

Einbauanleitung

Giants Editor 6.0.2 : <http://gdn.giants-software.com/downloads.php>
Editor Notepad++ : <http://notepad-plus-plus.org/>

Es kann aber auch jeder andere Texteditor verwendet werden.

So jetzt kann es losgehen ☺

Das wichtigste zuerst: Erst mal eine Sicherheitskopie von der map01 und der map01.i3d anfertigen, falls mal etwas mit dem Einbau schief geht.

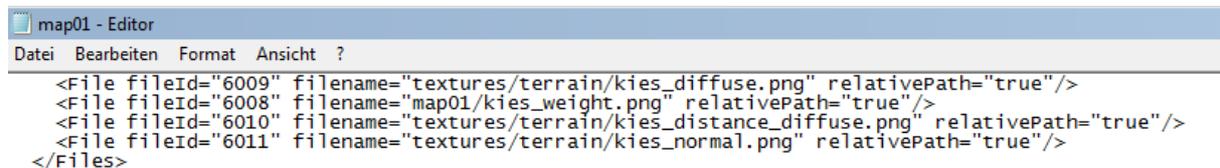


Nun öffnet Ihr die map01 mit dem Editor Notepad++ und such den Eintrag: **</Files>**

Vor diesem Eintrag fügt Ihr folgende Zeilen ein:

```
<File fileId="6009" filename="textures/terrain/kies_diffuse.png" relativePath="true"/>
<File fileId="6008" filename="map01/kies_weight.png" relativePath="true"/>
<File fileId="6010" filename="textures/terrain/kies_distance_diffuse.png" relativePath="true"/>
<File fileId="6011" filename="textures/terrain/kies_normal.png" relativePath="true"/>
```

Das sollte dann ungefähr so aussehen:



Dann sucht Ihr den Eintrag: **<Layers>**

Hinter diesem Eintrag fügt Ihr folgende Zeilen ein:

```
<Layer name="pflastersteine" detailMapId="6009" normalMapId="6011" unitSize="4"
weightMapId="6008" distanceMapId="6010" distanceMapUnitSize="128" attributes="0.408 0.412 0.4
0" priority="6"/>
```

Den Eintrag "priority" müsst Ihr angleichen an eure vorhandenen Layer. Ist der Letzte z.B die 6, müsst Ihr den neuen mit 7 eintragen.

Das sollte dann ungefähr so aussehen:

```
map01 - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
<Layer>
  <Layer name="pflastersteine" detailMapId="6009" normalMapId="6011" unitsize="4" weightMapId="6008" distanceMapId="6010" distanceMapunitsize="128" attributes="0.408 0.412 0.4 0"
  priority="6"/>
```

Dann sucht Ihr den Eintrag: **LayerPair**

Bei diesen Einträgen fügt Ihr folgende Zeilen ein:

```
<LayerPair base="pflastersteine" top="dirt" depthScale="0.2" sharpness="2"/>
```

```
<LayerPair base="pflastersteine" top="grass" depthScale="0.2" sharpness="2"/>
```

Das sollte dann ungefähr so aussehen:

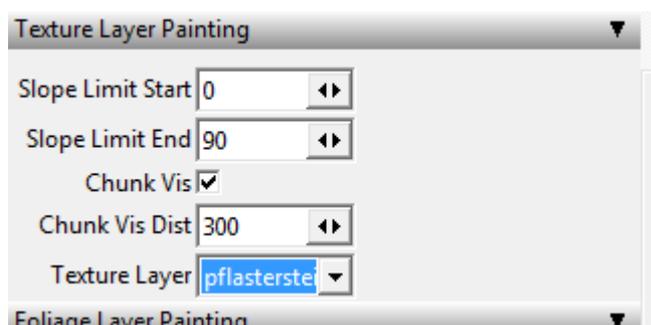
```
map01 - Editor
Datei Bearbeiten Format Ansicht ?
  <LayerPair base="pflastersteine" top="dirt" depthscale="0.2" sharpness="2"/>
  <LayerPair base="pflastersteine" top="grass" depthscale="0.2" sharpness="2"/>
```

Die Datei (map01) muss jetzt wieder gespeichert werden.

Nun fügt Ihr die Dateien aus der Zip Datei in das Verzeichnis Eurer Map. Aber bitte genau in die selben Verzeichnisse!!

Name	Erw.	Größe	Datum	Attr.
[..]			<DIR> 30.10.2014 12:03	—
[foliage]			<DIR> 30.10.2014 12:03	—
[terrain]			<DIR> 01.11.2014 08:49	—

Wenn man jetzt die Map mit dem Gigantseditor öffnet sollte unter Terrain Editing – Texture Layer der Eintrag Pflastersteine stehen.



Im Modus „Terrain Detail Texture Paint Mode“ könnt Ihr dann die Waschbetonplatten verlegen.



Und wie immer!!

Credits:

TUT by Fendt512 <http://www.maschinenring-niederrhein.de>

Das TUT und der Mod/Terrain Layer darf unter Angabe meines Namens und nach vorheriger Rücksprache mit mir verbreitet werden.

Natürlich mit Original Link von uploaded.net