

Modding-Tutorial,  
Thema: i3dMappings,  
Stand: 01.04.2021

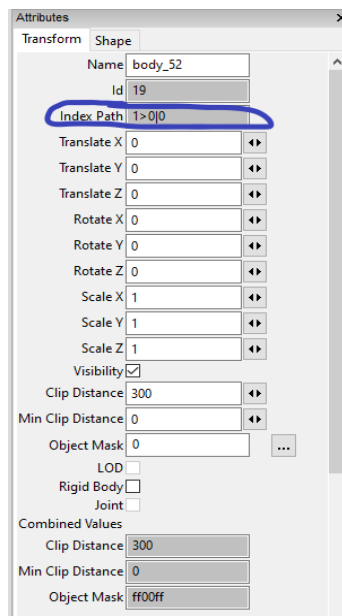
## Einträge in den „i3dMappings“ hinzufügen/ Erklärung

### Erklärung:

In den i3dMappings wird die Node zu einem verbauten Objekt angegeben, damit dieses mithilfe der Node gefunden werden kann. Dies ist z.B. bei Konfigurationen wichtig: Wenn keine Node angegeben, weiß das Spiel nicht, was geladen werden soll/konfigurierbar sein soll. In diesem TUT findest du heraus, wo die node steht und wo du diese einträgst.

### Giants Editor:

- Markiere das jeweilige Objekt
- Öffne die Attributes wie folgt: Window→Attributes
- Merke dir die Node



(Node ist blau umkreist)

### In der \_\_\_\_\_.xml:

- Kopiere eine Zeile der i3dMappings (ganz unten zu finden!)
- Ersetze „id“ durch den namen und node durch die vorher gemerkte Node/den vorher gemerkten „IndexPath“

**von Kruemel Modding**