

## 4 Maptools

### 4.1 FoliageCreator

Das Script 'FoliageCreator' vereinfacht das Malen von diversen Foliagetypen. Gerade das erstellen von Dekofoliage kann sehr aufwendig sein. Dieses Tool hilft dabei und generiert zufällig die gewünschten Foliagetypen. In Kombination mit dem Maptool FieldDimensions with Bitmap stehen noch mehr Funktionen zu Verfügung. Mit (\*) ist nachfolgendes alles markiert, was mit diesem Maptool zu tun hat.

#### 4.1.1 Allgemeine Info

Es stehen drei versch. Typen zu Verfügung: Gras, Wald, Grasdeko. Bei Gras und Grasdeko wird immer Gras als Untergrund gepflanzt. Mit den beiden Typen kann man dann unterschiedliche Dekofoliages definieren.

#### 4.1.2 Mapvorbereitung

1. Als erstes die Datei *fruitDensity.grle* in den Ordner *maps/map* (oder anderen Ordner) der Map kopieren. Die Datei ist auf Github beim Script zu finden.
2. Öffnet die Map in Notepad++ oder einem anderen Texteditor. Unterhalb von *<Files >* folgendes einfügen:

```
<File fileId="206000000" filename="map/fruitDensity.png"/>
```

3. Als nächstes muss ein Infolayer hinzugefügt werden. Sucht hierfür nach *InfoLayer*. Diese befinden sich in der *TerrainTransformGroup*. Unter den gefundenen *InfoLayer* folgenden Eintrag hinzufügen:

```
<InfoLayer name="fruitDensity" fileId="206000000" numChannels="8"/>
```

4. Die Map kann nun gespeichert werden und im Giants Editor geöffnet werden.

### 4.1.3 Scripteinstellung

1. Erstellt ein neues Script mit *Scripts* → *Create new Script*. Gebt ein Name ein und klickt auf *Create*.
2. Löscht nun die Kommentare im Script und kopiert das Script aus Github rein.
3. Nun müssen einige Einstellungen vorgenommen werden:

**Zeile 9:** *pathFruitDensityGrle* → Hier muss der Pfad zur Datei *fruitDensity.grle* angegeben werden.

**Zeile 10:** *pathFieldDimensions* → Hier muss der Pfad zur Datei *fieldDimensions.grle* angegeben werden. (\*)

**Zeile 13:** *bitsFruitDensityGdm* → Anzahl der Bits der FruitGdm. Änderungen nötig, wenn nicht der Standartwert benützt wird.

**Zeile 14:** *bitsFruitDensityGrle* → Anzahl der Bits der Grle. Keine Änderung nötig.

**Zeile 15:** *bitsFieldDimensionsGrle* → Anzahl der Bits der Fielddimensions-Grle. Änderungen nötig, wenn nicht der Standartwert benützt wird.

In den folgenden Einstellungen müssen Id's vergeben werden. In Zeile 17-36 stehen die verfügbaren Id's.

**Zeile 40:** *bit\_grass\_state* → State für Gras (19 wäre State4 und somit das ausgewachsene Gras)

**Zeile 40:** *bit\_grass\_states* → Array mit Id's. Es kann eingestellt werden, welche Decofoliage auf "Gras"gepflanzt werden soll.

**Zeile 43:** *bit\_wald\_states* → Array mit Id's. Es kann eingestellt werden, welche Decofoliage auf "Waldboden"gepflanzt werden soll.

**Zeile 46:** *bit\_grassDeco\_states* → Array mit Id's. Es kann eingestellt werden, welche Decofoliage auf "Gras"gepflanzt werden soll.

**Zeile 43:** *bit\_grass\_factor* → Dichte der Foliage. Umso höher, desto mehr Foliage

wird erstellt.

**Zeile 46:** *bit\_wald\_factor* → Dichte der Foliage. Umso höher, desto mehr Foliage wird erstellt.

**Zeile 49:** *bit\_grassDeco\_factor* → Dichte der Foliage. Umso höher, desto mehr Foliage wird erstellt.

**Zeile 51:** *maxFactor* → Hier muss der höchste Faktor von den oben angegebenen stehen.

#### 4. Das Script speichern.

##### 4.1.4 Layer malen

Nun kann der Infolayer im *Info Layer Painting* - Fenster gewählt werden.

Die Werte haben folgende Bedeutung:

**1** (Bit 0) → Gras

**2** (Bit 1) → Wald

**3** (Bit 0 & 1) → GrasDeko

##### 4.1.5 Script ausführen

Nachdem die Layer gezeichnet wurden, muss erst die aktuelle Szene im Giants Editor gespeichert werden. Erst dann darf das Script ausgeführt werden. (Beim Speichern werden die Layer in der Datei gespeichert, die dann beim Ausführen des Scriptes geladen wird). Wird das Script zwei mal nacheinander ausgeführt, so erhält man auch das doppelte Ergebnis!

#### 4.1.6 Felder-Erweiterung

Wer zusätzlich das Script *FieldDimensions with Bitmap* benutzt, muss in Zeile 10 noch den Pfad zu dieser GRLE-Datei angeben. Dadurch kann vermieden werden, dass Foliages auf einem Feld gezeichnet werden.

**Tipp:** Die Layer können dann in die Felder reingezeichnet werden, wodurch man ein besseres Ergebnis erhält und zudem auch deutlich schneller ist, da man es nicht genau zeichnen muss!