

# **Tutorial**

**Wie kann ich das Gelände auf eine gewünschte Höhe  
anpassen?**

**für**

**Landwirtschafts-Simulator 2011**

**Erstellt von André Kvelbergs (ClaasHof)**

**Copyright © by André Kvelbergs**

Wie schon oben in der Überschrift, erkläre ich euch in diesem Tutorial wie man Berge erstellt, das Gelände anpasst und verändert sowie Berge komplett entfernt.

Schritte um dieses Tutorial ausführen zu können:

- Entpackt die ModMap so wie es im Tutorial Teil 2 beschrieben wird (In meinem Tutorial!!)
- Öffnet die Map mit dem Giants Editor wie auch im Tutorial Teil 2 mit beschrieben

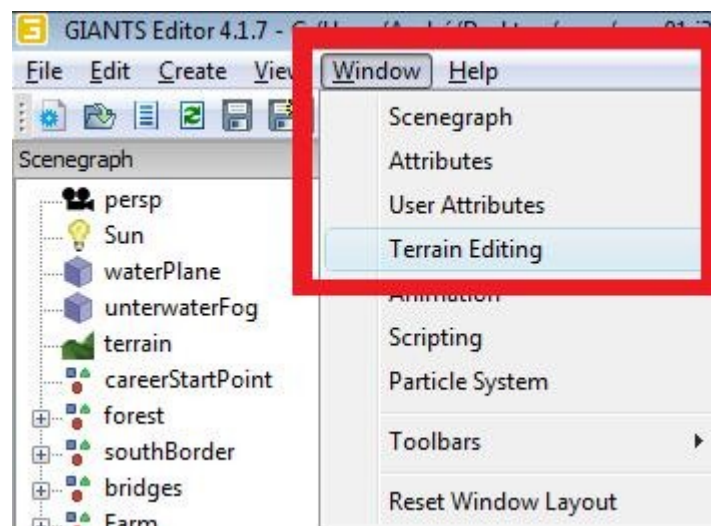
### Schritt 1

Wie kann ich Berge entfernen bzw. Wie kann ich das Gelände auf eine bestimmte Höhe bringen?

- a) Sobald eure Map im Giants Editor geladen wurde, habt Ihr oben 3 Symbole. Ihr klickt auf das Symbol „Terrain Sculpt Mode“. Siehe Foto:

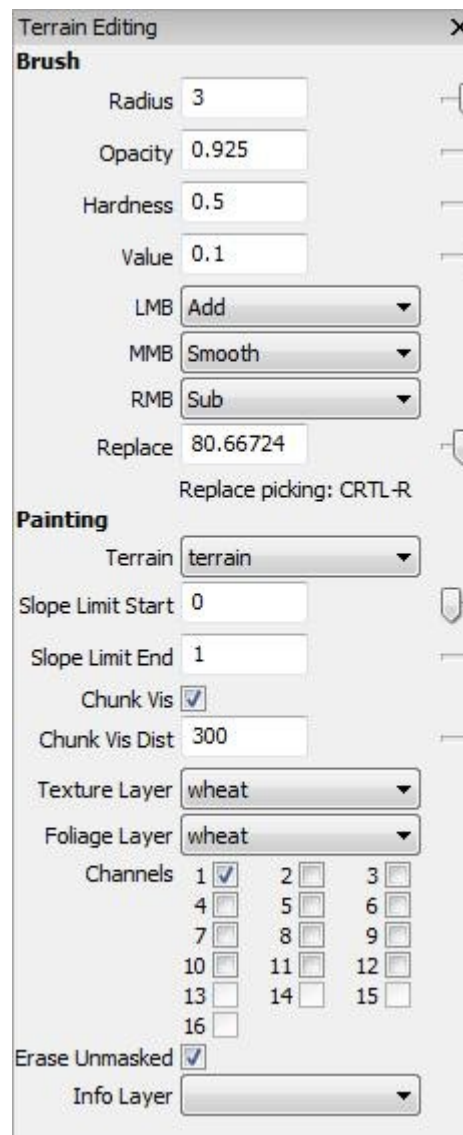


- b) Nun müsst Ihr das Fenster „Terrain Editing“ öffnen. Dazu klickt oben in der Symbolleiste auf den Reiter „Window“ und wählt „Terrain Editing“ aus.



**Weiter geht's auf Seite 3**

Nun sollte sich links im Giants Editor das Fenster „Terrain Editing“ öffnen.  
Das sieht so aus:



- c) Als erstes zeige ich euch, wie man Berge entfernt und diese dem umliegenden Gelände anpasst. Dazu ist die Maussteuerung wichtig. Diese könnt Ihr in dem Fenster „Terrain Editing“ anpassen.

**Weiter geht's auf Seite 4**

Dazu gibt es die auf dem Foto unten zu sehenden 3 Menüs. Stellt alle 3 Einstellungen wie auf der Grafik ein:



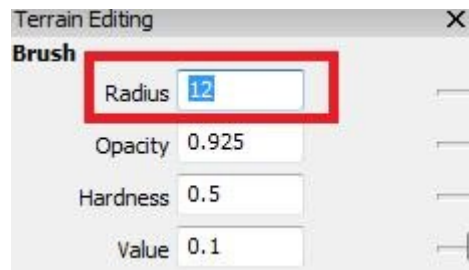
Eine kurze Erklärung was und wofür diese Einstellungen sind und bedeuten:

**LMB = Linke Maustaste**

**MMB = Mittlere Maustaste (meistens das Mausrad)**

**RMB = Rechte Maustaste**

- d) Sicherlich wollen viele Berger ganz oder teilweise entfernen und diese auf die Höhe des anliegenden Geländes bringen. Dies ist sehr einfach.  
Wenn Ihr mit der Maus nun über die Map fahrt, seht Ihr einen Roten Kreis.  
Dieser ist der Arbeitskreis. Ihr könnt die Größe dieses Kreises einstellen indem Ihr den Radius ändert. Dazu habt Ihr links im Fenster „Terrain Editing“ ganz oben das Feld „Radius“.



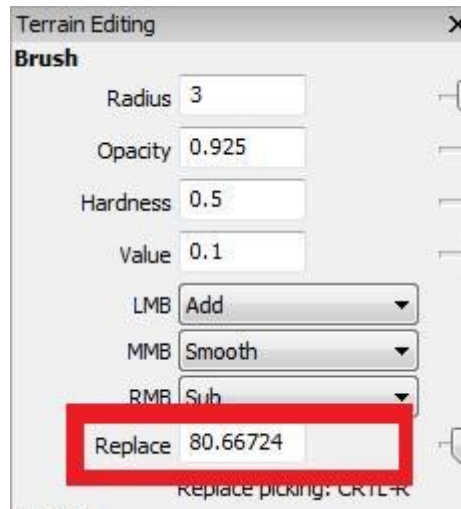
Meiner Meinung nach ist die Beste Größe hierfür **12**. Natürlich hat da jeder seine eigene Einstellung zu. Auch Ihr werdet schnell merken ob der Rote Arbeitskreis zu groß oder zu klein ist.

- e) Wenn Ihr den passenden Radius gefunden habt, fahrt mit der Kamera im Giants Editor zu dem Berg oder dem Hügel, den Ihr beseitigen und einebnen wollt. Wie man mit der Kamerasteuerung umgeht, erfahrt Ihr in meinem Tutorial Teil 2.

**Weiter geht's auf Seite 5**

- f) Schaut euch genau in der Umgebung des Berges oder Hügels um. Sucht die Stelle, deren Höhe Ihr für den Berg bzw. für die Stelle auf der der Berg oder Hügel steht haben wollt. Fahrt mit dem Roten Kreis auf diese Stelle und drückt einmal kurz „STRG + R“.

Nun sollte der Giants Editor die gewünschte Höhe angenommen haben.  
Zur Kontrolle wiederholt den Schritt am Anfang von „f)“ und schaut links im Fenster „Terrain Editing“ auf das Feld „Replace“ und schaut ob sich die Zahl darin verändert.  
Das ganze sieht folgendermaßen aus:



- g) Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, könnt Ihr nun mit dem Roten Kreis auf den Berg selbst mit der Linken Maustaste drauf klicken. Der Berg sollte sich nun senken und die gewünschte Höhe (Natürlich nur im Roten Kreis) annehmen.  
Haltet Ihr jetzt die Linke Maustaste gedrückt und fahrt mit der Maus über den Berg bzw. Hügel, seht Ihr dass das Gelände auf die Höhe kommt die Ihr zuvor ausgewählt habt.



**Weiter geht's auf Seite 6**

### **HINWEIS:**

Ihr müsst euch natürlich etwas einarbeiten. Sollte es passieren das Ihr auf einmal ein tiefes Loch habt anstatt die Höhe die Ihr haben wolltet, liegt es daran das Ihr einen Schritt nicht sorgfältig genug ausgeführt habt. Versucht es dann noch einmal von vorne.  
Sollte gar nichts passieren habt Ihr sicherlich vergessen den „Terrain Sculpt Mode“ an zu machen.  
Sollte dies der Fall sein, führt Schritt „a)“ noch einmal aus.

Das war der erste Teil dieses Tutorials. Da es ziemlich lang geworden ist, findet Ihr die weiteren Tutorials mit in diesem Pack.

Dieses Tutorial könnt Ihr auch dazu nutzen, um etwas hügeliges Gelände einzuebnen. Oder weite Flächen auf ein und die selbe Höhe zu bringen.

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

Fragen zu anderen Themen von denen es von mir noch kein Tutorial gibt, werden ignoriert und nicht beantwortet. Also wartet bitte ab. Alle Möglichkeiten die man beim Map-Bau hat werden nach und nach erscheinen.

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 Erlaubnis oder mein Einverständnis 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 Erlaubnis auf anderen Seiten verlinkt werden. Ebenso ist es untersagt, Textbausteine oder Bilder dieses Tutorials für eigene Zwecke zu verwenden.

Zu widerhandlung wird mit Rechtlichen Schritten geahndet.

Es handelt sich hierbei um Informationsmaterial.

Änderungen vorbehalten. Stand: 25.05.2011

Copyright © by André Kvelbergs