

## Улучшенное сохранение декалей

В Half-Life сохранение декалей происходит только на мировых поверхностях и очень выборочно: на дверях, лифтах и прочих движущихся моделях. В Xash3D декали успешно сохраняются на всех без исключения брашевых моделях. Также организован переход декалей между уровнями (присутствует в Half-Life, но в нерабочем состоянии).

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

Permanent link:

[http://xash3d.ru/doku.php?id=xash3d:ru%D1%83%D0%BB%D1%83%D1%87%D1%88%D0%85%D0%BD%D0%8D%D0%BE%D0%85\\_%D1%81%D0%BE%D1%85%D1%80%D0%80%D0%8D%D0%85%D0%BB%D0%85\\_%D0%84%D0%85%D0%8A%D0%80%BB%D0%85%D0%89](http://xash3d.ru/doku.php?id=xash3d:ru%D1%83%D0%BB%D1%83%D1%87%D1%88%D0%85%D0%BD%D0%8D%D0%BE%D0%85_%D1%81%D0%BE%D1%85%D1%80%D0%80%D0%8D%D0%85%D0%BB%D0%85_%D0%84%D0%85%D0%8A%D0%80%BB%D0%85%D0%89)

Last update: 2014/01/30 14:54

