

# Detail Polygons (EM4)

## Detail Polygons

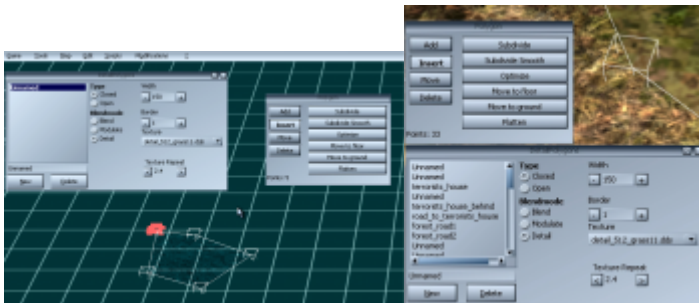
Mit dem Eintrag `Detail Polygons` können hochauflösendere Texturen auf die Grundtextur gelegt werden.

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.

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

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



## Inhaltsverzeichnis

- [1 Detail Polygons](#)