

Blinkende Lichter

by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 29/09/01

Wie macht man blinkende Lichter

Neben den Beleuchtungsmöglichkeiten, wie dem Rendern und Pointlights, gibt es auch noch die Partikel-Lights. Das sind also die Lichter die von Partikel-Effekten abgegeben werden. Wer sich die **particles.txt** schon einmal genauer angesehen hat, wird einige Einträge hierfür finden. Am besten ihr sucht nach **light**.

Licht einfügen

Plaziert dazu ein **floating FSM** an der Stelle wo da Licht blinken soll.



Wir nehmen als Beispiel das Flackern des Polizeiautos. Der Effekt selber ist als **light_policecar** definiert. Also wer ihn selbst finden will dies als Suchbegriff eingeben.

Bei unserem FSM müssen wir jetzt nur noch die richtige Message eingeben (1. Spalte): **this->PS_StartEffect(light_policecar, "");** Dies startet den light_policecar-Partikeleffekt. Das ganze sollte dann auch schon blinken.

Nachwort

Es gibt jetzt auch noch andere Effekte wie z.B. ein pulsierendes ROT-SCHWARZ etc. Hierzu einfach die particles.txt mit dem Suchbegriff **light** durchschauen. Vorsicht aber, denn es kommt bei den meisten vor, dass Looping **false** ist. Kopiert dann diesen Eintrag, fügt ihn ein und ändert den Namen und das Looping auf **true**.

© 2001 *rrr*bbb*, MPM