

Схема sr_cutscene

Материал из xrWiki

Схема для создания внутриигровых роликов с облётом камеры.

Пример:

```
[[logic]
|active = sr_idle
|
|[sr_idle]
|on_info = {!black_screen + agru_nvvidia_presentation} sr_cutscene@cam1
```

Здесь мы проверяем инфопоршен **agru_nvvidia_presentation** и функцию **black_screen** (нет ли черного экрана) и переходим в секцию **sr_cutscene@cam1**

```
[[sr_cutscene@cam1]
|point = agru_nv_camera_walk
|look = agru_nv_camera_look
|cam_effector = scenario_cam\agroprom_underground\camera1_0_904
|on_signal = cameff_end | sr_cutscene@cam2
|global_cameffect = true
|
|[sr_cutscene@cam2]
|
|
```

- **point = ...**
Точка walk, где игрок будет находится после камеры.
- **look = ...**
Точка look, куда будет направлена камера игрока после камеры.
- **cam_effector = ...**
Файл камеры и путь к нему.
- **on_signal = ...**
Сигнал окончания камеры и переход в следующую секцию.
- **global_cameffect = ...**
Флажок отыгрыwania камеры от глобальных координат уровня, а не от камеры игрока (по умолчанию false).

Ещё один пример использования:

```
[[logic]
|active = sr_idle
|
|[sr_idle]
|on_info = {!black_screen} sr_cutscene@cam

|[sr_cutscene@cam]
|point = mil_nv_camera_walk
|look = mil_nv_camera_look
|cam_effector = scenario_cam\mp_military_weather\mp_military_weather
|on_signal = cameff_end | sr_cutscene@cam %=exit_game%
```

```
on_timer = 862000 | %=run_postprocess(agr_u_fade)%
```

Заметка

Камера от рестриктора будет работать лишь в случае, если:

- на момент ее запуска игрок находится внутри данного рестриктора
- рестриктор имеет тип **NONE default restrictor** в LE

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Схема_sr_cutscene&oldid=338»

Категория:

- Схемы space restrictor'ов
-

- Страница изменена 9 декабря 2016 в 13:38.
- К этой странице обращались 1555 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

