

O UnrealED - [UED2] 20 - Dym by [Raven](#) dnia: 05 Grudzien 2007, 16:51

Sa dwa sposoby na wstawienie źródła dymu na mapie. Pierwszy poprzez **SmokeGenerator** (grupa Effects) a używany jest do różnego rodzaju animacji. W momencie, gdy chcemy aby po jakiejś czynności następowało ulatnianie się dymu, wstawiamy ten skrypt, gdyż do jego aktywacji niezbędne jest skojarzenie:

Trigger:

- **Events--]Event**: sm1

SmokeGenerator:

- **Events--]Tag**: sm1

Dodatkowo w zakładce SmokeGenerator dostępne są opcje:

BasePuffSize - domyślna wielkość dymu

bRepeating - czy powtarzać po zakończeniu

GenerationType - co ma generować

RisingVelocity - szybkość wznoszenia

SizeVariance - rzeczywista wielkość dymu

SmokeDelay - odstęp pomiędzy kolejnym cyklem

TotalNumPuffs - ilość cykli

- SmokeGenerator Properties:

- SmokeGenerator:

To jest pierwsza możliwość, jest jeszcze jedna. Wstaw na mapie elementy **SmokeHose** i **SmokeHoseDest**. Pierwszy to generator (bez konieczności aktywacji triggerem), drugi wskazuje kierunek, w którym będzie wylatywać dym. Łączymy je tak:

SmokeHose:

- **Events--]Event**: sh1

SmokeHoseDest:

- **Events--]Tag**: sh1

Dodatkowo w zakładce SmokeHose dostępne są opcje:

BasePuffSize - domyślna wielkość dymu

InitiallyActive - aktywacja zaraz po uruchomieniu mapy

SizeVariance - rzeczywista wielkość dymu

SmokeAccel - przyspieszenie (trzy parametry X,Y,Z)

SmokeDelay - odstęp pomiędzy kolejnym cyklem

SmokeDelayVariance - odstęp pomiędzy kolejnym cyklem

SmokeSpeed - szybkość wznoszenia

SpeedVariance - szybkość wznoszenia

TotalNumPuffs - ilosc cykli

- SmokeHose Properties:

- ° SmokeHose: