

Настройки дополнительных секций скриптового файла (эмиттеров)

Данные настройки помещены в фигурные скобки и представляют собою, собственно, описание эмиттеров партиклей с настройками отображения и физикой.

name	Имя, которое фигурирует в поле maintype основной секции, либо в поле spraytype в описании секции эмиттера, либо в поле overlaytype в описании секции оверлея.
gravity	Уровень влияния гравитации на частицы. Обратите внимание, что уровень должен быть отрицательным, если вы хотите, чтобы ваши частицы стремились к земле. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки. Например: -300..-280.
windyaw	Направление виртуального ветра (который действует только на данную систему частиц), угол YAW от 0 до 360 градусов. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
windstrength	Упругость виртуального ветра. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
sprite	Путь к спрайту, который будет использоваться в качестве текстуры частицы для данного эмиттера.
startalpha	Значение прозрачности, которое присваивается частице при её рождении. Значение может быть от нуля до единицы. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
endalpha	Значение прозрачности, которого достигнет частица к моменту смерти. Значение может быть от нуля до единицы. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
startred	Значение красного цвета, которое присваивается частице при её рождении. Значение может быть от нуля до единицы. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
endred	Значение красного цвета, которого достигнет частица к моменту смерти. Значение может быть от нуля до единицы. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
startgreen	Значение зеленого цвета, которое присваивается частице при её рождении. Значение может быть от нуля до единицы. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
endgreen	Значение зеленого цвета, которого достигнет частица к моменту смерти. Значение может быть от нуля до единицы. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
startblue	Значение синего цвета, которое присваивается частице при её рождении. Значение может быть от нуля до единицы. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
endblue	Значение синего цвета, которого достигнет частица к моменту смерти. Значение может быть от нуля до единицы. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
startsize	Масштаб частицы в момент её рождения. Значение должно быть больше нуля, иначе такая частица не будет отрисована. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
endsize	Масштаб частицы в момент её смерти. Значение должно быть больше нуля, иначе такая частица не будет отрисована. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.

sizedelta	Средний случайный масштаб частицы (для тех случаев, когда не требуется плавное изменение размера частицы от рождения до смерти). Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
startangle	Угол поворота частицы при её рождении. Угол может находиться в диапазоне 0–360. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
angledelta	Угол поворота частицы за 1 кадр. Угол может находиться в диапазоне 0–360. Чем меньше значение, тем медленнее будет вращаться спрайт-частицы. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
startframe	Стартовый кадр который устанавливается во время рождения частицы. Максимальное значение не может превышать общее количество кадров в конкретном спрайте. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
endframe	Финальный кадр который будет установлен к моменту смерти частицы. Максимальное значение не может превышать общее количество кадров в конкретном спрайте. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
framerate	Используется вместо параметра <i>endframe</i> . Определяет скорость смены кадров спрайта-частицы в секунду. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
lifetime	Время жизни одной частицы в секундах. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
spraytype	Имя очередного эмиттера частиц, для которого текущий эмиттер является родительским.
overlaytype	Имя оверлей-эмиттера частиц, для которого текущий эмиттер является родительским.
sprayrate	Частота спрея. Напрямую влияет на расход частиц, отведенных для всей системы. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
sprayforce	Ускорение частиц для данного эмиттера (складывается с родительским). Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
spraypitch	Локальный угол PITCH направления спрея частиц. Локальный, поскольку за глобальный принимается угол поворота самого env_particle , который может быть локальным, если env_particle сам прикреплен к какой-либо сущности на сервере. Может принимать значения от 0 до 360. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
sprayyaw	Локальный угол YAW направления спрея частиц. Локальный, поскольку за глобальный принимается угол поворота самого env_particle , который может быть локальным, если env_particle сам прикреплен к какой-либо сущности на сервере. Может принимать значения от 0 до 360. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
drag	Коэффициент трения (не о поверхность, а в принципе), который позволяет снизить конечную скорость частицы к моменту её смерти. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
bounce	Коэффициент отскока частицы от твердой поверхности. От нуля до двух. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
bouncefriction	Коэффициент трения для отскока частицы. Параметр может принимать случайное значение, диапазон которого указывается через две точки.
rendermode	Режим отрисовки для всех частиц одного эмиттера. Может принимать следующие значения: additive , solid , texture , color .

drawcondition	Тип среды, в котором частица будет рисоваться. Попав в другой тип среды, рисоваться не будет. По умолчанию рисуется везде. Параметр может принимать следующие значения: <i>empty</i> — рисуется в воздухе <i>solid</i> — рисуется только внутри архитектуры <i>special1, special2, special3</i> — особые кастомные типы сред, которые вы можете задать для <i>func_illusionary</i>, ограничив тем самым отрисовку частиц вне этой среды <i>spotlight</i> — виртуальная усечённая пирамида для <i>env_projector</i>, внутри которой частица будет рисоваться (только рисоваться; на параметр <i>lightmodel</i> это никак не повлияет), что неплохо использовать для имитации пылинок в луче света
---------------	--

- **Примечание:** описания эмиттеров следует заключать в фигурные скобки, и обязательно указывать им имя. Основные параметры в скобки заключать нельзя.

