

Иерархии

В [XashXT](#) имеется система родительских привязок (parent system), которая аналогично своему прототипу из Half-Life 2 позволяет прикреплять друг к другу неограниченное число объектов. Основной упор при этом делается на кинематические объекты, такие как двери, кнопки, поезда, лифты и прочие. Из уникальных возможностей присутствует переход иерархии сквозь уровни без потери функциональности и «разваливания» системы, что, например, имеет место в Half-Life 2, а также возможность форсированного прикрепления объекта средствами клиента (без учёта физики). Вторая особенность даёт мапперу возможность прикреплять непосредственно к аттачментам NPC различные точечные объекты: спрайты, источники света, лазерные лучи, а в отдельно оговоренных случаях — модели.

Также система позволяет динамически отсоединять одни объекты из группы (с сохранением иерархии, разумеется), и присоединять их к другим, произвольным объектам. Прикрепление объектов достигается при помощи особого поля **parent**, где левел-дизайнеру следует указать **targetname** родителя. Точка с числом сразу после имени провоцируют игру на включение клиентской **parent system**, где число является номером аттачмента у родительской модели.

Клиентская **parent system** работает только для studio-моделей. Это означает что в качестве родителя могут выступать только такие модели, но не брашевые и не спрайтовые. В целях облегчения портирования карт из-под тулкита Spirit of Half-Life у поля **parent** есть псевдоним **movewith**, который выполняет те же самые действия.

Ограничения системы

- Не все объекты могут быть корректно прилинкованы при помощи данной системы. Так, например, нежелательно прикреплять NPC с её помощью, поскольку это может вызывать проблемы с интерполяцией и в конечном итоге будет работать не так, как того ожидал левел-дизайнер.
- Прикрепление игрока также недоступно, однако вы можете крепить какие-либо объекты к самому игроку через [trigger_changeparent](#), указав в поле **m_iszNewParent** одно из двух:
 1. Ключевое слово ***locus** при условии, что [trigger_changeparent](#) был активирован при помощи [trigger_once](#), [trigger_multiple](#) или [trigger_inout](#), которые задел игрок (т. е. выступил в роли активатора)
 2. Ключевое слово ***player**
- Напрямую вписывать слово ***player** в поле **parent** нельзя, так как игрок заходит на сервер самым последним, когда все объекты уже скреплены между собой.
- Статический свет (предрасчитанный компиляторами), не даёт эффекта при скреплении. Но вы можете использовать динамический свет, который будет передвигаться вместе с вашими объектами.
- Некоторые объекты, которые имеют эффект только на клиенте, точно так же не смогут правильно работать. Это **env_bubbles**, **env_rain**, **env_static**, **env_funnel** и, возможно, **func_mortar_field**.

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

Permanent link:

last update: 2013/08/14 15:06

Last update: 2013/08/14 15:06

