

Улучшенное освещение моделей и спрайтов

Улучшенное освещение моделей включает в себя покостное освещение статическими и динамическими источниками света, а также правильное освещение моделей на всём этапе выполнения слишком длинных секвенций, когда модель уезжает достаточно далеко от своего реального местоположения. **Пример:** *forklift.mdl*.

Освещение для спрайтов предполагает правильное освещение всех спрайтов, у которых при компиляции был указан тип *alphatest* и в игре не назначен **rendermode** - *additive*. Так, например, брызги крови берут окружающее освещение и не светятся в полной темноте.

И для моделей, и для спрайтов освещение берется не только из мирового пространства, но и с ближайшей брашевой модели, если таковая имеется.

Примечание: если улучшенное освещение дает неправильные результаты в некоторых играх, вы можете его выключить при помощи команды »*r lighting extended*« 0».

From: <http://www.xash3d.ru/> - Xash3D
Permanent link: <http://www.xash3d.ru/doku.p>
Last modified: 2013/08/07 11:45

