

Tutorial Pendelachse

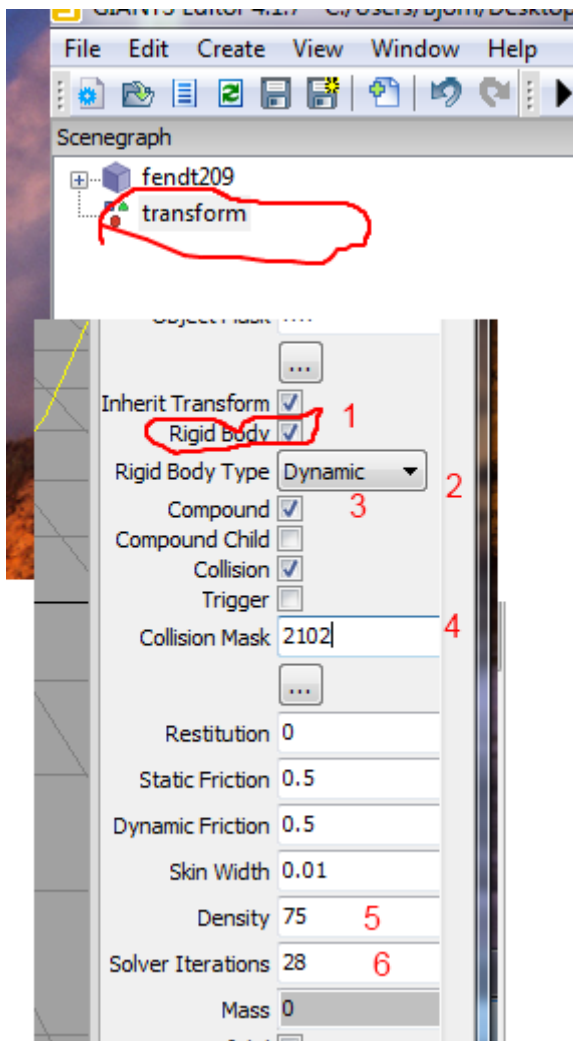
Voraussetzung: Sehr gut Kenntnisse mit dem Giant Editor 4.1.7

Schritt1 Zipdatei endpacken

Schritt 2 i3d mit Giant Explorer öffnen

Schritt 3 TransformGroub erstellen.

Ziehe Bild



Schritt 4 **Transform Auswählen**

Schritt 5 Rüber zu Attributes da bei **Rigid Body Ziffer 1** einen Hacken Machen

Schritt 6 Es erscheinen weitere Optionen Ziffer 2-6

Jetzt genau lesen: Bei **Ziffer 2 Rigid Body Type** von Static auf Dynamic ändern.

Bei **Ziffer 3 Compound** ein hacken setzten.

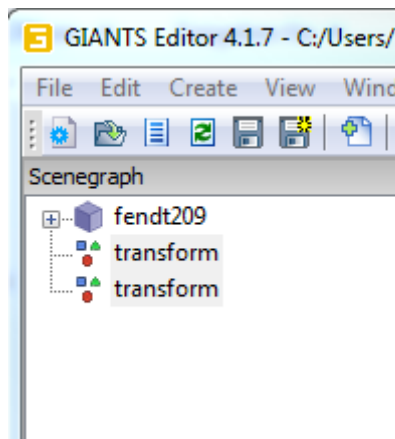
Bei **Ziffer 4 Collision 2102** Eintragen

Und weiter geht's mit **Ziffer 5 Density** da tragt ihr **75** ein und Glaubt mir das ist nicht Zuviel

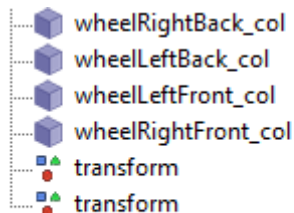
Bei Ziffer 6 Solver Interations Tragt ihr 28 ein

Die hälft ist geschafft

Nun verstähst du noch weiter Transform Groub's, normalerweise erstmals Zwei Stück

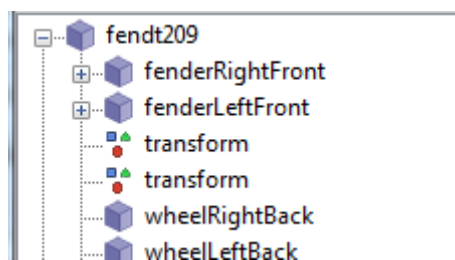


Diese dann mit Strg+x ausschneiden und mit Strg+v in das Objekt einfügen

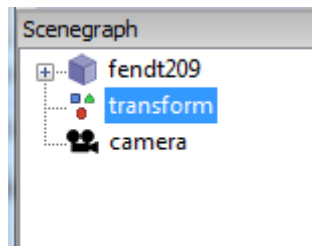


Schritt 4

Nun Scheidet ihr alles weiter bis auf die Vorderräder samt Schutzblech und den beiden neu transform aus und fügt es dann gleich wieder ein so dass die beiden Transform ja so heißen die jetzt, jetzt unter den Vorderrädern stehen



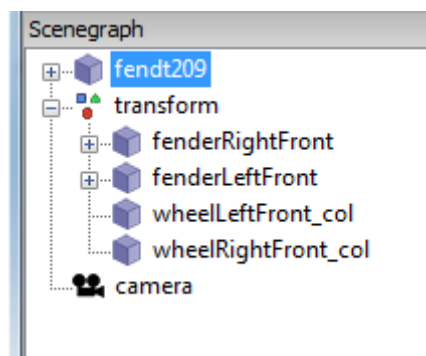
Schritt5



Die Vorderräder ausschneiden und in die einzelnen Transform einfügen.

Wenn Collies für die Räder da sind werden diese auch Ausgeschnitten und mit eingefügt

Wenn danach noch weiter Indexe Kommen Schritt 4 wieder holen



sollte dann so aussehen.

Schritt 6

Speichern

Schritt 7

Die Fahrzeug .xml anpassen

Unter wheel repr= 0 auf 1>0 bzw. 1 auf 1>1 und driveNode von 0|0 auf 1>0|0 bzw. 1|0 auf 1>1|0 ändern ist meistens die 0 und die 1 bei Traktoren

Schritt 8

Komponenten ändern das heißt unter ändern

```
<components count="1"> <component1 centerOfMass="0 0 0.1" solverIterationCount="10" />
```

```
</components>
```

Da wir jetzt zwei Componentes Haben Kommt bei der 1 jetzt eine 2 hin.

Und dann wird unter component1 noch

```
<component2 centerOfMass="0 0 0" solverIterationCount="28" />
```

```
    <joint component1="0" component2="1" index="0">18|1" rotLimit="0 0 12"  
transLimit="0 0 0" />
```

Eingefügt

Schritt 9

Speichern und wieder Packen

Copyright (C) Björn (Gohstbird) Wilms

Änderung nur mit meiner zustimmung