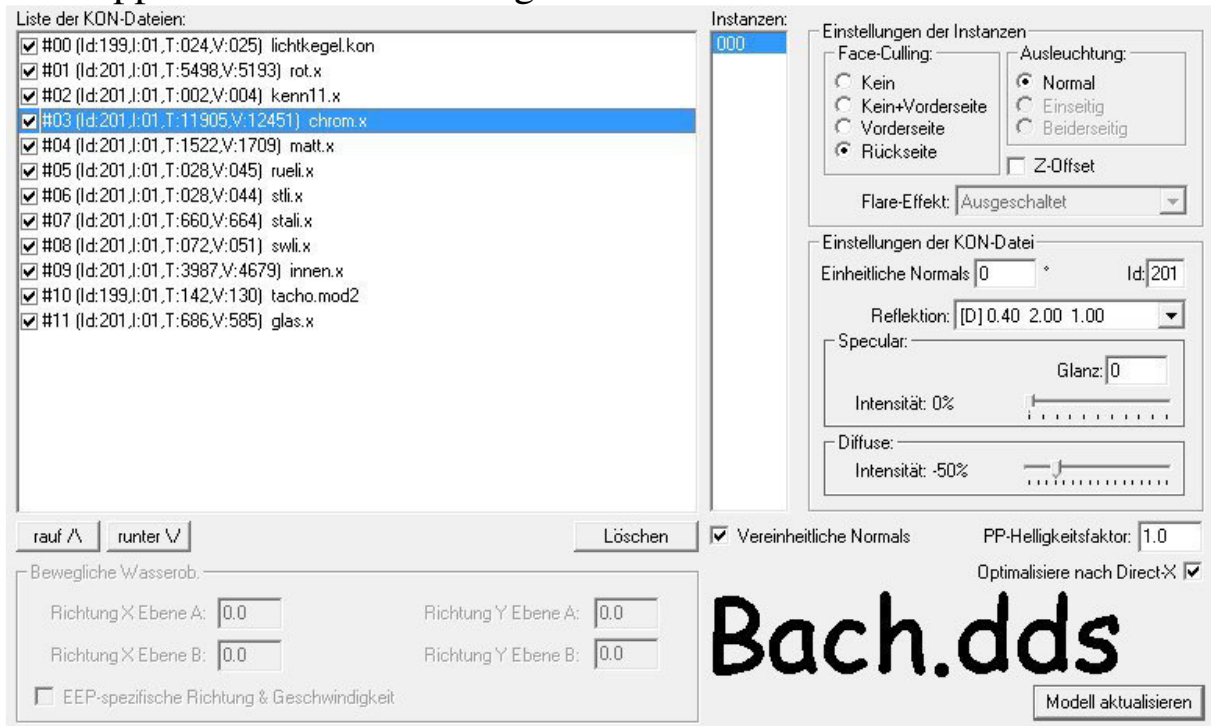


## Ein Tipp für Chromeinstellung an Modellteilen im Home Nostruktur.



The screenshot shows the 'Liste der KON-Dateien:' on the left, with '#03 (Id:201, J:01, T:11905, V:12451) chrom.x' selected. The 'Instanzen:' list shows '000'. The 'Einstellungen der Instanzen:' panel includes 'Face-Culling' (Kein, Kein+Vorderseite, Vorderseite, Rückseite), 'Ausleuchtung' (Normal, Einseitig, Beiderseitig), and 'Flare-Effekt' (Ausgeschaltet). The 'Einstellungen der KON-Datei:' panel shows 'Einheitliche Normals' (0), 'Id:201', 'Reflektion: [D] 0.40 2.00 1.00', 'Specular:' (Glanz: 0), 'Intensität: 0%', and 'Diffuse:' (Intensität: -50%). The bottom panel includes 'Bewegliche Wasserob.' (Richtung X Ebene A: 0.0, Richtung Y Ebene A: 0.0, Richtung X Ebene B: 0.0, Richtung Y Ebene B: 0.0), 'EEP-spezifische Richtung & Geschwindigkeit', 'Vereinheitliche Normals' (checked), 'PP-Helligkeitsfaktor: 1.0', 'Optimisiere nach Direct-X' (checked), and a 'Modell aktualisieren' button.

Hier am Beispiel des Alfa Romeo Giulietta Sprint.



Ich habe herausgefunden, dass man auf die zu verchromenden Teile keine Textur legen sollte. Am Besten ist ein mittleres Grau. Die zukünftigen Chromteile müssen im verwendeten 3D Programm zu einer Modellgruppe zusammengefasst und so in den HomeNos importiert werden. Die Einstellungen treffen nur auf die verwendete Bach.dds zu, diese ist eine selbst erstellte Cubemap. Bei Bedarf kann ich sie zur Verfügung stellen.

Noch etwas, die ausgewählte Cubemap wird auf das gesamte Modell angewendet.

© 2014 Steffen Mauder - <http://www.sve-eep.de> - [sm1@sve-eep.de](mailto:sm1@sve-eep.de)