

Terrain im Giants Editor bearbeiten

- Öffne den Terrain Editing Mode, indem du auf Window und dann Terrain Editing klickst
- Wähle zwischen den Brush Types „round“ oder „square“ aus (Das ändert die Form des Pinsels)
- Belege die Maustasten LMB (linke Maustaste), MMB (Mausrad) und RMB (rechte Maustaste) mit den **verschiedenen Funktionen**
- Bevor du malst, empfehle ich dir, die Einstellungen zu bearbeiten:

Einstellungen (oben im Terrain Editing Mod zu finden):

Radius= Radius des Pinsels (Wenn zu groß, dann kann der GE abstürzen)

Opacity= Geschwindigkeit beim Bearbeiten

Hardness= Je höherer Wert, desto grober wird gemalt

Value= Je höher der Wert, desto gerade wird gemalt

Bedeutungen der Funktionen:

Add= erhöhen

Smooth= angleichen, weich zeichnen

Subtract= vertiefen

Replace= Radius des Pinsels auf die gleiche Höhe bringen (an einem Stück „R“ drücken, um die Höhe zu speichern: Wenn du nun in dieser Einstellung malst, bringst du das Terrain im Pinselradius auf die gespeicherte Höhe

von Kruemel Modding