

Tutorial

Wie passe ich das Gelände an, sodass es nicht eckig und kantig aussieht?

für

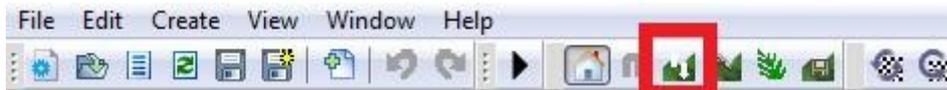
Landwirtschafts-Simulator 2011

Erstellt von André Kvelbergs (ClaasHof)

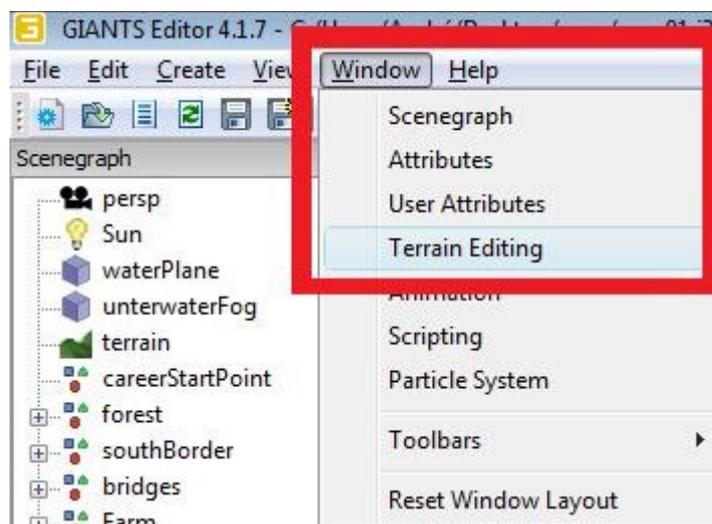
Copyright © by André Kvelbergs

In diesem Tutorial erkläre ich euch, wie man neu erstellte Berge und Hügel sowie einfaches Gelände anpasst, sodass es nicht mehr kantig und eckig aussieht.
Dieses Tutorial ist recht kurz da es ein einfacher Schritt ist.

- a) Als erstes öffnet Ihr die Map so wie im „Tutorial Teil 2“ beschrieben (Teil 2 meiner Tutorials!)
Sobald die Map im Giants Editor fertig geladen wurde, müsst Ihr in den „Terrain Sculpt Mode“ gehen. Klickt dazu oben auf das Symbol „Terrain Sculpt Mode“.
Siehe Foto:



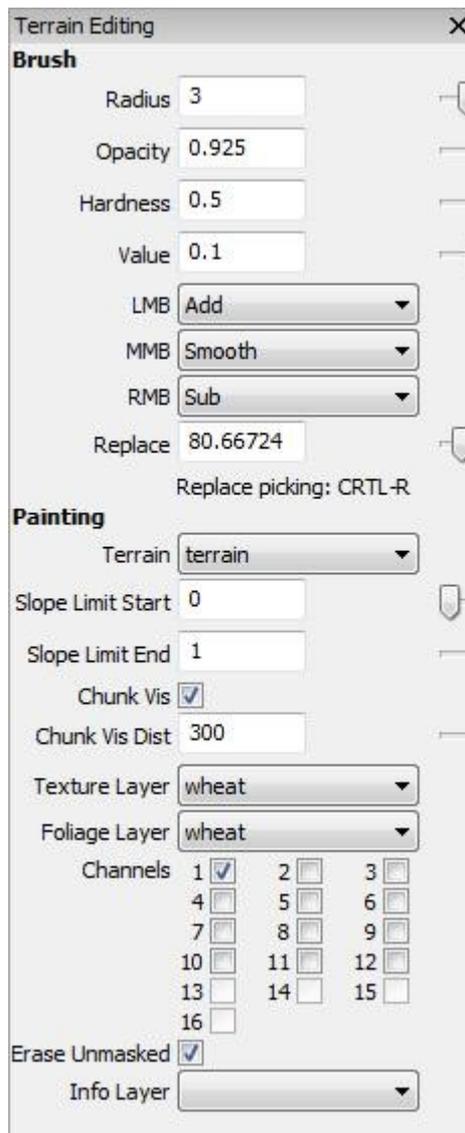
Öffnet nun das Fenster „Terrain Editing“. Dazu klickt oben in der Symbolleiste auf den Reiter „Window“ und wählt darin „Terrain Editing“ aus.



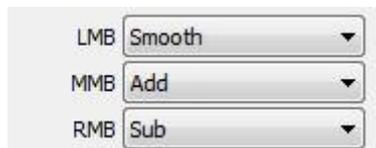
Nun sollte sich im unteren Linken Bereich des Giants Editors das Fenster „Terrain Editing“ öffnen.

Wie das aussieht erfahrt Ihr auf der nächsten Seite.

Weiter geht's auf Seite 3



- b) Als nächstes müssen wir die Maussteuerung anpassen. Dazu gibt es im Fenster „Terrain Editing“ die drei Felder, die Ihr unten auf dem Foto seht. Passt die Maussteuerung so an wie es unten auf dem Foto zu sehen ist. Dazu müsst Ihr nur auf den kleinen Pfeil rechts, drauf klicke und könnt dann die passenden Felder auswählen.



Weiter geht's auf Seite 4

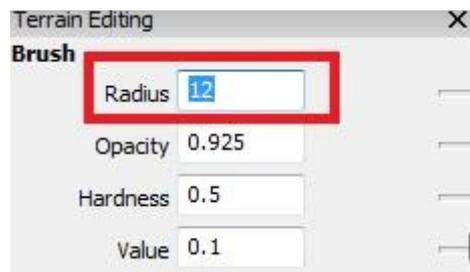
Hier eine kurze Erklärung was die Abkürzungen der Maussteuerung bedeuten:

LMB = Linke Maustaste

MMB = Mittlere Maustaste (meistens das Mausrad)

RMB = Rechte Maustaste

- c) Wenn Ihr alles richtig eingestellt habt, könnt Ihr nun noch den Roten Arbeitskreis (zu sehen wenn man mit der Maus über die Map fährt) von der Größe her verändern. Hierbei gibt es keine Vorgabe. Jeder hat seine eigene Einstellung. Ihr müsst einfach schauen, mit welcher Größe Ihr am besten klar kommt. Die Größe des Roten Kreises könnt Ihr links im Fenster „Terrain Editing“ unter „Radius“ einstellen. In diesem Beispiel nehme ich den Radius **12**.



- d) Nun haben wir alle Einstellungen erledigt sodass wir anfangen können, das Gelände von seinen Ecken und Kanten zu befreien oder einfach gesagt zu „glätten“. Dazu geht zu dem Berg oder dem Geländeteil der geglättet werden soll. Wenn ihr dort seid, haltet die Linke Maustaste gedrückt und fahrt über die eckige Kante. Ihr seht nun das die Kanten „weich“ bzw. „glatt“ werden. Jetzt könnt Ihr das Gelände solange „bügeln“ bis es so wie gewünscht aussieht.

HINWEIS:

Je nachdem wie oft Ihr über eine Stelle rüber „bügelt“ (mit der Maus fahrt) glättet sich das Gelände immer mehr und wird dabei immer breiter bzw. größer. Auch hier kann ich nur sagen: Etwas üben und dann sollte man schnell den Dreh raus haben und ein Gefühl dafür entwickeln.

Ich habe hier bewusst auf ein Foto verzichtet, da man dies als Anfänger nicht wirklich auf einem Foto erkennen kann. Dies betrifft natürlich auch diejenigen die es zuvor noch nie gesehen haben.

Weiter geht's auf Seite 5

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 Erlaubniss 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 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

