

Emissive hinter Glas

Durch eine im Rahmen des Thank-You Patch eingeführte Änderung kann die Renderreihenfolge so beeinflusst werden, dass auch Lampen hinter Glas leuchten.

Seit dem Patch wird der Z-Buffer bei entsprechenden Einstellungen in der .mtl-Datei nicht mehr durch das Material geschrieben (deswegen gab es auch Probleme bei den Straßenbrücken).

Bei den Lichtern wirkt sich das so aus, dass das Licht nach dem Glas gerendert wird, obwohl es hinter dem Glas liegt. Das Renderergebnis vom Glas wird entsprechend durch das Licht-Renderergebnis überschrieben.

Die dazu notwendige Anpassung muss im Material der Glasfläche vorgenommen werden.

Es wird empfohlen, dass dazu die betreffenden Glasflächen ein eigenes Material bekommen, da sonst unerwünschte Nebenwirkungen wie verdrehte Renderreihenfolgen, defekte Schatten etc auftreten können.

Dort muss der folgende Codeblock eingefügt werden.

Lua: glas.mtl

```
polygon_offset                                =                                {  
                                                forceDepthWrite  
                                                factor  
                                                units  
},
```

Im Spiel sieht das dann so aus:

