

Поддержка зеркальных поверхностей

Xash3D поддерживает зеркальные поверхности для любых брашевых объектов. Это значит что вы можете просто натянуть соответствующую текстуру на часть геометрии уровня либо на отдельную модель и этот полигон станет зеркалом. У текстуры должно быть имя **reflect1** или просто **reflect** (соответствующая текстура имеется в ваде **decals.wad**). Так же зеркала могут быть использованы на движущихся и вращающихся объектах, таких как поезда, двери. Кроме того зеркало будет реагировать на параметры рендеринга, заданные маппером и вы сможете регулировать прозрачность как и для всего браша. Также зеркала поддерживают наложение детальных текстур.

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

Permanent link:

http://xash3d.ru/doku.php?id=xash3d:ru/%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D0%B4%D0%B5%D1%80%D0%B6%D0%BA%D0%B0_%D0%87%D0%B5%D1%80%D0%BA%D0%B0%D0%8B%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D1%85_%D0%BF%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D1%80%D1%85%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%B9

Last update: 2014/01/30 15:26

