

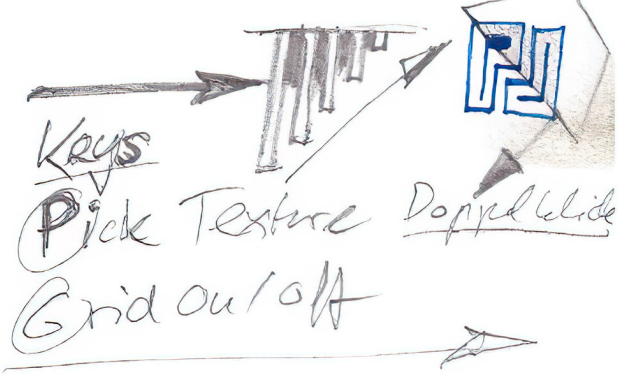
# SPACER:

## Texture

- Rotate (Buggy) - [Rotate II (obj)]
- Scale
- Shear
- Move

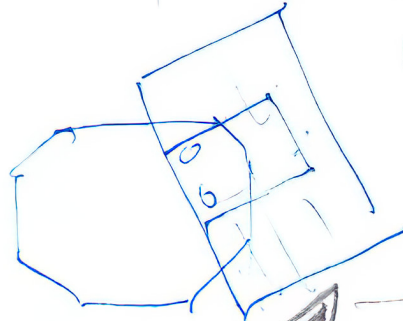
Plains/EXPVE die  
und - 796

PICK\_TEX



## Select

- whole obj
- planar
- same material



Move texture  
(always Grid off)

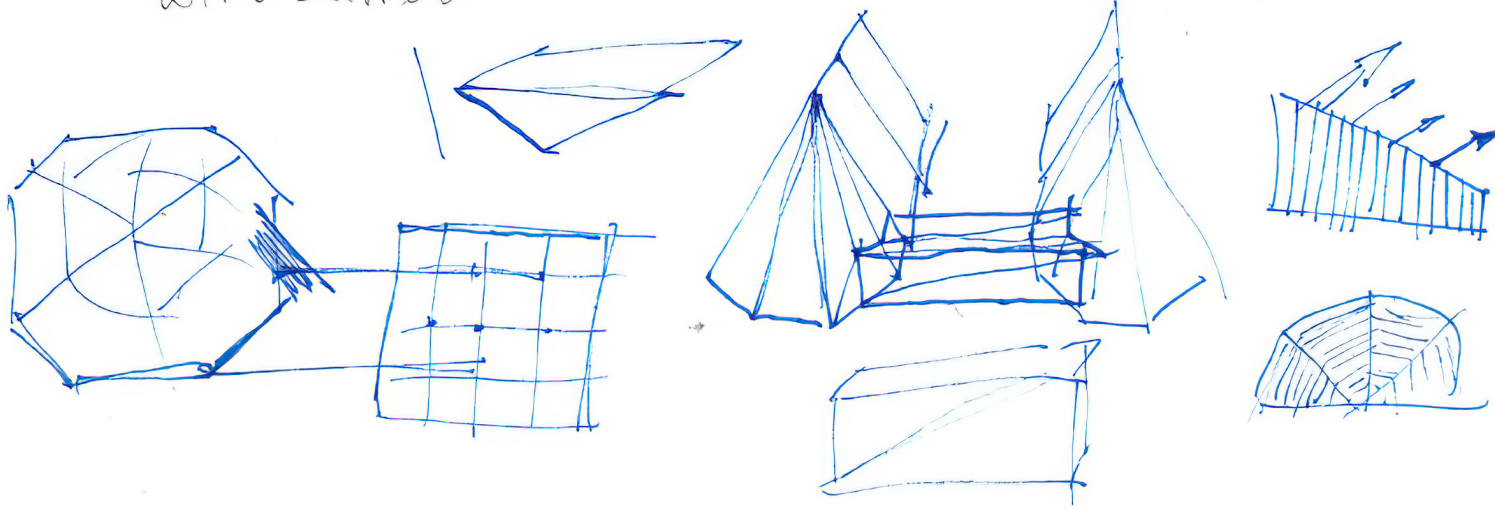
- Gegenständige Beweys  
beruht gesamte  
Polys

- Spiegelverkehr

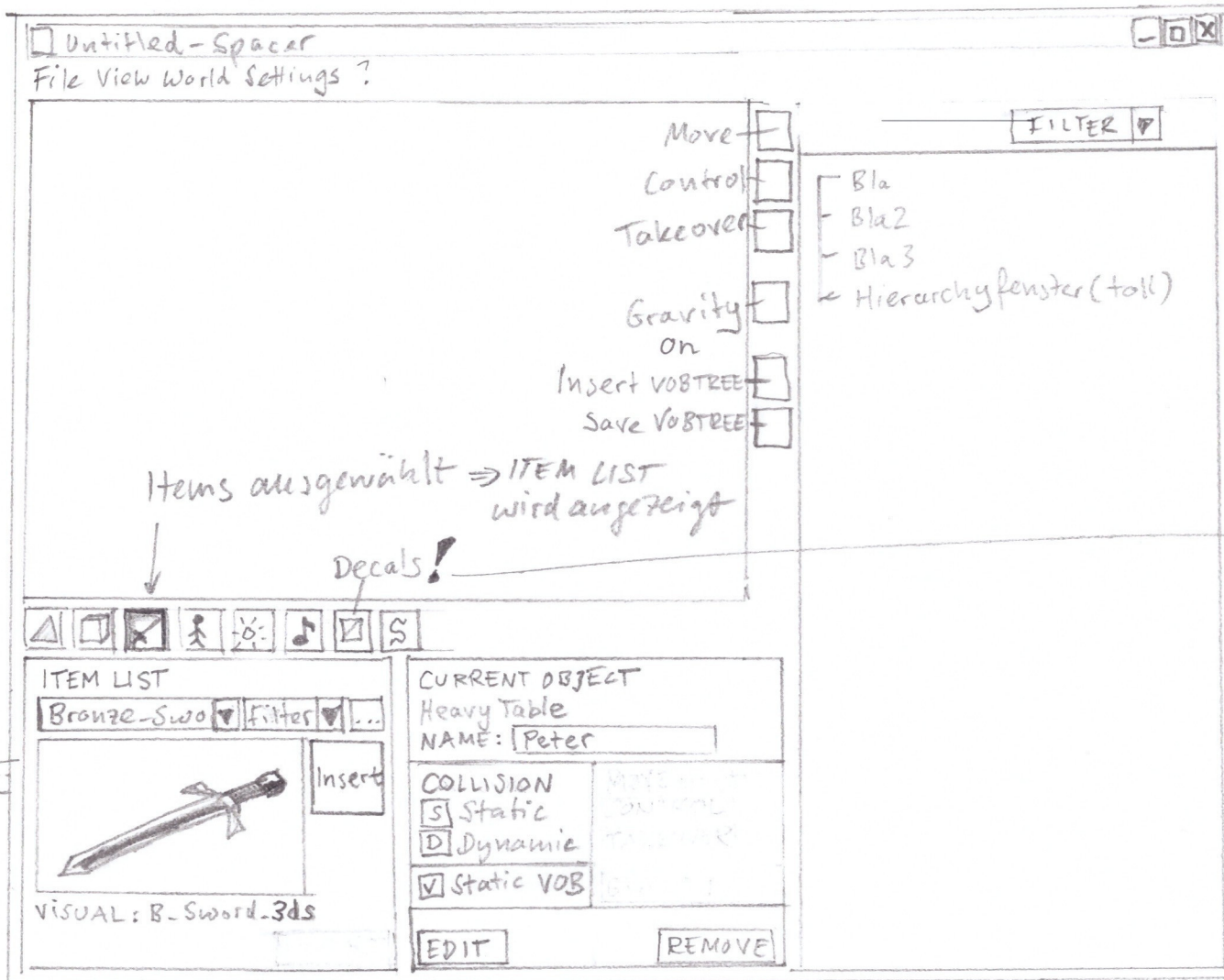
## Apply Texture

- and keep texture coordinates
- with default scale
- with current scale!

SHIFT = Stodown - Default = Run



- Geräte-Manager (?)  
- Netzwerk Einstellung  
Explorer Rechtsklick  
=> Eigenschaften  
+ IPX - Protokoll laden!  
+ Microsoft Datei  
Freigabe



Items ausgewählt => ITEM LIST wird angezeigt

Decals!

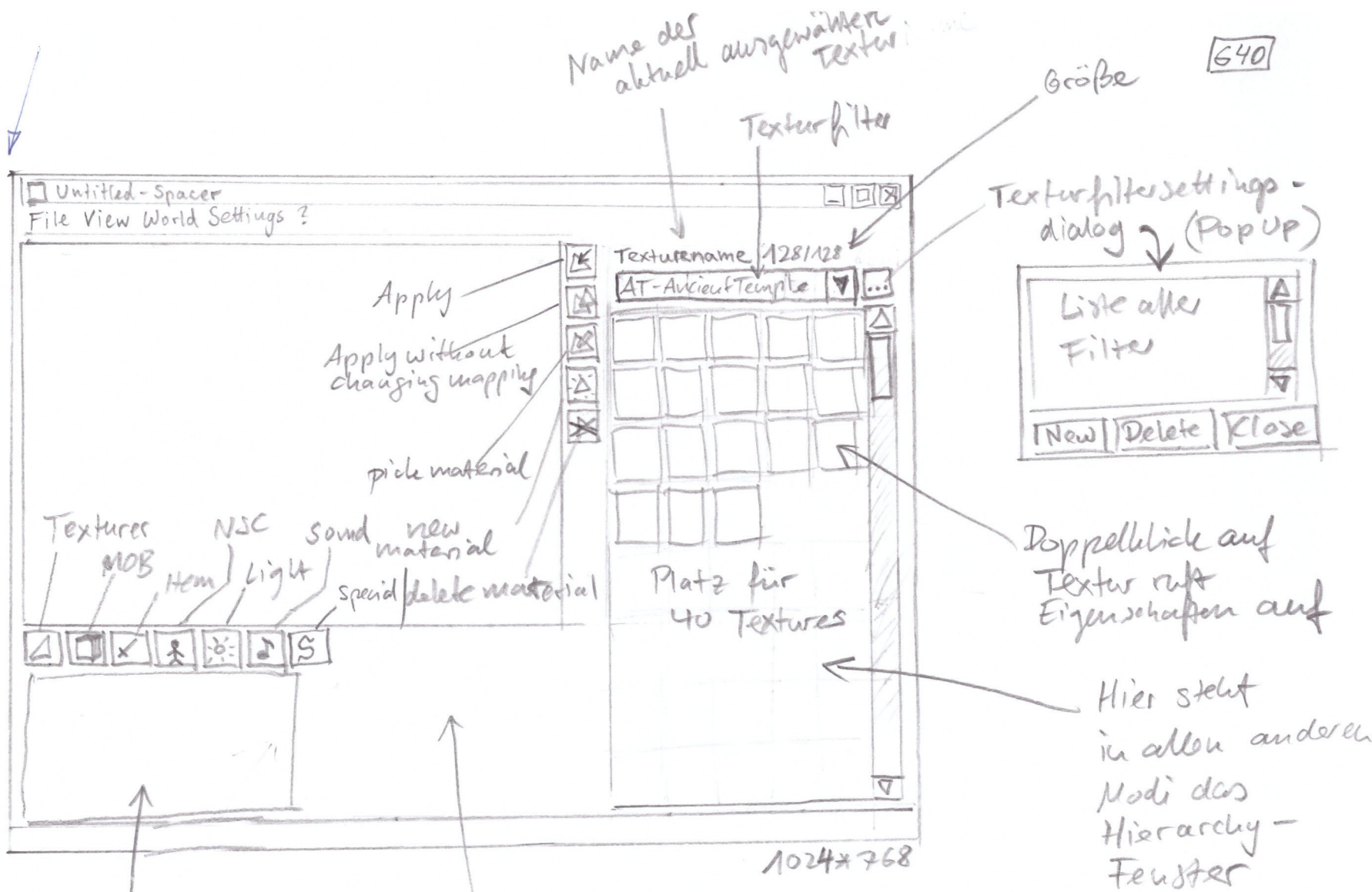
Decals haben eigenen Dialog!  
(siehe Blatt 2)

Beim Light-Dialog stehen links die Presets und rechts der übrige Kram  
(siehe Blatt 2)

gemeinsame NPC- und MOB-LIST

Links steht immer die Auswahl-LIST

Rechts stehen immer die Einstellungen des aktuell ausgewählten VOBs (Wenn Level ausgewählt, steht hier LEVEL)



EQ dialog des jeweils ausgewählten Modus

ungenutzter Raum (später noch zu gebrauchen)

(Textur-Modus braucht hier nicht mehr)

# Material Eigenschaften PopUp Dialog (bei Doppelklicke auf Textur in rechtem Auswahl menu)

Material

Texture

SIZE 128/128 Used 63 times

Filter

Mat Group

smooth  upto

**ANIMATED TEXTURE**

FPS

Tex Map Anim

X

OPACITY

**COLOR**

1st mapping at   cm/texture

Button öffnet load-texture Fenster

An/Aus (Default = An)

wird angezeigt sobald Textur mehr als 1 Frame hat.

Sollten ganze Zahlen zwischen 1 & 10 sein (oder so) (nicht mehr  $9.99997 \cdot 10^{-5}$ )

aktuelle Farbe  
Button ruft Colorpicker auf

Materialname wird beim Einladen der Textur von Texturname (ohne Suffix) übernommen

Entfernt Textur vom Material (nur farbliche Darstellung des Materials)

wählt den Filter aus, bei dem die Textur angezeigt werden soll

Mat Group Auswahl Default = UNDEF

großes Bild

Durchsichtigkeit

Bisher: "mapping" im EQ-Dialog sollte jetzt jede Textur zugeordnet werden können.  
Default = 2.34375 2.34375  
( $\hat{=}$  300 cm : 128 texel)



<b>LIGHT-PRESETS</b> FIRECYCLE ▾ <input type="checkbox"/> Use for current light <input type="checkbox"/> New <input type="checkbox"/> Overwrite with current light		<b>CURRENT LIGHT</b> <input checked="" type="checkbox"/> Static <input checked="" type="checkbox"/> Dynamic SLOW ▾	
<b>COLOR</b> [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] ADD REMOVE <input checked="" type="checkbox"/> Smooth 5 cps		<b>RANGE</b> 10000. ADD REMOVE <input checked="" type="checkbox"/> Smooth 0 cps	
		EDIT	

Wenn möglich, kein APPLY-Button mehr. Änderungen direkt übernehmen!

<b>DECAL LIST</b> Bla.tga [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] LOAD REMOVE <input type="checkbox"/> Overwrite properties with current decal EDIT		<b>CURRENT DECAL</b> bush.tga <b>COLLISION</b> <input type="checkbox"/> S Static <input type="checkbox"/> D Dynamic <input checked="" type="checkbox"/> static VOB ANIMATED at 0 FPS EDIT	
		<input checked="" type="checkbox"/> Z-sided <b>CAMERA ALIGNMENT</b> YAW ▾ <b>ALPHA BLENDING</b> NONE ▾	