

Tutorial

**Wie fügt man Objekte auf der Map mit dem
Giants Editor ein?**

für

Landwirtschafts-Simulator 2011

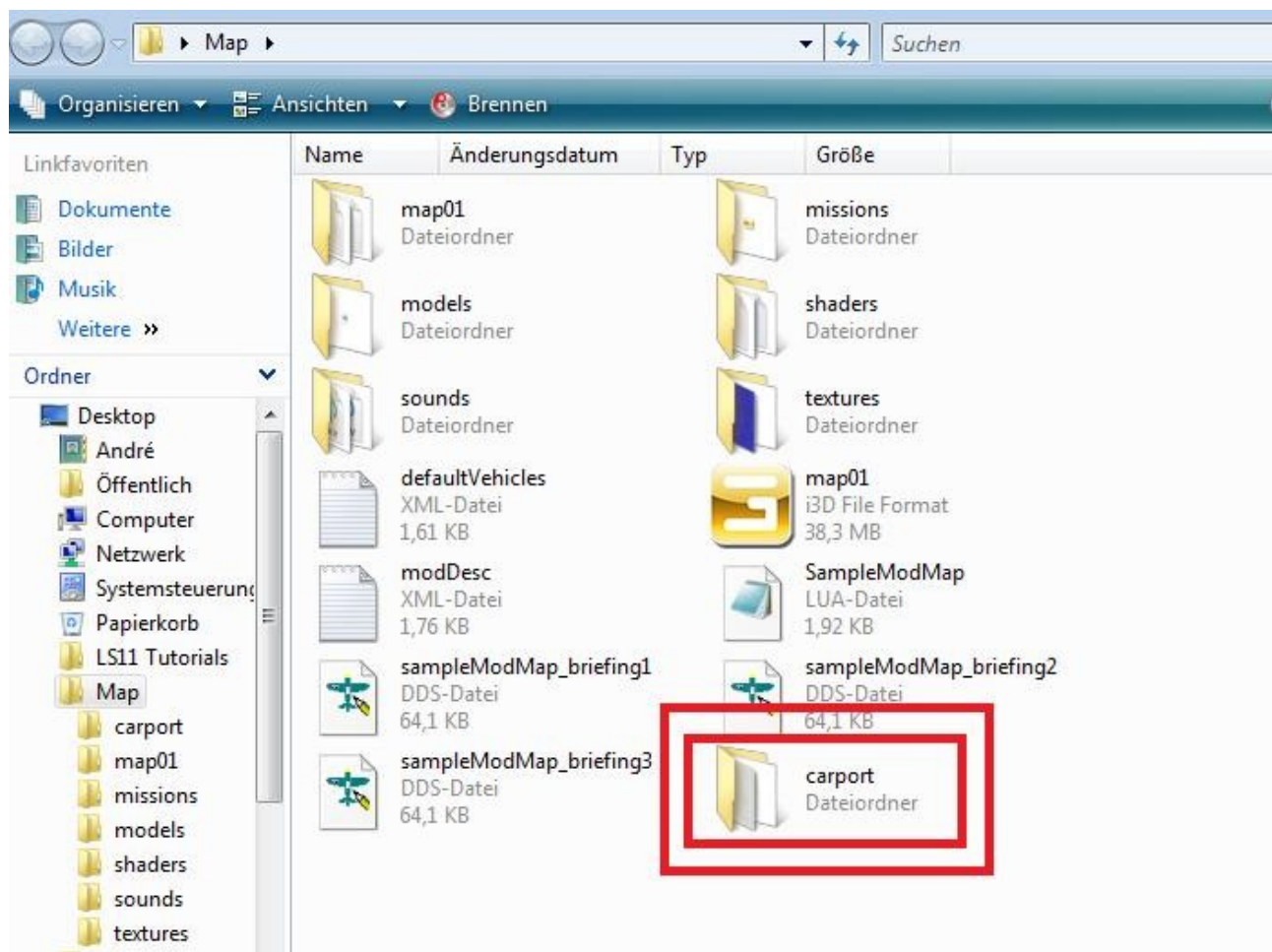
Erstellt von André Kvelbergs (ClaasHof)

Copyright © by André Kvelbergs

In diesem Tutorial möchte ich euch erklären und zeigen, wie man auf einer Map von LS11 Objekte richtig einfügt.

Als Beispiel nehme ich das Carport von Troll711.

- a) Als erstes müsst Ihr das gewünschte Objekt downloaden. Wenn Ihr es schon habt umso besser. Achtet aber darauf das es ein Objekt für Landwirtschafts Simulator 2011 ist. Objekte aus der älteren Version LS2009 können auch eingebaut werden, allerdings kann es hier häufig zu Fehlern in der Map selbst kommen oder aber der Giants Editor stürzt beim einfügen ab.
- b) Packt den Ordner mit dem Objekt (meistens eine ZIP-Datei) auf euren Desktop.
- c) Nun entpackt die Map in der das gewünschte Objekt eingefügt werden soll. Wie das funktioniert, habe ich in dem Tutorial TEIL 2 beschrieben.
- d) Geht nun in den Ordner in dem die Map entpackt wurde und entpackt dorthin das Objekt aus dem ZIP Ordner. Dann solltet Ihr das Objekt als Ordner in dem Map Ordner haben.
Das ganze sollte so aussehen:

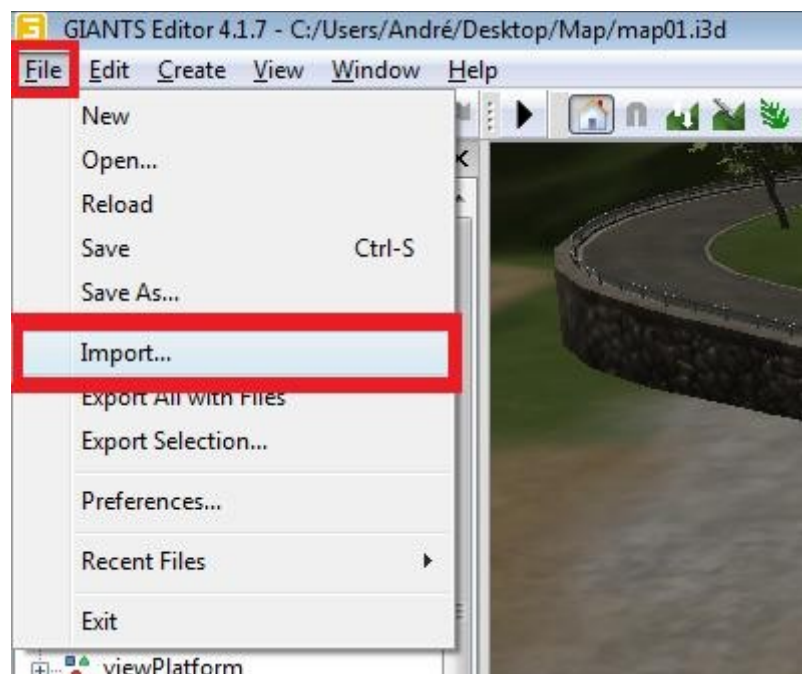


Weiter geht's auf Seite 3

HINWEIS:

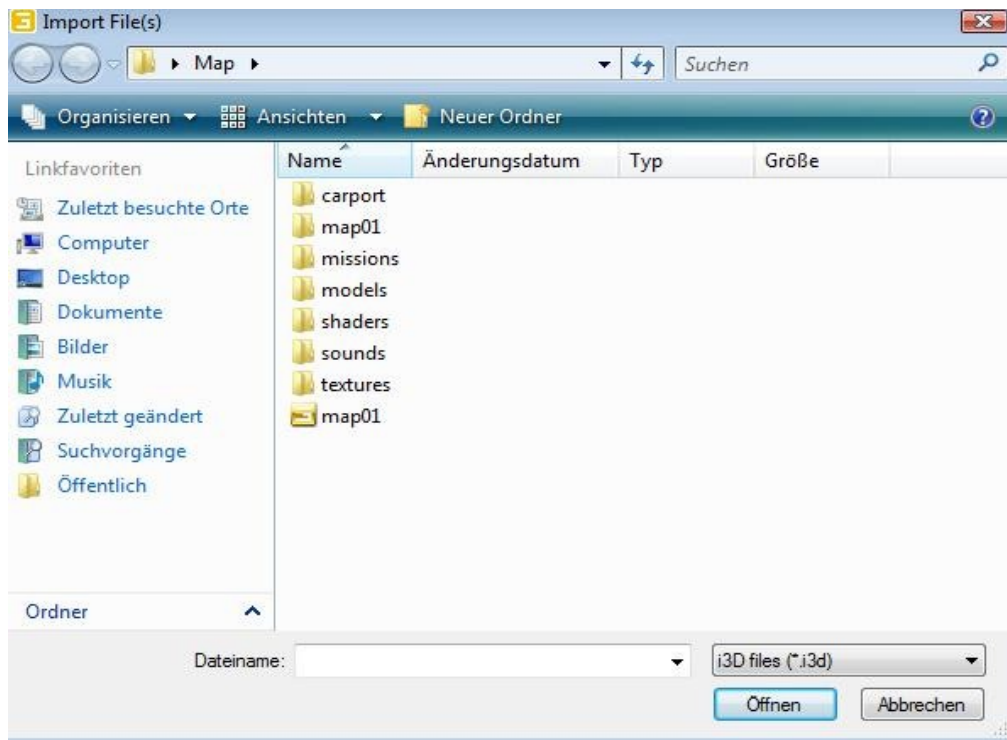
Natürlich kann es sein, dass es Objekte Pack's aus dem Internet gibt, in denen die Dateien nicht in einem normalen Ordner liegen sondern direkt mit allen dazugehörigen Dateien im ZIP Ordner zu finden sind. Sollte dies der Fall sein, erstellt einen neuen Ordner mit dem Namen des Objektes (achtet darauf dass keine Leerzeichen und Sonderzeichen enthalten sind) und entpackt das Objekt mit den dazugehörigen Dateien in diesen neuen Ordner. Dann fügt diesen Ordner in den entpackten Map Ordner rein.

- e) Öffnet nun eure Map mit dem Giants Editor, und wartet bis die Map fertig geladen wurde. Wenn bei euch im Giants Editor links das Feld „Scenegraph“ nicht vorhanden ist, klickt oben in der Leiste auf den Reiter „Window“ und klickt dort „Scenegraph“ an..
- f) Nun geht zu dem Punkt auf der Map, an der Ihr das gewünschte Objekt haben wollt. Wenn Ihr dort angekommen seid, klickt Ihr im Giants Editor oben links auf „File“. In diesem Reiter steht nun „Import...“
Dort klickt Ihr drauf.



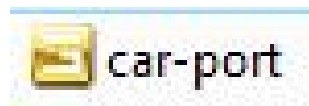
Weiter geht's auf Seite 4

- g) Nun sollte sich ein kleines Fenster öffnen in dem Ihr eine Datei auswählen könnt.



- h) Wenn dort noch nicht euer Mod Ordner angezeigt wird, müsst Ihr diesen suchen. Sucht euren Map Ordner in dem die Map entpackt wurde. Wenn ihr diesen gefunden habt öffnet ihn durch Doppelklick darauf und sucht den Ordner mit dem Namen des Objektes, das Ihr vorhin in den Map Ordner eingefügt habt. In unserem Beispiel der Ordner carport.

Öffnet diesen Ordner bzw. den Ordner in dem sich das Objekt befindet. Dort solltet Ihr nun eine Datei mit dem Symbol von Giants sehen. Das Symbol sieht folgendermaßen aus:



Diese Datei mit dem Giants Symbol klickt Ihr nun einmal an. Jetzt nur noch unten Rechts auf „Öffnen“ klicken. Das kleine Fenster schließt sich nun und das Objekt fügt sich der Map hinzu allerdings werdet Ihr es noch nicht sehen können.

Grund dafür ist, dass das Objekt immer am Null-Punkt der Map gesetzt wird. Dieser liegt meist mittig und unterhalb der Map. Dies ist für den weiteren Verlauf jedoch nicht wichtig!

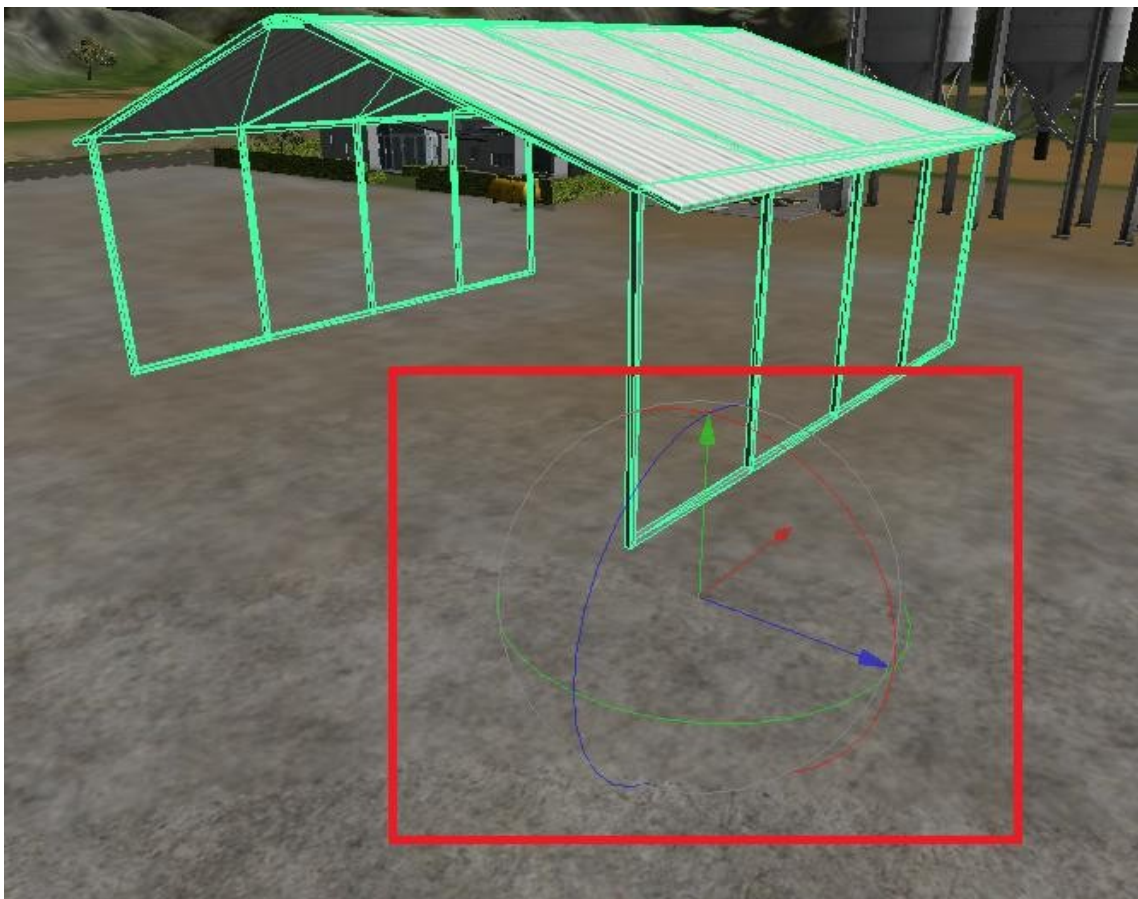
Weiter geht's auf Seite 5

- i) Nachdem Ihr nun das Objekt in die Map importiert habt, müsst Ihr nun an dem Punkt sein, an dem das Objekt hin soll. Wenn nicht müsst Ihr dort erst mit der Kamera hin gehen/fahren.
- j) Sicherlich ist euch aufgefallen das Ihr das Objekt noch nicht seht bzw. diese an einer ganz falschen Stelle ist. Ihr müsst dem Objekt erst einmal zeigen bzw. sagen, wo es stehen soll.

WICHTIG!

Nachdem Ihr die Datei des Objektes Importiert habt, klickt bitte nicht auf der Map herum oder sonstiges.

- k) Nun haltet die Tasten „STRG und B“ gedrückt und klickt mit der Linken Maustaste ungefähr auf die Stelle, an der das Objekt hin soll. Nun sollte sich das Objekt vor euch befinden. Wenn ihr die Tasten weiterhin gedrückt haltet und die Maus etwas bewegt, seht Ihr das sich das Objekt mit der Maus bewegt. Platziert das Objekt so, das es ungefähr an der Stelle ist wo es hin soll.
- l) Lasst nun alle Tasten los und klickt dann noch einmal ungefähr auf die gewünschte Stelle. Jetzt hat das Objekt vorerst seinen festen Stand und ihr seht, das an dem Objekt selbst oder daneben eine Art Kugel mit mehreren roten, blauen und grünen Linien aufgetaucht ist. An dieser Kugel sind Pfeile in drei Richtungen.



Weiter geht's auf Seite 6

Diese 3 Pfeile sind dazu da, um das Objekt nochmals zu bewegen bzw. in die endgültige Position zu bringen. Wenn ihr mit dem Mauszeiger über einen der 3 Pfeile fährt, färbt sich dieser gelb. Wenn der Pfeil gelb ist, könnt Ihr mit der linken Maustaste darauf klicken und die Taste gedrückt halten.

Wenn Ihr nun die Maus in eine der beiden Richtungen des Pfeils bewegt, bewegt sich das ganze Objekt in die Richtung.

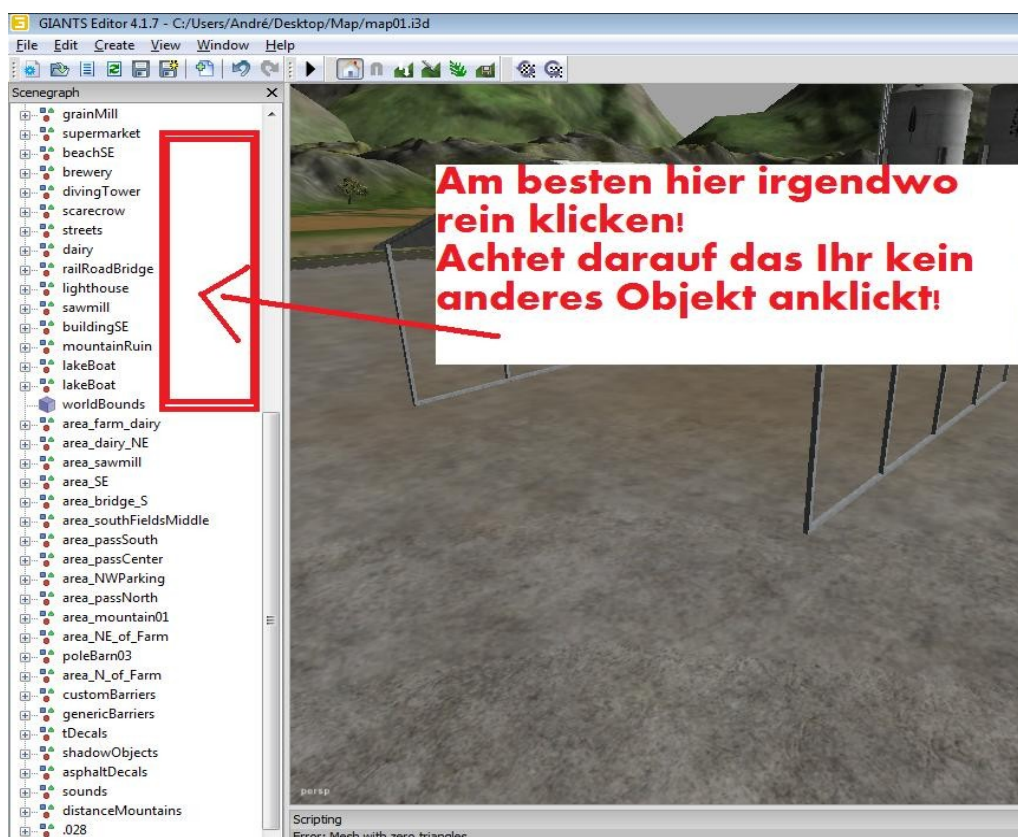
Hierbei empfehle ich euch ein bisschen zu probieren und zu testen wie sich das Objekt verhält wenn Ihr mit alle Pfeile nacheinander bewegt, Etwas Übung gehört schließlich auch dazu ;).

- m) Ihr könnt nun das Objekt mit einem der 3 Pfeile in die gewünschte Endposition bringen. Wenn das Objekt nicht auf einer geraden Fläche stehen soll sondern an einem Berg o.ä. Könnt Ihr mit den 3 roten, blauen und grünen Kreisen in der „Kugel“ das Objekt in diese Richtungen drehen bzw. kippen. Auch hierbei empfehle ich, etwas herum zu daddeln und alles zu testen.

ACHTUNG!

Es kann sein, das bei manchen Objekten diese dreifarbige „Kugel“ nicht gerade positioniert ist sondern schräg liegt. Sollte dies der Fall sein müsst Ihr etwas herum experimentieren um die gewünschte Richtung zu erhalten.

Wenn das Objekt richtig positioniert ist, klickt am besten Links im Editor im „Scenegraph“ in ein leeres Feld. Siehe Foto:



Weiter geht's auf Seite 7

Jetzt steht das Objekt fest an seinem Platz wo Ihr es hin haben wolltet.

Nun könnt Ihr weitere Objekte einfügen oder die Map speichern und die Map in den ZIP Ordner packen. Das Objekt sollte nun im Spiel vorhanden sein.

Wie man die Map richtig packt? Dazu findet Ihr ein Tutorial im Zweiten Teil dieser Tutorial Serie von mir. Dies ist schon online und steht auf www.modhoster.de zum Download bereit.

Wenn Ihr noch Fragen zu dem Thema „**Wie fügt man Objekte auf der Map mit dem Giants Editor ein?**“ habt, schreibt mir über das Frageformular auf meiner Seite: <http://www.claas-hof.de>

Hinweis: Ich gebe nur Support zum jeweiligen im Tutorial angegebenen Thema!

Es wird nach und nach ein Tutorial nach dem anderen erscheinen und zum Download bereit stehen. Bitte habt dafür Verständiss das dies nicht innerhalb von einem Tag passiert da es schon etwas dauert, so ein Tutorial zu erstellen.

Fragen wie „Wie bepflanze ich Felder“ werden NICHT beantwortet, da dazu ein Tutorial folgen wird.

Dieses Tutorial wurde von mir André Kvelbergs (ClaasHof) selbstständig und ohne Kopie von anderen Texten o.ä. erstellt.

Ich übernehme keine Haftung für Schäden an der Software, Hardware oder dem Spiel an sich!

Alle Angaben sind ohne Gewähr und dienen lediglich zur Hilfestellung.

Dieses Tutorial darf NICHT ohne meine Erlaubniss oder mein Einverständniss auf anderen Seiten zum Download angeboten werden. Hierzu gehört das eigene Runterladen und Hochladen auf eigene Server sowie über eigene Profile bei Hostern. Auch der Originale Downloadlink darf nicht ohne meine Erlaubniss auf anderen Seiten verlinkt werden. Ebenso ist es untersagt, Textbausteine oder Bilder dieses Tutorials für eigene Zwecke zu verwenden.

Zuwiderhandlung wird mit Rechtlichen Schritten geahndet.

Es handelt sich hierbei um Informationsmaterial.

Änderungen vorbehalten. Stand: 25.05.2011

Copyright © by André Kvelbergs