

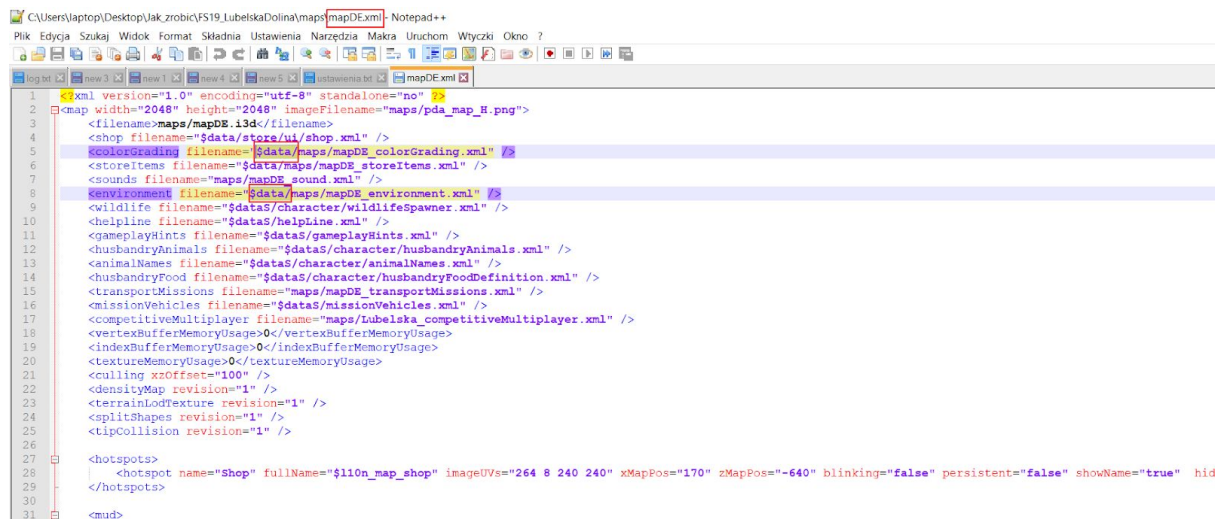
Napisane na przykładzie mapy Lubelska Dolina.

Na początku wypakowujecie mapę do folderu.
Odpalacie plik mapDE.xml za pomocą Notepad++

Jak_zrobic > FS19_LubelskaDolina > maps

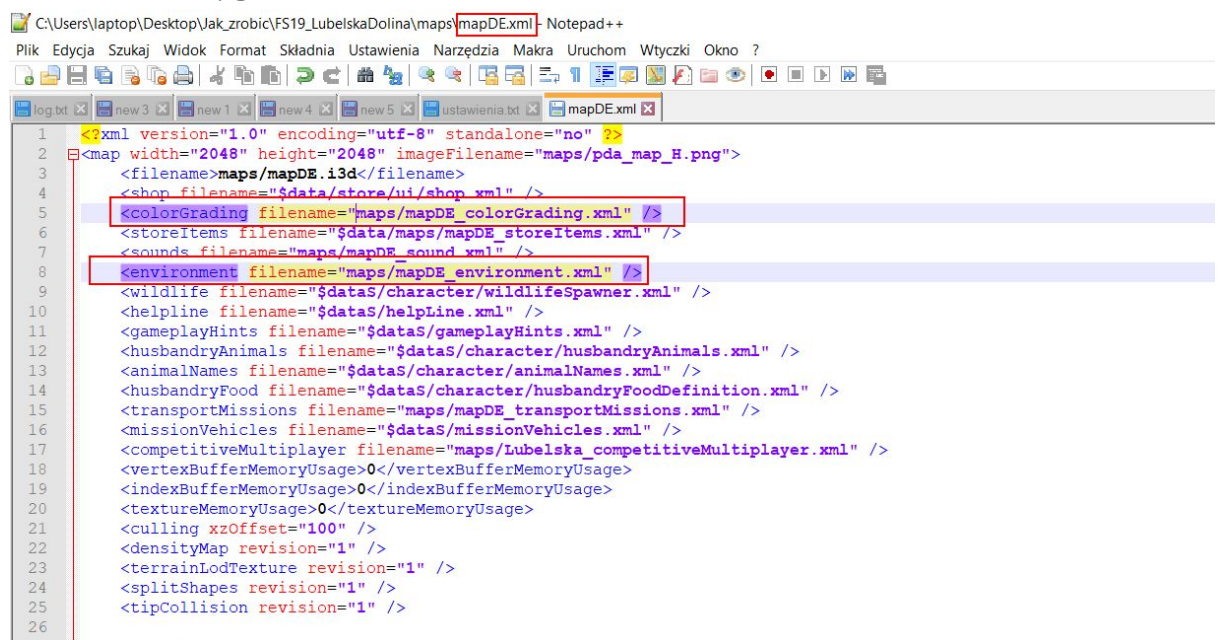
	Nazwa	Data modyfikacji	Typ	Rozmiar
	bales	16.07.2020 20:43	Folder plików	
	foliage	16.07.2020 11:59	Folder plików	
	mapDE	16.07.2020 15:35	Folder plików	
	placeables	27.06.2020 15:34	Folder plików	
	textures	18.07.2020 12:16	Folder plików	
	animatedObjects.xml	07.05.2020 14:37	Dokument XML	14 KB
	Lubelska_competitiveMultiplayer.xml	12.07.2020 19:05	Dokument XML	1 KB
	map_sound.i3d	30.05.2020 13:34	Plik I3D	95 KB
	mapDE.i3d	21.07.2020 23:37	Plik I3D	12 281 KB
	mapDE.i3d.anim	12.07.2020 15:28	Plik ANIM	1 KB
	mapDE.i3d.colMap.grle	21.07.2020 23:22	Plik GRLE	152 KB
	mapDE.i3d.plcColMap.grle	21.07.2020 23:22	Plik GRLE	126 KB
	mapDE.i3d.plcMap.grle	28.02.2019 15:48	Plik GRLE	119 KB
	mapDE.i3d.shapes	21.07.2020 23:37	Plik SHAPES	106 103 KB
	mapDE.i3d.terrain.lod.type.cache	21.07.2020 23:37	Plik CACHE	8 193 KB
	mapDE.i3d.terrain.nmap.cache	21.07.2020 23:37	Plik CACHE	2 048 KB
	mapDE.i3d.terrain.weights.cache	28.02.2019 15:47	Plik CACHE	1 031 KB
	mapDE.xml	16.07.2020 16:04	Dokument XML	5 KB
	mapDE_farmlands.xml	12.07.2020 15:03	Dokument XML	21 KB
	mapDE_sound.xml	21.04.2020 23:44	Dokument XML	6 KB
	mapDE_transportMissions.xml	28.02.2019 16:03	Dokument XML	8 KB
	maps_baleTypes.xml	19.01.2020 13:19	Dokument XML	1 KB
	maps_densityMapHeightTypes.xml	26.04.2020 11:22	Dokument XML	2 KB
	maps_fillTypes.xml	15.07.2020 17:54	Dokument XML	5 KB
	maps_fruitTypes.xml	29.04.2020 18:42	Dokument XML	24 KB
	npc.xml	14.04.2020 12:58	Dokument XML	3 KB
	pda_map_H.dds	01.07.2020 20:41	paint.net Image	2 049 KB

Następnie usuwacie zaznaczony tekst.



```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="no" ?>
2 <map width="2048" height="2048" imageFilename="maps/pda_map_H.png">
3   <filename>maps/mapDE.i3d</filename>
4   <shop filename="$data/store/ui/shop.xml" />
5   <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGrading.xml" />
6   <storeItems filename="$data/maps/mapDE_storeItems.xml" />
7   <sounds filename="maps/mapDE_sound.xml" />
8   <environment filename="$data/maps/mapDE_environment.xml" />
9   <wildlife filename="$dataS/character/wildlifeSpawner.xml" />
10  <helpline filename="$dataS/helpline.xml" />
11  <gameplayHints filename="$dataS/gameplayHints.xml" />
12  <husbandryAnimals filename="$dataS/character/husbandryAnimals.xml" />
13  <animalNames filename="$dataS/character/animalNames.xml" />
14  <husbandryFood filename="$dataS/character/husbandryFoodDefinition.xml" />
15  <transportMissions filename="maps/mapDE_transportMissions.xml" />
16  <missionVehicles filename="$dataS/missionVehicles.xml" />
17  <competitiveMultiplayer filename="maps/Lubelska_competitiveMultiplayer.xml" />
18  <vertexBufferMemoryUsage>0</vertexBufferMemoryUsage>
19  <indexBufferMemoryUsage>0</indexBufferMemoryUsage>
20  <textureMemoryUsage>0</textureMemoryUsage>
21  <culling xzOffset="100" />
22  <densityMap revision="1" />
23  <terrainLodTexture revision="1" />
24  <splitShapes revision="1" />
25  <tipCollision revision="1" />
26
27  <hotspots>
28    <hotspot name="Shop" fullName="$110n_map_shop" imageUVs="264 8 240 240" xMapPos="170" zMapPos="-640" blinking="false" persistent="false" showName="true" hid
29  </hotspots>
30
31  <mud>
```

Tak to ma wyglądać



```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="no" ?>
2 <map width="2048" height="2048" imageFilename="maps/pda_map_H.png">
3   <filename>maps/mapDE.i3d</filename>
4   <shop filename="$data/store/ui/shop.xml" />
5   <colorGrading filename="maps/mapDE_colorGrading.xml" />
6   <storeItems filename="$data/maps/mapDE_storeItems.xml" />
7   <sounds filename="maps/mapDE_sound.xml" />
8   <environment filename="maps/mapDE_environment.xml" />
9   <wildlife filename="$dataS/character/wildlifeSpawner.xml" />
10  <helpline filename="$dataS/helpline.xml" />
11  <gameplayHints filename="$dataS/gameplayHints.xml" />
12  <husbandryAnimals filename="$dataS/character/husbandryAnimals.xml" />
13  <animalNames filename="$dataS/character/animalNames.xml" />
14  <husbandryFood filename="$dataS/character/husbandryFoodDefinition.xml" />
15  <transportMissions filename="maps/mapDE_transportMissions.xml" />
16  <missionVehicles filename="$dataS/missionVehicles.xml" />
17  <competitiveMultiplayer filename="maps/Lubelska_competitiveMultiplayer.xml" />
18  <vertexBufferMemoryUsage>0</vertexBufferMemoryUsage>
19  <indexBufferMemoryUsage>0</indexBufferMemoryUsage>
20  <textureMemoryUsage>0</textureMemoryUsage>
21  <culling xzOffset="100" />
22  <densityMap revision="1" />
23  <terrainLodTexture revision="1" />
24  <splitShapes revision="1" />
25  <tipCollision revision="1" />
26
27  <hotspots>
28    <hotspot name="Shop" fullName="$110n_map_shop" imageUVs="264 8 240 240" xMapPos="170" zMapPos="-640" blinking="false" persistent="false" showName="true" hid
29  </hotspots>
30
31  <mud>
```

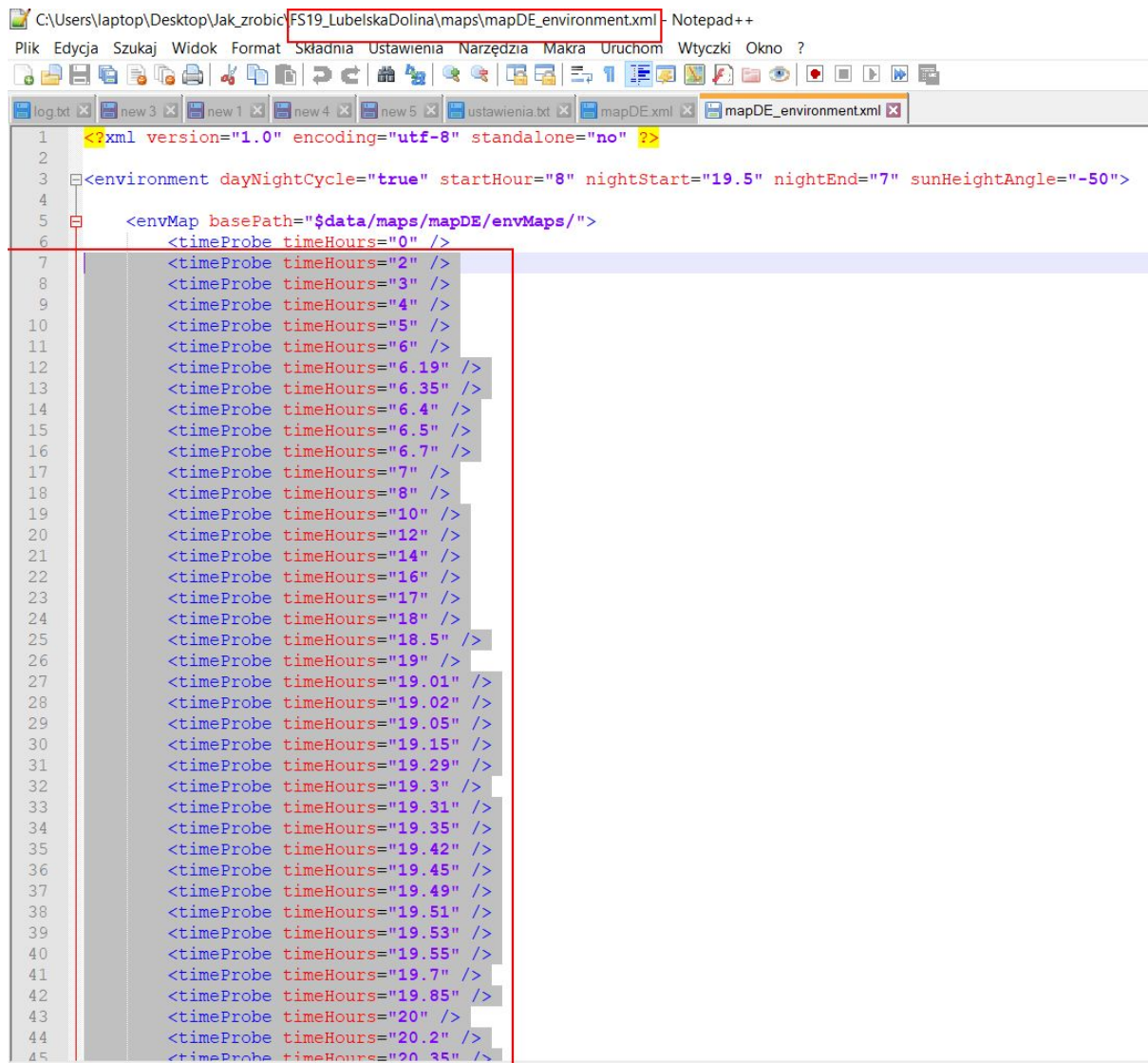
Teraz przechodźcie do folderu gdzie macie zainstalowaną grę tj. Farming Simulator 19. W moim przypadku jest to ścieżka do Steam. Zaznaczanie 3 pliki i kopiujecie do mapy, którą edytujecie.

Ten komputer > Nowy (D:) > Steam > steamapps > common > Farming Simulator 19 > data > maps >				
Nazwa	Data modyfikacji	Typ	Rozmiar	
mapDE	24.07.2020 23:15	Folder plików		
mapUS	24.07.2020 23:15	Folder plików		
textures	24.07.2020 23:15	Folder plików		
trees	24.07.2020 23:15	Folder plików		
tutorials	24.07.2020 23:15	Folder plików		
groundTypes.xml	24.07.2020 23:11	Dokument XML	1 KB	
mapDE.i3d	24.07.2020 23:11	Plik I3D	10 253 KB	
mapDE.i3d.colMap.grle	24.07.2020 23:11	Plik GRLE	351 KB	
mapDE.i3d.plcMap.grle	24.07.2020 23:11	Plik GRLE	119 KB	
mapDE.i3d.shapes	24.07.2020 23:11	Plik SHAPES	178 496 KB	
mapDE.i3d.terrain.lod.type.cache	24.07.2020 23:11	Plik CACHE	8 193 KB	
mapDE.i3d.terrain.nmap.cache	24.07.2020 23:11	Plik CACHE	2 048 KB	
mapDE.i3d.terrain.weights.cache	24.07.2020 23:11	Plik CACHE	1 031 KB	
mapDE.xml	24.07.2020 23:11	Dokument XML	5 KB	
mapDE_colorGrading.xml	24.07.2020 23:11	Dokument XML	1 KB	
mapDE_colorGradingNight.xml	24.07.2020 23:11	Dokument XML	1 KB	
mapDE_environment.xml	24.07.2020 23:11	Dokument XML	13 KB	
mapDE_farmlands.xml	24.07.2020 23:11	Dokument XML	5 KB	

W tym przypadku jest to Lubelska Dolina.

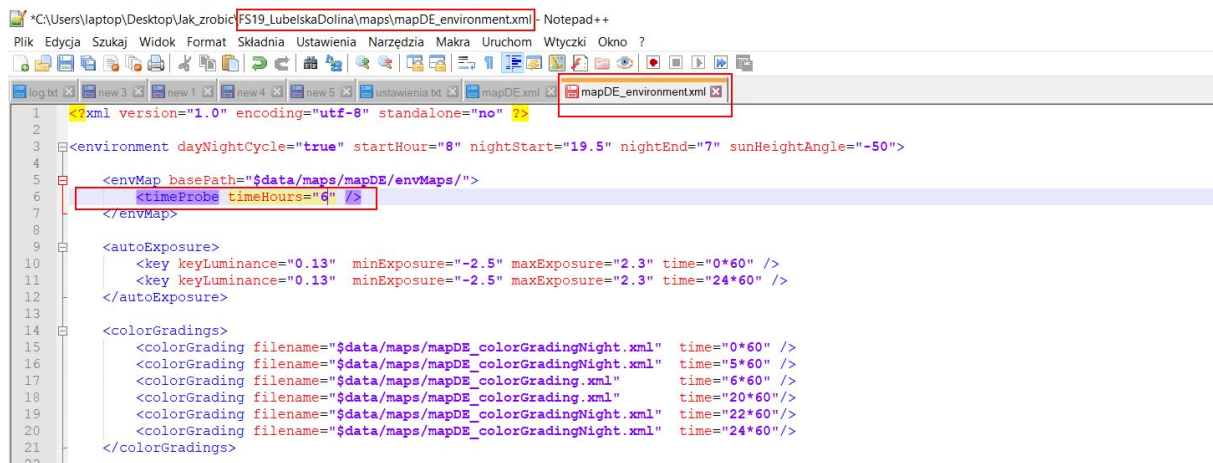
Ten komputer > Desktop > Jak_zrobic > FS19_LubelskaDolina > maps >				
Nazwa	Data modyfikacji	Typ	Rozmiar	
bales	16.07.2020 20:43	Folder plików		
foliage	16.07.2020 11:59	Folder plików		
mapDE	16.07.2020 15:35	Folder plików		
placeables	27.06.2020 15:34	Folder plików		
textures	18.07.2020 12:16	Folder plików		
animatedObjects.xml	07.05.2020 14:37	Dokument XML	14 KB	
Lubelska_competitiveMultiplayer.xml	12.07.2020 19:05	Dokument XML	1 KB	
map_sound.i3d	30.05.2020 13:34	Plik I3D	95 KB	
mapDE.i3d	21.07.2020 23:37	Plik I3D	12 281 KB	
mapDE.i3d.anim	12.07.2020 15:28	Plik ANIM	1 KB	
mapDE.i3d.colMap.grle	21.07.2020 23:22	Plik GRLE	152 KB	
mapDE.i3d.plcColMap.grle	21.07.2020 23:22	Plik GRLE	126 KB	
mapDE.i3d.plcMap.grle	28.02.2019 15:48	Plik GRLE	119 KB	
mapDE.i3d.shapes	21.07.2020 23:37	Plik SHAPES	106 103 KB	
mapDE.i3d.terrain.lod.type.cache	21.07.2020 23:37	Plik CACHE	8 193 KB	
mapDE.i3d.terrain.nmap.cache	21.07.2020 23:37	Plik CACHE	2 048 KB	
mapDE.i3d.terrain.weights.cache	28.02.2019 15:47	Plik CACHE	1 031 KB	
mapDE.xml	01.09.2020 20:52	Dokument XML	5 KB	
mapDE_colorGrading.xml	24.07.2020 23:11	Dokument XML	1 KB	
mapDE_colorGradingNight.xml	24.07.2020 23:11	Dokument XML	1 KB	
mapDE_environment.xml	24.07.2020 23:11	Dokument XML	13 KB	

Następnie odpalacie plik o nazwie mapDE_environment.xml i usuwacie z niego zaznaczony tekst. Zaczynacie od samego dołu tj. <timeProbe timeHours="22" />



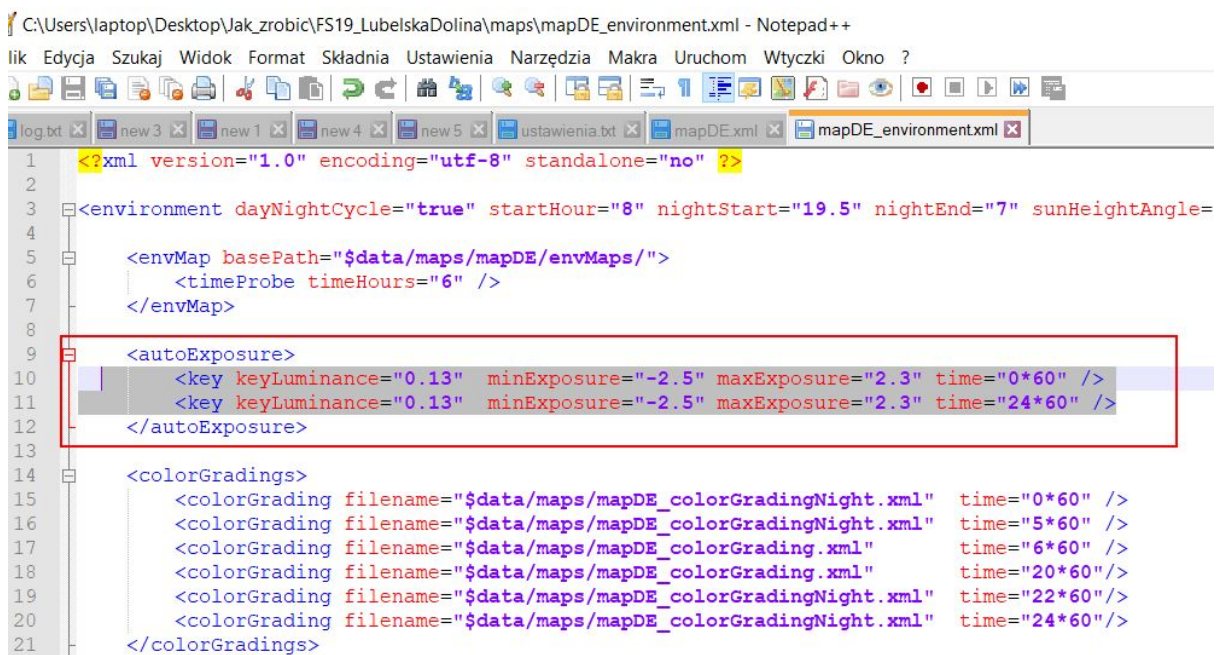
```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="no" ?>
2
3 <environment dayNightCycle="true" startHour="8" nightStart="19.5" nightEnd="7" sunHeightAngle="-50">
4
5   <envMap basePath="$data/maps/mapDE/envMaps/">
6     <timeProbe timeHours="0" />
7     <timeProbe timeHours="2" />
8     <timeProbe timeHours="3" />
9     <timeProbe timeHours="4" />
10    <timeProbe timeHours="5" />
11    <timeProbe timeHours="6" />
12    <timeProbe timeHours="6.19" />
13    <timeProbe timeHours="6.35" />
14    <timeProbe timeHours="6.4" />
15    <timeProbe timeHours="6.5" />
16    <timeProbe timeHours="6.7" />
17    <timeProbe timeHours="7" />
18    <timeProbe timeHours="8" />
19    <timeProbe timeHours="10" />
20    <timeProbe timeHours="12" />
21    <timeProbe timeHours="14" />
22    <timeProbe timeHours="16" />
23    <timeProbe timeHours="17" />
24    <timeProbe timeHours="18" />
25    <timeProbe timeHours="18.5" />
26    <timeProbe timeHours="19" />
27    <timeProbe timeHours="19.01" />
28    <timeProbe timeHours="19.02" />
29    <timeProbe timeHours="19.05" />
30    <timeProbe timeHours="19.15" />
31    <timeProbe timeHours="19.29" />
32    <timeProbe timeHours="19.3" />
33    <timeProbe timeHours="19.31" />
34    <timeProbe timeHours="19.35" />
35    <timeProbe timeHours="19.42" />
36    <timeProbe timeHours="19.45" />
37    <timeProbe timeHours="19.49" />
38    <timeProbe timeHours="19.51" />
39    <timeProbe timeHours="19.53" />
40    <timeProbe timeHours="19.55" />
41    <timeProbe timeHours="19.7" />
42    <timeProbe timeHours="19.85" />
43    <timeProbe timeHours="20" />
44    <timeProbe timeHours="20.2" />
45    <timeProbe timeHours="20.35" />
```

Następnie `<timeProbe timeHours="0" />` zmieniacie na 6 i zapisujecie.



```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="no" ?>
<environment dayNightCycle="true" startHour="8" nightStart="19.5" nightEnd="7" sunHeightAngle="-50">
  <envMap basePath="$data/maps/mapDE/envMaps/">
    <timeProbe timeHours="6" />
  </envMap>
  <autoExposure>
    <key keyLuminance="0.13" minExposure="-2.5" maxExposure="2.3" time="0*60" />
    <key keyLuminance="0.13" minExposure="-2.5" maxExposure="2.3" time="24*60" />
  </autoExposure>
  <colorGrading>
    <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGradingNight.xml" time="0*60" />
    <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGradingNight.xml" time="5*60" />
    <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGrading.xml" time="6*60" />
    <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGrading.xml" time="20*60"/>
    <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGradingNight.xml" time="22*60"/>
    <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGradingNight.xml" time="24*60"/>
  </colorGrading>
</environment>
```

Jeśli ktoś z was chce bawić się w ciemniejsze lub jaśniejsze cienie powinien zainteresować się tą zakładką.



```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="no" ?>
<environment dayNightCycle="true" startHour="8" nightStart="19.5" nightEnd="7" sunHeightAngle=
  <envMap basePath="$data/maps/mapDE/envMaps/">
    <timeProbe timeHours="6" />
  </envMap>
  <autoExposure>
    <key keyLuminance="0.13" minExposure="-2.5" maxExposure="2.3" time="0*60" />
    <key keyLuminance="0.13" minExposure="-2.5" maxExposure="2.3" time="24*60" />
  </autoExposure>
  <colorGrading>
    <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGradingNight.xml" time="0*60" />
    <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGradingNight.xml" time="5*60" />
    <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGrading.xml" time="6*60" />
    <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGrading.xml" time="20*60"/>
    <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGradingNight.xml" time="22*60"/>
    <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGradingNight.xml" time="24*60"/>
  </colorGrading>
</environment>
```

Nie będę tu opisywał co jest od czego. Musicie to zrobić metodą prób i błędów.

Aby wasza mapa miała inne kolory lub ciemniejszą noc zmieniacie
dojście do Color Gradingu.
Usuwanie zaznaczone linijki.

```
.Users\laptop\Desktop\Jak_zrobic\FS19_LubelskaDolina\maps\mapDE_environment.xml - Notepad++
Edycja Szukaj Widok Format Składnia Ustawienia Narzędzia Makra Uruchom Wtyczki Okno ?

<?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="no" ?>

<environment dayNightCycle="true" startHour="8" nightStart="19.5" nightEnd="7" sunHeightAngle="

  <envMap basePath="$data/maps/mapDE/envMaps/">
    <timeProbe timeHours="6" />
  </envMap>

  <autoExposure>
    <key keyLuminance="0.13" minExposure="-2.5" maxExposure="2.3" time="0*60" />
    <key keyLuminance="0.13" minExposure="-2.5" maxExposure="2.3" time="24*60" />
  </autoExposure>

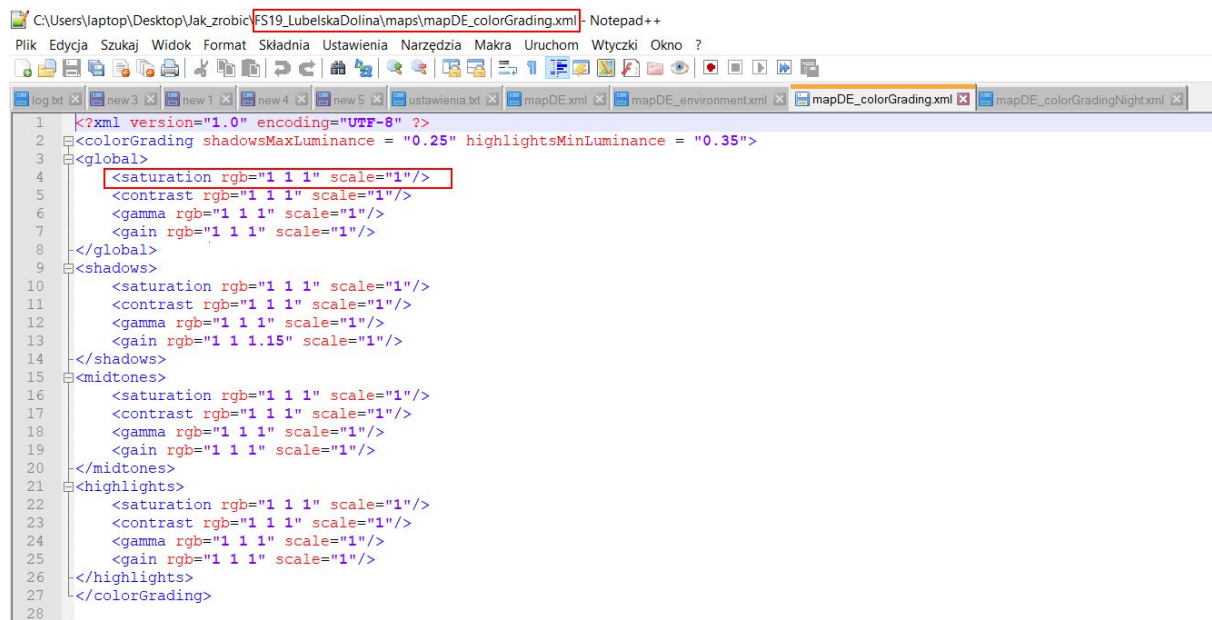
  <colorGrading>
    <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGradingNight.xml" time="0*60" />
    <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGradingNight.xml" time="5*60" />
    <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGrading.xml" time="6*60" />
    <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGrading.xml" time="20*60"/>
    <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGradingNight.xml" time="22*60"/>
    <colorGrading filename="$data/maps/mapDE_colorGradingNight.xml" time="24*60"/>
  </colorGrading>

  <sunRotation heightAngleLimitRotation="60" heightAngleLimitRotationStart="56" heightAngleLimitRoti
    <key value="0" time="0*60" />
  </sunRotation>
</environment>
```

i tak to ma wyglądać

```
6      <timeProbe timeHours="6" />
7    </envMap>
8
9    <autoExposure>
10      <key keyLuminance="0.13" minExposure="-2.5" maxExposure="2.3" time="0*60" />
11      <key keyLuminance="0.13" minExposure="-2.5" maxExposure="2.3" time="24*60" />
12    </autoExposure>
13
14    <colorGrading>
15      <colorGrading filename="maps/mapDE_colorGradingNight.xml" time="0*60" />
16      <colorGrading filename="maps/mapDE_colorGradingNight.xml" time="5*60" />
17      <colorGrading filename="maps/mapDE_colorGrading.xml" time="6*60" />
18      <colorGrading filename="maps/mapDE_colorGrading.xml" time="20*60"/>
19      <colorGrading filename="maps/mapDE_colorGradingNight.xml" time="22*60"/>
20      <colorGrading filename="maps/mapDE_colorGradingNight.xml" time="24*60"/>
21    </colorGrading>
22
23    <sunRotation heightAngleLimitRotation="60" heightAngleLimitRotationStart="56" heightAngleLimitRoti
24      <key value="0" time="0*60" />
25    </sunRotation>
26  </environment>
```


W saturation macie 3 kolory. R - czerwony, G - zielony i B - niebieski



```
1 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
2 <colorGrading shadowsMaxLuminance = "0.25" highlightsMinLuminance = "0.35">
3   <global>
4     <saturation rgb="1 1 1" scale="1"/>
5     <contrast rgb="1 1 1" scale="1"/>
6     <gamma rgb="1 1 1" scale="1"/>
7     <gain rgb="1 1 1" scale="1"/>
8   </global>
9   <shadows>
10    <saturation rgb="1 1 1" scale="1"/>
11    <contrast rgb="1 1 1" scale="1"/>
12    <gamma rgb="1 1 1" scale="1"/>
13    <gain rgb="1 1 1.15" scale="1"/>
14  </shadows>
15  <midtones>
16    <saturation rgb="1 1 1" scale="1"/>
17    <contrast rgb="1 1 1" scale="1"/>
18    <gamma rgb="1 1 1" scale="1"/>
19    <gain rgb="1 1 1" scale="1"/>
20  </midtones>
21  <highlights>
22    <saturation rgb="1 1 1" scale="1"/>
23    <contrast rgb="1 1 1" scale="1"/>
24    <gamma rgb="1 1 1" scale="1"/>
25    <gain rgb="1 1 1" scale="1"/>
26  </highlights>
27 </colorGrading>
28
```

contrast - im niżej tym gra wygląda jak plastikowa. Im wyżej tym gra staje się bardziej ciemniejsza.

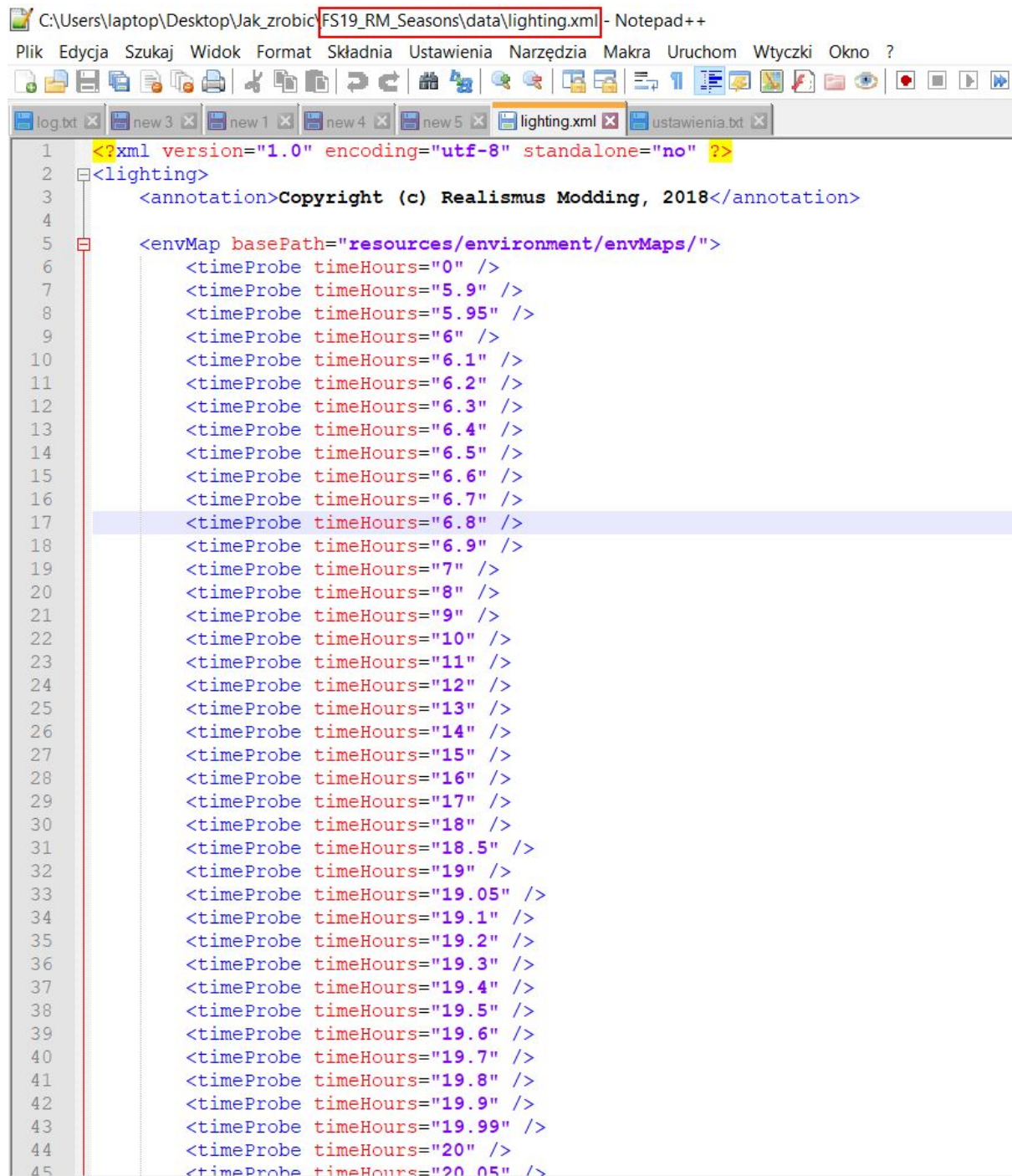
gamma i gain - to inaczej rozjaśnienie. Im wyżej tym jaśniej. Im niżej tym ciemniej.

Nasycenie cieni zmieniacie w pliku mapDE_environment.xml tak jak wcześniej wspomniałem.

global - to inaczej ustawienia ogólne dla każdej kategorii.

pozostałe możecie ustawiać jak chcecie ale nie polecam ruszać midtones oraz highlights. Niebo wtedy potrafi fixować.

Teraz wypakowujecie plik ustawieniaSettings.zip do folderu. To samo robicie w przypadku Seasons. Po wypakowaniu Seasons przechodzicie tutaj



```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="no" ?>
2 <lighting>
3   <annotation>Copyright (c) Realismus Modding, 2018</annotation>
4
5   <envMap basePath="resources/environment/envMaps/">
6     <timeProbe timeHours="0" />
7     <timeProbe timeHours="5.9" />
8     <timeProbe timeHours="5.95" />
9     <timeProbe timeHours="6" />
10    <timeProbe timeHours="6.1" />
11    <timeProbe timeHours="6.2" />
12    <timeProbe timeHours="6.3" />
13    <timeProbe timeHours="6.4" />
14    <timeProbe timeHours="6.5" />
15    <timeProbe timeHours="6.6" />
16    <timeProbe timeHours="6.7" />
17    <timeProbe timeHours="6.8" />
18    <timeProbe timeHours="6.9" />
19    <timeProbe timeHours="7" />
20    <timeProbe timeHours="8" />
21    <timeProbe timeHours="9" />
22    <timeProbe timeHours="10" />
23    <timeProbe timeHours="11" />
24    <timeProbe timeHours="12" />
25    <timeProbe timeHours="13" />
26    <timeProbe timeHours="14" />
27    <timeProbe timeHours="15" />
28    <timeProbe timeHours="16" />
29    <timeProbe timeHours="17" />
30    <timeProbe timeHours="18" />
31    <timeProbe timeHours="18.5" />
32    <timeProbe timeHours="19" />
33    <timeProbe timeHours="19.05" />
34    <timeProbe timeHours="19.1" />
35    <timeProbe timeHours="19.2" />
36    <timeProbe timeHours="19.3" />
37    <timeProbe timeHours="19.4" />
38    <timeProbe timeHours="19.5" />
39    <timeProbe timeHours="19.6" />
40    <timeProbe timeHours="19.7" />
41    <timeProbe timeHours="19.8" />
42    <timeProbe timeHours="19.9" />
43    <timeProbe timeHours="19.99" />
44    <timeProbe timeHours="20" />
45    <timeProbe timeHours="20.05" />
```

Odpalacie plik ustawienia i kopiujecie całą zawartość timeProbe

C:\Users\laptop\Desktop\Jak_zrobic\ustawienia.txt - Notepad++

Plik Edycja Szukaj Widok Format Składnia Ustawienia Narzędzia Makra Uruchom Wtyczki Okno ?

log.txt x new 3 x new 1 x new 4 x new 5 x lighting.xml x ustawienia.txt x

```
61
62 Seasons
63     <timeProbe timeHours="6" />
64     <timeProbe timeHours="6" />
65     <timeProbe timeHours="6" />
66     <timeProbe timeHours="6" />
67     <timeProbe timeHours="6" />
68     <timeProbe timeHours="6" />
69     <timeProbe timeHours="6" />
70     <timeProbe timeHours="6" />
71     <timeProbe timeHours="6" />
72     <timeProbe timeHours="6" />
73     <timeProbe timeHours="6" />
74     <timeProbe timeHours="6" />
75     <timeProbe timeHours="6" />
76     <timeProbe timeHours="6" />
77     <timeProbe timeHours="6" />
78     <timeProbe timeHours="6" />
79     <timeProbe timeHours="6" />
80     <timeProbe timeHours="6" />
81     <timeProbe timeHours="6" />
82     <timeProbe timeHours="6" />
83     <timeProbe timeHours="6" />
84     <timeProbe timeHours="6" />
85     <timeProbe timeHours="6" />
86     <timeProbe timeHours="6" />
87     <timeProbe timeHours="6" />
88     <timeProbe timeHours="6" />
89     <timeProbe timeHours="6" />
90     <timeProbe timeHours="6" />
91     <timeProbe timeHours="6" />
92     <timeProbe timeHours="6" />
93     <timeProbe timeHours="6" />
94     <timeProbe timeHours="6" />
95     <timeProbe timeHours="6" />
96     <timeProbe timeHours="6" />
97     <timeProbe timeHours="6" />
98     <timeProbe timeHours="6" />
99     <timeProbe timeHours="6" />
100    <timeProbe timeHours="6" />
101    <timeProbe timeHours="6" />
102    <timeProbe timeHours="6" />
103    <timeProbe timeHours="6" />
104    <timeProbe timeHours="6" />
105    <timeProbe timeHours="6" />
```


i wklejacie do Seasons w to samo miejsce.

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="no" ?>
2 <lighting>
3   <annotation>Copyright (c) Realismus Modding, 2018</annotation>
4
5   <envMap basePath="resources/environment/envMaps/">
6     <timeProbe timeHours="6" />
7     <timeProbe timeHours="6" />
8     <timeProbe timeHours="6" />
9     <timeProbe timeHours="6" />
10    <timeProbe timeHours="6" />
11    <timeProbe timeHours="6" />
12    <timeProbe timeHours="6" />
13    <timeProbe timeHours="6" />
14    <timeProbe timeHours="6" />
15    <timeProbe timeHours="6" />
16    <timeProbe timeHours="6" />
17    <timeProbe timeHours="6" />
18    <timeProbe timeHours="6" />
19    <timeProbe timeHours="6" />
20    <timeProbe timeHours="6" />
21    <timeProbe timeHours="6" />
22    <timeProbe timeHours="6" />
23    <timeProbe timeHours="6" />
24    <timeProbe timeHours="6" />
25    <timeProbe timeHours="6" />
26    <timeProbe timeHours="6" />
27    <timeProbe timeHours="6" />
28    <timeProbe timeHours="6" />
29    <timeProbe timeHours="6" />
30    <timeProbe timeHours="6" />
31    <timeProbe timeHours="6" />
32    <timeProbe timeHours="6" />
33    <timeProbe timeHours="6" />
34    <timeProbe timeHours="6" />
35    <timeProbe timeHours="6" />
36    <timeProbe timeHours="6" />
37    <timeProbe timeHours="6" />
38    <timeProbe timeHours="6" />
39    <timeProbe timeHours="6" />
40    <timeProbe timeHours="6" />
41    <timeProbe timeHours="6" />
42    <timeProbe timeHours="6" />
43    <timeProbe timeHours="6" />
44    <timeProbe timeHours="6" />
45    <timeProbe timeHours="6" />
```

Zamiana liczb sprawi, że w Seasons pojawią się cienie ale będą tak ciemne że nie da się na nich grać. Macie to pokazane na filmiku. Żeby je rozjaśnić, kopiujecie pozostałe linijki z pliku ustawienia.

Linijki zaznaczone na zielono

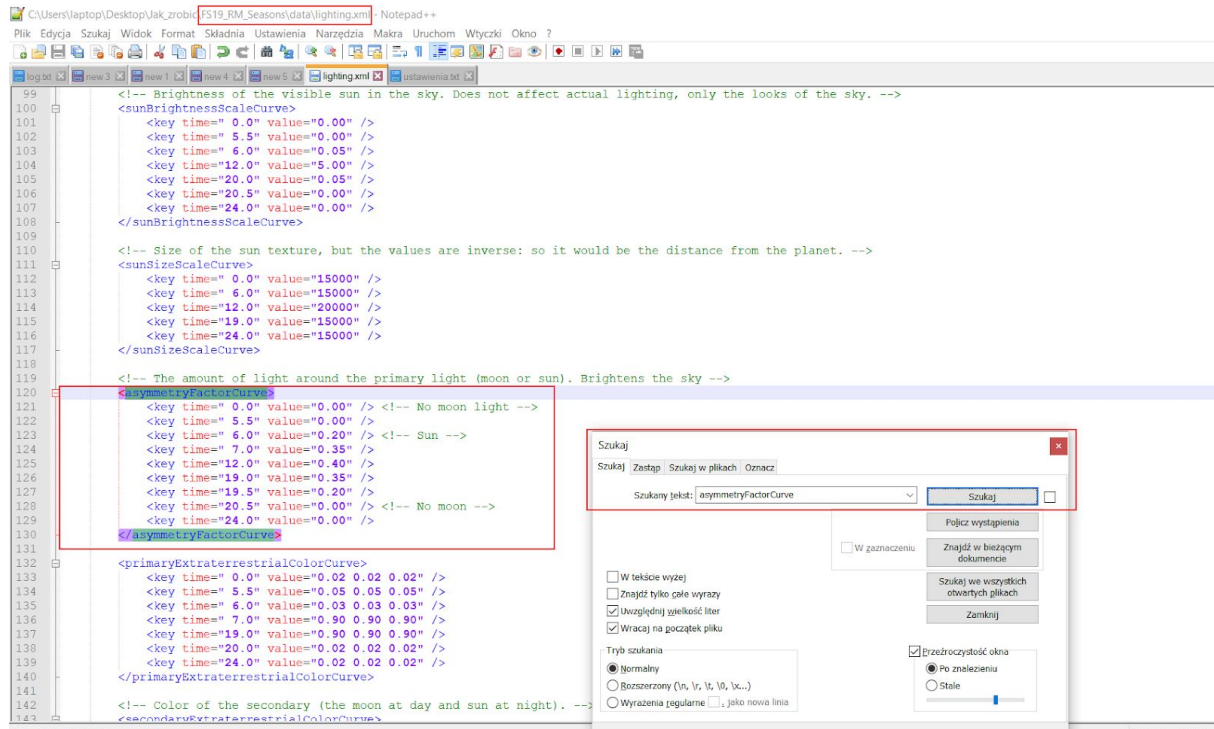
C:\Users\laptop\Desktop\Jak_zrobic\ustawienia.txt - Notepad++

Plik Edycja Szukaj Widok Format Składnia Ustawienia Narzędzia Makra Uruchom Wtyczki Okno ?

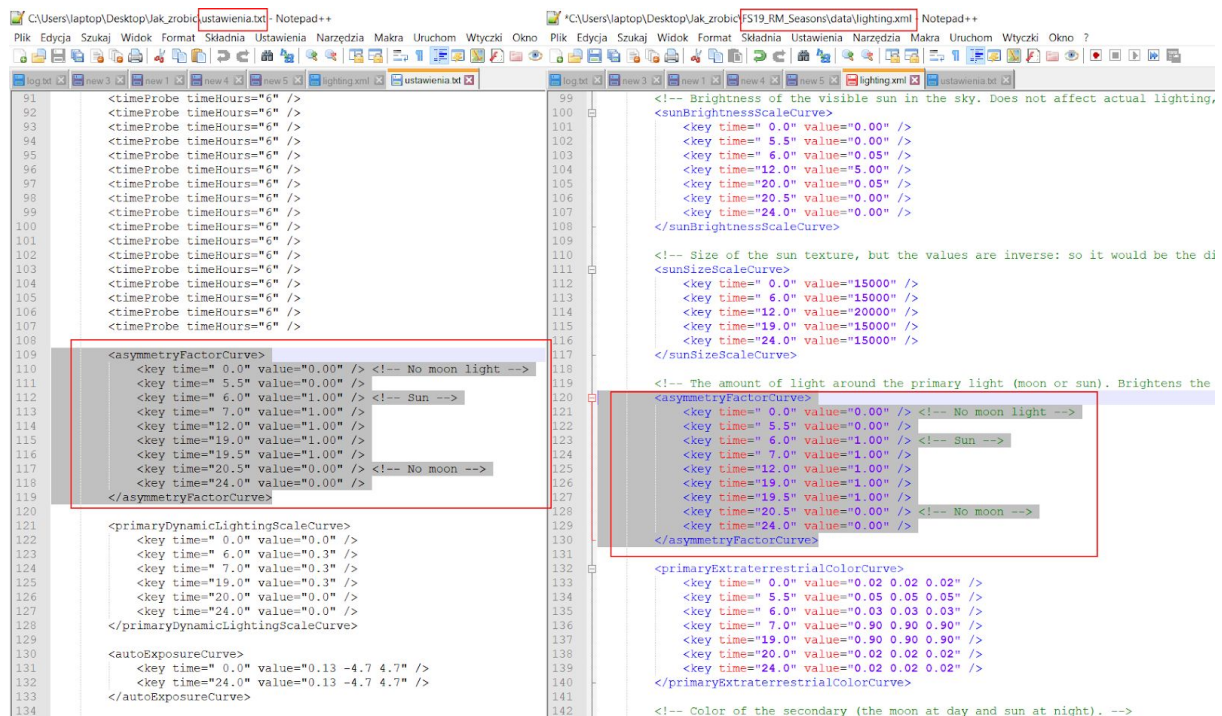
log.txt new 3 new 1 new 4 new 5 lighting.xml ustawienia.txt

```
90 <timeProbe timeHours="6" />
91 <timeProbe timeHours="6" />
92 <timeProbe timeHours="6" />
93 <timeProbe timeHours="6" />
94 <timeProbe timeHours="6" />
95 <timeProbe timeHours="6" />
96 <timeProbe timeHours="6" />
97 <timeProbe timeHours="6" />
98 <timeProbe timeHours="6" />
99 <timeProbe timeHours="6" />
100 <timeProbe timeHours="6" />
101 <timeProbe timeHours="6" />
102 <timeProbe timeHours="6" />
103 <timeProbe timeHours="6" />
104 <timeProbe timeHours="6" />
105 <timeProbe timeHours="6" />
106 <timeProbe timeHours="6" />
107 <timeProbe timeHours="6" />
108
109 <asymmetryFactorCurve>
110 <key time=" 0.0" value="0.00" /> <!-- No moon light -->
111 <key time=" 5.5" value="0.00" />
112 <key time=" 6.0" value="1.00" /> <!-- Sun -->
113 <key time=" 7.0" value="1.00" />
114 <key time="12.0" value="1.00" />
115 <key time="19.0" value="1.00" />
116 <key time="19.5" value="1.00" />
117 <key time="20.5" value="0.00" /> <!-- No moon -->
118 <key time="24.0" value="0.00" />
119
120
121 <primaryDynamicLightingScaleCurve>
122 <key time=" 0.0" value="0.0" />
123 <key time=" 6.0" value="0.3" />
124 <key time=" 7.0" value="0.3" />
125 <key time="19.0" value="0.3" />
126 <key time="20.0" value="0.0" />
127 <key time="24.0" value="0.0" />
128 </primaryDynamicLightingScaleCurve>
129
130 <autoExposureCurve>
131 <key time=" 0.0" value="0.13 -4.7 4.7" />
132 <key time="24.0" value="0.13 -4.7 4.7" />
133 </autoExposureCurve>
134
```


szukacie w pliku Seasons tj. lighting.xml
Wciskacie Ctrl+F i wpisujecie szukaną nazwę.



Zawartość zielonych linijek zaznaczacie i wklejacie w wyszukane pozycje.



Robicie tak z każdą linijką zaznaczoną wcześniej na zielono.

Te 3 fragmenty odpowiadają za cienie tj. ich natężenie. W tych 3 fragmentach są też ustawienia od padającego światła.

```
<asymmetryFactorCurve>
  <key time=" 0.0" value="0.00" /> <!-- No moon light -->
  <key time=" 5.5" value="0.00" />
  <key time=" 6.0" value="1.00" /> <!-- Sun -->
  <key time=" 7.0" value="1.00" />
  <key time="12.0" value="1.00" />
  <key time="19.0" value="1.00" />
  <key time="19.5" value="1.00" />
  <key time="20.5" value="0.00" /> <!-- No moon -->
  <key time="24.0" value="0.00" />
</asymmetryFactorCurve>
```

```
<primaryDynamicLightingScaleCurve>
  <key time=" 0.0" value="0.0" />
  <key time=" 6.0" value="0.3" />
  <key time=" 7.0" value="0.3" />
  <key time="19.0" value="0.3" />
  <key time="20.0" value="0.0" />
  <key time="24.0" value="0.0" />
</primaryDynamicLightingScaleCurve>
```

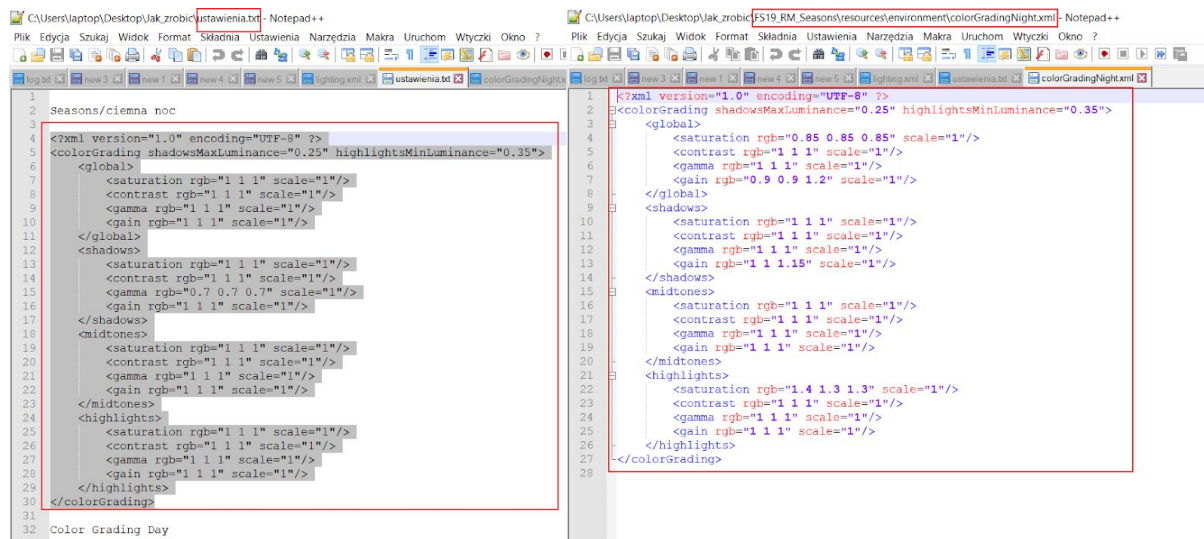
```
<autoExposureCurve>
  <key time=" 0.0" value="0.13 -4.7 4.7" />
  <key time="24.0" value="0.13 -4.7 4.7" />
</autoExposureCurve>
```

Trudno dokładnie sprecyzować co jest od czego. Nie będę tu nikogo wprowadzać w błąd. Dojście do ustawień takich jak na filmiku zajęło mi ok. 3h.

Tak więc jeśli chcecie cokolwiek zmienić w oświetleniu cieni na Seasons musicie zająć się tymi 3 fragmentami.

Metodą prób i błędów można się przekonać co jest od czego.

Jeśli chcecie zmienić jasność nocy to kopiujecie zawartość z pliku ustawienia i wklejacie do colorGradingNight.xml w Seasons.



```
Seasons/ciemna noc
1
2
3
4 <?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
5 <colorGrading shadowsMaxLuminance="0.25" highlightsMinLuminance="0.35">
6   <global>
7     <saturation rgb="1 1 1" scale="1"/>
8     <contrast rgb="1 1 1" scale="1"/>
9     <gamma rgb="1 1 1" scale="1"/>
10    <gain rgb="1 1 1" scale="1"/>
11  </global>
12  <shadows>
13    <saturation rgb="1 1 1" scale="1"/>
14    <contrast rgb="1 1 1" scale="1"/>
15    <gamma rgb="0.7 0.7 0.7" scale="1"/>
16    <gain rgb="1 1 1" scale="1"/>
17  </shadows>
18  <midtone>
19    <saturation rgb="1 1 1" scale="1"/>
20    <contrast rgb="1 1 1" scale="1"/>
21    <gamma rgb="1 1 1" scale="1"/>
22    <gain rgb="1 1 1" scale="1"/>
23  </midtone>
24  <highlights>
25    <saturation rgb="1 1 1" scale="1"/>
26    <contrast rgb="1 1 1" scale="1"/>
27    <gamma rgb="1 1 1" scale="1"/>
28    <gain rgb="1 1 1" scale="1"/>
29  </highlights>
30 </colorGrading>
31
32 Color Grading Day
33
```

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
1 <colorGrading shadowsMaxLuminance="0.25" highlightsMinLuminance="0.35">
2   <global>
3     <saturation rgb="0.85 0.85 0.85" scale="1"/>
4     <contrast rgb="1 1 1" scale="1"/>
5     <gamma rgb="1 1 1" scale="1"/>
6     <gain rgb="0.9 0.9 1.2" scale="1"/>
7   </global>
8   <shadows>
9     <saturation rgb="1 1 1" scale="1"/>
10    <contrast rgb="1 1 1" scale="1"/>
11    <gamma rgb="1 1 1" scale="1"/>
12    <gain rgb="1 1 1.15" scale="1"/>
13  </shadows>
14  <midtone>
15    <saturation rgb="1 1 1" scale="1"/>
16    <contrast rgb="1 1 1" scale="1"/>
17    <gamma rgb="1 1 1" scale="1"/>
18    <gain rgb="1 1 1" scale="1"/>
19  </midtone>
20  <highlights>
21    <saturation rgb="1.4 1.3 1.3" scale="1"/>
22    <contrast rgb="1 1 1" scale="1"/>
23    <gamma rgb="1 1 1" scale="1"/>
24    <gain rgb="1 1 1" scale="1"/>
25  </highlights>
26 </colorGrading>
27
28
```

Co mogę dodać?

Po spojrzeniu w niebo i z powrotem na ziemię rozjaśniają nam się cienie. Być może w pliku lighting.xml od Seasons trzeba zmienić jeszcze inne wartości. Ja niestety nie mam zamiaru tracić na to więcej czasu.

Myślę, że aktualne ustawienia dla Seasons jak i standardowej gry są ok. Jeśli komuś się nie podobają, proszę ustawiać i kminić na własną rękę.

by Nismo :D