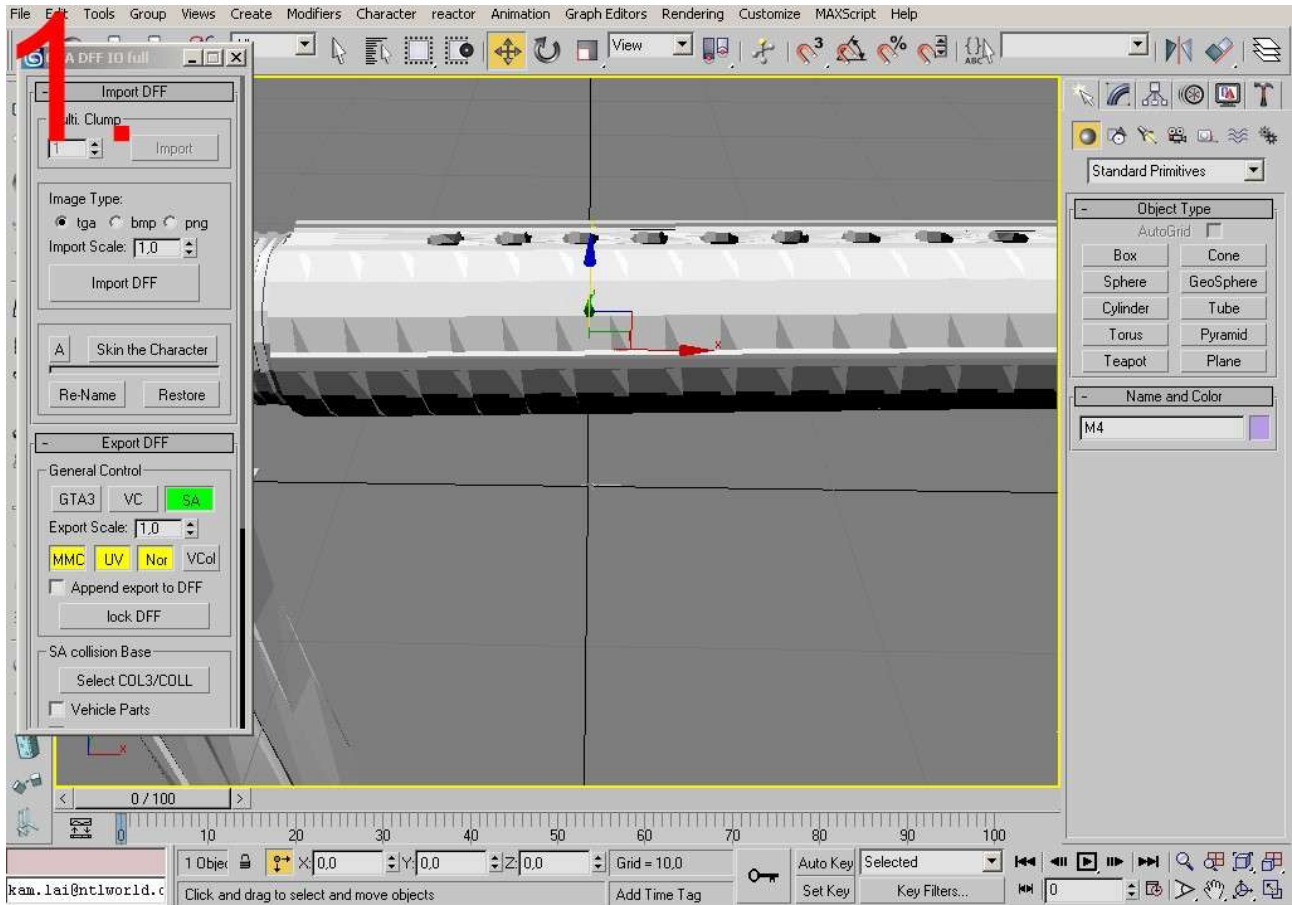
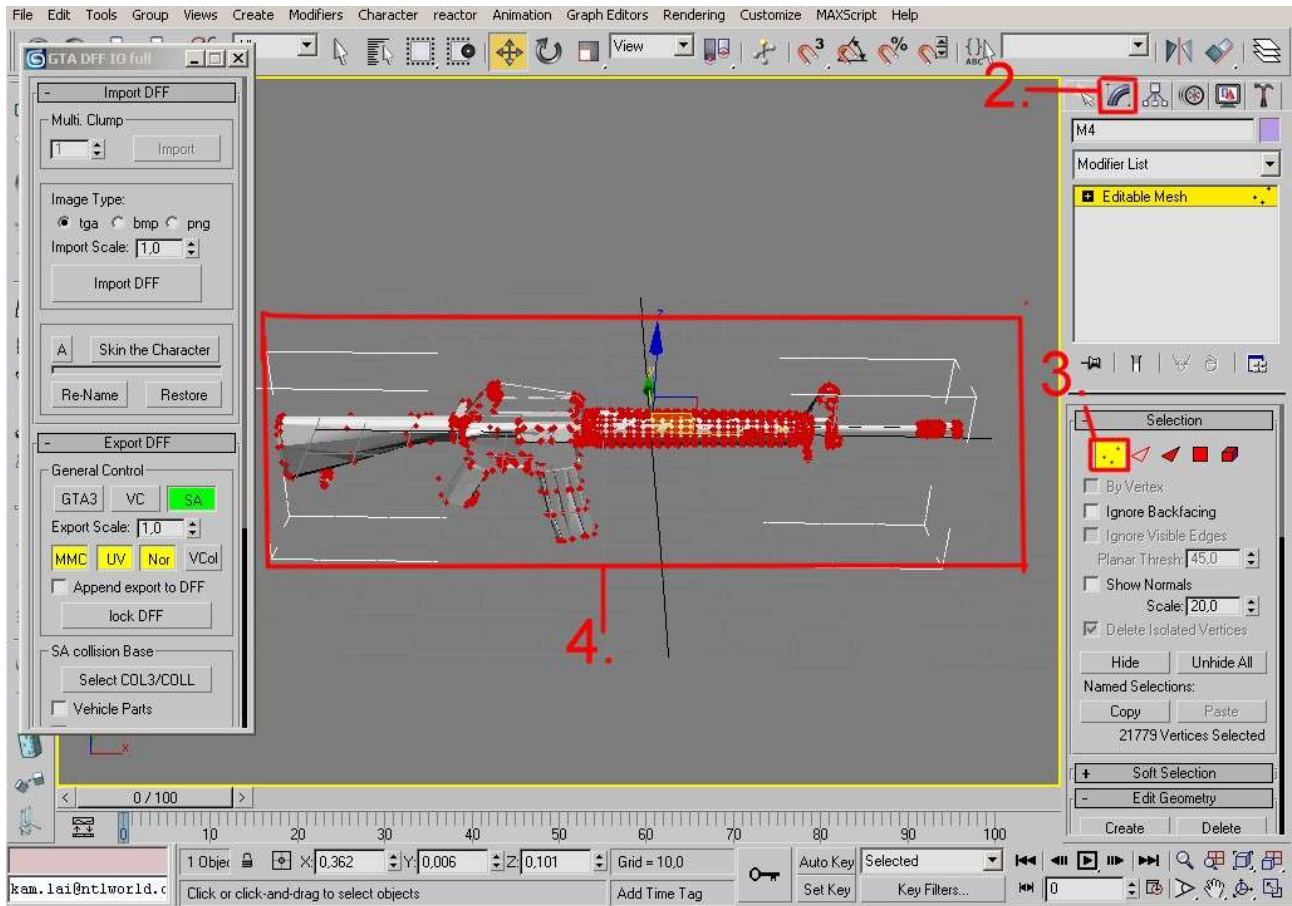


# Waffen Tutorial

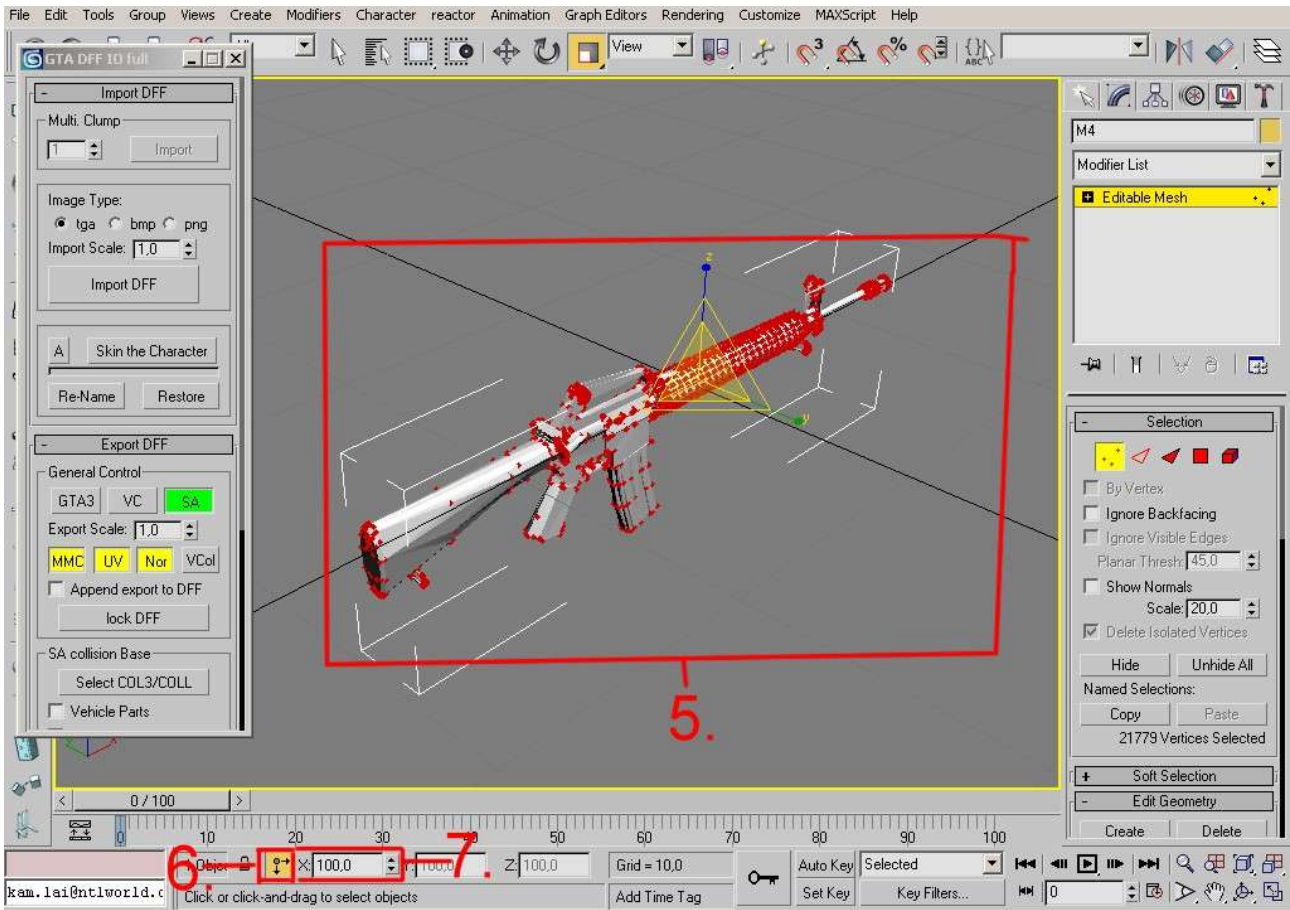
1. Als erstes importiert ihr die waffe die ihr ersetzen wollt und eure neue.



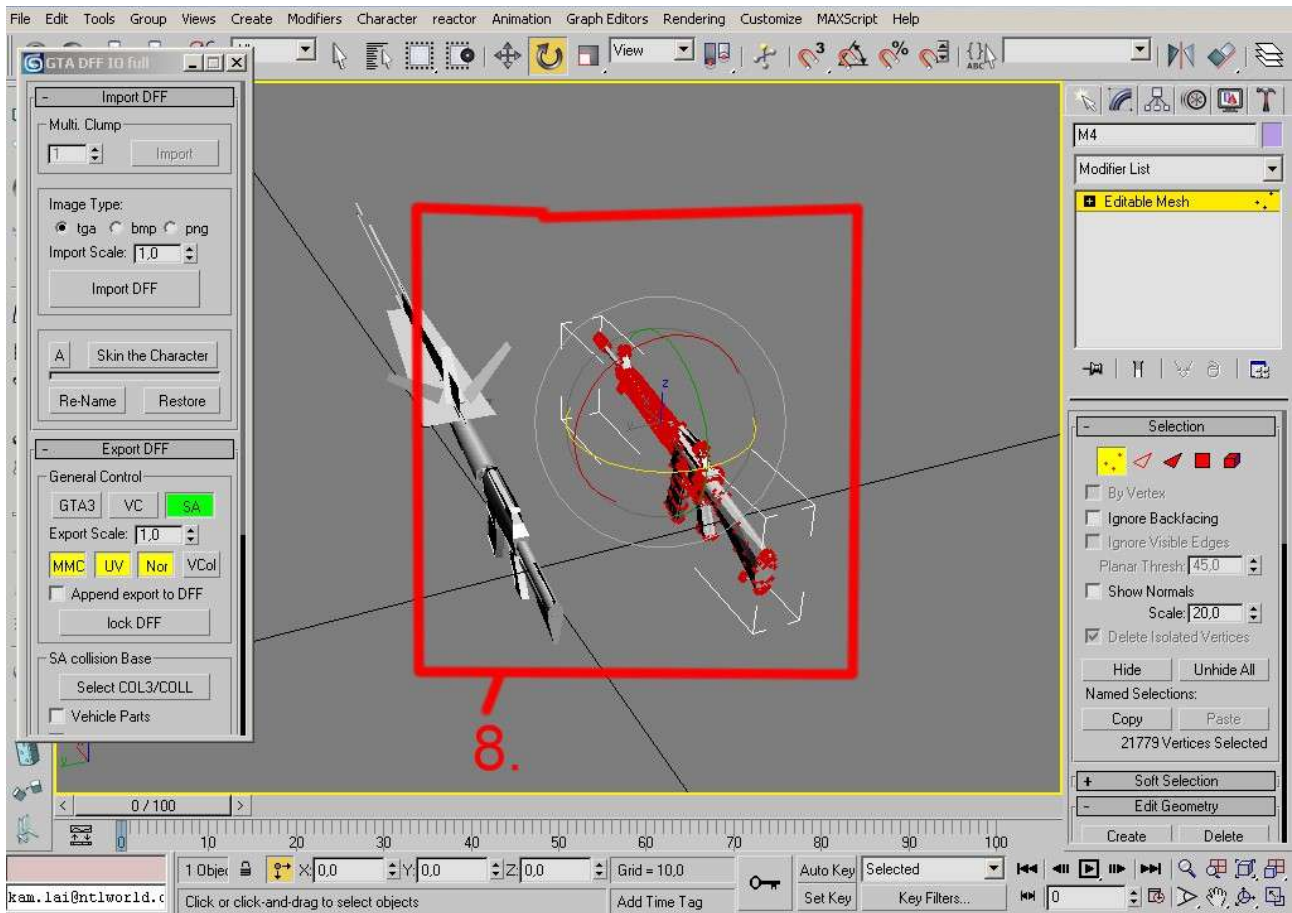
2. Wenn ihr eure Waffe selektiert habt, wird zu nächst einmal ins „Modifier“ menü gewechselt.
3. Dann den „vertex“ mode aktivieren
4. und alle „Vertieces“ auswählen. Ihr könnt hierbei das Lasso benutzen, linke maustaste gedrückt halten und ziehen.



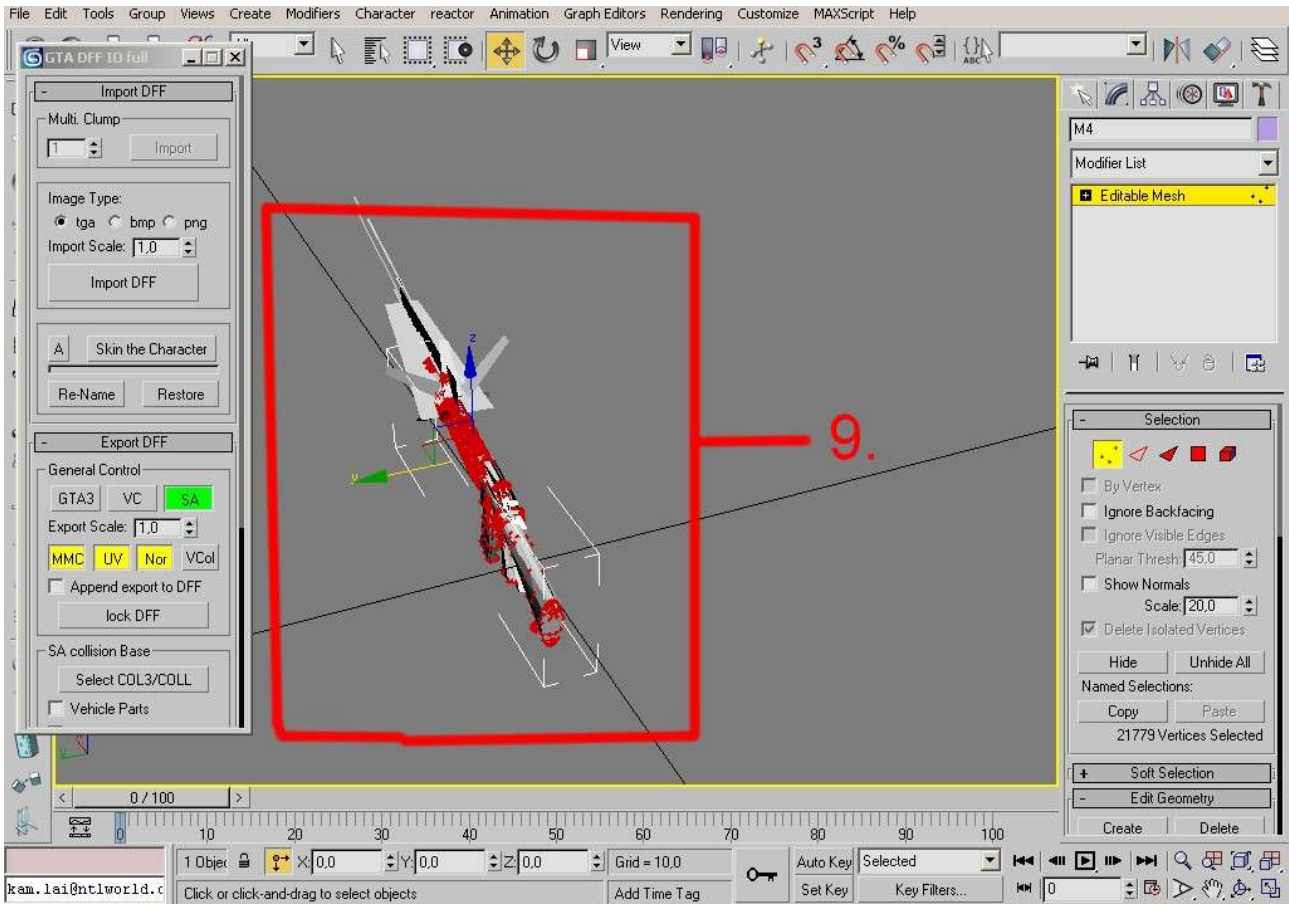
5. Nun wird die Waffe erst mal verkleinert. Klickt mit der rechten maustaste auf eure Waffe und im Kontextmenü „Scale“ auswählen.
6. Sollte das gelbe Symbol grau sein, dann klickt es einma an, so das gelb wird.
7. Hier kann man jetzt die Waffe verkleinern, oder vergrössern. Ein Wert unter 100 und die Waffe wird kleiner.



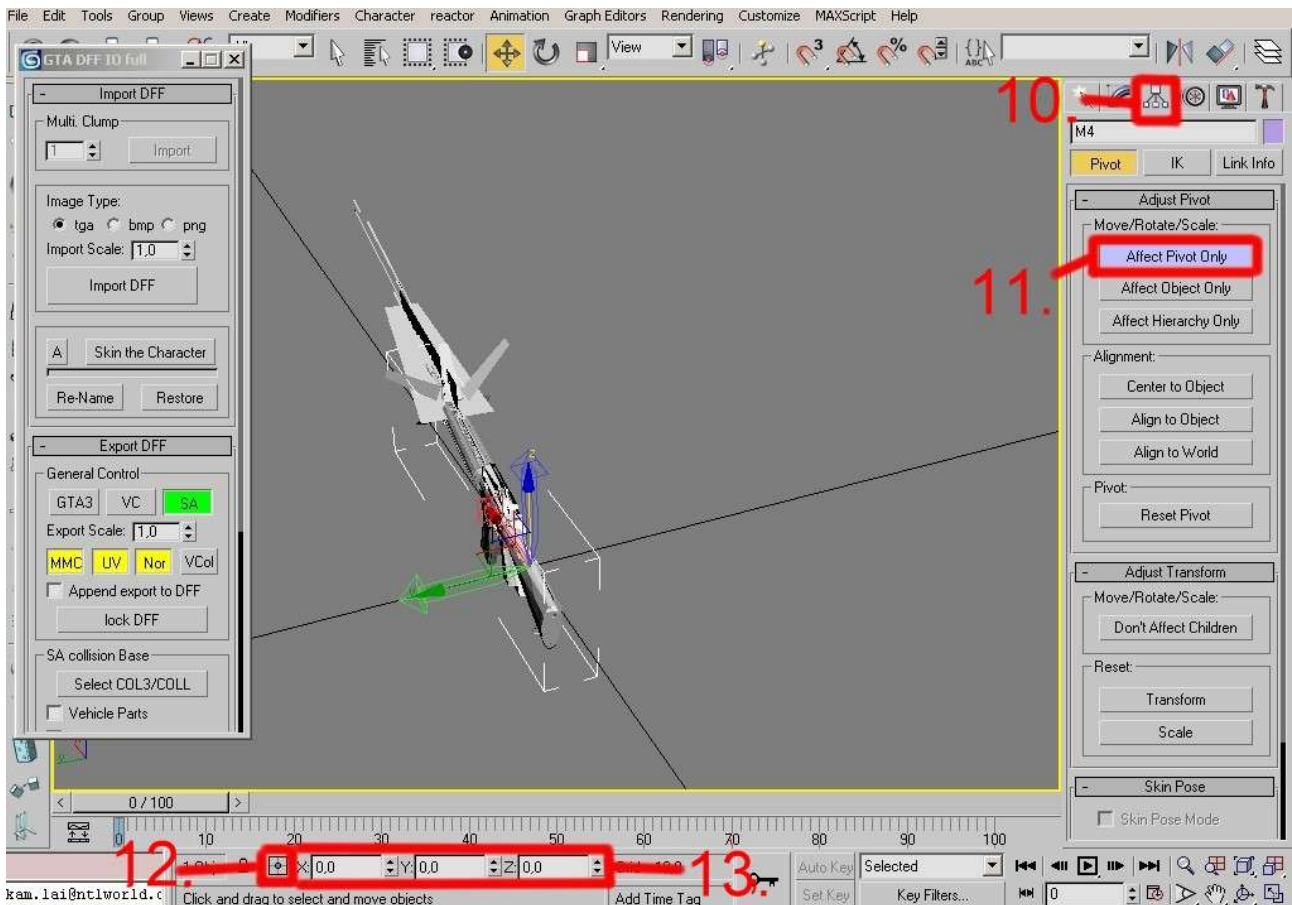
8. Dann muss die position von eurer Waffe angepasst werden. Dazu aus dem kontextmenü den befehl „Rotate“ wählen und die Waffe ausrichten.



9. Nun aus dem Kontextmenü „Move“ wählen und die Waffe so positionieren, das die Griffe von beiden Waffen übereinstimmen.



10. Jetzt muss noch der „Pivot“ auf den Nullpunkt gesetzt werden. Als nächstes erstmal in das „Hierarchy“ menü wechseln und
11. „Affect To Pivot Only“ aktivieren.
12. Das gelbe Symbol muss jetzt grau sein.
13. Jetzt noch alles auf Null stellen und den „Affect To Pivot Only“ modus wieder verlassen.



Die Original waffe von San Andreas kann wieder gelöscht werden und eure Waffe is bereit für den Export oder zum Texturieren...

Tutorial zum texturieren mit 3ds max:

<http://forum.gta.gamigo.de/showthread.php?t=19902>

Mit freundlichen Grüßen Rastaman

