

Реалистичные значения освещения на сервере

Xash3D позволяет получить более актуальное значение текущего уровня освещенности, поскольку учитывает лайт-стили и их текущие значения. В дальнейших версиях, также планируется обеспечить подсчет яркости у различных энтити для фонариков остальных игроков (например в мультиплеере). А освещенность игрока берется непосредственно из рендера и учитывает все типы освещения, включая entity light и dynamic light.

From: antonio.gilman@earthlink.net - Xero3D

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

Permanent link:

Permanent link:
http://www.xash3d.ru/doku.php?id=%D1%80%D0%85%D0%80%D0%88%D1%81%D1%82%D0%88%D1%87%D0%80%D1%88%D0%85_%D0%87%D0%80%D0%80%D1%87%D0%85%D0%80%D0%88%D1%8F_%D0%8E%D1%81%D0%82%D0%85%D1%89%D0%85%D0%80%D0%88%D1%8F_%D0%80%D0%80_%D1%81%D0%85%D1%80%D0%82%D0%85%D1%80%D0%85&rev=1391095999
 Last update: 2014/01/01 15:31

Last update: 2014/01/30 15:31