

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_izSequence_On и m_izSequence_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_izSequence_On)	Анимация, которая проигрывается в активном состоянии: имя или номер
Sequence when off (m_izSequence_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.
- *env_model* может отображать статичный кадр alias-модели формата **Quake mdl**. *env_sprite* полноценно загружает её с анимацией. Модель будет видна на стандартном рендере gl_renderer 0. Удивительно но даже сам автор [XashXT](#) забыл о наличии такой фишки в своём продукте.

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

Permanent link:
http://www.xash3d.ru/doku.php?id=xashxt:ru:%D1%8D%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%82%D0%B8:env_model

Last update: **2022/08/11 10:18**

