

ИНСТРУКЦИЯ ПРОПИСКИ SOILMOD МОДА на карту

Перед установкой сделайте резервную копию вашей карты, на случай того, если вы допустите прописку мода на карту. Таким образом, вы всегда можете вернуться к вашей предыдущей резервной копии, и попробовать повторить прописку следуя инструкции.

Этот блок вставляете между <Files></Files>

```
<File fileId="5000" filename="map01/fmcSoilManagement_density.png"
relativePath="true"/>
```

```
<File fileId="5001" filename="textures/foilage/foilage_manureSolid_windrow_diffuse.dds"
relativePath="true"/>
```

```
<File fileId="5002" filename="textures/foilage/foilage_manureLiquid_windrow_diffuse.dds"
relativePath="true"/>
```

```
<File fileId="5003" filename="textures/foilage/foilage_kalkSolid_windrow_diffuse.dds"
relativePath="true"/>
```

```
<File fileId="5004" filename="textures/foilage/foilage_weed_diffuse_atlasSize_2.dds"
relativePath="true"/>
```

Этот блок вставляете между <Materials></Materials>

```
<Material name="soilMgmr_empty_mat" materialId="5500" diffuseColor="1 1 1"
ambientColor="1 1 1">
```

```
<CustomParameter name="dummyStartEnd" value="0 0 0 0"/>
```

```
</Material>
```

```
<Material name="soilMgmr_foliageManure_mat" materialId="5501" ambientColor="1 1
1" customShaderId="48">
```

```
<Texture fileId="1001"/>
```

```
<CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="70 75 0 0"/>
```

```
</Material>
```

```
<Material name="soilMgmr_foliageSlurry_mat" materialId="5502" ambientColor="1 1 1"
customShaderId="48">
```

```
<Texture fileId="1002"/>
```

```
<CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="70 75 0 0"/>
```

```
</Material>
```

```
<Material name="soilMgmr_foliageLime_mat" materialId="5503" ambientColor="1 1 1"
customShaderId="48">
```

```
<Texture fileId="1003"/>
```

```
<CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="70 75 0 0"/>
```

```
</Material>
```

```
<Material name="soilMgmr_foliageWeed_mat" materialId="5504" ambientColor="1 1 1"
customShaderId="46">
```

```
<Texture fileId="1004"/>
```

```
<CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="70 75 0 0"/>
```

```
</Material>
```

Для того чтобы все нормально работало эти цифры то выделены розовым должны соответствовать вашим идентичным номерам id

46- это относится к <File fileId="46"

filename="shaders/fruitGrowthFoliageShader.xml" relativePath="true"/>, а 48 относится к <File fileId="48" filename="shaders/windrowFoliageShader.xml" relativePath="true"/>

Этот пример прописки я делаю со своей карты и у меня такие цифры, вам же надо будет заменить их на те которые соответственно у вас.

Этот блок вставляете ниже вот такой строки
</FoliageMultiLayer>

еще вот что, не забудьте поставить вот в таких строках blockShapeld="1" их всего три цифру которая соответствует <FoliageSubLayer name="wheat_windrow" у вас может быть другая цифра

```
<FoliageMultiLayer densityMapId="5000" numChannels="16"
numTypeIndexChannels="0">
  <FoliageSubLayer name="fmc_manure" materialId="5501"
blockShapeld="1" densityMapChannelOffset="0" numDensityMapChannels="2"
cellSize="8" viewDistance="75" terrainOffset="-0.2" objectMask="65520" atlasSize="1"
numBlocksPerUnit="1" width="1" widthVariance="0.25" heightVariance="0.25"
horizontalPositionVariance="1.5" height="0.5;0.75;1.0" useShapeNormals="true"
alignWithTerrain="true" numStates="3" />
  <FoliageSubLayer name="fmc_slurry" materialId="5502" blockShapeld="1"
densityMapChannelOffset="2" numDensityMapChannels="1" cellSize="8"
viewDistance="75" terrainOffset="0.02" objectMask="65520" atlasSize="1"
numBlocksPerUnit="1" width="1.5" widthVariance="0.25" heightVariance="0.1"
horizontalPositionVariance="0.75" height="0.10" useShapeNormals="true"
alignWithTerrain="true" />
  <FoliageSubLayer name="fmc_lime" materialId="5503" blockShapeld="1"
densityMapChannelOffset="3" numDensityMapChannels="1" cellSize="8"
viewDistance="75" terrainOffset="-0.05" objectMask="65520" atlasSize="1"
numBlocksPerUnit="1" width="1.5" widthVariance="0.25" heightVariance="0.1"
horizontalPositionVariance="0.5" height="0.7" useShapeNormals="true"
alignWithTerrain="true" />
  <FoliageSubLayer name="fmc_weed" materialId="5504"
densityMapChannelOffset="4" numDensityMapChannels="3" cellSize="8"
viewDistance="75" terrainOffset="0.0" objectMask="65520" atlasSize="2"
numBlocksPerUnit="1" width="0.3;0.7;1.0;0.8;1.1;1.3;1.5"
height="0.3;0.7;1.0;0.2;0.7;1.0;1.4" texCoords="0.00 0.00 1.00 0.25;0.00 0.00 1.00
0.25;0.00 0.00 1.00 0.25;0.00 0.25 1.00 0.12;0.00 0.37 1.00 0.12;0.00 0.50 1.00 0.25;0.00
0.75 1.00 0.25" widthVariance="0.2" heightVariance="0.2"
horizontalPositionVariance="1.0" numStates="7" growthNumStates="0"
growthStateTime="0"/>
  <FoliageSubLayer name="fmc_fertilizerOrganic" materialId="5500"
densityMapChannelOffset="7" numDensityMapChannels="2" cellSize="8"
viewDistance="0" terrainOffset="0.0" objectMask="0" atlasSize="1"
numBlocksPerUnit="0" width="0" widthVariance="0" heightVariance="0"
horizontalPositionVariance="0" height="0" />
  <FoliageSubLayer name="fmc_fertilizerSynthetic" materialId="5500"
densityMapChannelOffset="9" numDensityMapChannels="2" cellSize="8"
viewDistance="0" terrainOffset="0.0" objectMask="0" atlasSize="1"
```

```
numBlocksPerUnit="0" width="0" widthVariance="0" heightVariance="0"
horizontalPositionVariance="0" height="0" />
<FoliageSubLayer name="fmc_herbicide" materialId="5500"
densityMapChannelOffset="11" numDensityMapChannels="2" cellSize="8"
viewDistance="0" terrainOffset="0.0" objectMask="0" atlasSize="1"
numBlocksPerUnit="0" width="0" widthVariance="0" heightVariance="0"
horizontalPositionVariance="0" height="0" />
```

```
<FoliageSubLayer name="fmc_soil_pH" materialId="5500"
densityMapChannelOffset="13" numDensityMapChannels="3" cellSize="8"
viewDistance="0" terrainOffset="0.0" objectMask="0" atlasSize="1"
numBlocksPerUnit="0" width="0" widthVariance="0" heightVariance="0"
horizontalPositionVariance="0" height="0" />
</FoliageMultiLayer>
```

Прописав все это в i3d файле вашей карты сохраните

Дальше делаем так , в оригинальной инструкции очень много лишнего я рекомендую вам поступить проще.

Из папки fmcSoilManagement скопировать файл fmcSoilManagement_density в вашу папку папку map01 (есть одно но, в зависимости от размеров вашей карты в папке _other map sizes вы найдете несколько папок в которых вы найдете файлы density и выберите соответствующий размер файла для вашей карты), дальше копируем все файлы из папки foliages в свою папку foliages , так же копируем папку filltypeOverlays , которая находится по этому пути Instructions and files to embed into your map-mod\map\fmcSoilManagement\ её расположите там где находится ваша папка map01 (не в нее , а рядом) .

Ну вот , как то так теперь помещаем те моды которые шли с этим архивом в папку mods и наслаждаемся сделанной вами работой

С Уважением VVVVV he also VVVVV 2022

*А так же АВТОРЫ этого замечательного мода DECKER_MMIV
KAOSKNITE, JACOBТ, GIANTS и другие*