

Получение углов аттачмента на сервере

Как известно, движковая функция **GET_ATTACHMENT** не возвращает углы для аттачмента (данная возможность просто отсутствует как в движке, так и в компиляторе моделей).

Xash3D позволяет частично исправить это положение, вернув в качестве углов аттачмента направление от кости до аттачмента, которое считается вектором «forward» и полностью совпадает с тем вектором, который вы можете видеть в Half-Life Model Viewer (любой версии) если включить там просмотр аттачментов. Данная возможность может пригодиться для реализации таких вещей, как хедкраб, прыгающий с мертвого зомби, реалистичное положение лазерного прицела на viewmodel и прочих аналогичных, где важно получить углы аттачмента.

По умолчанию опция отключена, включается при помощи консольной переменной «**sv_allow_studio_attachment_angles**» «**1**». Значение переменной сохраняется в **config.cfg**, но никак не влияет на клиент.

From: <http://xash3d.ru/> - Xash3D
Permanent link: http://xash3d.ru/doku.php?id=xash3d:ru:%D0%BF%D0%BE%D1%83%D1%87%D0%85%D0%8D%D0%8E%D0%85_%D1%83%D0%87%D0%8E%D0%82_%D0%8D%D1%82%D1%82%D0%8D%D1%87%D0%8C%D0%85%D0%8D%D1%82%D0%8D_%D0%8D%D0%80_%D1%81%D0%85%D1%8D%D0%82%D0%85%D1%8D%D0%85%rev=1391093300
Last update: 2014/01/30 14:48

