

Вода

Вода с отражением и затуханием по Френелю накладывается на мировые браши либо энтить **func_water** посредством текстуры с именем **!REFLECT**.

Обратите внимание, что правильные волны возможны лишь когда нормаль от плоскости воды направлена вертикально вверх. Вы также можете менять уровень ряби при помощи параметра [WaveHeight](#) для **func_water** либо для **worldspawn**. Энтить **func_water** может быть корректно приаттачена к любой другой брашевой энтити с сохранением физических свойств.

Ограничения системы

- Вода правильно работает только с плоскостями, нормаль которых направлена вертикально вверх.
- Вода не может отражать другую воду и зеркала, однако будет отражать 3D-небо, порталы и мониторы

From:
<http://xash3d.ru/> - Xash3D
Permanent link:
http://xash3d.ru/doku.php?id=xash3d:ru:func_water
Last update: 2013/08/14 14:48

