

Tutorial

Wie bepflanzt man Felder mit dem Giants Editor?

für

Landwirtschafts-Simulator 2011

Erstellt von André Kvelbergs (ClaasHof)

Copyright © by André Kvelbergs

Wie bepflanzt man Felder?

Schritt 1

Fruchtsorte aussuchen

In einem meiner Tutorials „Wie erstellt man neue Felder mit dem Giants Editor“ habe ich euch gezeigt wie man ein neues Feld anlegt.

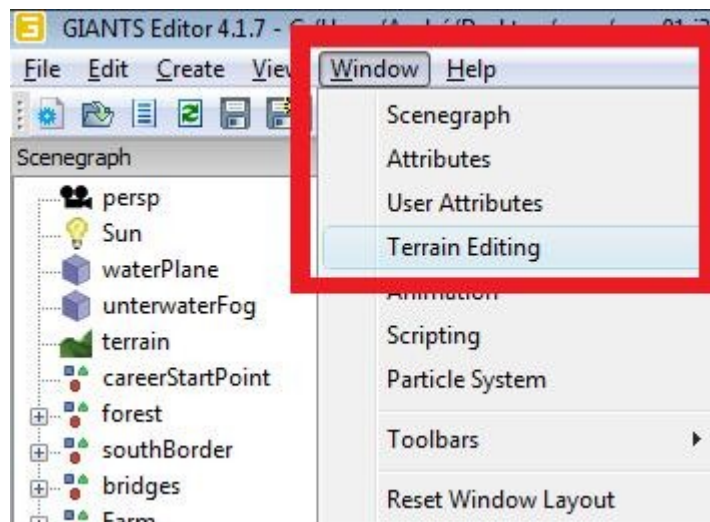
Jetzt wollen viele die Felder natürlich auch bepflanzen so dass die Felder im neuen Spiel auch fertig bewachsen sind. Dies ist ein sehr einfacher Schritt, erfordert aber etwas Zeit.

Fangen wir an.

- a) Als erstes öffnet Ihr eure Map mit dem Giants Editor. Sobald die Map geladen wurde, geht Ihr oben auf die Symbolleiste und klickt das Feld „Terrain Foliage Paint Mode“ an. Dies ist das Symbol, das so aussieht wie ein grünes Farnblatt.

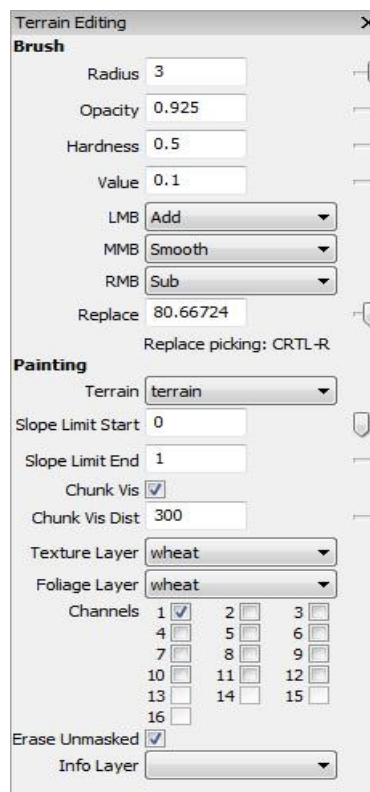


- b) Als nächstes öffnet Ihr das Fenster „Terrain Editing“.
Dazu klickt oben bei den Reitern auf „Window“ und klickt dann in der Liste auf „Terrain Editing“.



Weiter geht's auf Seite 3

Es sollte sich unten links im Giants Editor das unten abgebildete Fenster öffnen.



- c) Ihr müsst nun dem Giants Editor in Form von Codes sagen, welche Frucht Ihr haben wollt. Zuerst solltet Ihr allerdings wissen, welcher Code für welche Fruchtssorte steht und welcher für die Wachstumsphase ist. Dazu habe ich euch hier die wichtigsten Codes für die Standardfrüchte einmal aufgelistet:

Normales ausgewachsenes Gras: 2, 5, 7
 Gemähtes Gras: 2, 5, 9 bzw. 2, 5, 12

Normal ausgewachsene Gerste: 3, 5, 7
 Stroh: 3, 5, 11
 Kleine Pflanzen: 3, 5, 6
 Stoppel: 3, 5, 8

Normal ausgewachsener Weizen: 1, 5, 7
 Stroh: 1, 5, 11
 Kleine Pflanzen: 1, 5, 6
 Stoppel: 1, 5, 8

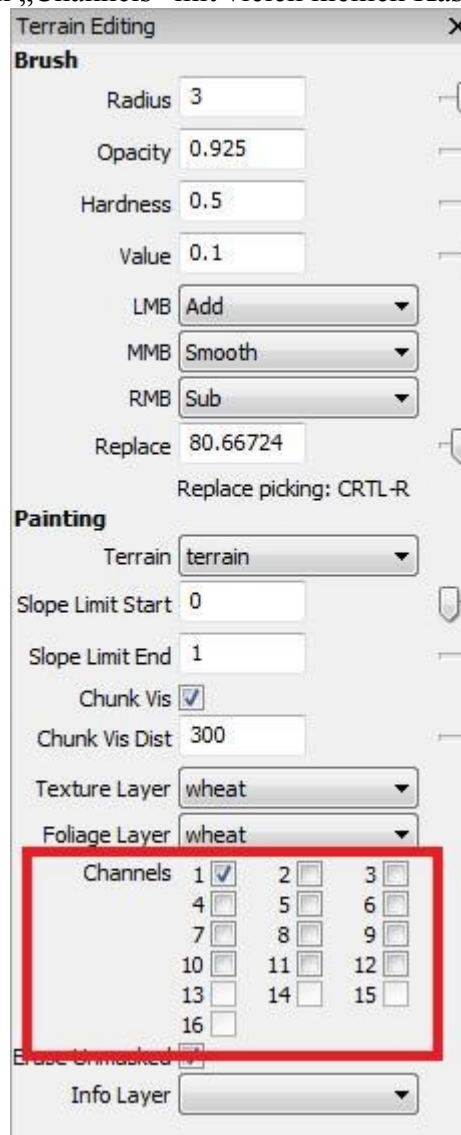
Normaler Mais: 1, 3, 5, 7
 Stoppel: 1, 3, 5, 8
 Kleiner Mais: 1, 3, 5, 6

Normale ausgewachsener Raps: 1, 2, 5, 7
 Stoppel: 1, 2, 5, 8
 Kleine Pflanzen: 1, 2, 5, 6

Weiter geht's auf Seite 4

Diese Zahlencodes stehen für die einzelnen Fruchtsorten sowie den einzelnen Wachstumsphasen. Ihr selber könnt also bestimmen, welche Frucht Ihr haben wollt und dazu auch noch, ob diese frisch ausgesät, voll ausgewachsen und Erntereif oder schon abgeerntet aussehen soll.

- d) Nachdem Ihr euch entschieden habt, was nun auf eurem neu angelegten Feld wie wachsen soll, fangen wir an dem Giants Editor zu sagen welche Frucht dies ist. In unserem Beispiel nehmen wir nun „Weizen“ - voll ausgewachsen und Erntereif. Hierzu findet Ihr in dem vorhin geöffnetem Fenster „Terrain Editing“, etwas weiter unten ein Feld mit dem Namen „Channels“ mit vielen kleinen Kästchen und Zahlen.



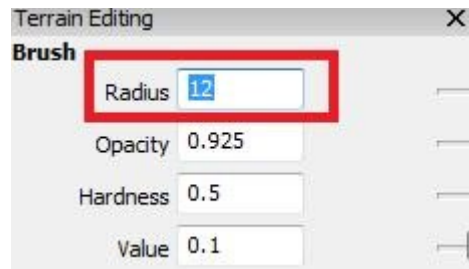
Wir wissen nun das der Zahlencode für ausgewachsenen Weizen wie folgt aussieht:

1, 5, 7

Nun klicken wir in dem Feld „Channels“ die Kästchen der Zahlen 1, 5 und 7 an.

Weiter geht's auf Seite 5

- e) Nachdem der Giants Editor nun weiß, das wir voll ausgewachsenen Weizen pflanzen wollen, können wir nun mit dem „anmalen“ des Feldes beginnen.
Wenn Ihr nun mit der Maus über die Map fahrt, seht Ihr einen roten Kreis. Dies ist euer Arbeitsgerät. Wenn bei euch dieser rote Kreis sehr klein sein sollte, könnt Ihr die Größe von diesem Kreis ändern indem Ihr in dem Fenster „Terrain Editing“ unter Radius, um den Kreis zu vergrößern eine höhere Zahl als schon drin steht eingeben oder um den Kreis zu verkleinern (sehr für feine Arbeiten wie Ecken etc. zu empfehlen) logischerweise eine kleiner Zahl als schon drin steht ein. Hierzu mal ein Foto:



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.

Ein Tipp:

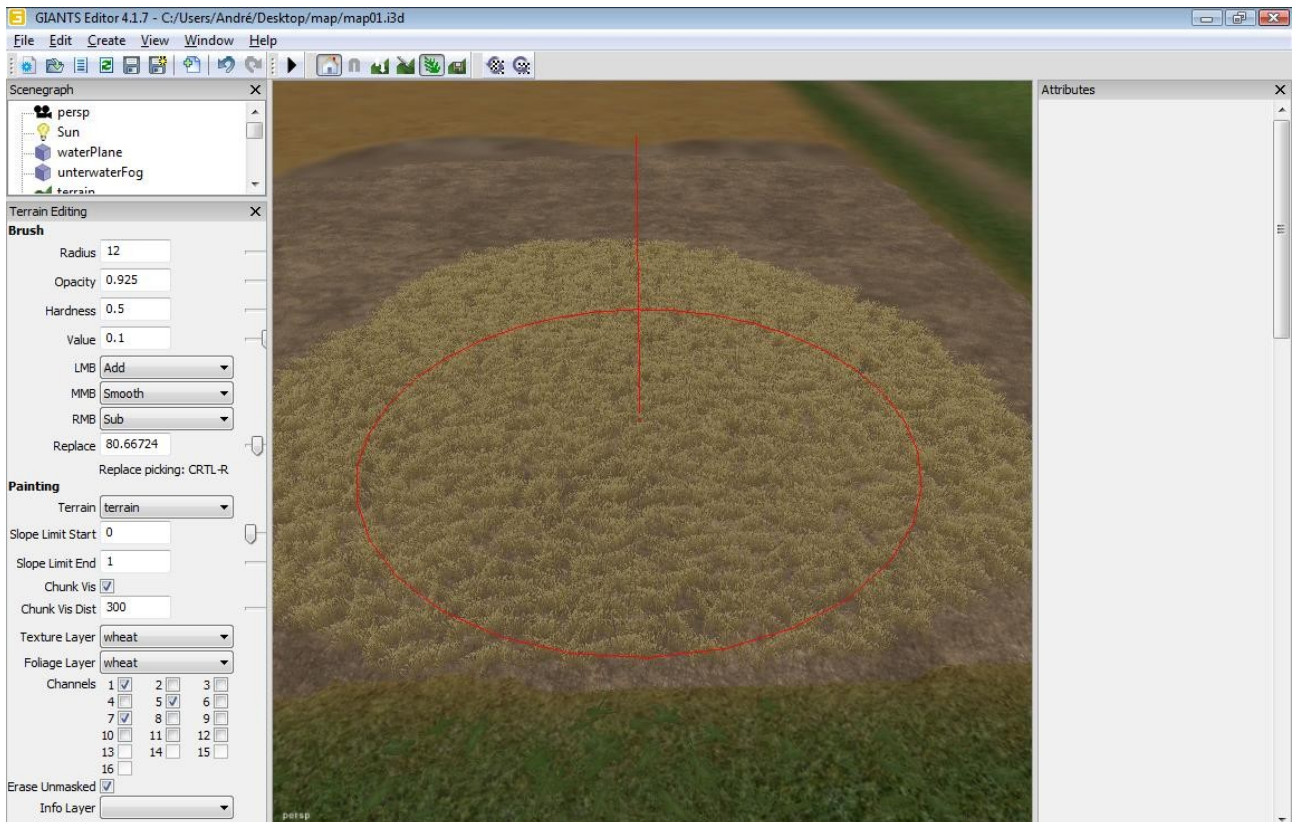
Um Felder zu bepflanzen, bietet sich am besten der Radius **12** an da dieser nicht zu groß und nicht zu klein ist. Damit die Ecken nicht Rund werden, solltet Ihr dafür den Radius **3** oder **4** nehmen.

Weiter geht's auf Seite 6

Schritt 2

Das bepflanzen der Felder

- a) Kommen wir nun zum bepflanzen der Felder.
Nun müsst Ihr mit dem roten Kreis auf das neu angelegte Feld fahren.
Wenn Ihr nun die Linke Maustaste gedrückt haltet und mit der Maus langsam über das Feld fahrt, seht Ihr das dort, in unserem Beispiel „Weizen“ steht. Und zwar genauso wie wir es wollten. „Weizen – voll ausgewachsen und Erntereif“



Nun könnt Ihr die Felder nach belieben bepflanzen.

ACHTUNG!

Ihr müsst darauf achten dass im Fenster „Terrain Editing“ die Felder „Texture Layer“ und „Foliage Layer“ auf **wheat** stehen. Sollte dies nicht der Fall sein, klickt bei beiden rechts auf den kleinen Pfeil und wählt **wheat** aus.

Egal welche Fruchtssorte Ihr ausgewählt habt oder haben wollt, MUSS! **wheat** in diesen beiden Feldern stehen sonst wird beim „malen“ nichts passieren.

Weiter geht's auf Seite 7

Wenn Ihr noch Fragen zu dem Thema „**Wie bepflanzt man Felder 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