

## env\_dynlight

Динамический всенаправленный источник света без поддержки теней.

Флаги		Описание
Start On (SF_DYNLIGHT_START_ON)		1 (по умолчанию включён)
No falloff (SF_PROJECTOR_NO_ATTEN)		2 (выключает затеняющую текстуру, свет будет распространяться без затухания в пределах видимости)
No light in solid (SF_DYNLIGHT_NOLIGHT_IN_SOLID)		4 (свет гаснет, если источник света оказался внутри solid-объекта)
Настройки		
radius	Радиус, в котором свет будет иметь эффект до окончательного затухания.	
lightstyle	Использует стандартные лайтстили для создания аналогичного эффекта для динамического источника (1-12).	

### Особенности использования

- Данный источник света не предполагает какой-либо кастомизации, в отличие от [env\\_projector](#). Главным образом позиционируется как замена аналогичному источнику света в Spirit of Half-Life.
- Цвет источника можно настраивать при помощи rendercolor.

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

Last update: 2013/08/14 14:25

