**粒子制作及预览增补说明**

**该文档基于先前的文档《粒子导出说明.docx》**

**先测试用着，有问题再改！**

**增补说明一**

与link点绑定的发射器，需要在发射器名字的最后面加上对应的数字编号。比如某发射器Particle01是与模型的link06point绑定的，则该发射器的名字需要增加\_06作为后缀（注意06前有下划线），无需绑定link点的发射器则不需要增加该后缀。如图

该增补规范的作用是为了能在游戏模型查看器与预览器里实现粒子与模型自动绑定时，link点的自动识别

**增补说明二**

粒子与模型在游戏中绑定时，如果没有指定link点，则粒子将与模型坐标系中心对齐

**MAX中粒子即时预览方法**

与先前的方法一样，如图

复选框可以根据实际情况选择性勾选，勾的越少，预览越快，意义分别为：

是否更新预览文件

是否更新预览动作

是否更新预览粒子