

Бинокль

Материал из xgWiki

Секция в редакторе уровней : `<SpawnElements> weapons\binocular`

Конфиг-файл: **gamedata\config\weapons\w_binoc.ltx**

В активном режиме происходит поиск живых объектов в поле действия, когда такой объект найден, он захватывается в рамку. Захват объекта происходит в два этапа: на первом рамка пытается захватить объект (идет стягивание рамки со скоростью, заданной в конфигурационном файле). После того, как рамка полностью стянулась до размеров объекта (захватила), она становится более яркой, и далее, при повороте бинокля, максимально точно держит объект. Также в бинокле есть возможность регулировать текущий режим приближения, используя колесико мышки в границе от максимального (заданного в конфигурационном файле) до трети.

Основные настройки в ltx:

- **scope_zoom_factor** — значение FOV в активном режиме
- **snd_zoomin** — звук гироскопа при активизации
- **snd_zoomout** — звук гироскопа при деактивизации
- **vis_frame_speed** — скорость, с которой рамка захватывает (выделяет объект)
- **vis_frame_color** — цвет рамки выделения

Остальные настройки совпадают с типичными для инвентори-айтемов и оружия, так как класс бинокля наследован от базового оружия.

(Взято из ***Настройка объектов.doc***)

Источник — «<https://xray-engine.org/index.php?title=Бинокль&oldid=521>»

Категория:

Справка

-
- Страница изменена 4 августа 2017 в 23:04.
 - К этой странице обращались 3856 раз.
 - Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

