

hallo an alle die schon immer mal eine textur (feldweg) eingebaut in eine map haben wollten!!

Nun die beschreibung:

als erstes packt ihr die textuen (Feldwege) in den textur/terrain ordner und benennt sie um in Feldweg1_diffuse oder Feldweg2_diffuse (namen dürfen nie identisch sein und es ist egal wie ihr sie nennt hauptsache es ist immer ein _diffuse dahinter)

dann geht ihr in den map01 ordner und kopiert euch i-ein bild z.b von beachsand_weight.png und fügt es 2 mal in dem selben ordner. Dies benennt ihr wieder um und nennt sie dann so: Feldweg1_weight.png und Feldweg2_weight.png so wie die texturen in dem textur ordner nur das da kein diffuse sondern ein _weight hinter ist!! (WICHTIG: die bilder müssen beide komplett schwarz sein es darf keine andere farbe drin sein)

wenn ihr das hinbekommen habt macht ihr folgendes:

ihr öffnet eure map mit den notepad oder texteditor!
dann sucht ihr folgendes mit der such funktion (strg+f)

diese zeile kopiert ihr und fügt sie darunter wieder ein:

```
<File fileId="18" filename="map01/beachSand_weight.png" relativePath="true"/>
```

die orange zahl (ID) müsst ihr euch ausdenken ich nehme dann immer 1000 (weil sie noch nicht vergeben ist) und den grünen namen in Feldweg1 oder Feldweg2 (sowie in dem Textur und map01 ordner) umbenennen (je nachdem welche textur ihr als erstes einbaut).

dann sucht ihr diese zeile , kopiert sie und fügt sie auch wieder darunter ein:

```
<File fileId="20" filename="textures/terrain/beachSand_diffuse.png" relativePath="true"/>
```

(die beiden zeilen sind immer im obersten abschnitt zu finden)

die orange zahl auch umbenennen am besten in 1001 ist einfacher als eine ganz andere zahl zu nehmen!! dann den namen auch wieder umbenennen Feldweg1 oder Feldweg2 so wie ihrs bei der ersten zeile gemacht habt (zahlen immer merken)

dann sucht ihr diese zeile hier und kopiert sie und fügt sie auch wieder darunter ein:

```
<Layer name="beachSand" detailMapId="20" unitSize="16" weightMapId="18" distanceMapId="19" distanceMapUnitSize="128"/>
```

den namen wieder umbenennen so wie oben und die zahlen auch umschreiben die erste zahl die makiert ist nennt ihr so: 1001 und die zweite so: 1000

Textur Ordner diffuse

map01 Ordner wheigt

denkt daran immer dieselbe zeile (also in diesem fall ist es immer beachsand) zu nehmen die ihr kopiert und darunter wieder einfügt!! (sehr wichtig)

kommen wir nun zum vergrößern/verkleinern der textur

```
<Layer name="beachSand" detailMapId="20" unitSize="16" weightMapId="18"  
distanceMapId="19" distanceMapUnitSize="128"/>
```

die rot markierte zahl ist die gröÙe der textur im GE und im spiel! Diese gröÙe könnt ihr optimla auf euren trecker anpassen (ich mein ihr wollt ja nicht das die spuren größer sind als euer trecker u.s.w) also 16 ist einfach zu groß also macht sie einfach auf 5 und probiert aus ob euch das so passt :)

die ganzen schritte wiederholt ihr immer wenn ihr eine neue textur einbauen wollt

wenn ihr noch fragen habt meldet euch bei mir!!

mfg marvin (Moeffchen94)