

Tutorial

Wie erstellt man ein neues Feld mit dem Giants Editor?

für

Landwirtschafts-Simulator 2011

Erstellt von André Kvelbergs (ClaasHof)

Copyright © by André Kvelbergs

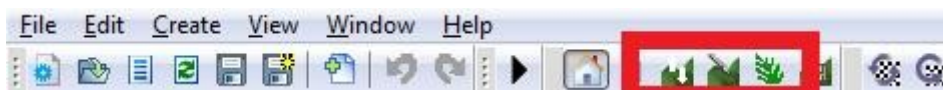
Wie erstellt man ein neues Feld mit dem Giants Editor?

Schritt 1

Untergrund

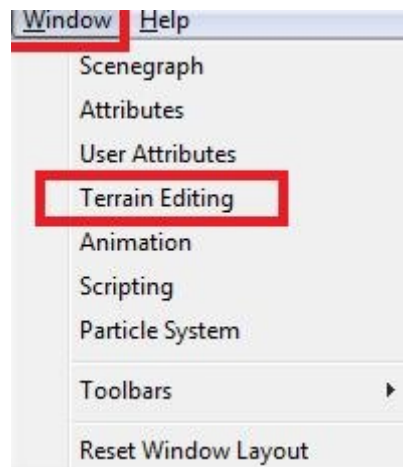
Um ein neues Feld anzulegen, muss natürlich erst einmal der Untergrund vorbereitet werden. Dies macht man auch, damit hinterher, wenn man zu diesem Feld fährt, schon aus der Ferne gesehen wird, dass dort ein Feld ist.

- a) Öffnet eure Map mit dem Giants Editor.
- b) Nun habt Ihr oben in der Symbolleiste folgende 3 Symbole:



Dort klickt Ihr auf das zweite Symbol. Wenn ihr mit der Maus darüber fahrt, wird euch der Name angezeigt. In diesem Fall „Terrain Detail Texture Paint Mods“. Diesen auswählen.

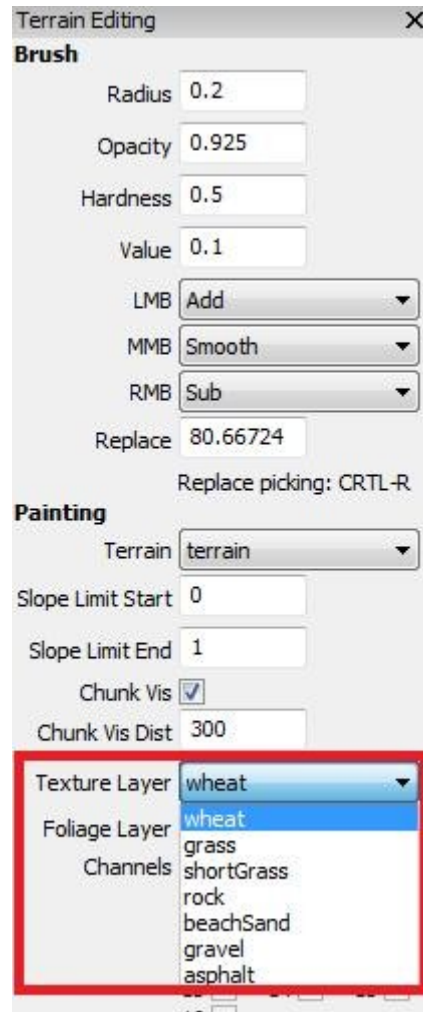
- c) Nun geht Ihr oben auf den Reiter „Window“ und klickt dort „Terrain Editing“ an.



Es sollte sich nun, unten Links im GE ein neues Feld mit dem Namen „Terrain Editing“ öffnen.

Weiter geht's auf Seite 3

d) „Terrain Editing“. Dort klickt Ihr nun unter Texture Layer auf „wheat“.



WICHTIG: Damit alles nach der Anleitung funktioniert, müssen im „Terrain Editing“ die Einstellung so sein, wie auf den Bildern gezeigt. In den genannten Zeilen muss folgendes stehen:

LMB = Add

MMB = Smooth

RMB = Sub

Sollten diese Einstellungen nicht mit den oben angegebenen übereinstimmen, klickt einfach in dem jeweiligen Feld rechts auf den Pfeil und klickt dort die entsprechende Funktion an.

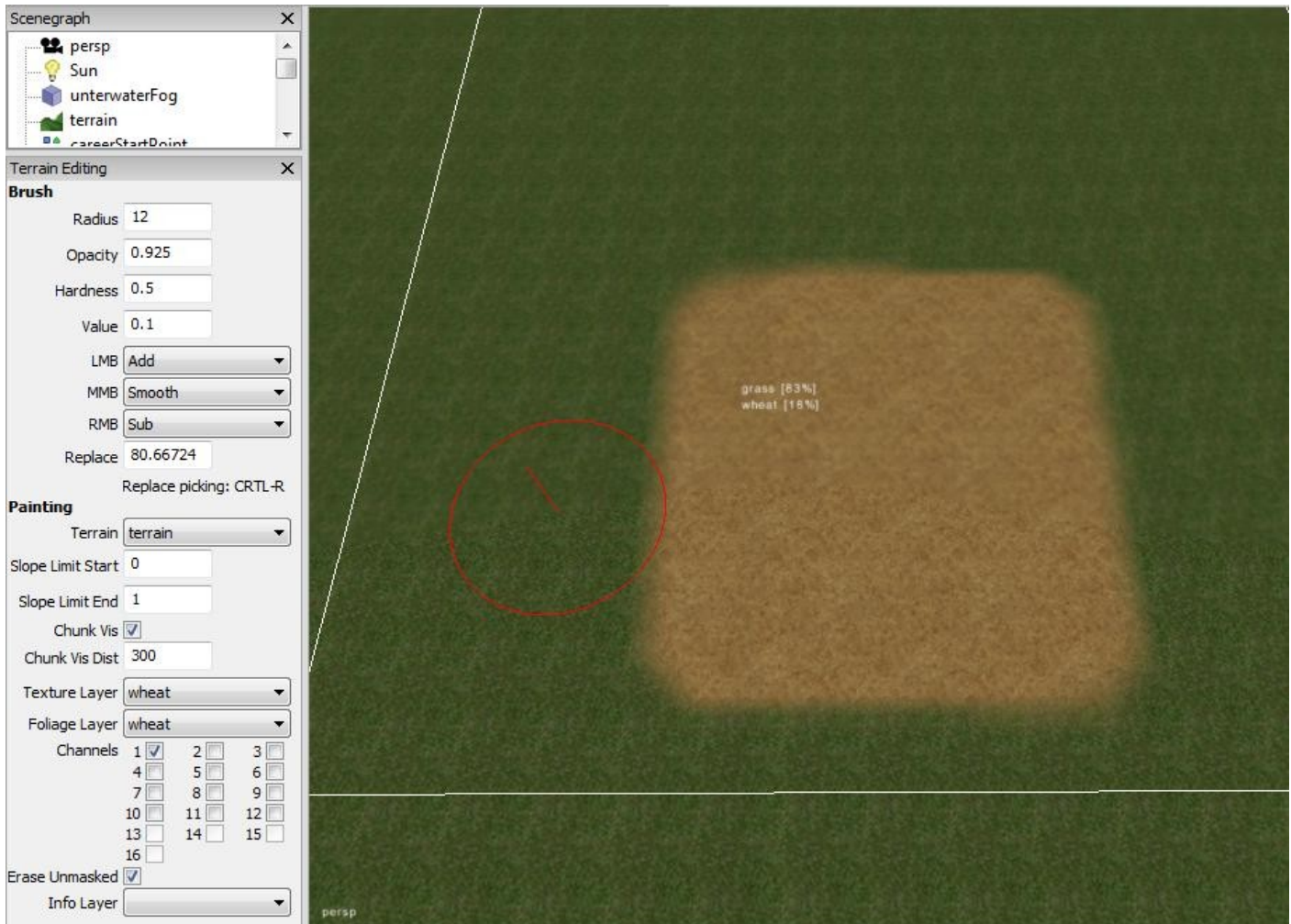
Weiter geht's auf Seite 4

- e) Bevor Ihr nun damit anfangt, drauf los zu „malen“, solltet Ihr noch den Radius des Arbeitskreises einstellen. Das ist der rote Kreis den Ihr seht, wenn Ihr nun mit der Maus auf der Map herum fahrt. Der Radius kann frei gewählt werden. Um den Radius zu ändern, tippt in dem Feld „Radius“ eine Zahl ein. Probiert einige Zahlen aus. Jeder Map-Bauer hat da seine eigenen Vorstellungen bzw. Einstellungen wie groß dieser sein soll.

In unserem Beispiel nehmen wir nun den **Radius 12**

Jetzt könnt Ihr mit dem roten Kreis, den Untergrund des Feldes „malen“.

Hierzu müsst Ihr die linke Maustaste gedrückt halten und euch mit der Maus bewegen!



Wie Ihr sicherlich schon bemerkt habt, sind auf der Map nun immer gleichgroße weiße Quadrate abgebildet, in denen entweder ein oder mehrere Prozent-zahlen zu sehen sind.

Hierzu eine kurze Erklärung:

Wenn Ihr im Modus „Terrain Detail Texture Paint Mods“ seid, habt Ihr pro weißen Kasten die Möglichkeit, bis zu 4 verschiedene Texturen zu malen. Dies ist eine Vorgabe von Giants und leider nicht änderbar. Aber auch nicht nötig. Die Prozentzahlen zeigen an, welche Texturen in dem jeweiligen weißen Kasten vorhanden sind und wie viel Prozent jede einzelne Textur des weißen Kastens einnehmen.

In unserem Beispiel sind also in dem jetzigen Kasten, 83% grass und 16% wheat enthalten.

Weiter geht's auf Seite 5

Um Felder anzulegen ist lediglich wichtig, dass maximal 3 Texturen in dem Kasten sind, indem wir das Feld anlegen möchten. Es ist auch in Ordnung wenn 4 Texturen enthalten sind, allerdings muss dann eine dieser Texturen „wheat“ sein.

Eine genauere Beschreibung wie man mit den Texturen arbeitet, findet Ihr in einem anderen Tutorial von mir auf meiner Webseite.

- f) Wenn ihr den Felduntergrund so angelegt habt wie Ihr es euch wünscht, haben wir den ersten Schritt zum neuen Feld geschafft.

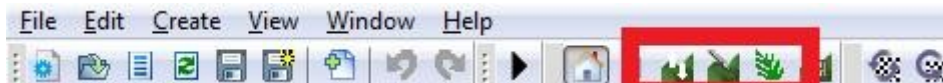
Weiter geht's auf Seite 6 mit Schritt 2

Schritt 2

Feld „Grubberfähig“ machen

Den ersten Schritt haben wir geschafft. Das Feld an sich ist nun vorhanden und sichtbar. Damit man nun das Feld im Spiel auch grubbern und bepflanzen kann, müssen wir, einfach gesagt „Dem Spiel klar machen das dort eine grubber/pflanzfläche ist“. Dies ist ebenso einfach wie den Felduntergrund anlegen.

- a) Als erstes geht Ihr wieder oben auf die Symbolleiste wie in Schritt 1, klickt dort aber auf das dritte Symbol (sieht aus wie ein grünes Fahnenblatt). Das Feld „Terrain Editing“ das wir in Schritt 1 geöffnet haben, (links unten im GE) lassen wir hierbei offen!



Dies ist der „Terrain Foliage Paint Mode“. Mit diesem Modus könnt Ihr eure Felder bepflanzen bzw. den gegrubberten Zustand herstellen.

- b) Nun klickt Ihr unter „Terrain Editing“ (Feld unten links im GE) bei „Foliage Layer“ auf den rechten Pfeil und wählt „TerrainDetail“ aus.



Weiter geht's auf Seite 7

- c) Wenn Ihr nun mit der Maus über eure Map fahrt, seht Ihr wieder den roten Kreis. Dieser Kreis ist wieder euer Arbeitsgerät mit dem Ihr „malen“ könnt. Klickt nun auf das schon angelegte Feld mit dem roten Kreis. Nun seht Ihr, das sich die Bodentextur verändert. Es sollte nun so aussehen, wie wenn man im Spiel selbst ein Feld grubbert.



HINWEIS: Solltet Ihr diese neue Textur nicht sehen, liegt es daran das Ihr mit eurer Kamera Ansicht zu weit weg vom Feld seid. Scrollt einfach näher an das Feld dann solltet Ihr die Textur scharf sehen bzw. überhaupt sehen.

- d) Die Textur die Ihr nun seht und „malt“, ist der gegrubberte Untergrund wie man Ihn aus dem Spiel selbst nach dem Grubbern kennt. Ihr könnt nun auf dem in Schritt 1 gemalten Untergrund mit der jetzigen Grubber Textur ausmalen.

Tipp: Damit es auch etwas realer aussieht bzw. so aussieht wie auf der Standardmap, malt mit der Grubbertextur nur knapp bis an den Rand des Untergrundes und lasst ein klein wenig Platz. Dann sehen die Feldränder so aus, wie auf dem Foto oben.

Weiter geht's auf Seite 8

Wenn Ihr noch Fragen zu dem Thema „**Wie erstellt man ein neues Feld mit dem Giants Editor?**“ habt, könnt Ihr mir gerne eine Frage schicken. Besucht dazu meine 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.

Zu widerhandlung wird mit Rechtlichen Schritten geahndet.

Es handelt sich hierbei um Informationsmaterial.

Änderungen vorbehalten. Stand: 25.05.2011

Copyright © by André Kvelbergs