

## env\_sky

Создаёт иллюзию огромных детализированных пространств за счёт проекции реальных игровых объектов на текстуру SKY с настраиваемым масштабированием.

Флоаги	
Start Off (SF_ENVSKY_START_OFF)	1 (небо изначально выключено)
Настройки	
fov	Угол обзора неба. Изменение значения приведёт к искажению проекции.
scale	Масштаб относительно размеров игрового уровня (если оставить пустым, то небо будет вести себя подобно нарисованному скайбоксу).

### Особенности использования

- Трёхмерный скайбокс создается в замкнутом пространстве, содержимое которого будет спроецировано на пространство, покрытое текстурой «sky» в основном уровне. Использование текстуры «sky» внутри самого скайбокса не одобряется, хотя особых проблем быть не должно. Если вы столкнулись с ситуацией, когда небесные энтити «просвечивают» сквозь небо в своём обычном масштабе, попробуйте перенести небесную комнату с таким расчётом, чтобы между ней и небом не было прямой видимости, например спрятать ниже основного уровня или воспользоваться приёмом, показанным на карте **demo\_1**.
- Трёхмерный скайбокс проецируется на самую обычную текстуру SKY, в отличие от, например, Spirit of Half-Life, где для этого требовалась текстура NULL или 3DSKY в более поздних версиях.
- Теоретически энтити возможно приаттачить parent-системой для создания интересных эффектов. Однако на практике её движение должно быть осуществлено с учётом масштаба самого скайбокса, относительно уровня, т. е. перемещения должны быть не слишком большими.
- Масштабирование по умолчанию (**scale 1**) считается как  $1/100$ . То есть небо в 100 раз больше уровня; при *scale* равном 1.5 оно больше в 150 раз, равном 0.8 — в 80 раз и т. д. Обратите внимание, что при включенном масштабировании общие размеры уровня учитывают размер скайбокса и его положение (которое вполне может привести к изменению размеров уровня). Это в конечном счёте может изменить масштаб и сбить точность подгонки границ реального мира с границами скайбокса. Отсюда следует, что настройку скайбокса следует осуществлять уже на полностью готовой карте. В противном случае вам придётся неоднократно подгонять масштаб по мере её построения.
- С версии 0.62 появилась возможность выключения скайбокса. Это позволяет иметь несколько скайбоксов и сменять их, например, для имитации смены времени суток.
- **Примечание:** Если включено несколько скайбоксов, то отрисован будет лишь один — тот, который находится первым в списке энтити.

### Ограничения

- Внутри скайбокса не рекомендуется использовать туман, зеркала и порталы. Поведение скайбокса в таких случаях никогда не тестировалось, и результат заранее не определён. Однако сам по себе скайбокс прекрасно отражается в зеркалах, виден в порталах и

Last update: 2013/08/14 15:40 xashxt:ru:энтити:env\_sky http://xash3d.ru/doku.php?id=xashxt:ru:%D1%8D%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%82%D0%B8:env\_sky

---

мониторах.

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\\_sky](http://xash3d.ru/doku.php?id=xashxt:ru:%D1%8D%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%82%D0%B8:env_sky)

Last update: **2013/08/14 15:40**

