

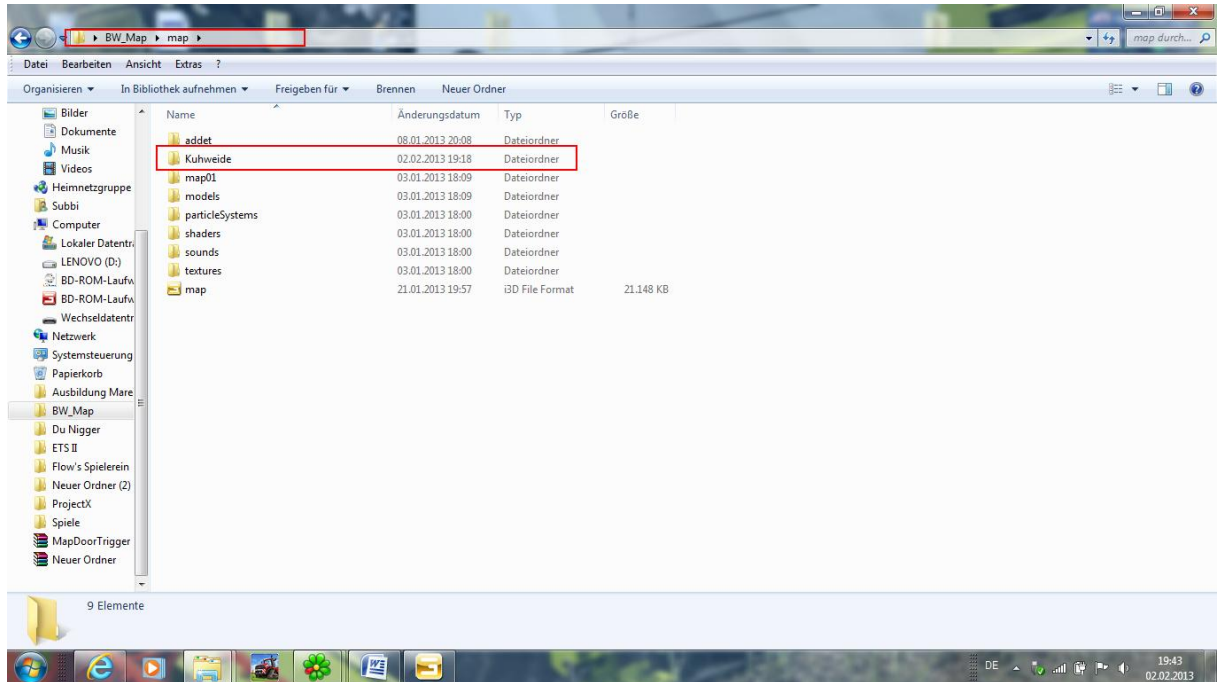
Hier ein kleines Tut für das „erfolgreiche“ verschieben bzw. erstellen einer Kuhweide.

Man sollte sich minimal im GE auskennen.

1. Folgende Datei herunterladen und in den Mapsordner ziehen.

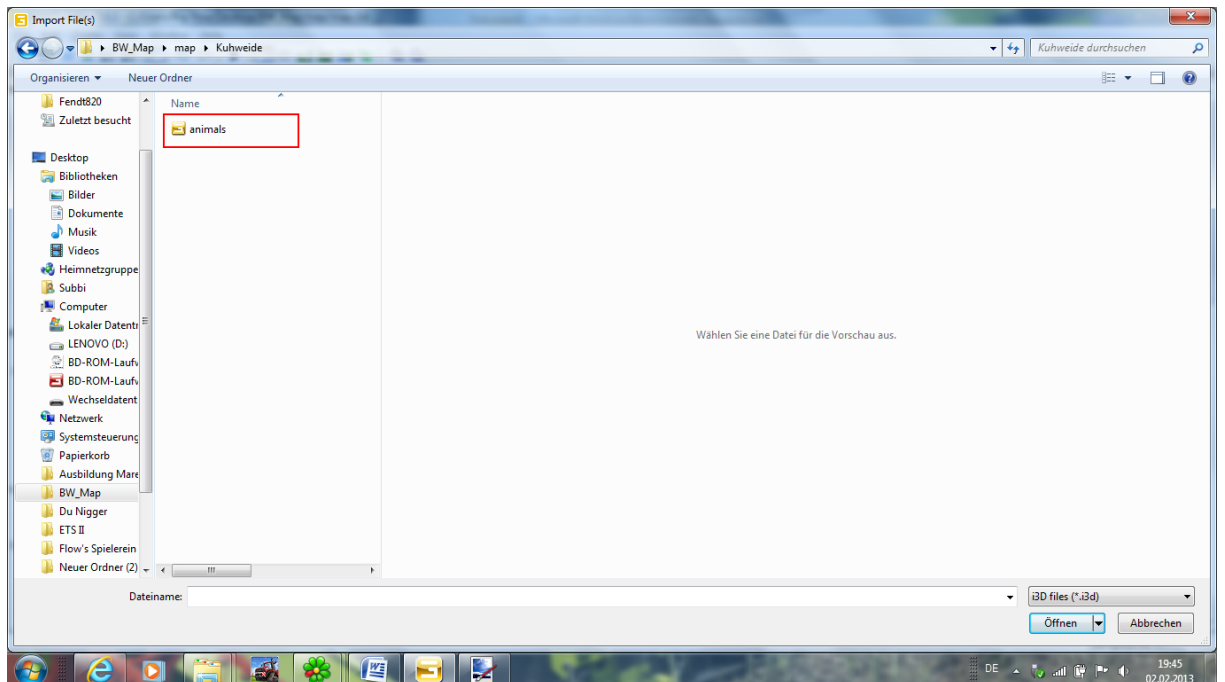
Die Zip Datei vorher erst entpacken.

DI Link: <http://www.file-upload.net/download-7150319/Kuhweide.zip.html>

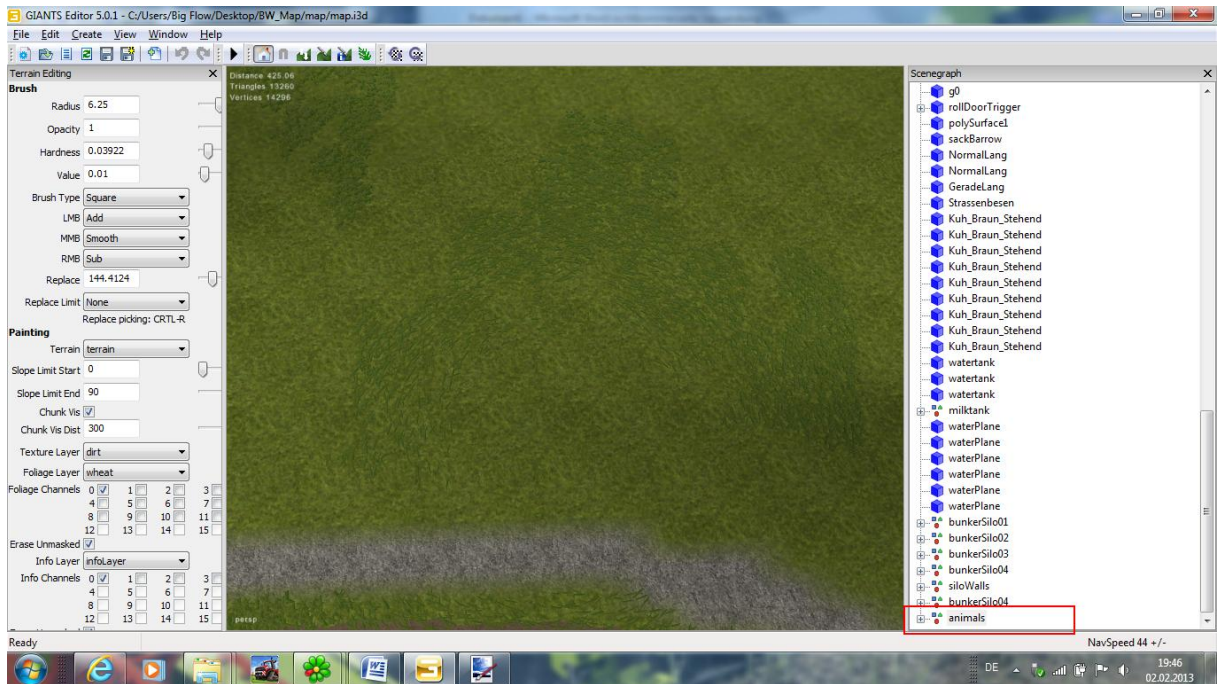


2. Die Map im Giants Editor öffnen.

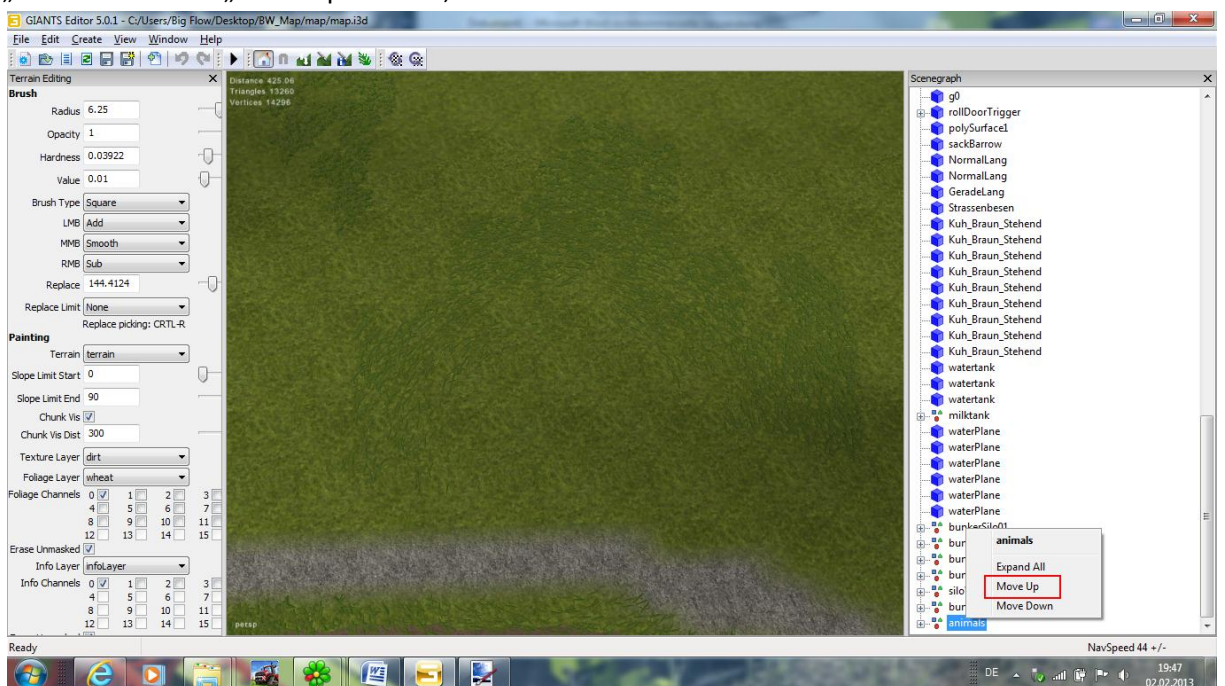
3. Nun auf das Icon „Import i3D File“ klicken, es öffnet sich ein Fenster. Aus dem heruntergeladenen Ordner die i3D öffnen.

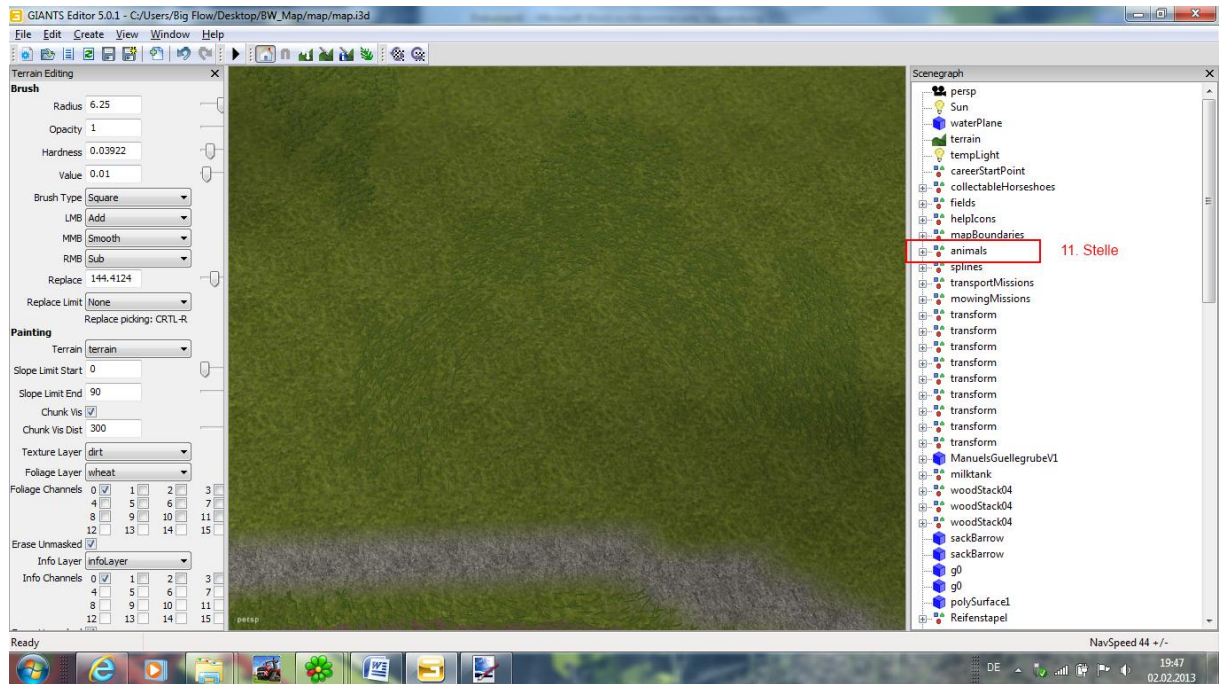


4. Nun erscheint im Scenegrph Fenster die TransformGroup „animals“. (ganz unten im Scenegrph Fenster.)



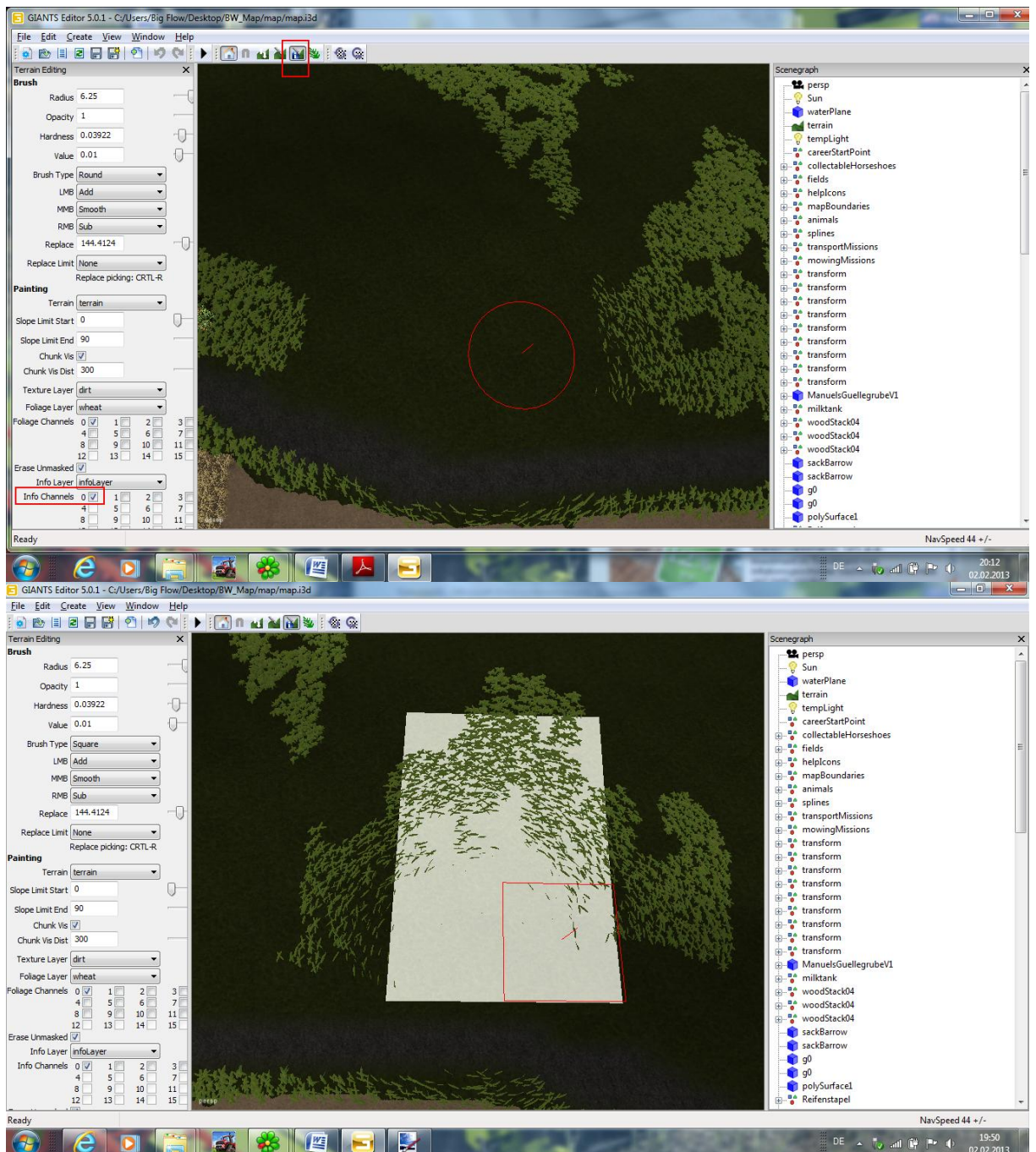
5. Diese TransformGroup muss nun auf die 11te Stelle von oben verschoben werden, um die Indexe nicht anpassen zu müssen. Das geht wie folgt: Rechtsklick auf die TransformGroup „animals“ und auf „Move up“ klicken, bis die TG auf der 11ten Stelle von oben ist.



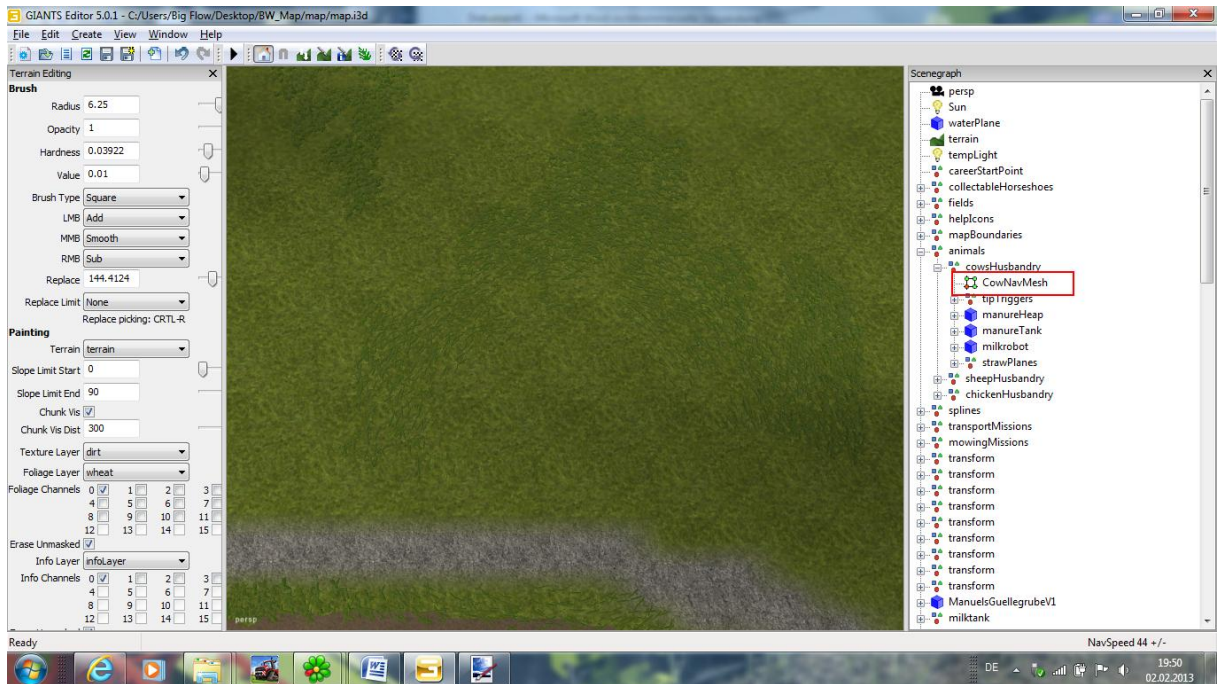


6. Nun muss man im „Terrain Info Layer Paint Mode“ die Kuhweide auf dem Terrain aufmalen. Bei Kühen muss man im Info Channels (unter den Foliage Channels) bei 0 einen Hacken setzen. Bei Schafen ist es 1 und bei Hühnern ist es die 2.

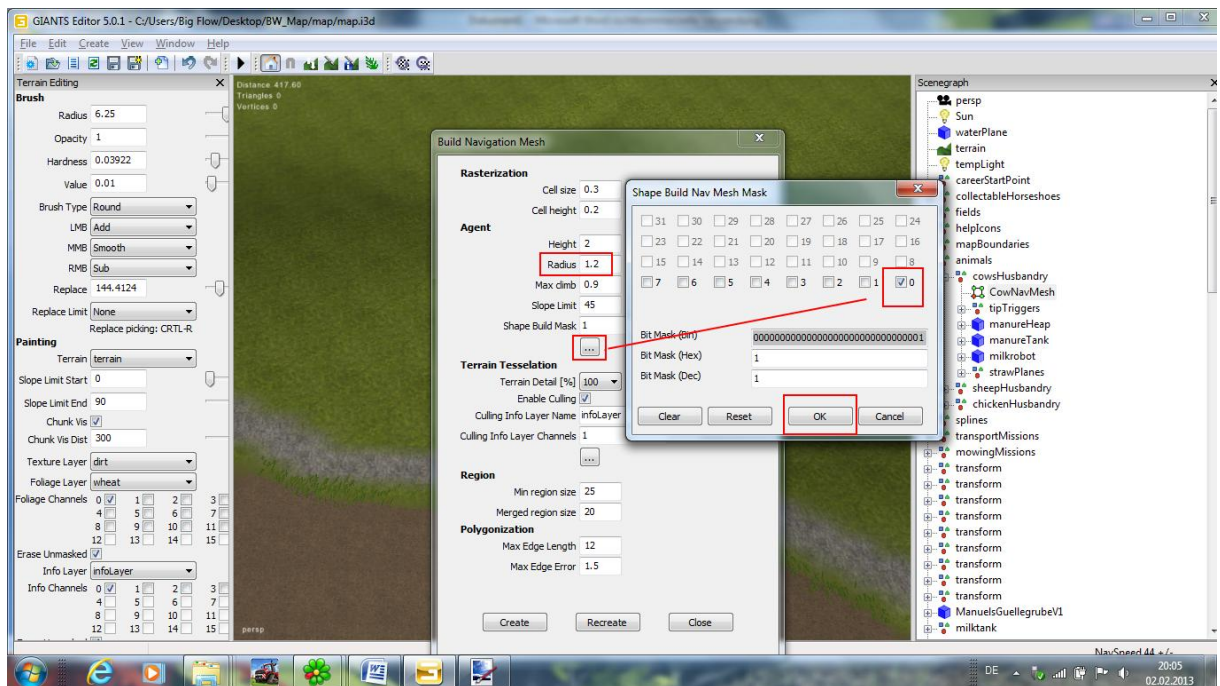




7. Wenn man zufrieden ist, muss man im Scenegrph die TG „animals“ aufklappen. Wenn das geschehen ist, muss man cowsHusbandry aufklappen.

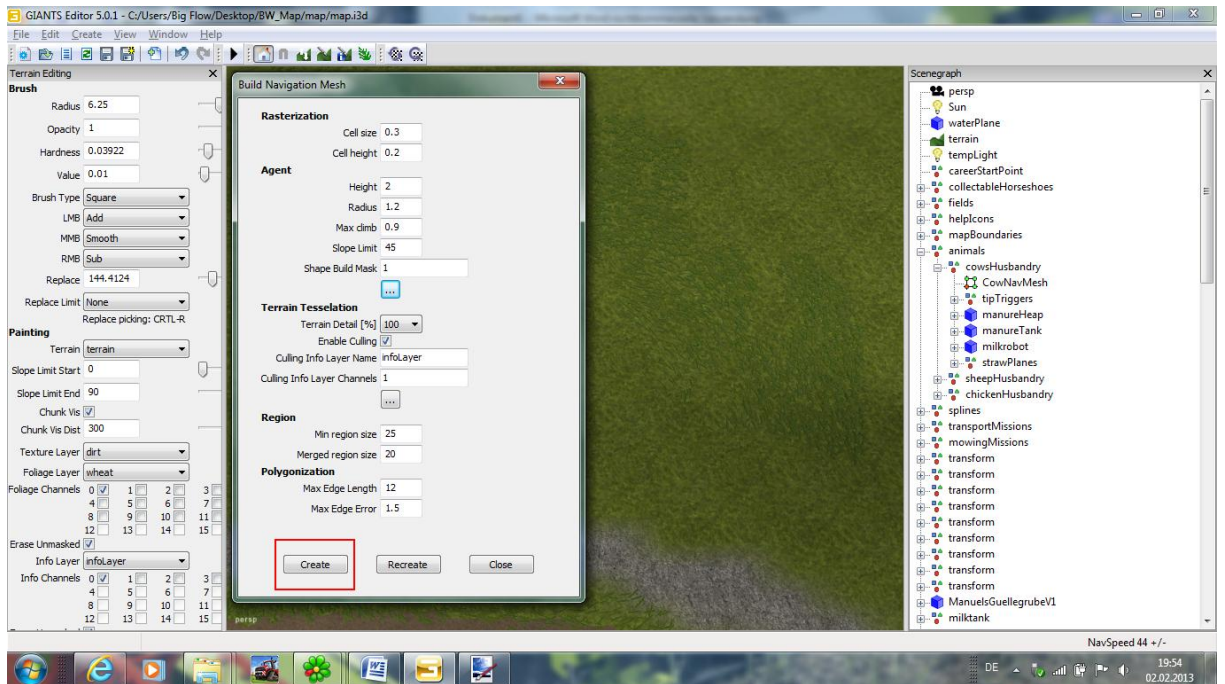


8. Nun klickt man auf CowNavMesh.
9. Als nächstes klickt man oben in der Navigationsleiste auf Create. Nun auf Navigation Mesh. Es öffnet sich ein Fenster „Build Navigation Mesh“. In diesem ändert man bei Radius die Zahl auf 1.2 Außerdem muss man nochwas ändern dass man nicht beschreiben kann, wird aber im Bild erklärt.

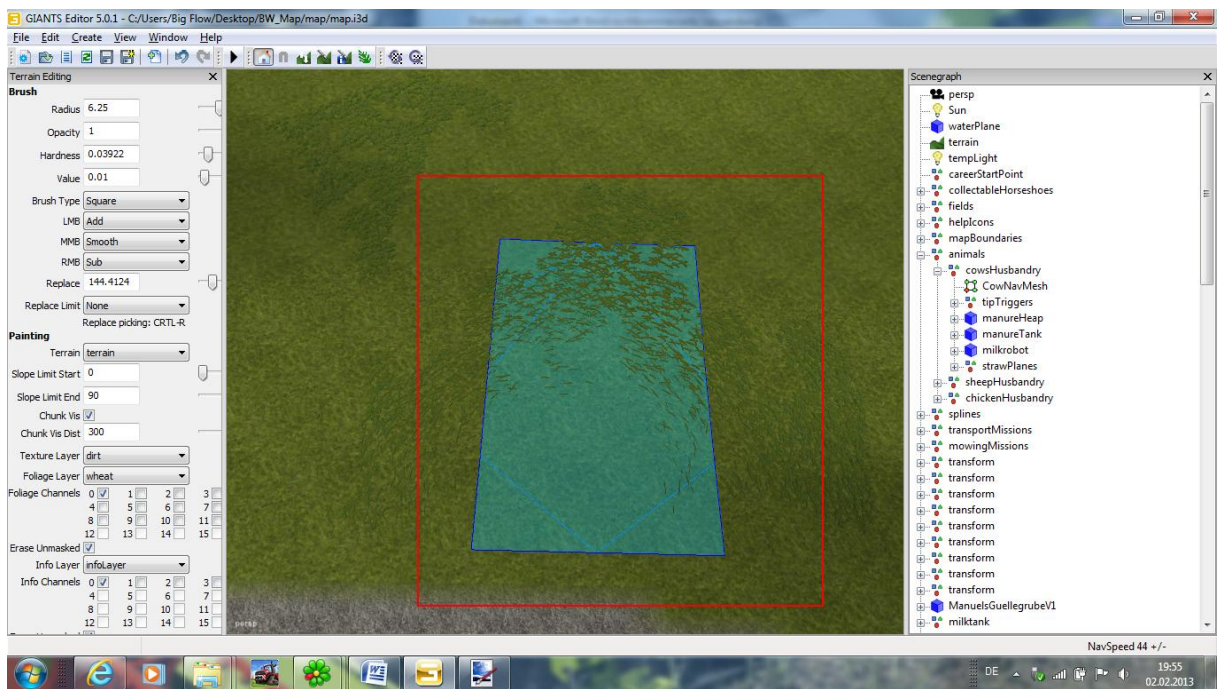


10. Nun klicken wir auf „Create“, die neue Kuhzone wird berechnet.





Danach sollte es so aussehen:



11. Speichern, verzippen und Spaß haben.

Ich hoffe ich konnte es verständlich erklären 😊

Copyright Big Flow 2013