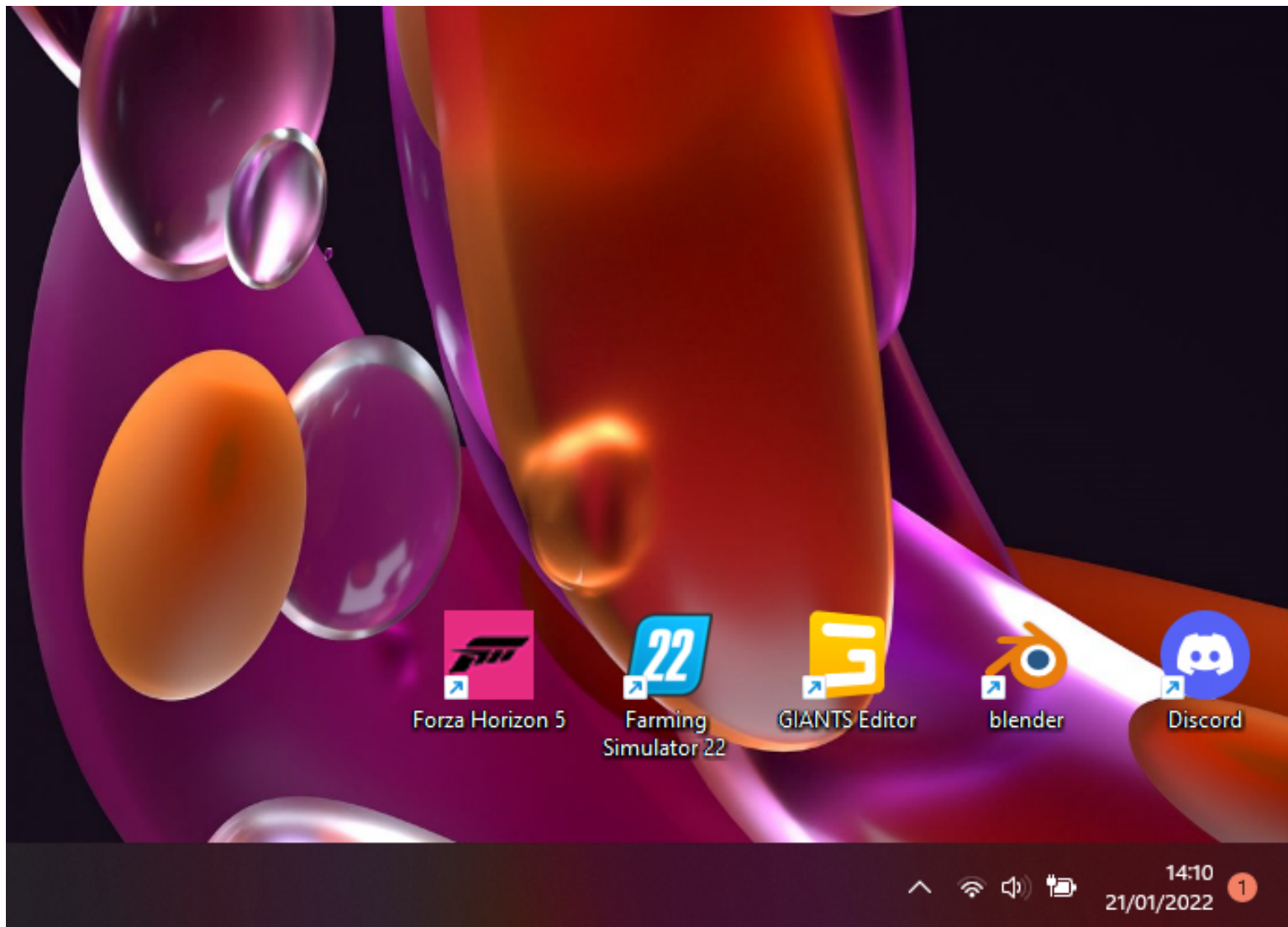


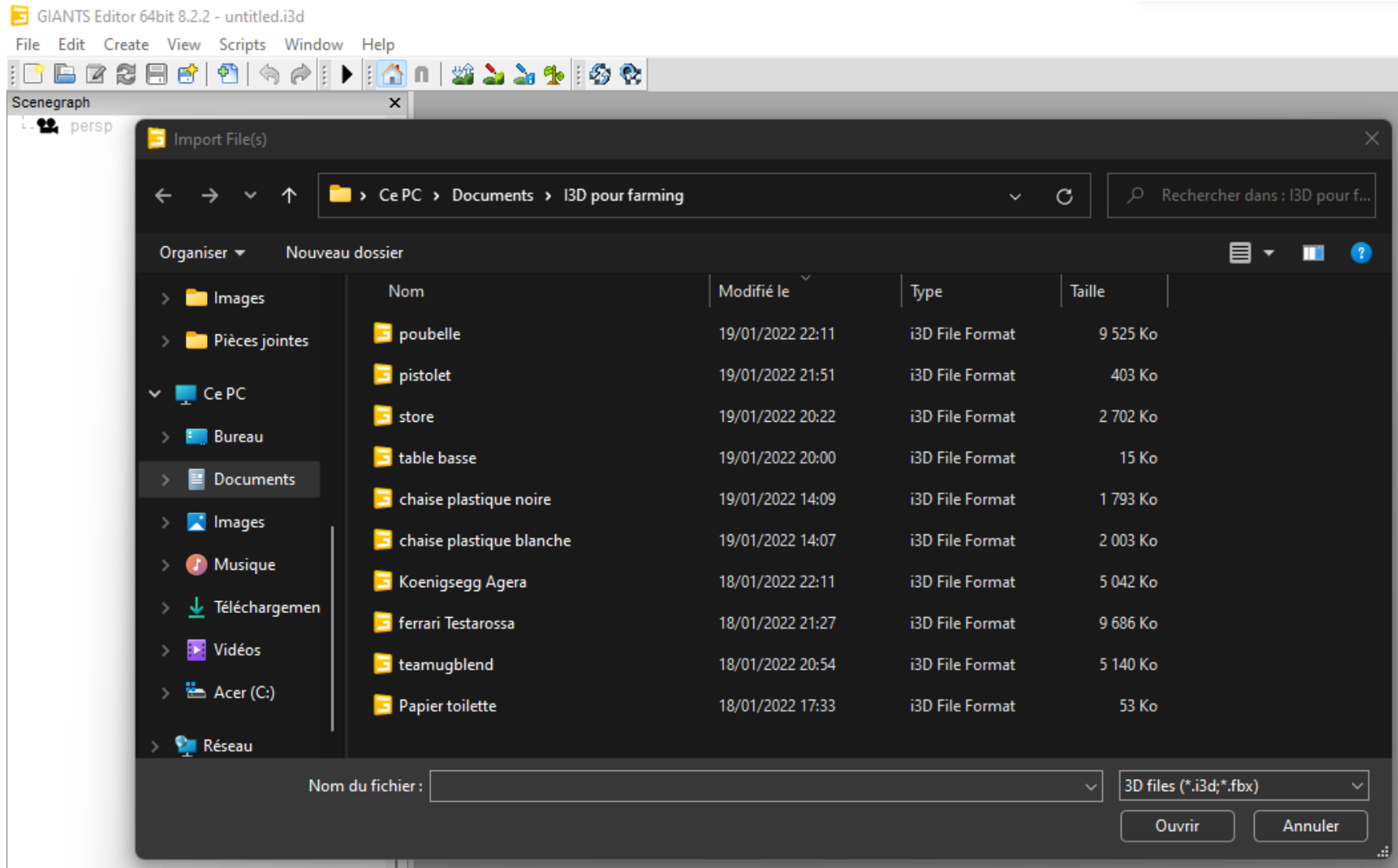


Vorgehensweise für i3D-Dateien unter Giants Editor (FS19)

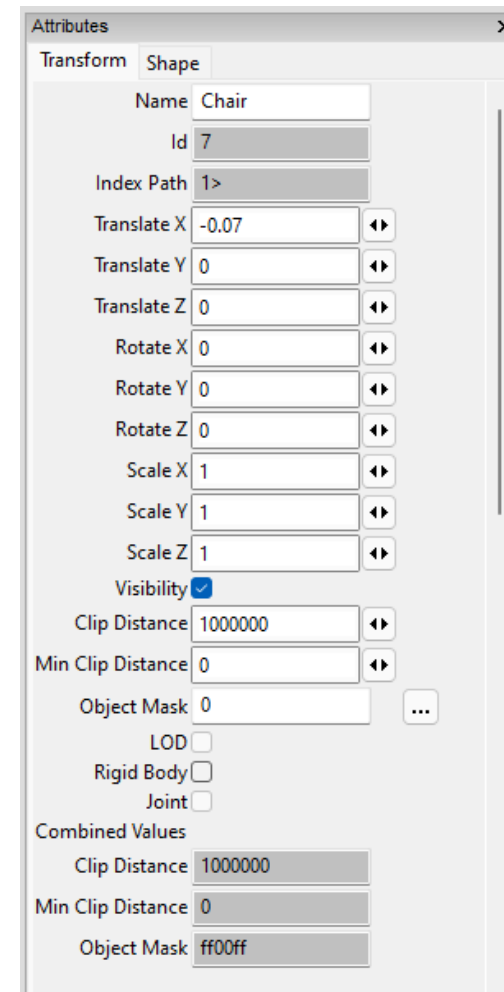
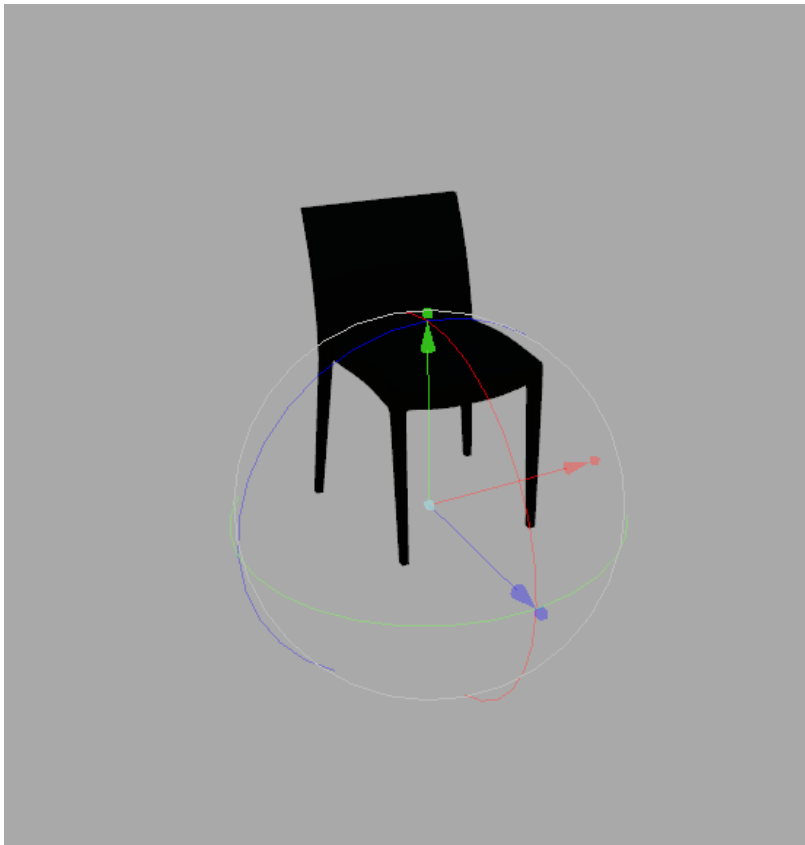
1. Öffnen Sie zunächst den Giants Editor, der auf Ihrem Desktop oder in den Stammdateien Ihres Computers verfügbar ist.



2. Gehen Sie im Giants Editor zur Registerkarte FILES/IMPORT/(your file).i3D



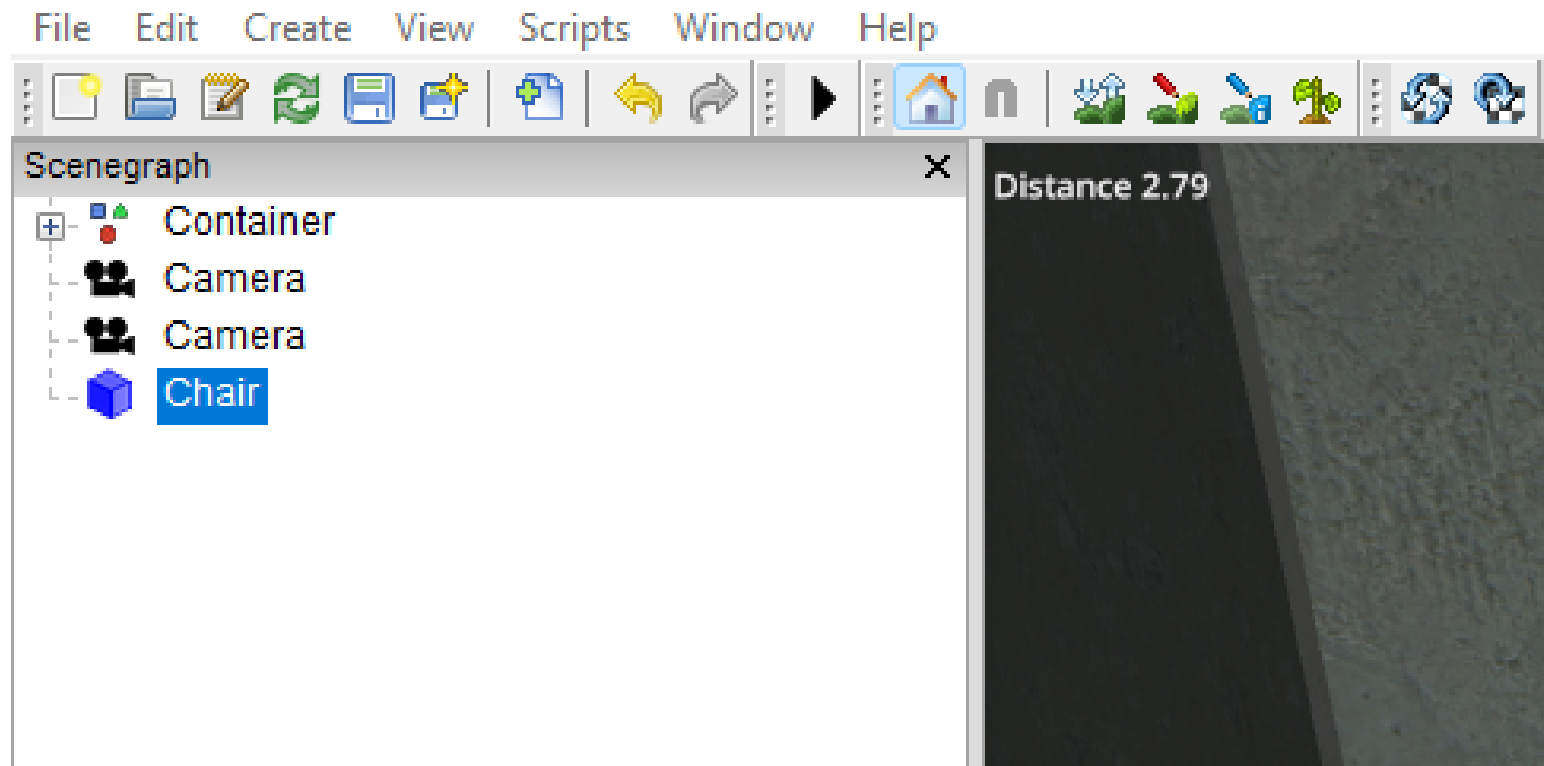
3. Das i3D erscheint unter Giants Editor und Sie können es mit den farbigen Pfeilen (blau/rot/grün) beliebig verschieben. Dann sehen wir auf Bild Nr. 2 TRANSLATE;ROTATE;SCALE, was es erlaubt, es zu verschieben.



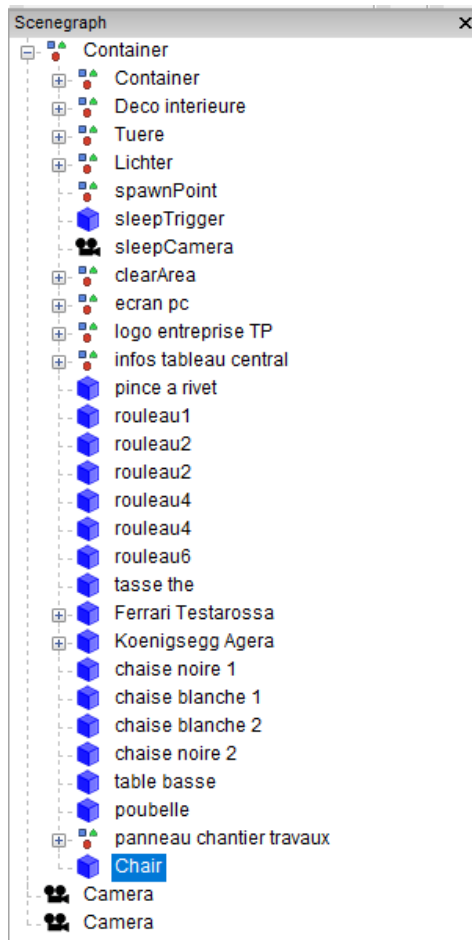
4. Sie haben jetzt Ihr i3D, jetzt können Sie damit machen, was Sie wollen :-)

/!\ WENN SIE ES IN EINEM BEREITS BESTEHENDEN MOD HINZUFÜGEN MÖCHTEN, BEFOLGEN SIE DIESES VERFAHREN:

1. Sobald Sie Ihr i3D importiert haben, erscheint es ganz unten in der „Transformationsgruppe“ (farbige Formen)



2. Führen Sie STRG + X aus, um Ihr i3D in die Haupttransformationsgruppe Ihres Mods zu verschieben, in meinem Fall in „Container“ | Er erscheint daher unter dem Namen „Lehrstuhl“; Sie können es umbenennen, dann voila, Ihr i3D ist bereit, im Spiel sichtbar zu sein!



NB: Einige nützliche Funktionen, die Sie über Giants Editor v8.2.2 wissen sollten:

- um ein Objekt zu duplizieren: STRG+D
- Um ein Objekt zu verschieben: STRG+X / STRG+V, um es einzufügen

Dieses Tutorial wurde von BASTI1_VHE erstellt
21.01.2022, Frankreich