

Типы отражений

Для любой видимой энтити вы можете настроить стиль её отражения в зеркале при помощи общего для всех объектов параметра *reflection*. Параметр имеет три значения:

- 0 — значение по умолчанию, энтити видна всегда.
- 1 — энтити не отражается в зеркале. Если на уровне нет зеркал, то данный параметр себя никак не обнаруживает.
- 2 — энтити отражается только в зеркале, но при этом остается материальной. Нематериальность настраивается в настройках объекта, если это возможно.

Следует заметить, что данный параметр никак не влияет на мониторы и порталы, только на зеркала.

Ограничения системы

Параметр, разумеется, никак не влияет на энтити без видимой модели — например, логические объекты. Также параметр не влияет на игрока и на объекты, которые имеют эффект только на клиенте, такие как **env_bubbles**, **env_rain**, **env_static**, **env_funnel**, **env_particle**, **env_projector**, **env_dynlight**. Кроме этого, данный параметр может игнорироваться для эмиттеров других энтити, таких как **gibshooter**, **env_warpball**.

Project:
<http://xash3d.ru/> - Xash3D
Repository ID:
<http://xash3d.ru/index.php?id=main&cat=1>
Last update: 2013/08/14 14:39

