

# Effekte ins Spiel einbinden

by Remedy, 29/08/01

## ***Vorwort***

Dieses Tutorial ist eine 1:1 Übersetzung des Offiziellen Tutorials von Remedy. Weitere Offizielle Tutorials finden sich auf -> [3drealms.com/max/tutorials/index.html](http://3drealms.com/max/tutorials/index.html)

## ***Exportieren***

Um die Partikeleffekte im Spiel zu benutzen müssen sie erst einmal exportiert werden. Öffnet dazu einen Partikeleffekt und wählt **Export** aus dem **File**-Menu. Der Effekt wird in ein **.RPS**-Datei (RealTime Particle Set), welche eine Stand-Alone-Datei ist und die bitmaps sowie die gebrauchten Parameter beinhaltet, gespeichert.

Habt ihr eine große Anzahl an Partikeleffekten und Bitmaps erstellt und modifiziert dann bitmaps, so kann es schwierig werden alle wieder zu re-exportieren. Helfen kann man sich damit indem man die Partikeleffekte mit Hilfe einer Command-Line exportiert. Ihr könnt eine batch file erstellen, die alle Effekte in die jeweiligen Ordner exportiert.

Hier ist eine Beispiel Export Command Line (Achtung dies ist nur ein Bsp. Pfade und Ordner müssen auf eure Einstellungen zugeschnitten sein):

```
ParticleFX.exe -y -e "\particle effects\fire\*.pse" -d  
"\database\particles\fire\"
```

Nachdem die Effekte exportiert wurden, müssen sie über die Partikel Script-Datei ins Spiel implantiert werden. Diese Datei (particles.txt) findet man im Verzeichnis **data\database\particles\**

Im Spiel startet man den Effekt mit dem Command **ps\_starteffect**. Für mehr Infos zum einbinden der Partikel in eine Map: -> [Partikel Effekte](#)

© 2001 Remedy, MPM