

Tutorial zum Einfügen einer Distance-Texture

Bubu , hier das "bestellte" Tutorial , worum mich viele User gebeten haben ^^
Mit in der .zip befindet sich eine Distance-Texture die zu meiner Grastextur perfekt passt .

Bevor ihr es auch nur wagt weiterzulesen erstellt ihr euch eine gottverdammte Sicherheitskopie!^^

Diese Textur packt ihr nun erstmal nach Map/textures/foliage .

Nun kommen wir zum spaßigen Part . ^^ Öffnet eure map.i3d mit dem Notepad++ oder einem anderen Texteditor . Ihr seht nun die Auflistung der Files . Scrollt runter bis zum Ende der Files, welches mit </Files> gekennzeichnet ist . Direkt über </Files> fügt ihr nun folgende Zeile hinzu :

```
<File fileId="777" filename="textures/foliage/grass_distance_diffuse.png" relativePath="true"/>
```

Merkt euch die 777 , die brauchen wir gleich nochmal ^^

Öffnet nun die Suchfunktion (Standardmäßig STRG+F) und gebt dort den Suchbefehl "subl" (ohne ") ein . Dadurch kommt ihr zu den FoliageSubLayers ;)
Die von uns gesuchte Zeile ist unter den FoliageSubLayers aufgelistet und für gewöhnlich an dritter Stelle . Sie beginnt mit <FoliageSubLayer name="grass" - es handelt sich um den Eintrag für die Grastextur .

Geht diese Zeile nun entlang, bis ihr folgendes findet : distanceMapIds=";??;??;??" .
Statt der Fragezeichen steht bei euch dort immer die selbe Zahl. Diesen Eintrag müssen wir nun editieren . Und zwar in distanceMapIds="777;777;777;777;777;777;777;777;777" .
Wie ihr seht taucht hier die 777 von vorhin wieder auf ;) Die 777 ist die FileID der Distance-Texture , und diese haben wir nun der Textur vom Gras zugewiesen .
Aufgepasst : Eine FileID darf nur einmal vorkommen , sollte die 777 bereits vergeben sein nehmt eine andere Zahl, am besten einfach die 888 o.ä. ^^
Nun geht ihr noch oben auf Datei->Speichern und ZACK habt ihr eine Distance-Texture fürs Gras ;)

Viel Spaß beim Basteln ^^

Zum Schluss noch einen Dank fürs drüberlesen und testen an Alex2084 und spirit87 ! ^^

Copyright Gerrit Lübkemann/metalger1@Modding-Welt.com