

TRNG CUST_FIX_WATER_FOG_BUG

CUST_FIX_WATER_FOG_BUG

Hauptanwendung: Distance Fog

In der TR IV Engine gibt es einen Bug, wenn man bei sehr dichtem Nebel transparente Texturen wie z.B. Wassertexturen, Glastexturen usw. hat. Der Nebel erscheint dann mit extremer Sättigung auf diesen Texturen. Um das zu fixen gibt es den "CUST_FIX_WATER_FOG_BUG" Befehl.

Syntax: `Customize=CUST_FIX_WATER_FOG_BUG, ENABLED/DISABLED`

ENABLED

Der Bug wird gefixed.

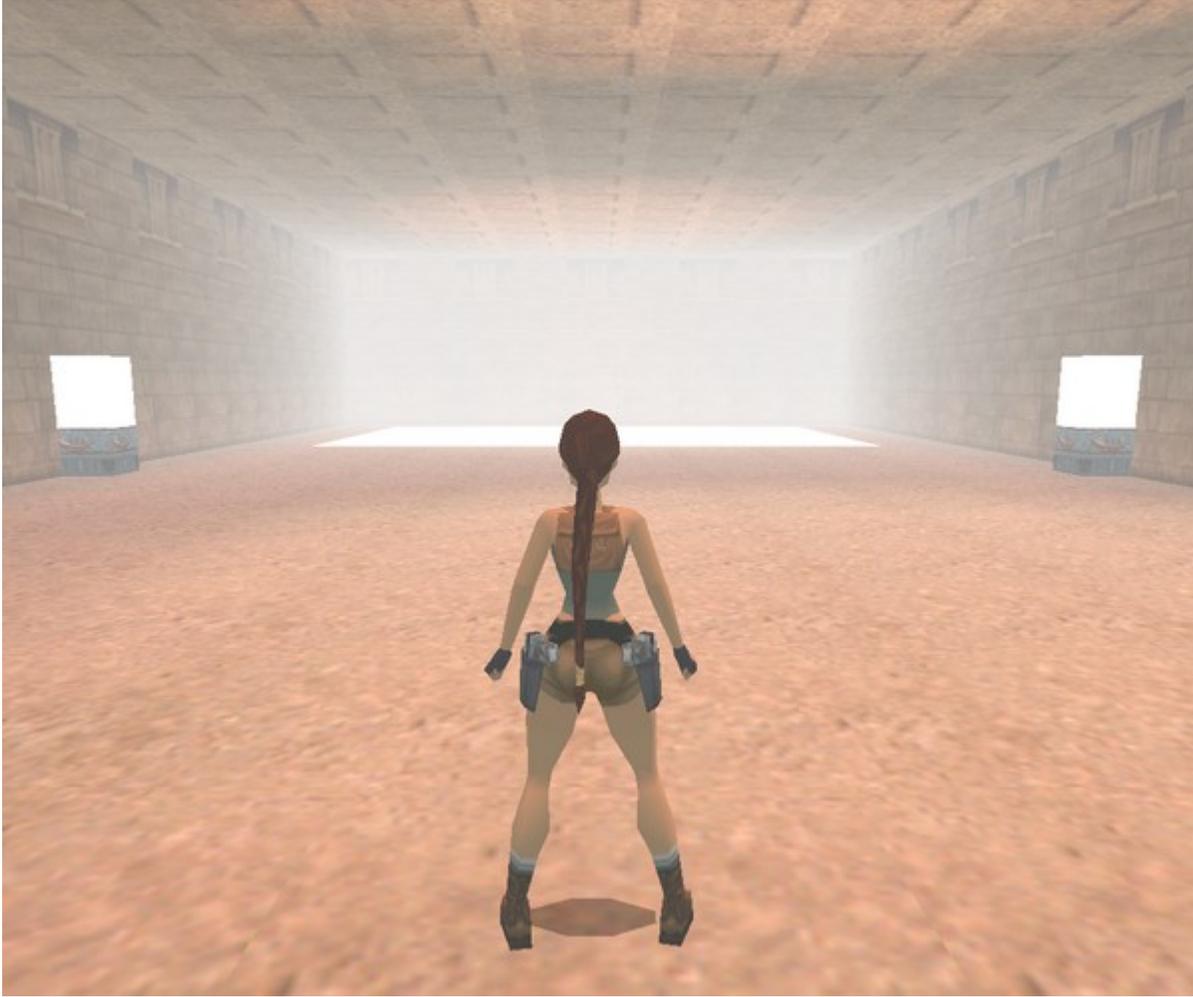
DISABLED

Ursprünglicher Zustand ohne den Bug Fix.

Anmerkung:

Der Fix kann auch bei Fog Bulbs helfen, die z.B. in der Nähe von Wassertexturen usw. gesetzt wurden.

Ohne Fix



Mit Fix



— TRNG —

TRNG Version	1.3.0.7
NG Center	1.5.7