

## Objekte exportieren, Objekte skalieren

Wer schon einmal seine eigene Modmap bauen wollte, stand sicherlich vor mehreren Problemen. Eines der Probleme ist, woher nehme ich meine ganzen Häuser und sonstige Objekte? Am einfachsten ist es in diesem Fall, bereits vorhandene Objekte zu nutzen. Doch oftmals liegen diese nicht als Einzelobjekte vor, sondern sind fest verbaut in anderen Maps/Modellen. Wie man sie daraus lösen und exportieren kann, wird in diesem Tutorial aufgezeigt. Außerdem wird das Skalieren (Strecken) von Objekten erklärt.

### Was brauchen wir, um Objekte zu exportieren?

Dazu brauchen wir auf jeden Fall den GIANTS Editor und WinRaR. Der erste Schritt besteht darin, ein Objekt zu finden, das wir extrahieren wollen. In unserem Fall beschäftigen wir uns mal mit einem Gartencenter, das es so auch auf Modhoster zum Download gibt. Dieses Modell wählen wir, weil dies eine große Auswahl exportierbarer Modelle enthält.

Dafür erstellen wir uns zuerst auf unserem Desktop einen neuen Ordner und geben ihm einen aussagekräftigen Namen. In unserem Fall nennen wir den Ordner „gartencenter“.

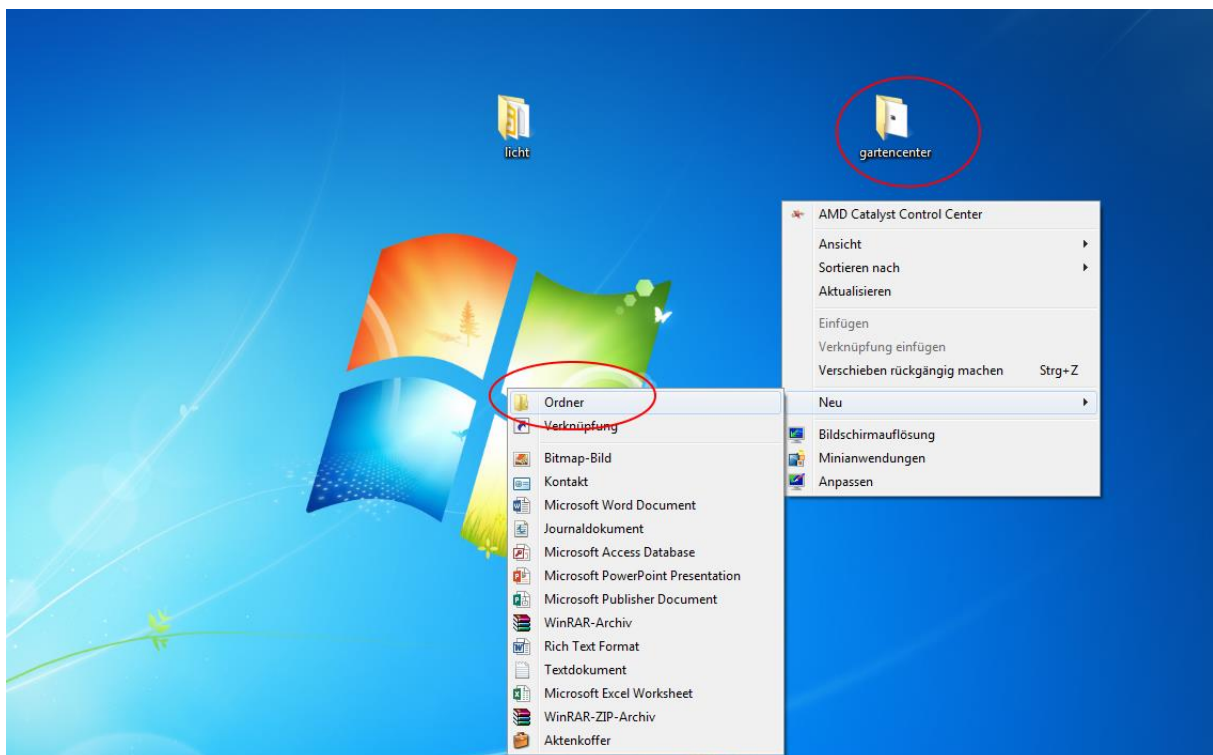


Abbildung 1.1

In diesen Ordner fügen wir nun unsere heruntergeladene Mod ein und entpacken diese mit WinRaR. Dazu tätigen wir einen Rechtsklick auf die Datei und wählen „Hier entpacken“.

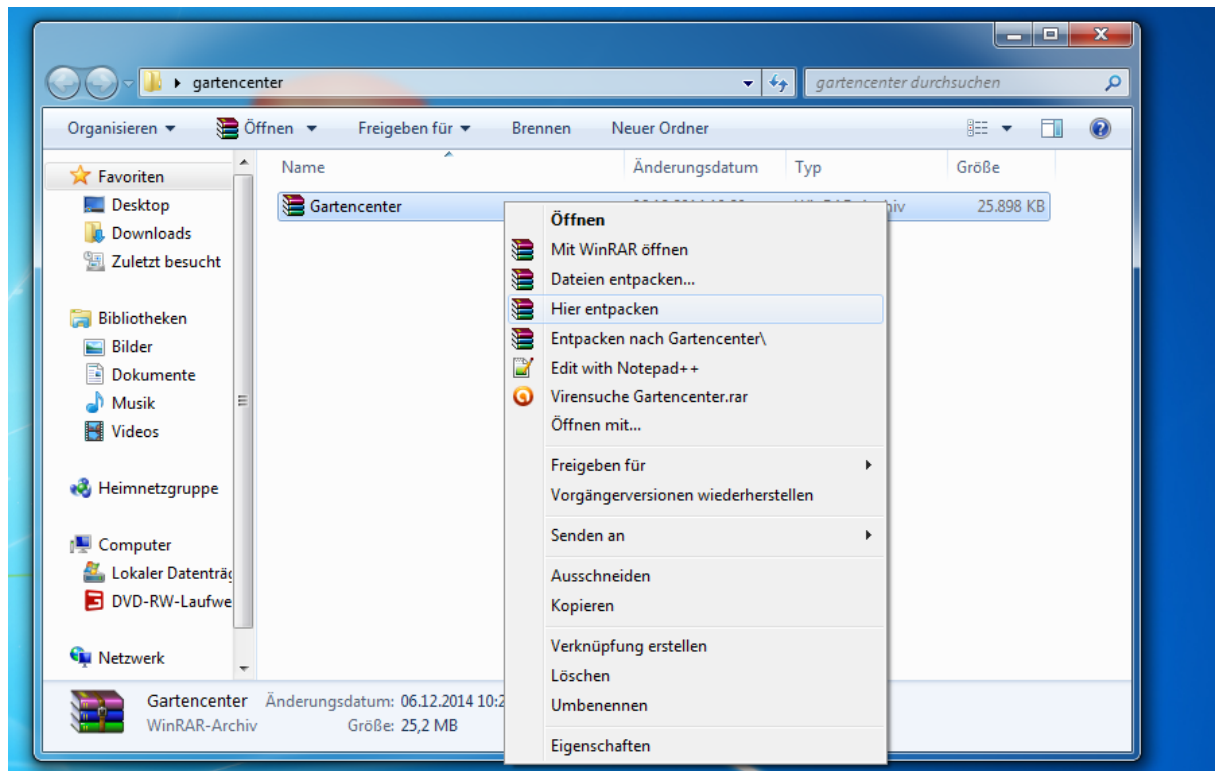


Abbildung 1.2

In unserem Fall ist das Ganze nicht sonderlich spektakulär, denn es erscheint lediglich ein neuer Ordner. Dies kann jedoch von Modell zu Modell stark variieren und es kann eine sehr große Zahl von Unterordnern extrahiert werden.

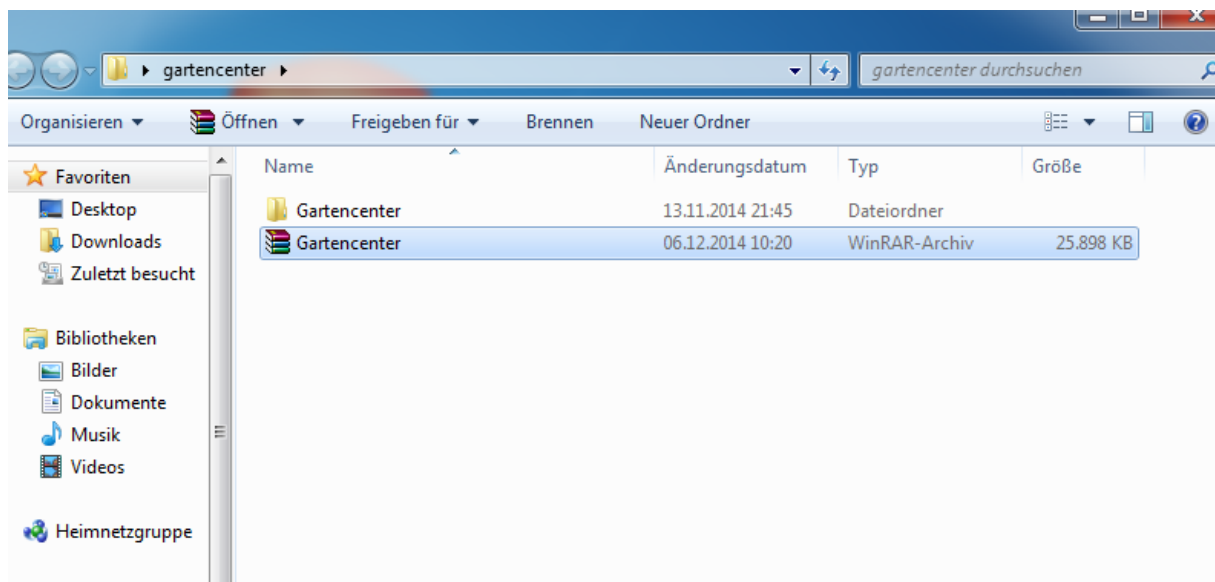


Abbildung 1.3

Wir wählen nun den „Dateiordner“ „Gartencenter“ und öffnen darin die .i3d Datei unseres Gartencenters mit dem GE. Das ganze sieht dann folgendermaßen aus:

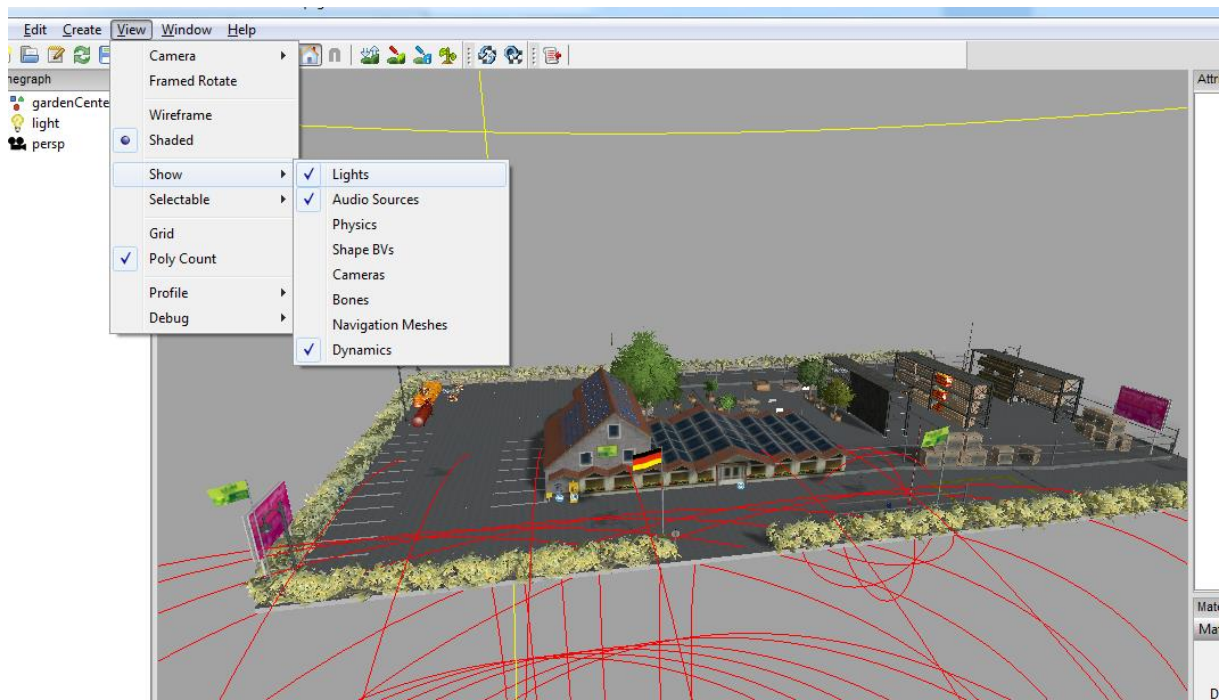


Abbildung 1.4

Unser Gartencenter ist gut zu erkennen. Jedoch sind außer unserem Modell noch unerwünschte gelbe und rote Linien zu erkennen. Diese sind Audio- und Lichtquellen und ausblendbar. Unter dem Reiter „View“ öffnet sich ein Dropdownmenü, in dem wir „Show“ auswählen. Wir entfernen die Haken bei „Lights“ und „Audio Sources“. Die Linien verschwinden dadurch.



Abbildung 1.5

Nun betrachten wir den Scenegraph (ganz links) und klappen erstmal alles auf.

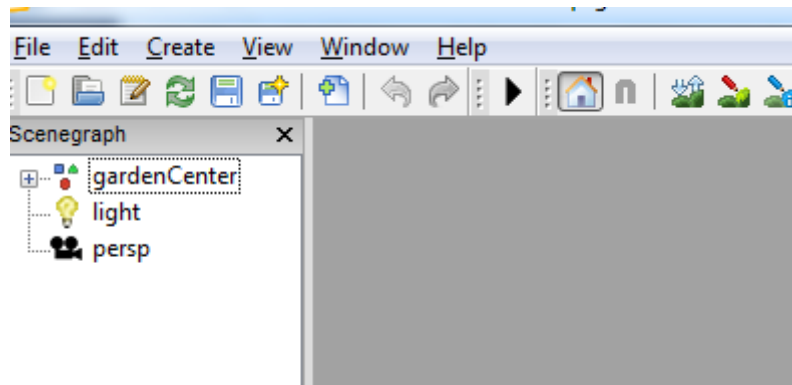


Abbildung 1.6

Der Scenegraph befindet sich ganz links in unserem Fenster des GIANTS Editors. Ein Klick auf das kleine „+“ neben „gardenCenter“ öffnet den Knoten und zeigt uns alle Objekte an, aus denen unser Modell zusammengesetzt ist.

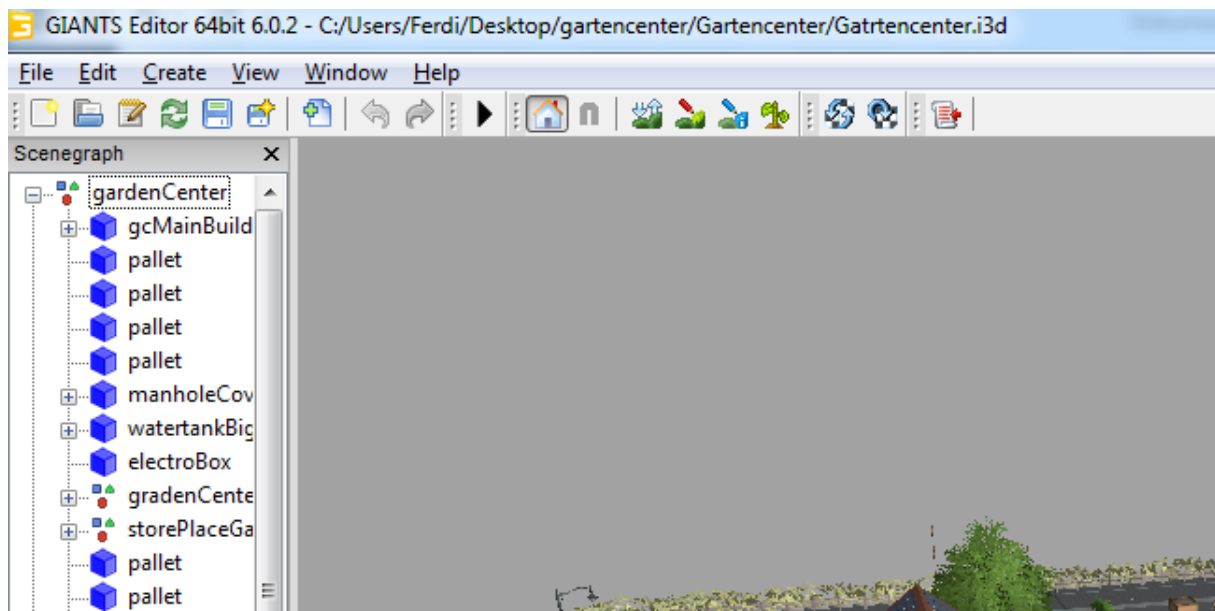


Abbildung 1.7

Nun wählen wir uns das Modell/Objekt aus, das wir gerne extrahieren wollen. Diese Auswahl kann entweder durch Anklicken der Objekte im Scenegraph, oder durch Anklicken der Objekte in unserem Modell erfolgen. Wir wählen uns einfach mal einen Stapel von Kisten aus.





Abbildung 1.8

„cargoBox01Stack“ ist nun ganz zart grau hinterlegt und in der Abbildung nur schwer zu erkennen, deshalb wurde es rot markiert. Diese Kisten wollen wir nun exportieren. Wie man in dem Modell erkennen kann, hat unser Objekt (Kistenstapel) Form und Textur. Das müssen wir beim Exportieren beachten.

Wir wählen nun den Reiter „File“ und sehen, es gibt drei Möglichkeiten, Objekte zu exportieren.

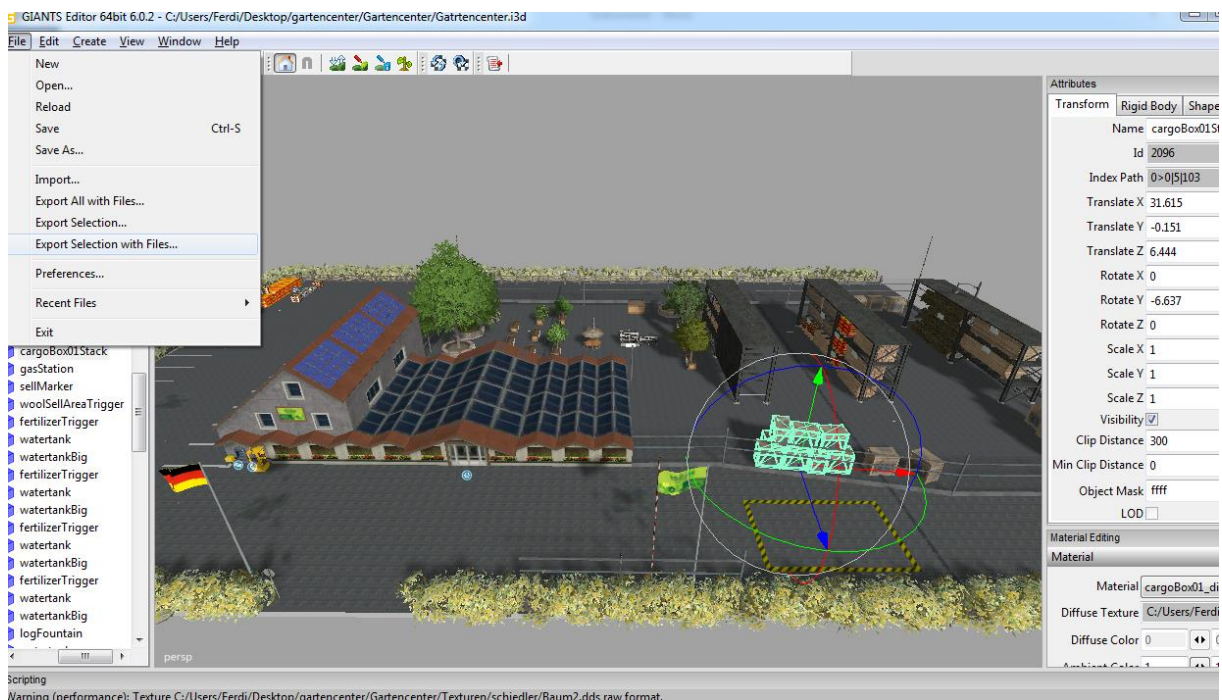


Abbildung 1.9

„Export All with Files“ exportiert ALLE Objekte in unserem Modell gemeinsam. Da unser Ziel jedoch ist, die Kisten einzeln zu exportieren, kommt dies für uns nicht in Frage. „Export Selection“ exportiert die reine Form unseres Objekts, ohne die benötigten Texturen mitzuexportieren. Wir wählen deshalb „Export Selection with Files“. Unser Objekt wird nun gemeinsam mit allen Texturen/Sounds/etc., die mit diesem Objekt verknüpft sind, exportiert. Gut zu wissen: Beim Exportieren bleibt das Objekt in der

Originaldatei (hier unser Gartencenter) erhalten. Es wird lediglich „herauskopiert“. Das heißt, wir können unser Objekt so oft verwenden, wie wir wollen.

Es öffnet sich ein Fenster, in dem wir den Pfad angeben, wohin unser Objekt exportiert werden soll:

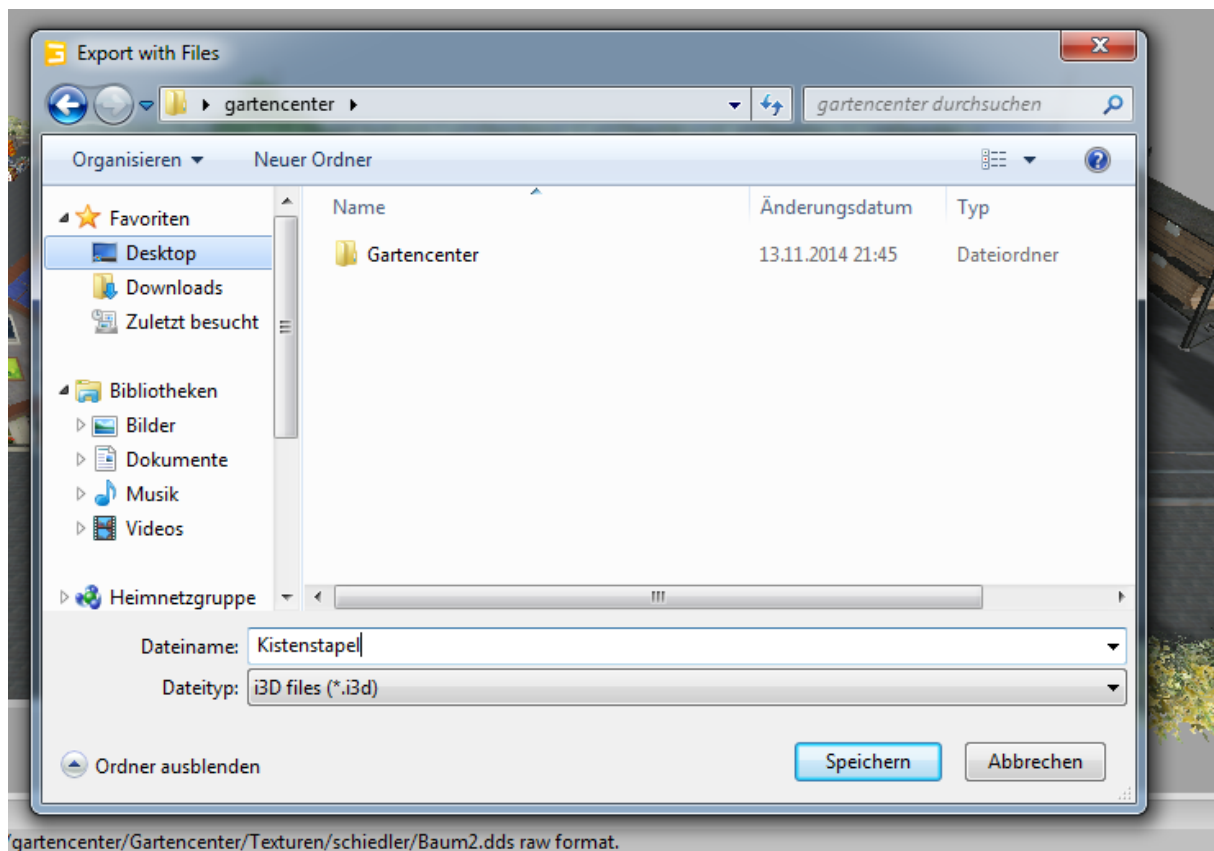


Abbildung 1.10

Wir wählen unseren hierfür erstellten Desktopordner und geben unserem Objekt einen aussagekräftigen Namen. In unserem Fall „Kistenstapel“ (Kistenstapel.i3d). Nach einem Klick auf „Speichern“ ist unser Kistenstapel in unserem Desktopordner „gartencenter“ vorhanden.

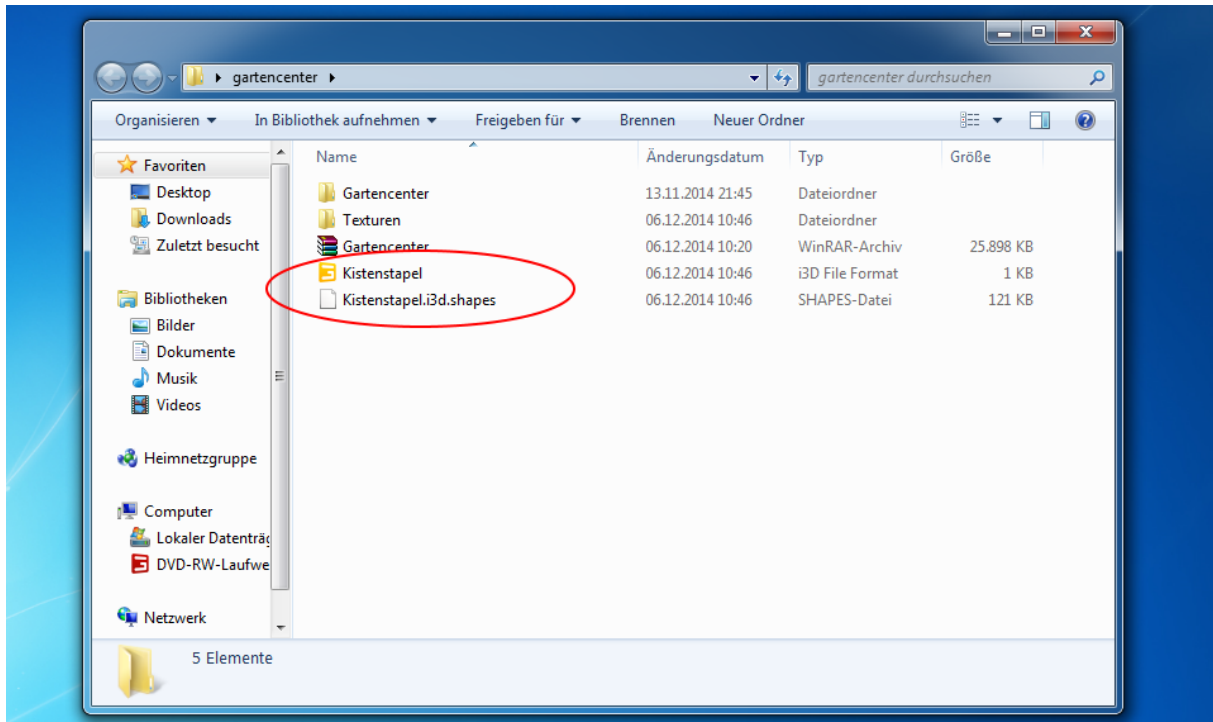


Abbildung 1.11

Es wurde nun eine Datei im „i3d File Format“ und eine Shapes-Datei angelegt. Zum Öffnen unseres Objekts wählen wir nun die .i3d Datei aus. Unser Objekt erscheint nun im GIANTS Editor. Falls es nicht auf den ersten Blick sichtbar ist, so solltet ihr im GIANTS Editor etwas rumzoomen und drehen, bis ihr es sehen könnt. Alternativ können wir uns auch die Koordinaten des Objekts (Translate X,Y,Z) ansehen und auf die Koordinaten unserer Kamera übertragen. Das heißt wir verschieben unser Objekt vor die Kamera oder unsere Kamera zum Objekt. Hat man es dann gefunden, dann sieht es in etwa so aus:

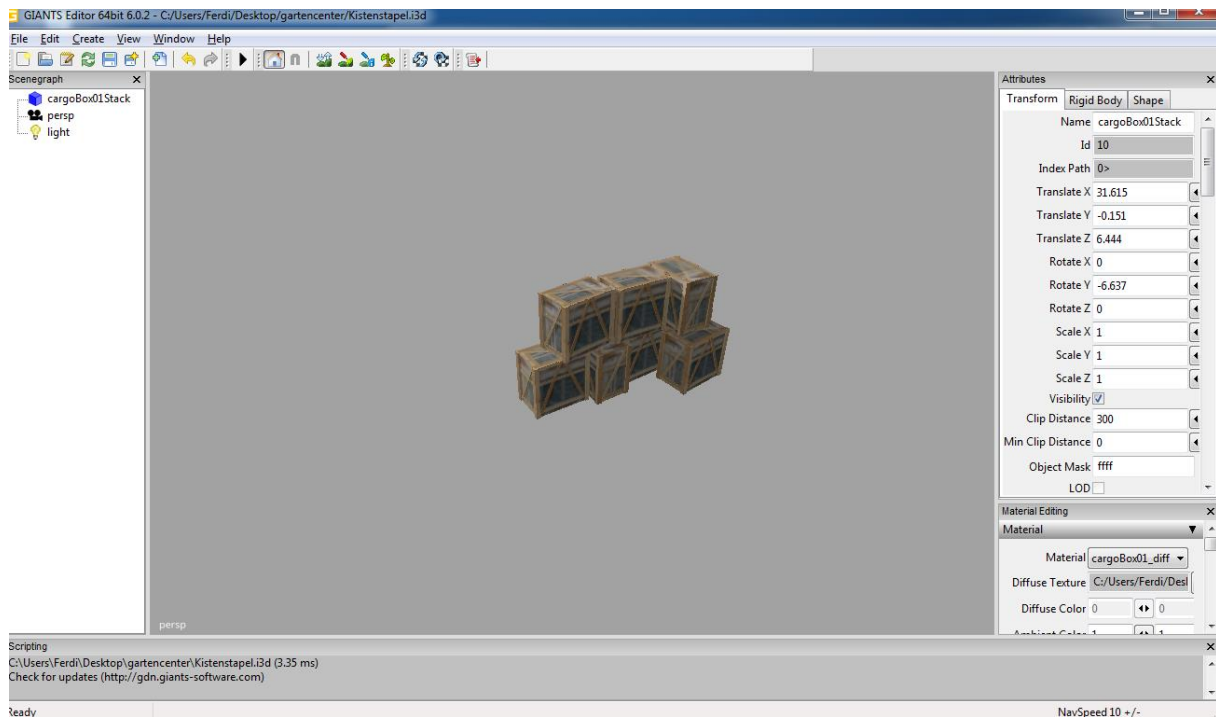


Abbildung 1.12



Alternativ können wir uns unser Objekt nun auch über die „Import“-Funktion in jedes andere .i3d Modell importieren. Um das beispielhaft aufzeigen zu können, importieren wir unseren Kistenstapel nun in unsere bestehende Gartencenter.i3d (auch hier kann es sein, dass das Modell erst mal sonst wo im Raum schwebt).



Abbildung 1.13

Wir wählen „Import“ und importieren unser soeben exportiertes Modell.



Abbildung 1.14

Es ist nun im Scenegraph ganz unten, noch nach Licht und Kamera zu finden und damit noch NICHT!!! Teil unseres Modells, auch wenn es schon sichtbar ist (siehe das Türkisfarbene Objekt). Es ist nicht



nötig, das Objekt hier schon an seine endgültige Position zu verschieben, da diese später noch einmal zwangsweise geändert wird. Wir klicken unsere „cargoBox01Stack“ an und wählen dann den Reiter „Edit“. Dort klicken wir auf „Cut“.



Abbildung 1.15

Warum machen wir das? Wenn man genau hinschaut, dann sieht man über unserem blau hinterlegten Objekt eine Kamera namens „persp“ und eine Lichtquelle namens „light“. Diese sind schon nichtmehr Teil unseres Objekts „Gartencenter“. Woher erkennt man das? Das erkennt man daran, dass nach den „polySurface4“ und „pallet“ der „Stammbaum“ aufhört. „Light“, „persp“ und unser „CargoBox01Stack“ gehören aktuell nicht zu unserem Modell Gartencenter. Das ändern wir indem wir unser Objekt mit „Edit“ → „Cut“ ausschneiden. Wir wählen nun das Modell, in das wir es einfügen wollen. In unserem Fall das Gartencenter.

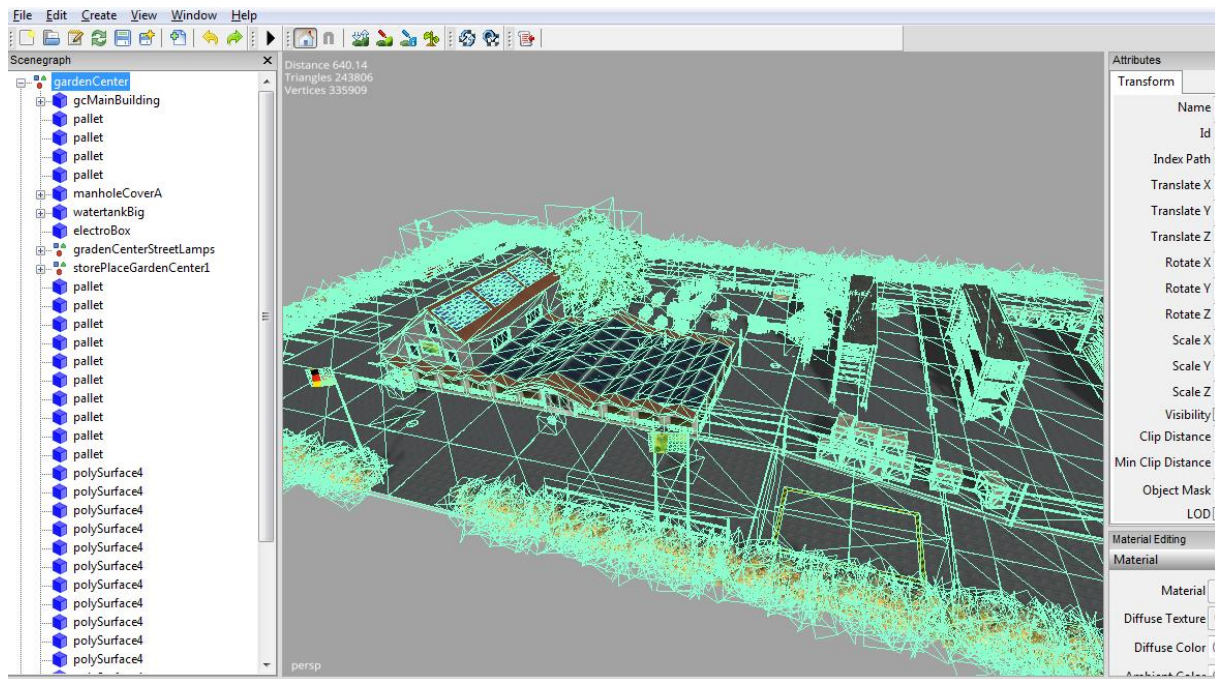


Abbildung 1.16

Mit „Edit“ → „Paste“ fügen wir unser Objekt nun in das Gartencenter ein. Die räumliche Position, die wir vorher ausgewählt hatten, bleibt dabei nicht erhalten. Jedoch ermöglicht uns die Funktion „Interactive Placement“ („Edit“ → „Interactive Placement“) das Platzieren unserer Kisten mit einem Mausklick an die gewünschte Stelle in unserem Gartencenter.

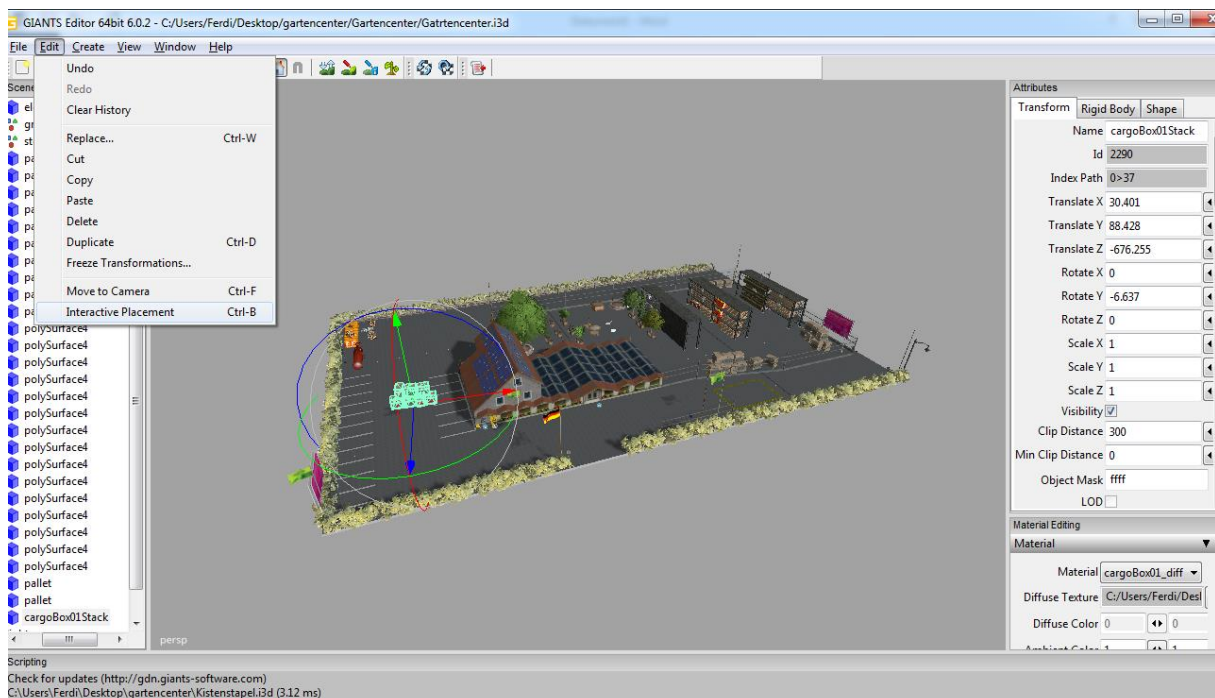


Abbildung 1.17

Unsere Kisten können wir jetzt noch an die gewünschte Stelle schieben und anschließend die gartencenter.i3d abspeichern. Fertig.

## Objekte skalieren

Wollen wir jetzt noch ein beliebiges Objekt skalieren, so können wir das rechts über „Attributes“ machen. Die Werte „Scale X,Y,Z“ sind dabei unser Werkzeug.



Abbildung 1.18

Hier wurde beispielhaft Scale X = 5 gewählt. So kann man z.B. aus runden Lampen Röhren erstellen.

Faerdi

06.12.2014