

env_model Аналогично env_sprite, но для моделей. Полный аналог энтити из Spirit of Half-Life.

Флаги	Описание
Initially Off (SF_ENVMODEL_OFF)	Выбирает между двумя анимациями, определенными в m_iszSequence_On и m_iszSequence_Off
Drop to Floor (SF_ENVMODEL_DROPTOFLOOR)	Опустить модель на пол при старте
Solid (SF_ENVMODEL_SOLID)	Модель материальна
Настройка	Описание
Sequence when on (m_iszSequence_On)	Анимация, которая проигрывается в активном состоянии: имя или номер
Sequence when off (m_iszSequence_Off)	Анимация, которая проигрывается в выключенном состоянии: имя или номер (idle)
Behaviour when on (m_iAction_On)	Поведение после окончания проигрывания анимации во включённом состоянии: * Остановка анимации * Проиграть заново * Перейти в состояние OFF
Behaviour when off (m_iAction_Off)	Поведение после окончания проигрывания анимации в выключенном состоянии: * Остановка анимации * Проиграть заново * Перейти в состояние ON
body	Номер тела
skin	Номер кожи
model	путь до модели вида (models/model.mdl)
scale	Размер

Особенности использования

- Следует понимать, что хотя включение или выключение модели и трактуется как смена состояний ON и OFF, в действительности это всего лишь смена двух анимаций с гибкой настройкой их поведения по окончании проигрывания.

From:

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

Permanent link:

http://www.xash3d.ru/doku.php?id=env_model&rev=1376486246

Last update: **2013/08/14 13:17**

