

func_physbox

Объект с симуляцией физики твёрдого тела. Может взаимодействовать как с другими объектами, так и с игроком.

Спаунфлаги	
Breakable (SF_PHYS_BREAKABLE)	128 (делает объект ломающимся)
Crowbar (SF_PHYS_CROWBAR)	256 (объект разобьётся от одного удара монтировкой, независимо от уровня прочности)
Holdable (SF_PHYS_HOLDABLE)	512 (игрок может поднимать, переносить и опускать объект, используя кнопку Use)
Настройки	
material	Материал как у func_breakable и func_pushable . Отвечает за звуки при повреждении, тип обломков, искры и т. д.
gibmodel	Путь к кастомной модели обломков при разрушении объекта.
model	Путь к основной модели физобъекта. Модель может быть в формате mdl либо брашевой.
health	Уровень прочности объекта.

Особенности использования

- Брашевые энтити не могут переходить с уровня на уровень, однако энтити с обычной моделькой переходят по умолчанию.
- Физический хулл для объекта строится автоматически при старте игры, однако, поскольку хулл конвексный и в самом PhysX имеется ограничение на 256 независимых вертексов, то для некоторых объектов хулл может быть рассчитан неправильно. XashXT выдаст соответствующее уведомление в консоль, если хулл построить не удастся. Для сложных concave объектов будет выполнена аппроксимация до ближайшей конвексной формы. (примечание: конвексные тела — выпуклые). Посмотреть форму физической оболочки можно, набрав в консоли команду *phys_debug 1*.
- Кроме того, обратите внимание, что стабильная работа с муверами (лифты, поезда, двери) не гарантируется из-за особенностей расчёта столкновений для формата карт HL BSP, которые используют 4 приблизительных хулла для определения столкновений. Таким образом наилучшие результаты можно достигнуть только с объектами в форме куба, размеры которых соответствуют размерам самих хуллов. Размеры хуллов описаны в *gameinfo.txt*.

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:func_physbox

Last update: 2013/08/14 18:18

