

env_customize Полный аналог одноимённой энтити из Spirit of Half-Life. Позволяет менять те или иные параметры у NPC.

Флаги	Описание
Affect Corpses (SF_CUSTOM_AFFECTDEAD)	Разрешает применять настройки к мёртвым монстрам
Once Only (SF_CUSTOM_ONCE)	Удалить объект после использования
Debug Mssgs (SF_CUSTOM_DEBUG)	Выводить в консоль отладочные сообщения относительно данного объекта
Настройка	Описание
Visibility (m_iVisible)	Скрыть или показать видимую модель. Работает для всех объектов с моделью (не только для NPC).
Solidity (m_iSolid)	Сделать модель нематериальной или материальной. Работает для большинства объектов. Обратите внимание, что вы не сможете задать материальность для изначально нематериальной модели. Вы сможете только включать или выключать её у изначально материальной.
Set model (m_iszModel)	Параметр: путь к новой модели. Позволяет динамически сменить модель у любого объекта. Однако объект с новой моделью может застрять в архитектуре уровня. Кроме этого, для него не будет пересчитан физический хулл. Используйте с осторожностью.
Voice Pitch (m_voicePitch)	Диапазон: 75–120. «Высота» голоса для говорящего монстра. Для остальных объектов не имеет значения
Prisoner (m_iPrisoner)	Монстр перестаёт атаковать своих противников. Аналогичен спаунфлагу PRISONER в настройках самих монстров.
OMonsterClip flag (m_iMonsterClip)	Монстр перестаёт реагировать на невидимые преграды с названием func_monsterclip, либо начинает на них реагировать.
Set behaviour (m_iClass)	Новый класс монстра. Определяет отношение ко всем остальным монстрам и игроку. Подробнее список классов можно прочитать в разделе Классы монстров и их поведение .
Reaction to player (m_iPlayerReact)	Реакция монстра на игрока
Angry At Player (m_iProvoked)	Заставляет NPC забыть или вспомнить о том, кто его ранил. Проще говоря, позволяет дружественного монстра сделать вражеским, не меняя остальных его параметров. Эффект аналогичен ранению монстра из оружия игрока.
Blood Color (m_iBloodColor)	Цвет крови NPC. Цвет — это число от 0 до 255, указывающее на номер индекса в палитре. Красная кровь — это номер 247. Желтая — номер 195.
Frame rate (m_fFramerate)	Позволяет сменить частоту кадров у произвольной энтити, которая использует переменную pev→framerate . Вероятность успешной работы с той или иной энтитью определяется исключительно опытным путём, т. к. детально не тестировалась
Bone controller 0 (m_fController0)	Меняет положение bone-controller 0 для NPC или env_model .
Bone controller 1 (m_fController1)	Меняет положение bone-controller 1 для NPC или env_model
Bone controller 2 (m_fController2)	Меняет положение bone-controller 2 для NPC или env_model
Bone controller 3 (m_fController3)	Меняет положение bone-controller 3 для NPC или env_model

skin	Позволяет задавать skin как номер «шкурки» для модели либо contents для браша. Например, воду или лаву.
body	Меняет тело для модели. Работает на всех энтитях, имеющих модель.
Set Reflection (m_iReflection)	Позволяет сменить стиль отражения энтити в зеркалах:

Особенности использования

- Для параметров, предусматривающих явное переключение параметра (включено/выключено) есть возможность гибко настраивать реакцию на тип активации.
- Данный параметр пишется напротив соответствующей настройки:

CUSTOM_FLAG_NOCHANGE	0 (не менять данный параметр)
CUSTOM_FLAG_ON	1 (применить данный параметр, независимо от типа активации)
CUSTOM_FLAG_OFF	2 (отключить данный параметр, независимо от типа активации)
CUSTOM_FLAG_TOGGLE	3 (переключить данный параметр с противоположного состояния)
CUSTOM_FLAG_USETYPE	4 (учитывать тип активации, например, на USE_ON — включить, на USE_OFF — выключить, на USE_TOGGLE — переключить)
CUSTOM_FLAG_INVUSETYPE	5 (то же самое, что и CUSTOM_FLAG_USETYPE, но параметры USE_ON и USE_OFF меняются местами)

- Для объектов, имеющих множественный выбор значения, таких как body, skin, m_iClass и других, используйте ключевое значение -1, чтобы игнорировать его применение.
- Также энтити предусматривает в поле target особое значение *locus, чтобы применять настройки к тому, кто активировал объект.

From:

<http://xash3d.ru/> - **Xash3D**

Permanent link:

http://xash3d.ru/doku.php?id=env_customize&rev=1375770180

Last update: **2013/08/06 06:23**

