​

### RayFire Blade

RayFire Blade 组件用于在运行时对带有 Rigid 组件的对象进行切片或拆除操作。切片功能仅支持网格对象类型，而拆除功能可用于连接集群（Connected Clusters）和嵌套集群（Nested Clusters）。

* 相关视频：[https://www.youtube.com/watch?v=wNgXlZS0mTA](https://www.youtube.com/watch?v=wNgXlZS0mTA" \o "https://www.youtube.com/watch?v=wNgXlZS0mTA)

Blade 组件有以下几个使用要求：

* 要进行切片的对象必须带有 RayFire Rigid 组件。
* Rigid 组件的拆除类型必须设置为 “运行时（Runtime）”。
* Rigid 组件的 “限制（Limitations）” 属性中的 “通过 Blade 切片（Slice By Blade）” 属性必须启用。

#### 属性

* **动作（Action）**：使用 Blade 组件，你可以通过 Blade 的触发碰撞体对对象进行切片或启动拆除操作。
  + **切片（Slice）**：对象将根据切片类型平面进行切片。
  + **拆除（Demolish）**：对象将根据其网格或集群拆除属性进行拆除。
* **触发时机（On Trigger）**：定义对象进行切片或拆除的时刻。
  + **进入（Enter）**：当 Blade 的触发碰撞体进入对象的碰撞体时，对象将被切片。
  + **退出（Exit）**：当 Blade 的触发碰撞体离开对象的碰撞体时，对象将被切片。
  + **进出（Enter Exit）**：当 Blade 的触发碰撞体离开对象的碰撞体时，对象将被切片，且切片平面的角度为进入和离开时角度的平均值。如果带有 Blade 的对象在被切片对象内部旋转，建议使用此类型，这样切片平面至少能有一个平均角度。
* **切片（Slice）**：定义用于切片目标对象的平面。
  + **XY**：平面位于 X 和 Y 轴上，其法线指向 Z 轴方向。
  + **XZ**：平面位于 X 和 Z 轴上，其法线指向 Y 轴方向。
  + **YZ**：平面位于 Y 和 Z 轴上，其法线指向 X 轴方向。
* **伤害（Damage）**：对带有 Rigid 组件且启用了伤害功能的切片对象应用伤害值。只有当 Rigid 组件的当前伤害值达到最大伤害值时，对象才会被切片。
* **目标（Target）**：也可以通过 “切片目标（Slice Target）” 按钮或公共方法 SliceTarget () 来启动切片操作。在这种情况下，带有 Blade 的对象无需进入或离开被切片对象的碰撞体，但需要为切片定义目标游戏对象。
* **多个目标（Targets）**：你可以定义多个目标，以便手动进行切片操作。

#### 力

* **力（Force）**：为切片后的碎片添加额外的速度冲量，使其分离。
* **影响非活动对象（Affect Inactive）**：力也会应用到非活动对象上。

#### 过滤器

* **冷却时间（Cooldown）**：允许在指定时间内暂时禁用 Blade 组件，以防止持续切片。
* **标签（Tag）**：Blade 组件只会对带有选定标签的对象进行切片操作，且只能选择一个标签。
* **层（Layer）**：Blade 组件只会对位于指定层的对象进行切片操作，可以定义多个层。

#### 目标

* **目标列表（Target List）**：可使用公共方法 SliceTarget () 进行切片的游戏对象列表，无需碰撞即可操作。

### RayFire Bomb

RayFire Bomb 可用于创建物理爆炸效果，并对带有 Rigid 组件的对象造成伤害，根据最终爆炸力拆除这些对象。

#### 范围

* **显示（Show）**：在对象未被选中时，显示炸弹的图标和爆炸范围。
* **类型（Type）**：爆炸方向。
  + **球形（Spherical）**：对象将从带有 Bomb 组件的对象位置向各个方向爆炸。
  + **范围（Range）**：定义爆炸范围，只有在该范围内的对象才会受到爆炸影响。
  + **删除（Deletion）**：允许销毁靠近炸弹的所有爆炸游戏对象，以相对于爆炸范围值的百分比进行度量。

#### 冲量

* **衰减（Fade）**：爆炸强度随距离衰减。
  + **线性（Linear）**：爆炸强度在炸弹位置处最高，然后在爆炸范围内线性衰减至 0。
  + **指数（Exponential）**：爆炸强度在炸弹位置处最高，然后在爆炸范围内指数衰减至 0。
  + **无（None）**：爆炸范围内所有对象受到的爆炸强度相同。
* **强度（Strength）**：应用于对象的最大爆炸冲量。
* **变化（Variation）**：为每个对象的最终爆炸强度添加随机变化，以强度值的百分比表示。
* **混乱（Chaos）**：为爆炸后的对象添加随机旋转速度。
* **按质量施力（Force By Mass）**：允许根据对象质量施加不同的最终爆炸冲量。距离爆炸源相同范围但质量不同的两个对象，受到的爆炸冲量不同，质量大的对象受爆炸影响较小。

#### 激活

* **非活动对象（Inactive）**：允许激活非活动对象并使其参与爆炸。
* **运动学对象（Kinematic）**：允许激活运动学对象并使其参与爆炸。

#### 引爆

* **高度偏移（Height Offset）**：允许在全局 Y 轴方向上向下偏移爆炸位置，使爆炸效果看起来不那么真实但更有趣。
* **延迟（Delay）**：定义爆炸延迟时间，以秒为单位。
* **在开始时（At Start）**：在组件启动时引爆炸弹。
* **销毁（Destroy）**：在炸弹引爆后销毁带有 Bomb 组件的对象。

#### 伤害

* **应用（Apply）**：如果带有 Rigid 组件的对象启用了伤害功能，则对其应用伤害值。这样，你可以多次爆炸对象，每次爆炸对象都会累积一定伤害，当伤害值达到最大伤害值时，对象将被拆除。
* **数值（Value）**：爆炸时对象承受的伤害值，最终伤害值将根据最终爆炸强度计算得出。

#### 音频

* **播放（Play）**：允许在爆炸时播放音频剪辑。
* **音量（Volume）**：爆炸音频剪辑的音量值。
* **剪辑（Clip）**：爆炸时播放的音频剪辑。

#### 过滤器

* **标签（Tag）**：炸弹只会对带有选定标签的对象进行爆炸操作，且只能选择一个标签。
* **层（Layer）**：炸弹只会对位于指定层的对象进行爆炸操作，可以定义多个层。

​