

**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_izModel)	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.
<a href="#">OMonsterClip</a> 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 <a href="#">Классы монстров и их поведение</a> .
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 <b>pev→framerate</b> . 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 <a href="#">env_model</a> .
Bone controller 1 (m_fController1)	Меняет положение bone-controller 1 для NPC или <a href="#">env_model</a>
Bone controller 2 (m_fController2)	Меняет положение bone-controller 2 для NPC или <a href="#">env_model</a>
Bone controller 3 (m_fController3)	Меняет положение bone-controller 3 для NPC или <a href="#">env_model</a>

skin	Позволяет задавать <b>skin</b> 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://www.xash3d.ru/> - Xash3D

Permanent link:

[http://www.xash3d.ru/doku.php?id=env\\_customize&rev=1376486049](http://www.xash3d.ru/doku.php?id=env_customize&rev=1376486049)

Last update: **2013/08/14 13:14**

