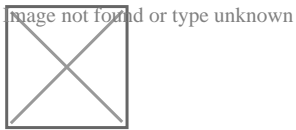


# Wasserfallstufen

Ihr braucht bei diesem Tutorial ein Stufen Objekt einen Wasserfall und StrPix.  
Das Stufen Objekt (DXF) habe ich aus dem City Wad genommen und den Wasserfall aus dem Catacomb Wad.

Nun importiert ihr die Stufen DXF über irgend ein Objekt das ihr nicht mehr braucht.  
Und Texturiert dieses Stufen Objekt mit der Wasserfalltextur, vergesst aber nicht die Wasserfalltexture mit Semi-Transparent aufzutragen.



Anschließend speichern und den LE öffnen und nur noch das Stufen Objekt in die Map platzieren.

**Wichtig: Die Wasserfalltexture muss die erste in der Texturpalette von Strpix sein, ansonsten fließt es nicht.**

[Wasserfallstufe DXF Objekt](#)