

# Material Exporting Standards (QSF)

## Materials mit Alpha:

- 1-Bit Alphas bekommen kein eigenes Material.
- 8-Bit Alphas, z.B. Dirtstripes bekommen ihr eigenes Material. Dazu den Polys in 3dsmax eine eigene Material-ID zuweisen. Hierzu das Multi/SubObject Material benutzen.

## Meshes mit Vertex Alpha:

- Meshes mit Vertex Alpha benötigen ebenfalls eine eigene Material ID und einen eigenen Slot im Multi/SubObject Material in 3dsmax.