

# SPACER:

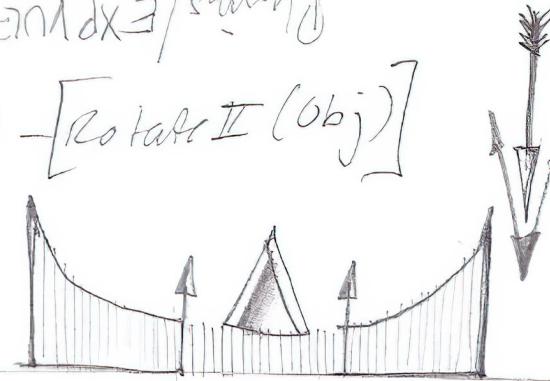
Texture

- Rotate (Buggy) - [Rotate II (obj)]

- Scale

- Shear

- Move



PICK\_TEX

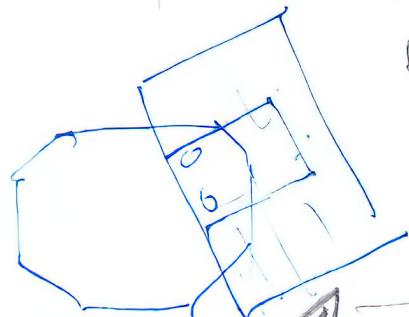


## Select

- whole obj

- planar

- same material



Move texture  
(always Grid off)  
- Spiegelverkehrt

- Gegenseitig Bewegen  
berücksichtigt  
Polys

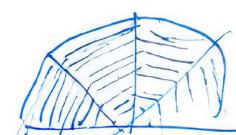
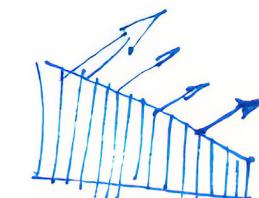
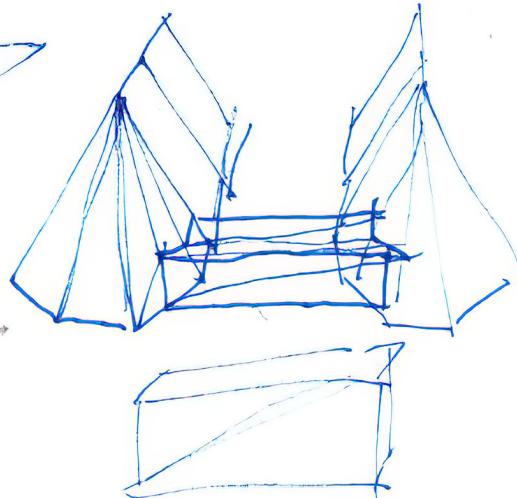
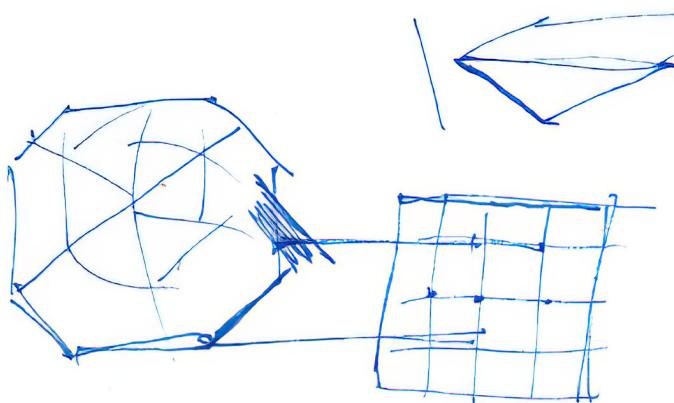
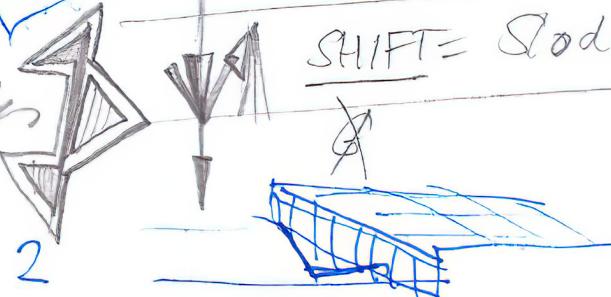
SHIFT = Slidown - Default = Run

## Apply Texture

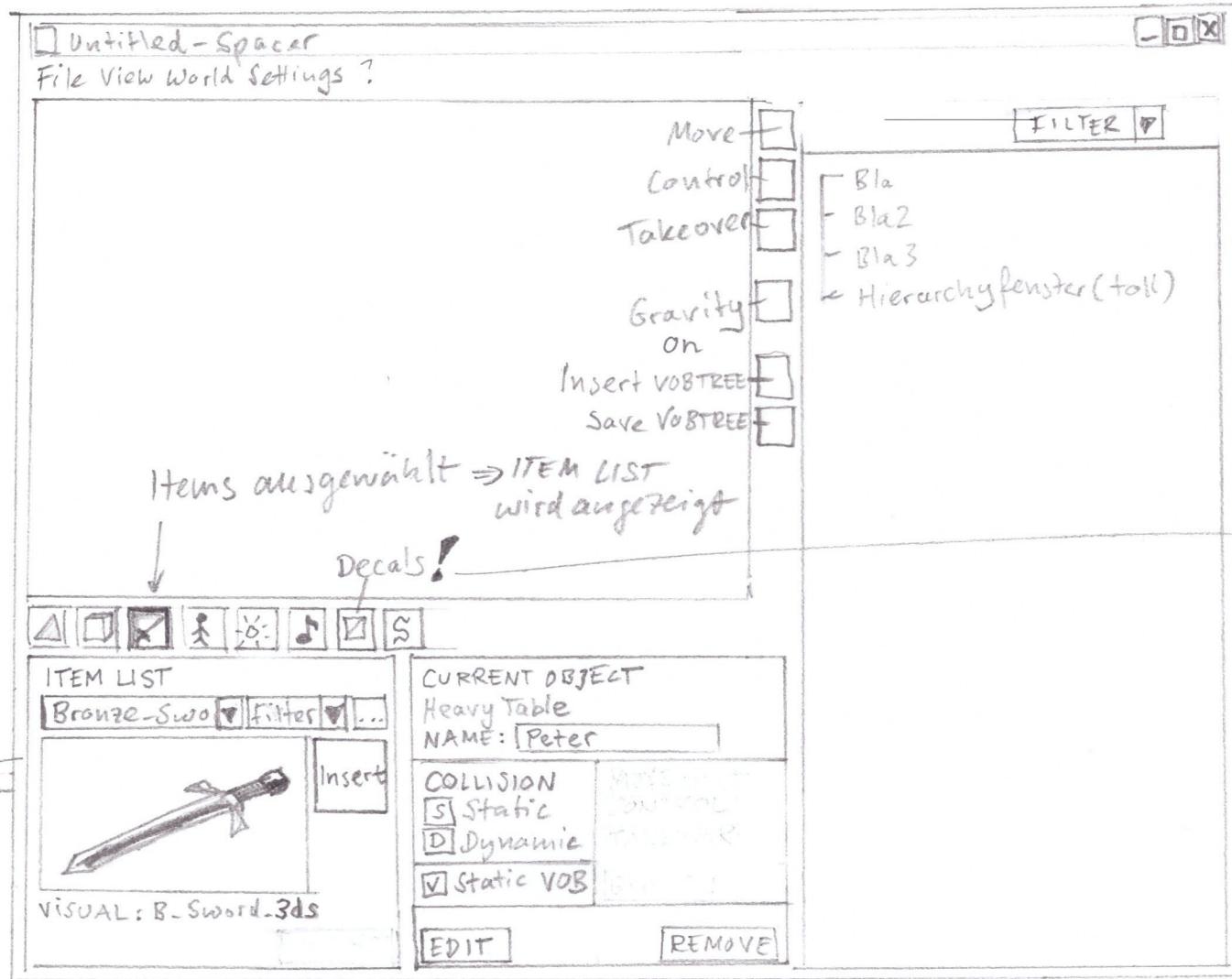
- and keep texture coordinates

- with default scale

- with current scale!



- Generate - Manage (?)  
- Netzwerk Einstellung  
- Explorer / Redaktion  
→ Eigenschaften  
+ IPX - Protokoll  
laden!  
+ Microsoft Dati  
Freigabe



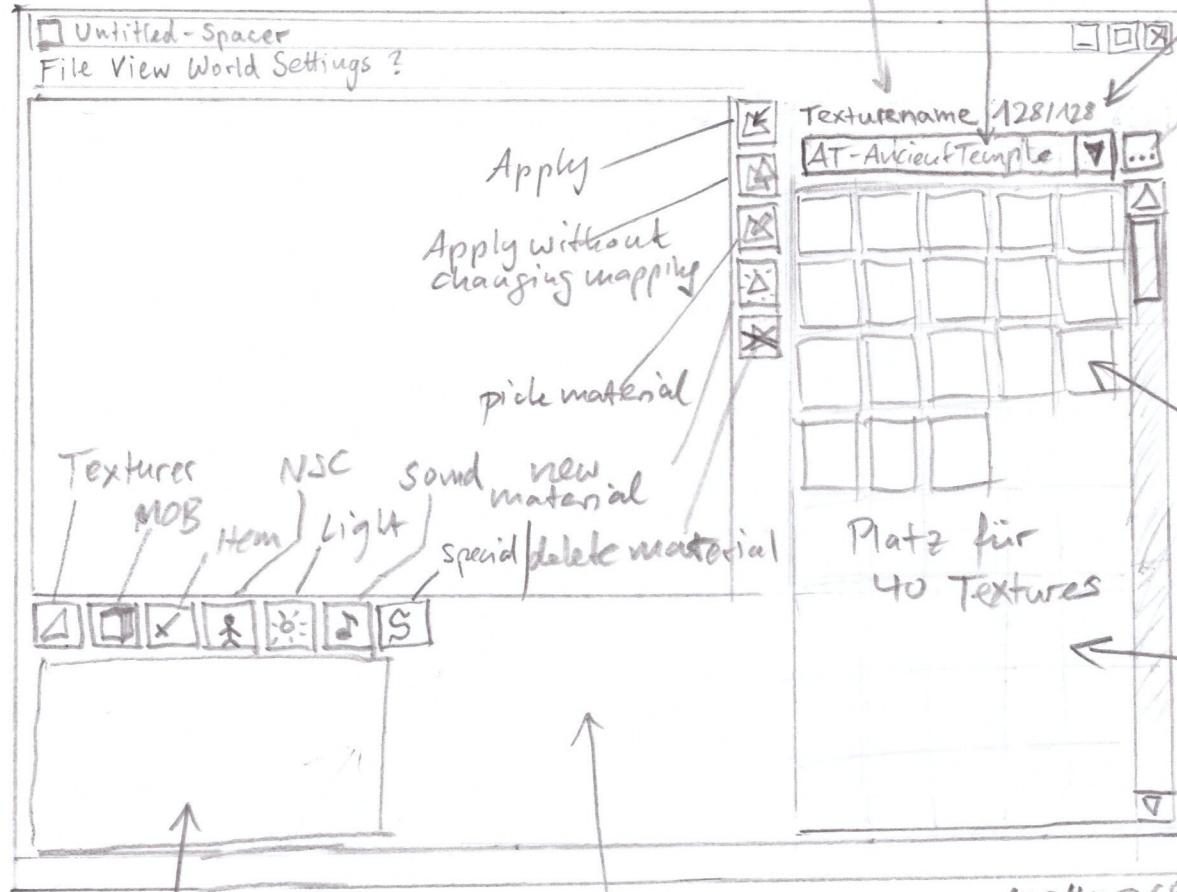
De cals haben  
eigenen Dialog!  
(siehe Blatt 2)

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

Links steht  
immer die  
Auswahl-  
LIST

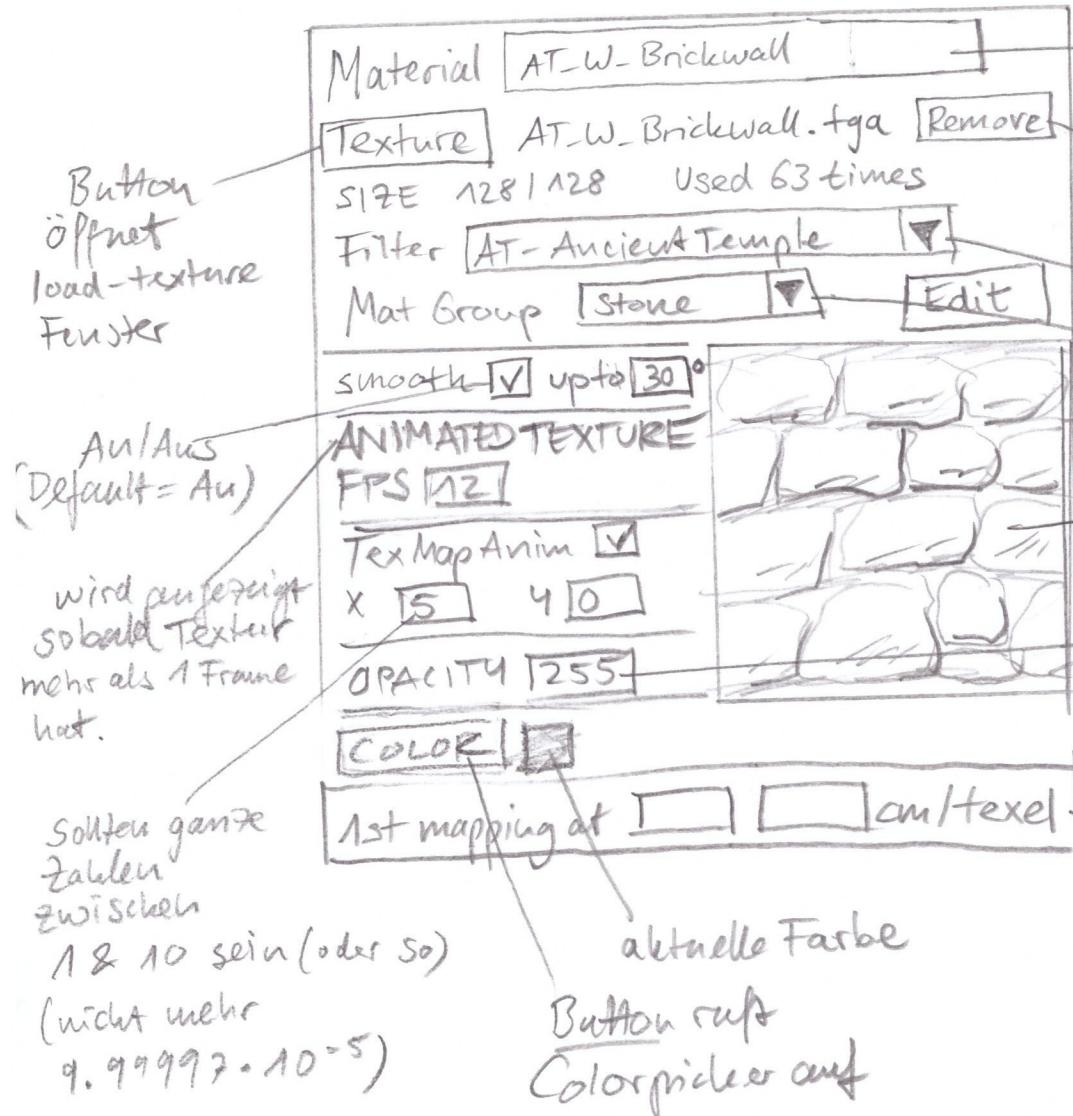
Rechts stehen  
immer die  
Einstellungen  
des aktuell  
ausgewählten VOBs

(Wenn Level ausgewählt, steht  
hier LEVEL)



(Textur-Modus drückt hier nix mehr).

# Material Eigenschaften Pop Up Dialog (bei Doppelklick auf Textur in rechtem Auswahl menü)



Button öffnet load-texture Fenster

Au/Aus (Default = Au)

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  
( $\cong 300 \text{ cm} : 128 \text{ texel}$ )

LIGHT-PRESETS		CURRENT LIGHT	
FIRECYCLE ▾		<input checked="" type="checkbox"/> Static <input checked="" type="checkbox"/> Dynamic SLOW ▾	
<input type="checkbox"/> Use for current light			
<input type="checkbox"/> New			
<input type="checkbox"/> Overwrite with current light			
		COLOR	RANGE
		<input type="button" value="ADD"/> <input type="button" value="REMOVE"/> <input checked="" type="checkbox"/> Smooth <input type="text" value="5"/> cps	10 000- <input type="button" value="ADD"/> <input type="button" value="REMOVE"/> <input checked="" type="checkbox"/> Smooth <input type="text" value="0"/> cps
		<input type="button" value="EDIT"/>	

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

DECAL LIST		CURRENT DECAL	
Bla.tga	<input type="button" value="LOAD"/> <input type="button" value="REMOVE"/>	bush.tga	<input checked="" type="checkbox"/> 2-sided <input checked="" type="checkbox"/> Static <input checked="" type="checkbox"/> Dynamic <input checked="" type="checkbox"/> static VOB <input checked="" type="checkbox"/> ANIMATED at <input type="text" value="0"/> FPS
<input type="checkbox"/> Overwrite properties with current decal <input type="button" value="EDIT"/>		<input type="button" value="EDIT"/>	