

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:

- Der Modus „Blend“ setzt die ausgewählte Textur mit einem einfachen AlphaVerlauf (Border) auf die Terraintextur
- Der Modus „Modulate“ dunkelt die Terraintextur mit der ausgewählten Textur ab
- Der Modus „Detail“ dunkelt alle Farbwerte unter 127 ab und hellt alle über 127 auf.
- Geschlossene Polygone beschreiben immer eine Fläche (Type „Closed“), offene immer einen Linienpfad (Type „Open“).

