

Интерполяция спрайтов

Включена по умолчанию. Предполагает более плавную анимацию спрайтов с **rendermode: texture** и **additive**. Включить и выключить её можно при помощи консольной переменной **r_sprite_lerping**.

Примечание: чтобы интерполяция работала правильно, серверная скорость смены кадров должна быть ровно 10 FPS (независимо от заданного FPS самого спрайта в `rev | framerate`). Данный параметр обусловлен временем think-а функции смены кадров спрайта в 0,1 секунду и неизменен для подавляющего большинства модов.

From:
<http://xash3d.ru/> - Xash3D

Permanent link:
http://xash3d.ru/doku.php?id=%D0%B8%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BF%D0%BE%D0%B8%D1%8F%D1%86%D0%B8%D1%8F_%D1%81%D0%BF%D1%80%D0%B0%D0%B9%D1%82%D0%BE%D0%B2&rev=1375875487

Last update: 2013/08/07 11:38