\* 본 프로그램은 소니와 계약을 맺은 회사만 쓸 수 있는 프로그램 입니다. 절대 공개하지 말아주세요

\* 이하 첫 파티클 생성법은 “PhyreStation-Users\_guide\_e.pdf” 파일 126 페이지의 내용입니다.

\* 파티클에 관한 전체 매뉴얼은 “PhyreStation-Users\_guide\_e.pdf” 파일의 98 페이지 입니다.

1. PhyreStation 실행 (PhyreStation.exe)

2. 왼쪽의 Databases 창에서 오른쪽 클릭 – New Database(원하는 파일 이름 지정 – 여기서는 test1로 함)

3. test1.PSSG 가 생성되면 그 곳에 오른쪽 클릭 – Add new object – Object – Node – Root Node 클릭해서 Root Node 생성(PSSG파일의 최 상위엔 항상 Root Node가 있어야 함)

4. Databases 탭 옆의 Scene–Graph 탭 클릭(이 탭이 없다면 아무 탭 안에서나 오른쪽 클릭해서 Scene-Graph 클릭)

5. test1.PSSG 하위의 RootNode에서 오른쪽 클릭 – add new child – Node – Visible Render Node – Render Node – Particle Emitter node 클릭

6. RootNode 하위에 생긴 ParticleEmitternode에서 오른쪽 클릭 – Create Particle System 클릭

7. Particle Editor가 열림 – 이하 Particle Editor 에서 실행함

8. 왼쪽 위 System description에 입력

System name – 원하는 대로

Definition – colorWheel.xml 파일 로드

(이 xml 파일 내용은 워드패드에서 보실 수 있고 수정에 필요한 Render data type 리스트는 PhyreStation의 메인 창의 메뉴의 help – help contents – Particle System 에 있습니다.)

System Type – Packetized로 변경

9. 왼쪽 가운데 System shader에서

Create a new shader instance 클릭

Texture – colorWheel.bmp

Vertex program – quadParticleRenderVert.cg

Fragment program – particleRenderFrag.cg

Source blend – Source Alpha

Destination blend – One

Create System 버튼 클릭(클릭 안되면 위 과정에서 하나 빼먹은 것임)

10. Particle Editor 창을 닫은 후에 다시 열려면

메인 윈도우 왼쪽의 탭들 중 Objects 탭으로 이동

Particle Modifier Network Instance 하위의 test1.PSSG 하위의 particleInstance에서 오른쪽 클릭

Edit Particle System 클릭

10. 파일을 저장하려면

메인창의 Databases 탭에서 test1.PSSG 파일에서 오른쪽 클릭 – save database 클릭 (지금이 test1.PSSG 파일로 실제 저장되는 순간입니다. ctrl-s는 pssg 파일 저장이 아니고 PhyreStation 세팅을 저장 하는 키 입니다.)