

env_rainmodify

Задаёт начальные параметры для дождя. Имея несколько env_rainmodify на карте, можно включать и выключать дождь, изменять его настройки.

Флаги	
Constant (SF_RAIN_CONSTANT)	1 (дождь будет постоянным и неизменяемым, другие env_rainmodify не смогут повлиять на него)
Настройки	
Drips per second(m_iDripsPerSecond)	Количество капель в секунду. Для дождя рекомендуемое значение — 4000–8000, для снега — 500–800.
Wind X (m_flWindX)	Сила ветра по X.
Wind Y (m_flWindY)	Сила ветра по Y.
Rand X (m_flRandX)	Рандомизация по X.
Rand Y (m_flRandY)	Рандомизация по Y.
Fading Time (m_flTime)	Время, в течение которого будут применены настройки (0 — немедленно).

Особенности использования

- Для создания дождя, который можно включать и выключать, понадобятся две энтити **env_rainmodify**: одна с параметрами, когда дождь включён, другая с числом капель, равным нулю. В обоих случаях следует использовать время для плавного включения и выключения.
- Аналогичные энтити можно завести для смены силы ветра, густоты дождя и рандомизации.
- Активация производится через [trigger_auto](#) либо иным способом по желанию маппера.

From:
<http://xash3d.ru/> - Xash3D

Permanent link:
http://xash3d.ru/doku.php?id=xashxt:ru:%D1%8D%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%82%D0%B8:env_rainmodify

Last update: 2013/08/14 15:35

