

func_clock

Данный объект позволяет реализовать минутную, секундную и часовую стрелки. Три объекта вместе позволяют создать полноценный циферблат часов.

Спаунфлаги	
Z-rot (SF_DOOR_ROTATE_Z)	64 (вращение по оси Z, аналогично func_door_rotating)
X-rot (SF_DOOR_ROTATE_X)	

Настройки

type	Тип стрелки: 0 — секундная 1 — минутная 2 — часовая
curtime	Актуально только для часовой стрелки. Формат: XX XX XX (вектор). Часы (0-12), минуты (0-59), секунды (0-59). Часовая стрелка самостоятельно выставит время для минутной и секундной стрелок, найдя их в радиусе своей длины.
event	Цель для активации. Актуально только для часовой стрелки. При достижении нового часа делает две активации: сначала передает количество часов через USE_SET, затем активирует цель через USE_ON. Подобное поведение понимает энтити generator , что можно использовать для правильного боя нужного числа ударов каждый час. Если назначить в качестве цели ambient_generic , то каждый новый час будет всегда один удар (звук).

Особенности использования

- Часы нельзя активировать или деактивировать, их статус всегда ON.
- Стрелки никак не связаны между собой и синхронизируются только один раз — при старте карты, если текущее время установлено для часовой стрелки.
- Для правильной работы все стрелки должны быть ориентированы на 12.00.00.
- Не пытайтесь выставить нужное количество часов при помощи углов — это будет проигнорировано.

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_clock

Last update: 2013/08/14 17:15

