

Поддержка прозрачности для мировой воды

Как известно в [GoldSrc](#) нельзя было сделать мировую воду прозрачной. В Xash3D это стало возможным благодаря введению новой переменной **sv_wateralpha**, которой возможно регулировать прозрачность воды. Эта переменная также сохраняется в сейв.

Примечание: для полноценной поддержки прозрачной мировой воды вам понадобится особый компилятор, который будет учитывать эту прозрачность. Код-пример подобной реализации можно посмотреть в многочисленных компиляторах для Quake 1, где подобная возможность давно уже включена.

From: <http://www.xash3d.ru/> - Xash3D
Permanent link: http://www.xash3d.ru/doku.php?id=sv_wateralpha&rev=1375876432
Last update: 2013/08/07 11:54