

## Зеркала

Зеркала в ксаш-моды устанавливаются на карту посредством текстуры с именем **REFLECT** и могут быть применены как к брашевым энтитям, так и к мировым полигонам. Кроме того, на брашевых энтитях вы можете менять тип рендеринга, задавать прозрачность, наконец делать зеркало бьющимся, т. е. использовать его как если бы это была простая (незеркальная) текстура.

## Ограничения системы

- Зеркала не могут отражать друг друга.

From: <http://xash3d.ru/> - Xash3D  
Permanent link: <http://xash3d.ru/doku.php?id=...>  
Last update: 2013/08/14 14:49

