

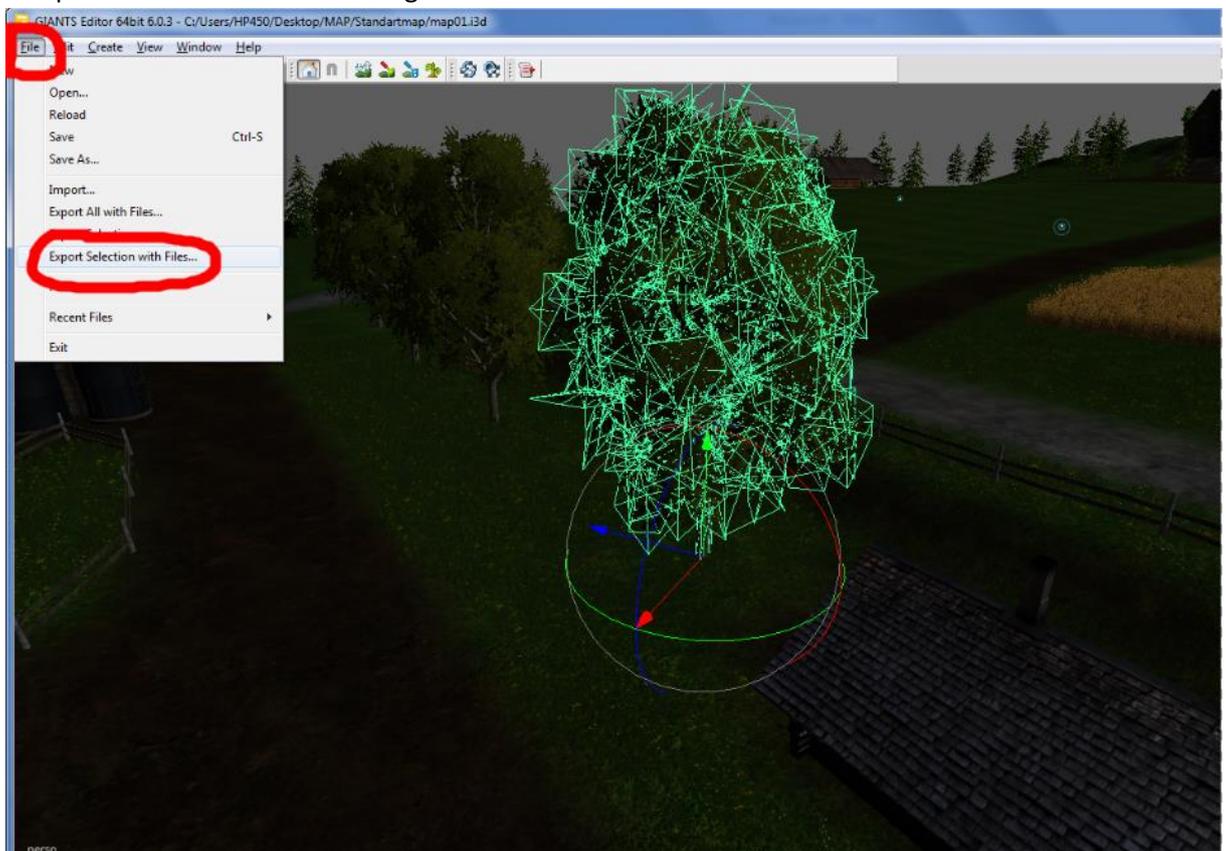
GUT ZU WISSEN 2

Giants Editor: Gebäude richtig exportieren und platzieren

Einleitung:

Auf Wunsch von Terrornoob habe ich hier mal ausführlich beschrieben wie man Gebäude oder Objekte aus einer map richtig exportiert und in seiner map platziert.

- 1.) In eurer map erstellt ihr einen neuen Ordner mit dem Namen (z.B) „modelle“. **Wichtig ist, dass dieser Ordner in dem Ordner eurer map ist!** zb.: *Erichshafen/map/models/modelle*
- 2.) Dann öffnet man die map mit den Giants Editor aus der man ein Objekt in seiner map haben will.
- 3.) Dort klickt man das gewünschte Objekt dann an.
- 4.) Dann geht ihr auf oben links auf „File“ und dann auf „Export Selection with Files“. In meinem Beispiel habe ich einen Baum ausgewählt.



- 5.) Nun öffnet sich ein Fenster. In diesem Fenster öffnet ihr den Ordner, welchen ihr in Schritt 1 erstellt habt. Weiter unten bei „Dateiname“ gebt ihr einen Namen (in meinem Beispiel „Esche“ ein).
- 6.) Drückt auf Speichern.
- 7.) Dann öffnet ihr eure map mit dem Giants Editor.
- 8.) Geht auf „File“ und dann auf „Import“.
- 9.) Nun wählt ihr eure exportierte Datei aus und rückt auf „Öffnen“
- 10.) Irgendwo auf eurer map befindet sich nun euer Objekt.

- 11.) Geht im „Scenegraph“ auf euer Objekt. Wenn der Scenegraph nicht zu sehen ist geht auf „Windows“ und dann auf „Scenegraph“. Wenn ihr euer Objekt nun im Scenegraph angeklickt habt verwendet ihr die Tastenkombination STRG + B. Jetzt klickt ihr auf die Stelle auf der ihr euer Objekt haben wollt an. Das Objekt erscheint dann auf der gewünschten Position.



- 12.) Ihr könnt natürlich auch die Pfeile zum Feinjustieren verwenden. Noch ein kleiner Tipp: Wenn ihr z.B. viele Bäume auf einer Fläche haben wollt könnt ihr den Baum anklicken, STRG + B drücken, auf die map klicken (aber nicht wieder loslassen), und dann STRG drücken. Bei jedem Drücken der STRG Taste „pflanz“ ihr dann einen neuen Baum.

So und schon fertig wenn ihr alles richtig gemacht habt sollte das Objekt nun mit Texturen im Giants Editor und im Spiel zu sehen sein.

P.S: Es ist ganz wichtig, dass ihr bei Punkt 4 „Export with Files“ auswählt da dein Objekt auf deiner map sonst weiß ist, sprich keine Textur hat.

Ich hoffe ich konnte euch helfen.

Mein nächstes Tutorial wird voraussichtlich erklären wie man die BGA befüllt und wie man Heu herstellt. Für Fragen stehe ich natürlich immer zur Verfügung. Schickt einfach eine pm an mich.

Mfg Landwirt1245