

>> Graphic Object

>> Selected Mesh

Anyagok

Kiválasztott anyag:

1 - House_front.bmp

Edit

Assign to Mat

Delete Unused

Másolás

>> Általános beállítások

>> Animációk

>> Hangforrások

>> Fényforrások

>> Részecske rendszerek

>> ~Realtime Mirrors~

>> Áramszedő

>> Traffic Demand

>> Ablak dekoráció

>> Tesztkörnyezet

Material Properties

OK Mégse Mentés Load...

Options and integers

Flags:

- ☒ Use alpha value for specular
- ☐ Use alpha value for snow
- ☐ Activate AO texture; otherwise per vertex AO
- ☐ Multiply night tex with standard tex
- ☐ More semi-matt characteristic
- ☐ Translucination (uses night texture)
- ☐ AO uses original mapping
- ☐ [nem használt]
- ☐ Alpha controlled detail texture
- ☐ Normal texture uses secondary mapping
- ☐ Detail texture overwrites alpha channel
- ☐ ~Angled view reduc. transp. and incr. reflect.~

Building night variable: 0

☒ NightTex

Textures

Standard texture:	House_front.dds	...	☐	
Night texture:	House_front_night.bmp	...	☐	
Snow texture:	snow.dds (BaseFiles)	...	☐	
Környezeti kitakarás (AO) textúra:	<üres>	...	☐	
Detail texture:	<üres>	...	☐	
Normal textur ("bump texture"):	House_front_normal.bmp	...	☐	
Environmental texture:	<üres>	...	☐	

Shift towards view point: 0.00000

Wire frame: ☐

Cast Shadow? ☐



Standard
Plane → House_firewall.bmp
Plane_001 → House_front.bmp
Plane_002 → House_roof.bmp

Vis: 3, all: 3
Faces: 127

☒ Select mesh with mouse

Nézet visszaállítása

Deselect All

