

Поддержка светящихся luma-текстур (а-ля Quake)

Данные текстуры вы можете наблюдать на картах оригинального Quake, как светящиеся области на текстуре. Поскольку данная фишка полностью обусловлена особенностями палитры самого Quake, то движок включает её именно для текстур, имеющих полностью аналогичную палитру из Quake или Quake 2. Данная палитра отлично сохраняется при простом конвертировании текстур из wad2 в wad3, что можно наблюдать, например, на карте «qstyle» (автор — Scrama).

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

Permanent link:

http://xash3d.ru/doku.php?id=%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D0%B5%D1%80%D0%B6%D0%BA%D0%B0_%D1%81%D0%B2%D0%B5%D1%82%D1%8F%D1%89%D0%B8%D1%85%D1%81%D1%8F_luma-%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%81%D1%82%D1%83%D1%80_%D0%B0-%D0%B8%D1%8F_quake&rev=1391094995

Last update: 2014/01/30 15:16

