

## Настройка камеры

В нашем движке можно воспользоваться камерой (катсцена):

Пример:

```
[logic]  
active = sr_idle
```

```
[sr_idle]  
on_info = {!black_screen + agru_nvvidia_presentation} sr_cutscene@cam1
```

*;Здесь мы проверяем инфопоршн **agru\_nvvidia\_presentation** и функцию **black\_screen** (нет ли черного экрана) и переходим в секцию **sr\_cutscene@cam1***

```
[sr_cutscene@cam1]  
point = agru_nv_camera_walk  
;точка walk где игрок будет находится после камеры
```

```
look = agru_nv_camera_look  
;точка look куда будет направлена камера игрока после камеры
```

```
cam_effector = scenario_cam\Agraprom_underground\camera1_0_904  
;файл камеры и путь к нему
```

```
on_signal = cameff_end | sr_cutscene@cam2  
;сигнал окончание камеры и переход в следующую секцию
```

```
[sr_cutscene@cam2]
```