

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 пригодится для реализации таких вещей, как хедкраб, спрыгивающий 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=%D0%BF%D0%BE%D0%B8%D1%83%D1%87%D0%85%D0%8D%D0%B8%D0%B5_%D1%83%D0%83%D0%8E%D0%B2_%D0%B0%D1%82%D1%82%D0%8D%D1%87%D0%BC%D0%85%D0%8D%D1%82%D0%8E_%D0%8D%D0%80_%D1%81%D0%85%D1%80%D0%B2%D0%85%D1%80%D0%85&rev=1391093288

Last update: 2014/01/30 14:48