

env_spritetrain

Спрайт или модель, движущийся по заданному пути, угловые точки которого заданы при помощи path_corner. Аналог энтити из Opposing Force.

Спаунфлаг	
Start On (SF_SPRITE_STARTON)	1(изначально включён и движется)
Настройки	
First Stop Target (target)	Имя первого path_corner , к которому будет перемещен спрайт при активации.
framerate	Скорость анимации кадров спрайта.
speed	Скорость движения спрайта до следующего path_corner (path_corner может необратимо изменять скорость движения спрайта).

Особенности использования

- Энтити учитывает все настройки **path_corner**, как и настоящий [xashxt.ru:энтити:func_train](#). При достижении **path_corner** с ненулевым параметром **delay** или спаунфлагом SF_WAIT_FOR_RETRIGGER энтити прекращает движение в соответствии с настройкой, однако продолжает анимировать спрайт.
- Деактивация останавливает движение и скрывает саму модель.

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_spritetrain

Last update: 2013/08/14 17:04

