

欢迎继续我们的学习。

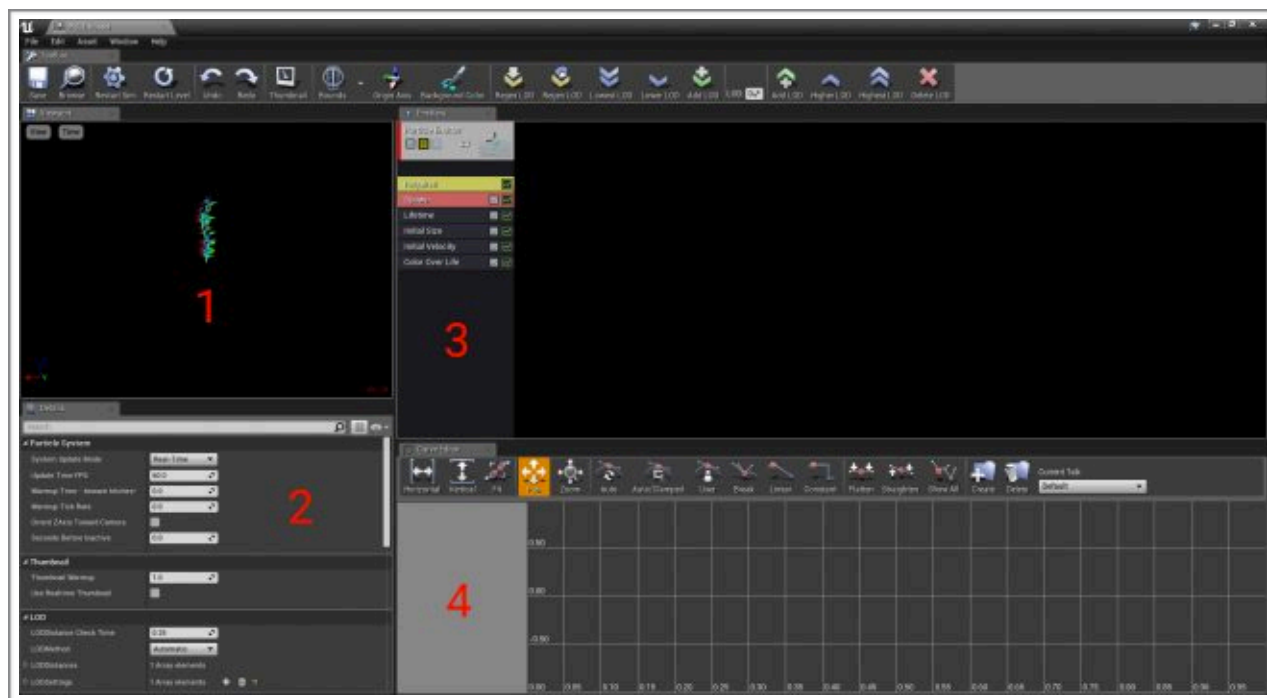
在本课的内容中，我们将一起创建飞船推进器的粒子特效。

创建粒子系统

打开ParticleSystems文件夹，点击Add New\Particle System，将新建的粒子系统命名为PS_Thruster，然后将其打开。

Cascade:粒子系统编辑器

Cascade是虚幻4引擎中的粒子系统编辑器，它包含了四个主要的面板：



1.Viewport视口：

该面板中会显示粒子系统的预览。开发者可以按住鼠标右键移动鼠标以便查看。按住鼠标右键，使用WASD键即可。

2.Details：

在这里，会显示所选中的任何组件（emitter,module）的具体属性。如果没有选中任何东西，此处会显示粒子系统的属性。

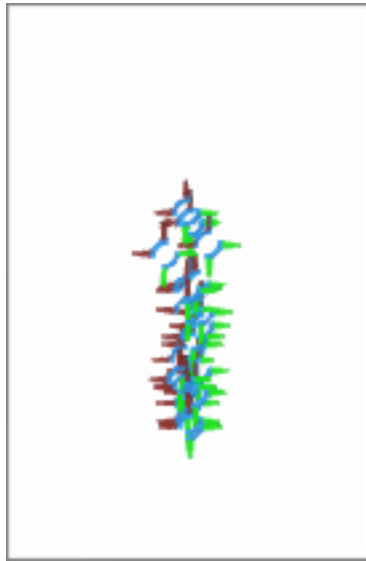
3.Emitters：

该面板显示从左到右的emitter列表。每个emitter都会有一系列的module。

4.Curve Editor：

使用Curve Editor可以可视化的调整module的曲线。需要注意的是，并非所有的module属性都支持曲线调节。

默认情况下，粒子系统将使用默认的粒子材质。



首先我们将使用圆形材质替换默认的粒子材质。

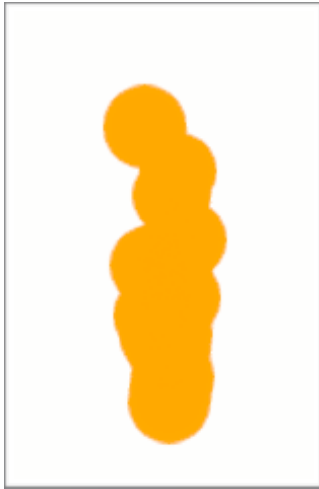
将Material运用到粒子上

在Emitter面板中选中Required module。



Required module中包含了一些必需的属性，比如粒子材质和emitter的生命周期。每个emitter都必须有一个Required module。

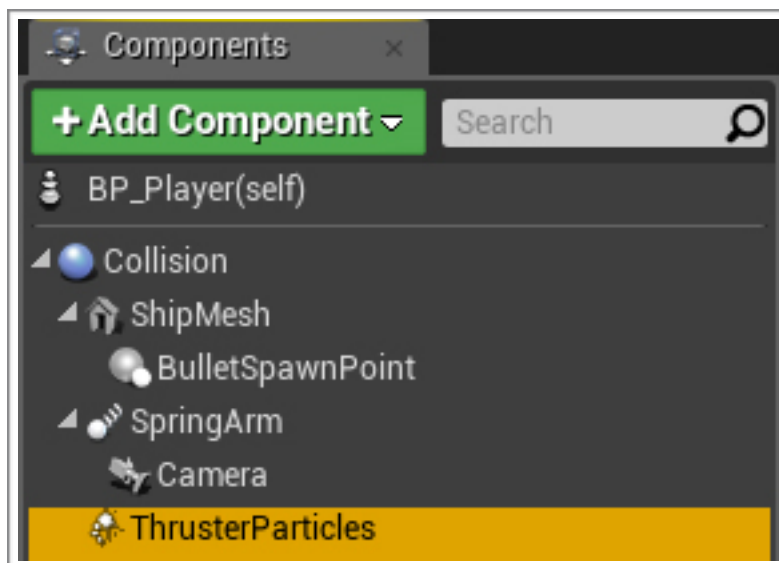
为了更改材质，在Details面板中将Material设置为M_Particle。此时粒子的外观会变成橙色的圆形。



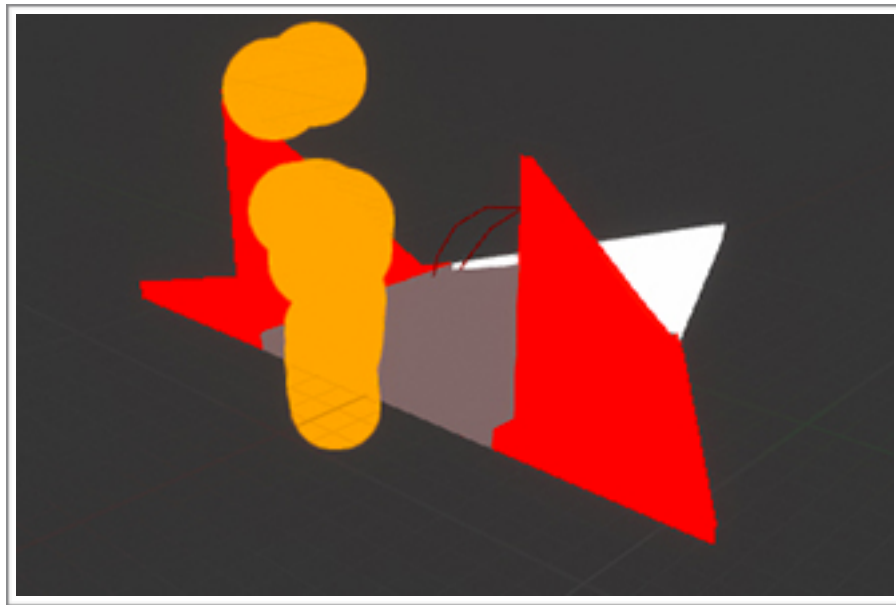
接下来，我们需要将粒子系统关联到玩家的飞船上。

关联粒子系统

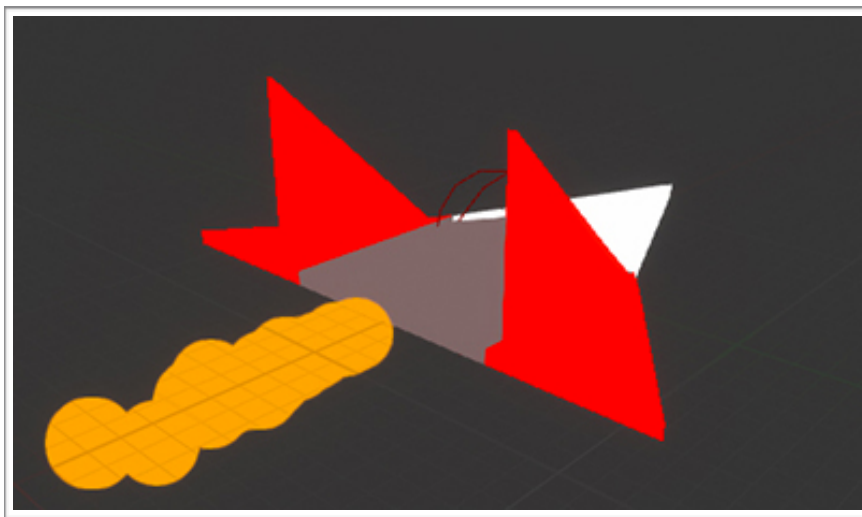
返回主编辑器，找到Blueprints文件夹。打开BP_Player，然后找到Components面板。为使用粒子系统，我们需要使用Particle System组件。在Components面板中创建一个Particle System组件，将其更名为ThrusterParticles。注意需要将其关联到Collision组件上。



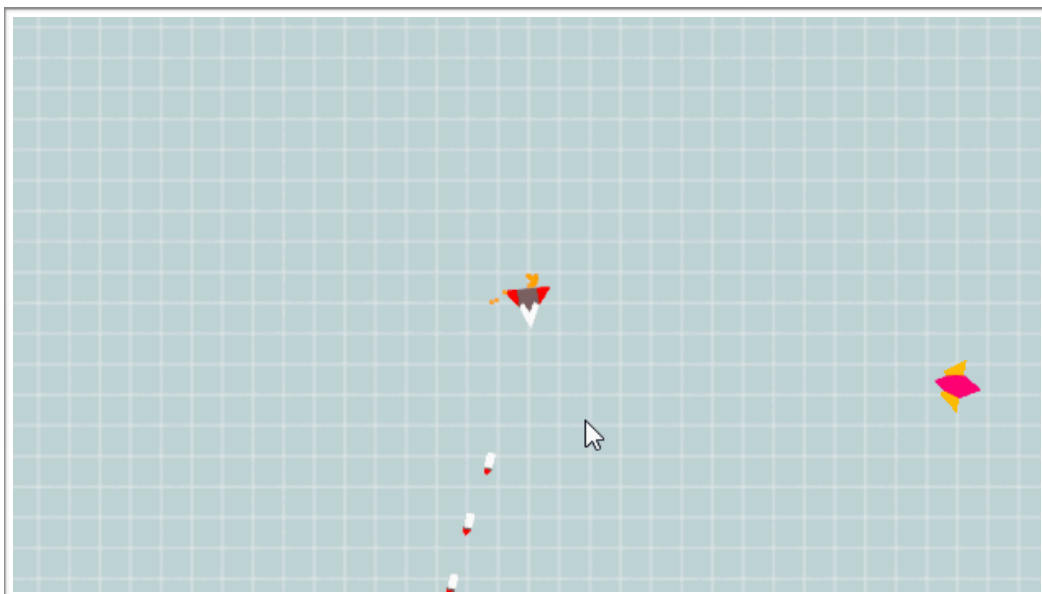
接着在Details面板中找到Particles部分，然后将Template设置为PS_Thruster。接着将ThrusterParticles的Location设置为(-80,0,0)，这样会让粒子显示在飞船的后面。



最后，将Rotation设置为 (0, 90, 0) ，这样就可以让粒子系统的朝向更加合理。



点击Compile按钮，然后返回主编辑器。点击工具栏上的Play按钮，就可以看到粒子系统生效了。



好了，这一课的内容就到这里了。
我们下一课再见~

讨论群-笨猫学编程QQ群：
375143733

答疑论坛：
<http://www.vr910.com/forum.php?mod=forumdisplay&fid=52>

知乎专栏：
<https://zhuanlan.zhihu.com/kidscoding>

新浪博客：
<http://blog.sina.com.cn/eseedo>

Github：
<https://github.com/eseedo>

个人网站：
<http://icode.ai/>