

env_static

Статичный, нематериальный объект, который ни с чем не взаимодействует и существует только на клиенте, т. е. не отнимает серверные энтити.

Спаунфлаги	
Solid (SF_STATIC_SOLID)	1 (делает объект материальным и строит для него точную физическую оболочку, согласно видимой)
Drop to Floor (SF_STATIC_DROPTOFLOOR)	2 (опустить модель на пол при старте)
Настройки	
sequence	Номер анимации.
frame	Номер кадра.
colormap	Цвета раскраски кастомных текстур модели. Подробности формата см. в описании данной настройки в разделе Глобальные параметры.
skin	Скин.

Особенности использования

- Модели способны играть закольцованную анимацию.
- Энтить успешно сохраняется в клиентский сейв, но не переходит между уровнями.
- Parent-система на неё не действует.
- Энтити с флагом SF_STATIC_SOLID на клиент не переносятся и анимацию играть не способны.

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_static

Last update: **2013/08/14 17:09**

