### **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。