

Jeśli chcecie mieć dodatkowe tekstury distance to wykonajcie poniższe kroki.

Wykonać kopie zapasową mapy.

Otworzyć plik i3d mapy w jakimś edytorze tekstowym i dodać poniższe wpisy.

1. Te linijki dodajemy do mapy wpisując w wyszukiwarkę `</Files>` po wyszukaniu tego wpisu dodajemy te linijki nad tę linijkę. Tak jak pokazane poniżej

```
<File fileId="100000" filename="textures/foilage/foilage_manureSolid_distance_diffuse.png"
relativePath="true"/>
```

```
<File fileId="100001" filename="textures/foilage/foilage_manureLiquid_distance_diffuse.png"
relativePath="true"/>
```

```
<File fileId="100002" filename="textures/foilage/foilage_kalk_distance_diffuse.png"
relativePath="true"/>
```

```
</Files>
```

2. Kolejny krok wyszukujemy podane frazy i po wyrazie `objectMask` wklejamy wytłuszczoną linijkę `distanceMapIds`

`<FoliageSubLayer name="manureSolid_windrow" szukamy tę linijkę i po objectMask="65520" wklejamy te dodatkowe wpisy :`

`distanceMapIds="100000" distanceMapUnitSizes="128" repeatLastDistanceMap="true"`

`<FoliageSubLayer name="manureLiquid_windrow" szukamy tę linijkę i po objectMask="65520" wklejamy te dodatkowe wpisy :`

`distanceMapIds="100001" distanceMapUnitSizes="128" repeatLastDistanceMap="true"`

`<FoliageSubLayer name="kalkSolid_windrow" szukamy tę linijkę i po objectMask="65520" wklejamy te dodatkowe wpisy :`

`distanceMapIds="100002" distanceMapUnitSizes="128" repeatLastDistanceMap="true"`

3. Po dodaniu wpisów zapisujemy mapę I dodajemy tekstury z folderu `DistanceFoliage` do folderu `map/textures/foilage`