

## 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: <https://xash3d.ru/> - Xash3D  
Permanent link: [https://xash3d.ru/docu.php?id=%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D1%80%D0%B6%D0%BA%D0%B8\\_%D0%BD%D1%80%D0%BE%D0%B7%D1%80%D0%B0%D1%87%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE\\_%D0%B4%D0%BF%D1%8F\\_%D0%BC%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B9\\_%D0%B2%D0%BE%D0%B4%D1%8B&rev=1391095668](https://xash3d.ru/docu.php?id=%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D1%80%D0%B6%D0%BA%D0%B8_%D0%BD%D1%80%D0%BE%D0%B7%D1%80%D0%B0%D1%87%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%BE_%D0%B4%D0%BF%D1%8F_%D0%BC%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B9_%D0%B2%D0%BE%D0%B4%D1%8B&rev=1391095668)  
Last update: 2014/01/30 15:27