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 энтить для фонариков остальных игроков (например в мультиплеере). А освещенность игрока берется непосредственно из рендерера и учитывает все типы освещения, включая entity light и dynamic light.

From:
http://xash3d.ru/ - **Xash3D**

Permanent link:
http://xash3d.ru/doku.php?id=xash3d:ru:%D1%80%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%BD%D1%8B%D0%B5_%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F_%D0%BE%D1%81%D0%B2%D0%B5%D1%89%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F_%D0%BD%D0%B0_%D1%81%D0%B5%D1%80%D0%B2%D0%B5%D1%80%D0%B5

Last update: **2014/01/30 14:51**