

Настройки материалов (Чистое небо)

Материал из xrWiki

Бьющееся стекло

Engine Shader	Compiler Shader	Game Material
models/window	def_shaders/def_vertex	objects/glass

Вода

Engine Shader	Compiler Shader	Game Material
effects/water	def_shaders/def_vertex	materials/water

Сетка-рабица

Engine Shader	Compiler Shader	Game Material
def_shaders/def_trans_v	def_shaders/def_vertex	materials/setka_rabica

Жестянка с прозрачностью

Engine Shader	Compiler Shader	Game Material
def_shaders/def_aref_v	def_shaders/def_vertex	materials/metal_plate

Невидимая радиоактивная поверхность

Engine Shader	Compiler Shader	Game Material
def_shaders/def_trans_v	def_shaders/def_kolizion_vertex	materials/water_radiation

Поверхность, защищающая террейн от подсветки солнцем снизу-сбоку

Engine Shader	Compiler Shader	Game Material	Текстура
def_shaders/def_vertex	def_shaders/def_vertex	default	prop/prop_fake_nosun

Невидимая плоскость, относительно которой создаётся спавн-объект лестницы

Engine Shader	Compiler Shader	Game Material	Текстура
def_shaders/def_vertex	def_shaders/def_kolizion	materials/fake_ladders	prop/prop_fake_ladder

Источник — «[https://xray-engine.org/index.php?title=Настройки_материалов_\(Чистое_небо\)&oldid=333](https://xray-engine.org/index.php?title=Настройки_материалов_(Чистое_небо)&oldid=333)»

Категория:

X-Ray SDK

- К этой странице обращались 2119 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

