

func_monitor

Реализация реалтайм-монитора, который передаёт картинку с камеры на экран. Может быть чёрно-белым.

Спаунфлаги	
Start ON (SF_MONITOR_START_ON)	1 (изначально включён)
Passable (SF_MONITOR_PASSABLE)	2 (нематериален)
Usable (SF_MONITOR_USEABLE)	4 (при нажатии +use можно переключиться в полноэкранный режим, как в Duke Nukem 3D)
Square Image (SF_MONITOR_NOASPECT)	8 (использовать горизонтальное значение FOV для обеих сторон; даёт квадратное изображение с камеры)
Black/White (SF_MONITOR_MONOCHROME)	16 (чёрно-белый экран)
Настройки	
camera	Имя камеры. Камерой может быть, например, энтити info_target с проставленным спаунфлагом 1.
fov	Угол обзора.

Особенности использования

- Мониторы могут видеть сами себя сквозь камеру, однако злоупотреблять этим свойством не следует, поскольку это влияет на производительность.
- Имейте в виду, что чёрно-белый монитор всё равно будет показывать цветное изображение в полноэкранном режиме.
- Камеру слежения можно менять во время игры при помощи [trigger_chargetarget](#). Включенный монитор будет светиться в темноте, выключенный — нет.
- Для мониторов следует использовать особую текстуру, имя которой начинается с *monitor*.
- Если картинка с монитора будет перевернута кверху ногами, просто разверните саму текстуру в редакторе карт.

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:func_monitor

Last update: 2013/08/14 17:25

