

Decals (EM4)

Decals

Decals sind Texturen, welche planar auf dem Terrain platziert werden. Da sie eine höhere Bildauflösung als die Bodentextur aufweisen können, eignen sie sich besonders gut zur Darstellung von Straßenmarkierungen, Straßeneinläufen oder Schachtdeckeln und ermöglichen eine weitere grafische Ausarbeitung der Map.

Der Decals-Dialog zeigt in der rechten Liste die zur Verfügung stehenden Decal-Texturen an. Die linke Liste zeigt die bereits platzierten Decals an. Die im Dialog angewählte Textur kann dann auf dem Terrain platziert werden.

Bereits in der Map vorhandene Decals lassen sich durch Anklicken mit der linken Maustaste selektieren (rot eingefärbt). Mit der linken Maustaste lässt sich die selektierte Decal-Textur verschieben und mit der rechten Maustaste rotieren. Eine Größenskalierung ist über die „Width“- und „Height“-Werte möglich.

Zum Anlegen einer Decal-Textur müssen die Grafiken im als .dds-Format vorliegen und in das Unterverzeichnis „\textures\decals\“ des [EMERGENCY 4](#) Mod-Verzeichnisses kopiert werden. In diesem Verzeichnis können beliebig viele Ordner angelegt werden.



Inhaltsverzeichnis

- [1 Decals](#)