

Erklärung der Ebenen:

UVLayout: Keine Repaintebene! Zeigt euch den Bereich an, der von euch umgestaltet werden kann.

Wichtig: Die UV-Ebene muss vor dem Speichern deaktiviert werden, da ansonsten die Striche auf dem Repaint im Spiel sichtbar sein werden

Scheibenfolie: Bitte vorerst nicht nutzen

Nothahn & Multiplation: Keine Repaintebene! Aktivierung der Ebene fügt diverse Details usw. ein

Fenster/Scheiben/Schwarze-Dach-Leiste: Repaintebene! Alle Teile des Repaints, welche später transparent dargestellt werden sollen und/oder sich im Bereich des „schwarzen Rahmens“ befinden, müssen auf dieser Ebene liegen.

Repaint: Repaintebene! Alle Teile des Repaints (Farbe/Lackierung, Bandenwerbung, Fensterwerbung...) müssen sich auf dieser Ebene befinden. Außerdem müssen die Bereiche, die sich auf der Fenster- / Scheiben- / Schwarze-Dach-Leiste- Ebene befinden, auch auf dieser Ebene liegen. Die Fensterwerbung existiert damit zum Beispiel doppelt – Einmal auf der Fensterebene und einmal auf der Ebene „Repaint“.

Empfehlenswert ist meiner Meinung nach, zuerst mit der Lackierung des Kopfes / Fahrzeuges zu starten. Kommt man zum Bereich des Schwarzen Rahmens oder möchte man eine Fensterwerbung anbringen, empfiehlt es sich dieses auf der Fenster-Ebene zu machen und den gestalteten Bereich dann zu kopieren und in die „Repaint“-Ebene einzufügen.