

# DetailPolygone

Im „DetailPolygon“-Modus (Funktionstaste Umschalttaste + F4) können verschiedene Bereiche des Terrains mit zusätzlichen Texturen belegt werden, die sehr viel detaillierter sind, als die der normalen Terraintexturen.

Diese detaillierten Texturen dürfen sich beliebig überschneiden. Selbst erstellte Texturen hierfür dürfen Alphakanäle besitzen (sie befinden sich im Verzeichnis „Textures\Detailpoly“). Es gibt folgende Blend-Modi:

