

# Heißluftballon Leitfaden für Lackierkits

Dieses Dokument hilft Ihnen bei der Erstellung von hochwertigen Bemalungen für den HPG Hot Air Balloon.



## Bedingungen und Auflagen

- Die in diesem Lackierkit enthaltenen 3D-Daten sind Eigentum der Hype Performance Group, eine Weiterverbreitung ist untersagt.
- Dieser Lackiersatz ist keine Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Bemalen einer Lackierung, sondern nur die erforderlichen Daten zum Erstellen eigener Lackierungen.
- Dieses Paintkit darf nicht weiterverteilt werden.

## Inhalte

Diese Materialien sind in dem Paket enthalten:

<p>HOT_AIR_BALLOON_PAINTKIT.blend</p> 	<p>Dies ist eine für das Bemalen konfigurierte Blender-Datei.</p> <p>Dies ist der Hauptarbeitsbereich zum Erstellen von Bemalungen.</p> <p>Sie können dieses Flugzeug nicht mit 2D- Programmen bemalen.</p>
<p>Ballon_envelope_albedo.png</p> <p>Ballon_envelope_normal.png</p> <p>Ballon_envelope_emissive.png</p> <p>Ballon_envelope_metal.png</p>	<p>Ballontexturen</p> <p><b>Albedo:</b> Haupttexturen für diffuse Farbe. <b>Vergessen Sie nicht, die Schmutz- und Detailschicht über Ihr Kunstwerk zu legen!</b></p> <p><b>Normal:</b> Die Normal Map wird mitgeliefert, und Sie müssen keine Änderungen vornehmen.</p> <p>Abstrahlung: Für die Lichtemission der Hülle</p> <p><b>Metal:</b> Für metallische Effekte</p>
<p>Alternative 3D-Formate</p>	<p>Es werden alternative 3D-Formate (FBX) und OBJ/MTL) angeboten. Diese werden nur benötigt, wenn Sie ein anderes 3D-Tool als Blender verwenden möchten.</p>

## Auswählen einer Variante

Aircraft.cfg hat einen Abschnitt base\_container. Verwenden Sie die folgenden Einstellungen, um die Zielvariante der Bemalung zu ändern.

```
base_container = "..\hpg-hotair-balloon"
```

## Texture.cfg

Ihre texture.cfg sollte diesen Inhalt enthalten:

```
[fltsim]  
fallback.1=..\..\hpg-hotair-balloon\texture
```