

## Настройки системы частиц Aurora

- [Настройки основной секции скриптового файла](#)
- [Настройки дополнительных секций скриптового файла \(эмиттеров\)](#)

Система частиц Aurora впервые появилась в Spirit of Half-Life 1.2, однако содержала множество ограничений, в частности довольно кривую привязку к объектам. Из-за этого её возможности нельзя было использовать в полной мере.

В [XashXT](#) подавляющее большинство её ошибок было полностью исправлено, благодаря чему появилась возможность создания новых интересных эффектов, а также появился визуальный редактор (`xash\devkit\tools\AuroraEditor.exe`), значительно облегчающий создание новых систем частиц.

Поскольку действие большинства параметров вы можете наблюдать непосредственно в редакторе частиц, я не буду подробно на них останавливаться. Опишу лишь самое основное — то, что необходимо знать.

## Установка системы частиц на карту

Установка системы частиц осуществляется при помощи энтити [env\\_particle](#). Следует упомянуть, что возможный аттач к аттачменту модели невозможен мапперскими средствами, поскольку система частиц учитывает номер аттачмента лишь для модели той энтити, к которой она прикреплена. А поскольку [env\\_particle](#) не содержит никакой модели вообще, то и смысла в данном действии нет. Однако это может пригодиться для создания новых эффектов при разработке нового мода на базе [XashXT](#), где вы сможете, например, создавать новые хвосты для ракет, дымные шлейфы и т. д.

Обратите внимание, что объект восстанавливает частицы (после сохранения и загрузки) не сразу, а через определенное время. Как правило, данное поведение присутствует в подавляющем большинстве реализаций систем частиц в различных модах и движках и не является чем-то особенным.

Путь к скриптовому файлу — полный с расширением, что позволяет хранить описания систем в произвольной папке на усмотрение мод-мейкера. Расширение также не играет никакой роли, это может быть и *aur*, и *txt*, и любое другое.

Примеры скриптовых файлов вы можете найти в папке `xash\aurora`.

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

Permanent link:  
[http://xash3d.ru/doku.php?id=xashxt:ru:%D0%BD%D0%B0%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%B9%D0%BA%D0%BB\\_%D1%81%D0%88%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D1%8B\\_%D1%87%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%86\\_aurora](http://xash3d.ru/doku.php?id=xashxt:ru:%D0%BD%D0%B0%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%B9%D0%BA%D0%BB_%D1%81%D0%88%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D1%8B_%D1%87%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%86_aurora)

Last update: 2013/08/14 17:56

