

## **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».

