Схема sr_particle

Материал из xrWiki

Данная схема отыгрывает частицы (как статичные, так и движущиеся) в указанном месте и в указанное время.

[sr_particle]

- **name = ...**
  Имя системы частиц.
- **path = ...**
  Имя пути камеры.
- **mode = ...**
  Режим проигрывания частиц:
  - **1** — с путем камеры
  - **2** — с обычным патрульным путем
- **looped = true**
  Флаг зацикленности (**true**/**false**).

Пример использования — система частиц с обычным патрульным путем:

```
[sr_particle]
name = explosions\campfire_03
path = part_points
mode = 2
looped = true
```

В точках пути можно задавать флаги **s = имя_звуковой_темы** и **d = число** время задержки перед проигрыванием (задаются в миллисекундах, если не задано, то 0). **s** — имя звуковой темы в `sound_themes.ph_snd_themes`, из которой будет случайно выбран звук для проигрывания одновременно с частицами. Звук не зацикливается и играет только один раз. Результат — частицы отыгрываются во всех waypoint-ах одновременно (или с задержкой, см. выше).

При **looped = true** по окончании проигрывания системы частиц они будут запускаться сначала, но уже без задержек. Сигнал **particle_end** выдаваться не будет. При **looped = false** сигнал будет выдан, когда все источники частиц отыграют.

В схеме поддерживается кондлист. Если рестриктор переходит в другую секцию, то автоматически перестают отыгрываться частицы и звуки для них. Этот рестриктор является объектом, отслеживающим частицы и нет никакой необходимости, чтобы игрок в него заходил.

Источник — «https://xray-engine.org/index.php?title=Схема_sr_particle&oldid=329»

Категория:

Схемы space restrictor'ов

- Страница изменена 6 декабря 2016 в 13:34.

- К этой странице обращались 1450 раз.
- Содержимое доступно по лицензии GNU Free Documentation License 1.3 или более поздняя (если не указано иное).

- GNU FDL FREE DOC LICENSE
- Powered By MediaWiki