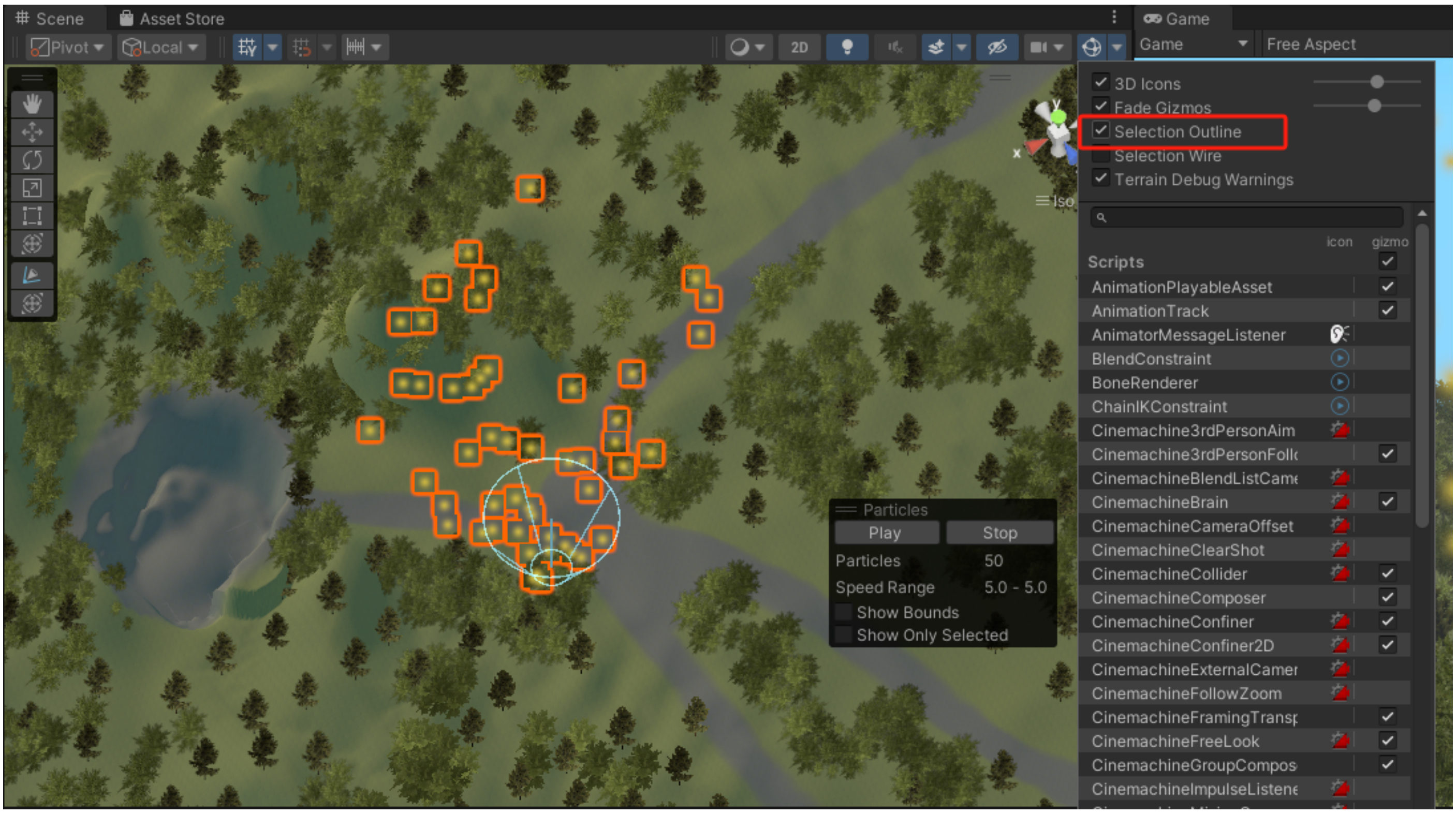


粒子&&特效&&particle system

学习视频

https://www.bilibili.com/video/BV1yy4y1B7ir/?vd_source=e5c89a4572347dbc9fec6b7a7ef56513

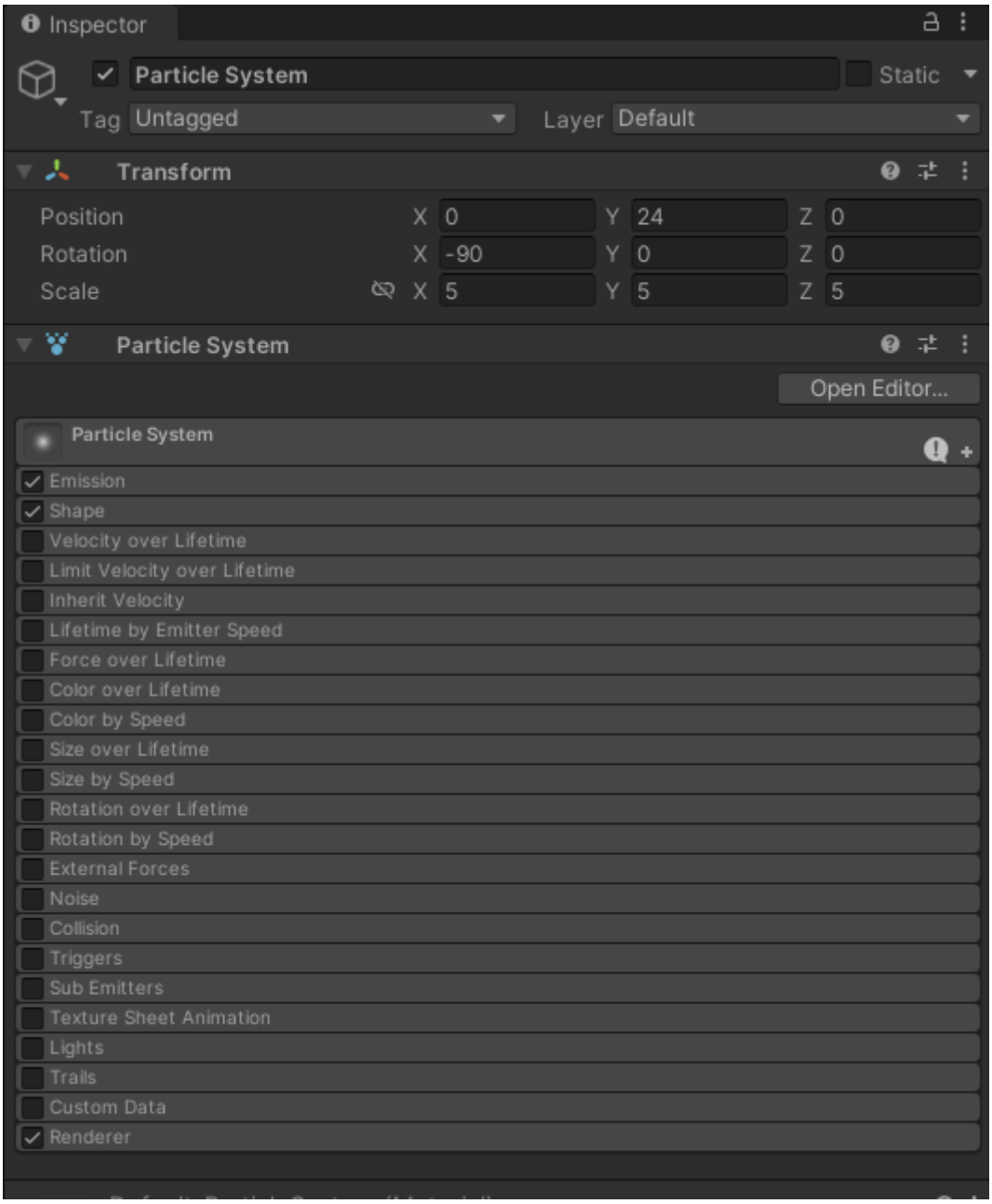
增加particle system

右键 **> effects > particle system**

selection去outline

基础使用

默认会有三个组件被选中，因为默认情况下在编辑器窗口不会自动预览，需要选择后才能预览，比较复杂的效果由多个效果组成，使用空组件也不能生效，可以先创建一个particle system，然后将默认的三个组



- particle System□□□□□□□
  - duration□□□□□
  - looping□□□□□□□
  - Start Lifetime □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
  - start speed□□□□□□□□□□
  - start size:□□□□□□□□□□
- Emission□□□□□□□□□□□
  - rate over time : □□□□□□□□
  - Rate over Distance□□□□□□□□□□□□□□
  - bursts□□□□□
- Shape□□□□□□□□□□□
  - shape:□□□□□
    - cone:□□□
- Renderer□□□□□□□□□
  - Render Mode□□□□□
    - Billboard□□□□□

Stretched Billboard：拉伸渲染，会变的扁平，有点拖尾的效果 Speed Scale：拉伸的长度，太大会变形太多
Length Scale：拉伸宽度，1-2之间
Color over Lifetime：颜色随着生命周期变化，可以设置渐变
Size over Lifetime ： 大小随生命周期变化，可以设置区县
Moise：噪声随机数
Strength：噪声强度
Frequency：噪声频率
Scroll Speed：受噪声图影响
Collision：碰撞，选择需要发生碰撞的物体，物体需要有mesh collider组件 Dampen：损伤，设置为1触碰到就没了
bounce：反弹力度
Lifetime Loss：生命周期损失，百分比
Lights：灯光效果，仅支持点光和
Ratio：发光粒子的比例，既有多少粒子参与发光
Velocity over Lifetime ：生命周期内的轨迹，可以做螺旋效果 Linear ：线性偏移，表现为并不是直线移动，类似被风吹了的感觉
Orbital：轨迹偏移，可以作出螺旋效果，和前面这个结合，可以作出龙卷风效果 Radial ：发散效果，负值发散，正只聚拢
Speed Modifier：速度修改

版本号 #5
由 董列涛 创建于 7 九月 2024 18:09:59
由 董列涛 更新于 9 一月 2025 05:08:03