

func_light

Источник света.

Спаунфлаг	
Start On (SF_LIGHT_START_ON)	1 (изначально включен)
Настройки	
health	Отвечает за прочность и разбиваемость лампы. 0 — неразбиваемая.
delay	Время включения лампы. В течение этого времени лампа будет моргать, симулируя поведение лампы дневного света.

Особенности использования

- Данный свет является статическим и преразсчитанным компилятором. Он не будет двигаться по уровню вместе с вашей лампой. Убедитесь что текстура, излучающая свет занесена в глобальный файл *lights.rad* или в энтити [info_texlights](#).
- Лампа не сможет получать повреждения, если имя вашей текстуры не начинается с символа ~ или комбинации +0~.
- **Префикс** < позволяет разбить лампу по скрипту (даже если её в настройках параметр health равен нулю).
- Разбитую лампу уже нельзя будет включить. Разбитая лампа может слабо мерцать некоторое время случайным образом.
- Обратите внимание, что для световой текстуры предпочтительнее использовать комбинацию из +0~ и +A~ текстур, где +A~ представляет собой копию световой текстуры, но в потушенном состоянии. Обратная комбинация работать не будет, поскольку компилятор будет брать информацию об излучении текстуры именно из явно указанной.
- Лампа также активирует поле target с учётом задержки и типа активации. Это значит, что на включение будет передан префикс +, а на выключение префикс -. При разбиении будет также произведена активация с префиксом -.

Ограничения

- Не ставьте рядом более 3 ламп, поскольку это приведёт к исчерпанию лимита лайтстилей в карте и некоторые источники света будут выглядеть неправильно в определенных комбинациях. Сам компилятор при этом выдаст предупреждение типа «*Too many light styles on a face*».
- Данная энтити будет правильно работать только с компиляторами, идущими в комплекте с ксаш-модом, в папке devkit.

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

Permanent link:
http://www.xash3d.ru/doku.php?id=xashxt:ru:%D1%8D%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%82%D0%B8:func_light&rev=1376497223

Last update: 2013/08/14 16:20

