

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: https://www.wash3d.nl/ - Wash3D

http://www.kash3d.ru/doku.php?id=%D1%83%D0%BB%D1%83%D1%87%D1%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D1%81%D0%82%D0%85%D1%89%D0%85%D0%BD%D0%BB%D0%B5_%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%B9_%D0%BB_%D1%81%D0%BF%D1%80%D0%80%D0%89%D1%82%D0%BE%D0%82&rev=1391095048

Last updated: 2014/01/30 15:17

