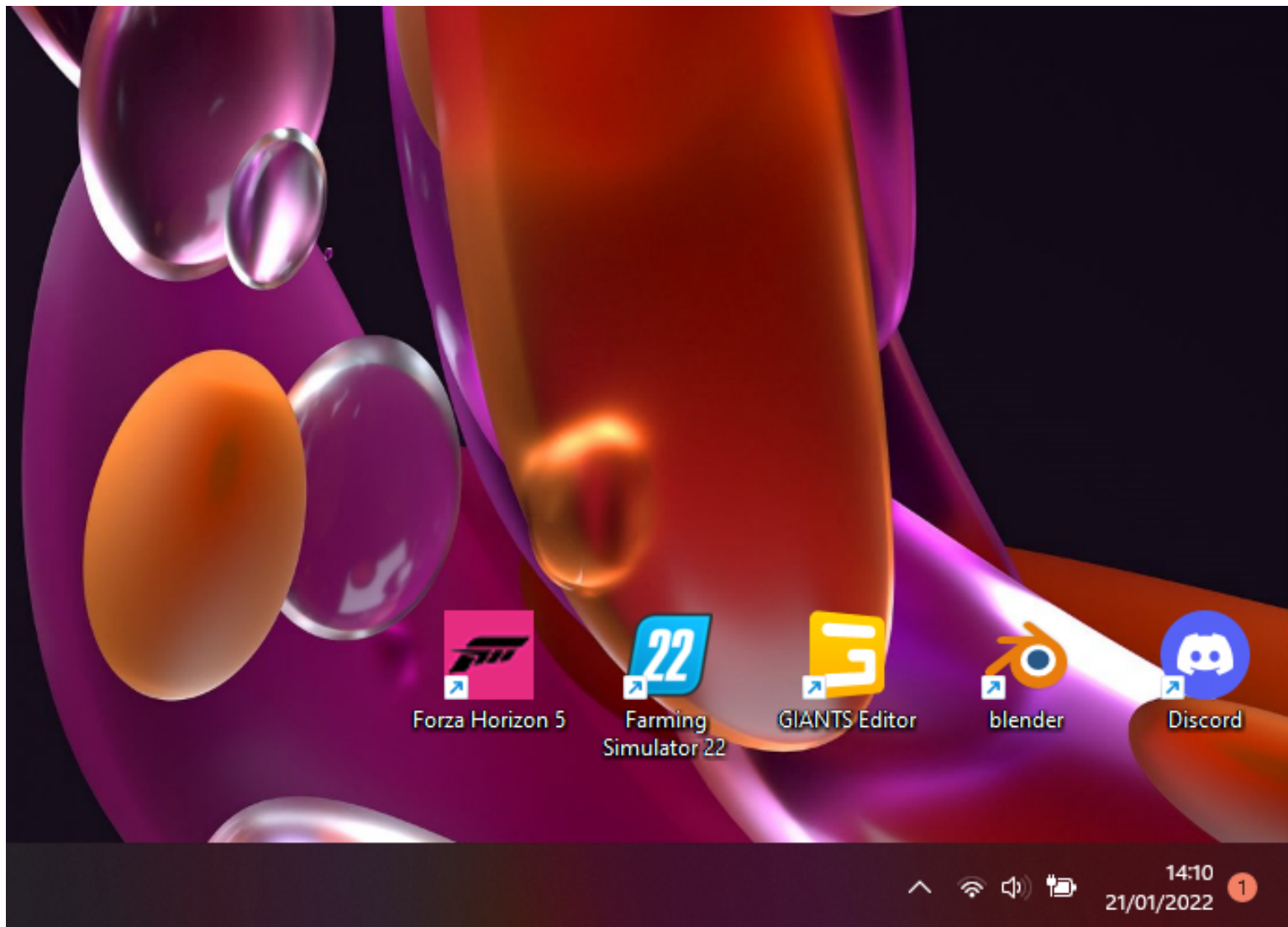


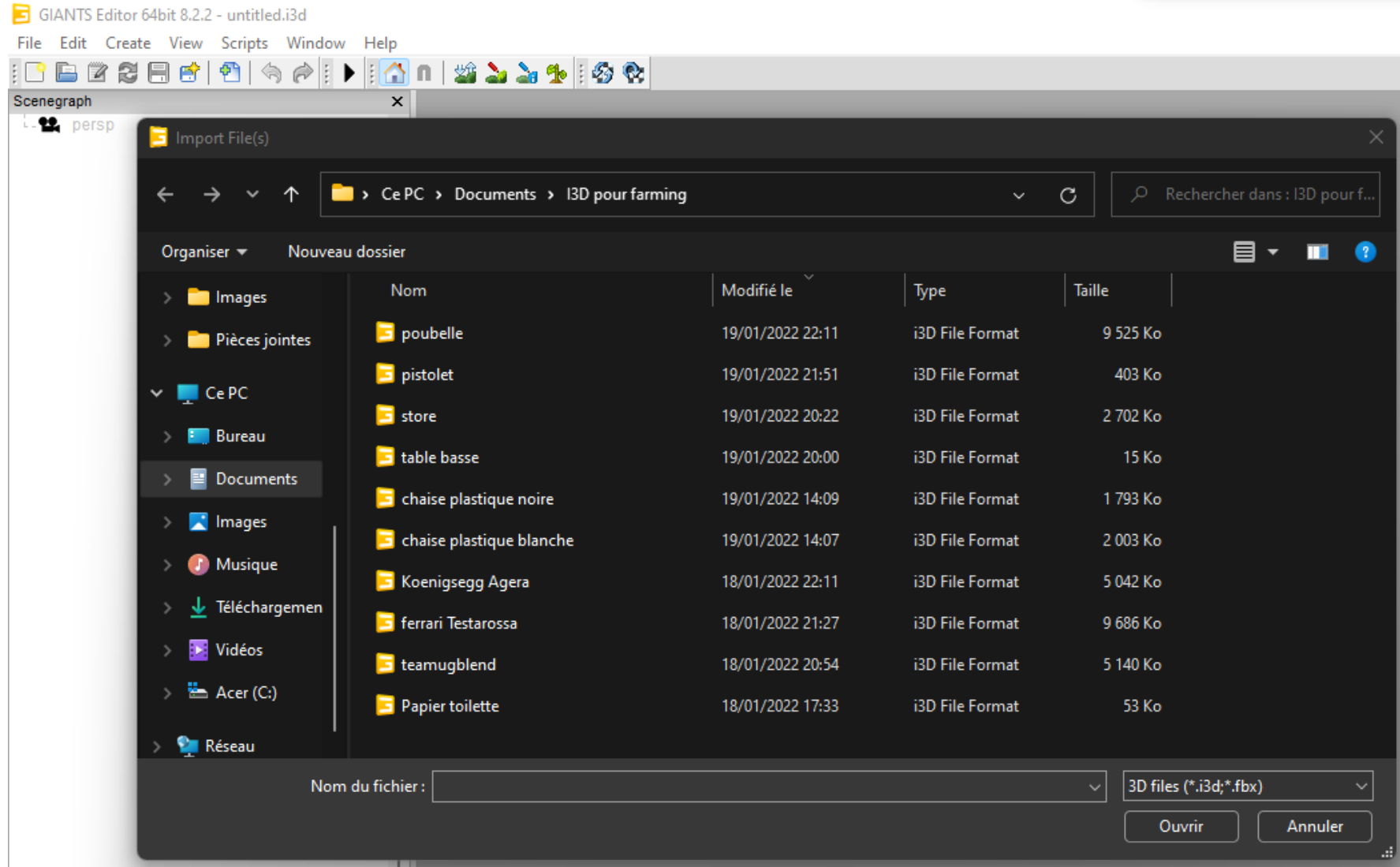


**Procédure à suivre pour les fichiers i3D sous Giants Editor
(FS19)**

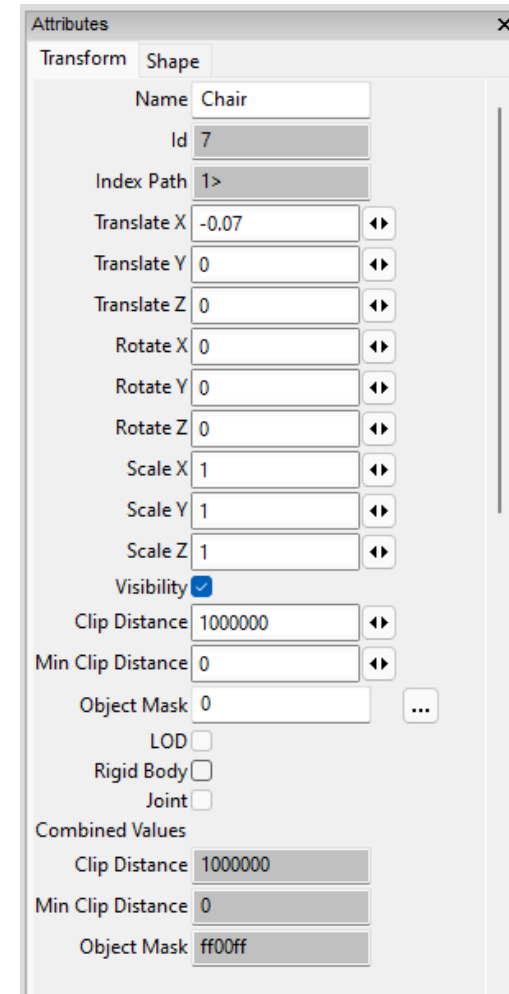
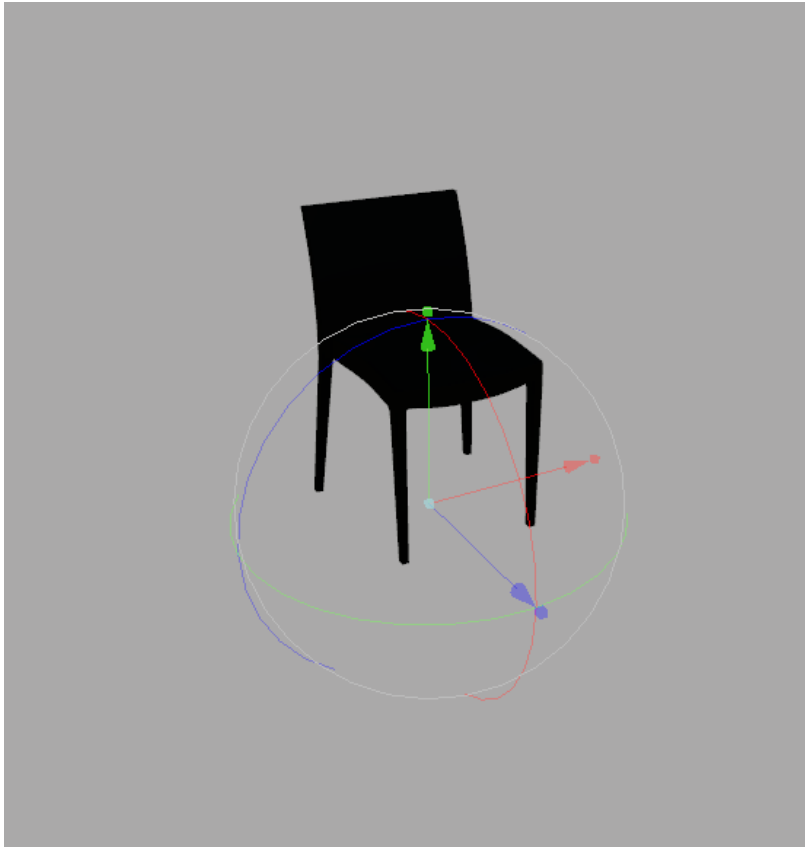
1. Tout d'abord, Ouvrez Giants Editor disponible sur votre bureau ou des votre fichiers racine de votre ordinateur.



2. Une fois dans Giants Editor, allez dans l'onglet FILES/IMPORT/(votre fichier).I3D



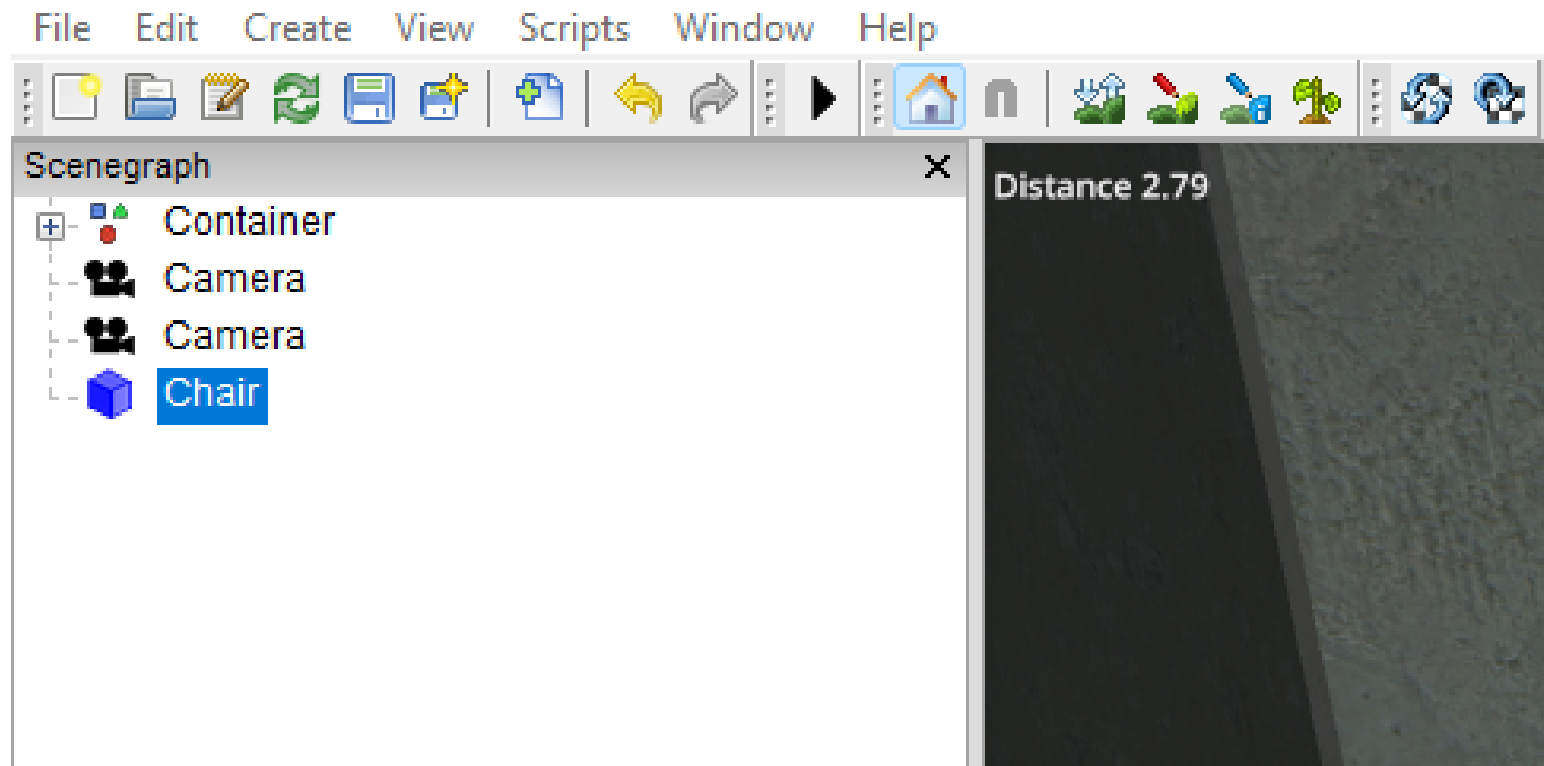
3. L'i3D apparaît sous Giants Editor et vous pouvez le déplacer comme vous souhaitez à l'aide des flèches de couleurs (bleue/rouge/vert)
Puis sur l'image n°2, nous voyons TRANSLATE;ROTATE;SCALE qui permet de le déplacer.



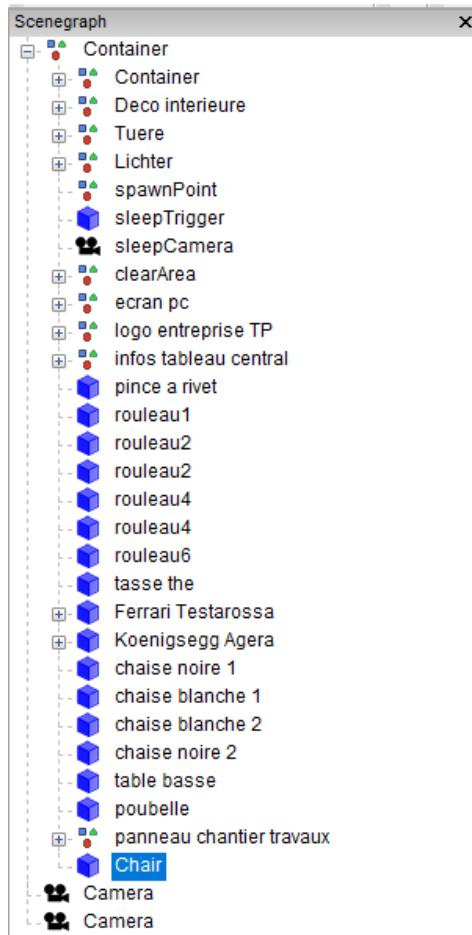
4. Vous avez désormais votre i3D maintenant vous pouvez en faire ce que vous voulez :-)

!! SI VOUS VOULEZ L'AJOUTER DANS UN MOD DÉJÀ EXISTANT, SUIVEZ CETTE PROCÉDURE SUIVANTE :

1. Dès que vous avez importé votre i3D, il apparaît tout en bas des “transform group” (formes colorées)



2. Faites un CTRL+X pour ensuite déplacer votre i3D dans le transform group principal de votre mod, dans mon cas mettez le dans “container” | Il apparaît donc sous le nom de “Chair” ; vous pouvez le renommer puis le tour est joué, votre i3D est prêt pour être visible en jeu !



NB : Quelques fonctionnalités utiles à savoir sur Giants Editor v8.2.2 :

- pour dupliquer un objet : CTRL+D
- pour déplacer un objet : CTRL+X / CTRL+V pour le coller

Ce tutoriel à été réalisé par BASTI1_VHE
21/01/2022, France