

# Detail Polygons (EM4)

## Detail Polygons

Mit dem Eintrag `Detail Polygons` können hochauflösendere Texturen auf die Grundtextur gelegt werden.

Als Einstellungsmöglichkeiten können verschiedene Blend-Modi genutzt werden:

- Mit *Blend* wird die ausgewählte Textur mit einem einfachen Alpha-Verlauf (*Border*) auf die Grundtextur gelegt.
- Mit *Modulate* wird die ausgewählte Textur abgedunkelt.
- Mit *Detail* werden die Farbwerte der ausgewählten Textur, die über 127 aufgehellt und die unter 127 liegen abgedunkelt.

### Inhaltsverzeichnis

- [1 Detail Polygons](#)

Geschlossene Polygone sind immer eine Fläche (Type "closed"), offene sind immer ein Linienpfad (Type "open").

Der Dateipfad um selbergestellte Texturen abzulegen lautet: `...\Textures\Detailpoly\`

