

粒子发射器

粒子**发射器**组件将逻辑粒子发射到系统中。您可以确定单个粒子的外观以及它们的发射方式。许多属性具有变化对应项，例如**颜色**变化，用于向粒子添加变化。

尾迹发射器组件从其他逻辑粒子的位置发射粒子。跟踪发射器边界内跟随组件的任何逻辑粒子都将导致粒子从其位置发射，就好像其上有一个与尾迹发射器具有相同属性的发射器一样。

发射器组件可以使用“粒子形状”或“**模型形状**”组件的实例从所选形状的表面发射**粒子**。

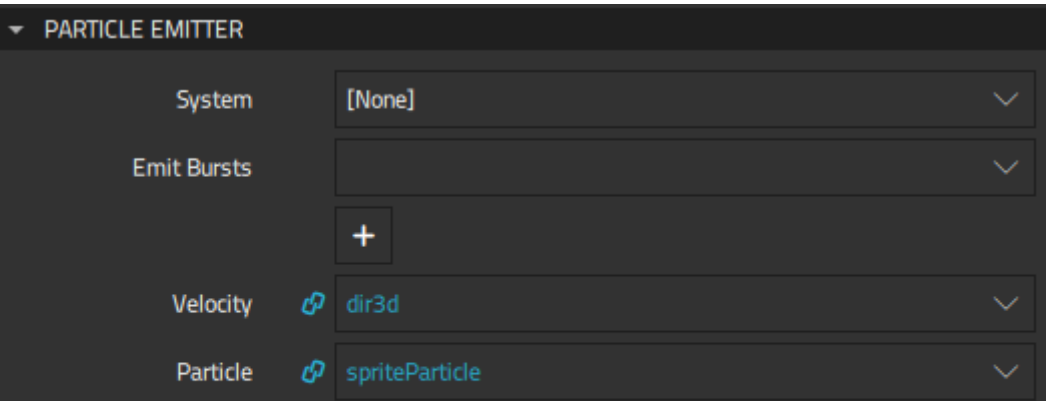
你总是需要一个发射器。如果粒子系统组件实例是发射器组件实例的直接父级，则无需单独指定**粒子系统**。但是，您始终需要选择要发出的逻辑粒子，否则不会发出任何内容。

以下组件可用于发射粒子：

- ▶ **发射**
- ▶ **尾迹发射器**
- ▶ **发射突发**
- ▶ **模型形状**
- ▶ **颗粒形状**

发射

在**属性>粒子发射器**中指定粒子发射器的属性。您至少需要一个发射器。



Life Span	1000
Life Span Variation	100
Particle Scale	1.00
Particle End Scale	1.50
Particle Scale Variation	0.00
Particle End Scale Va...	-1.00
Depth Bias	0.00

发射器发出您在Pparticle 中选择的**逻辑粒子**，如其他属性所定义。如果**粒子系统**组件实例不是发射器组件实例的直接父级，则需要在**系统**中选择它。

您可以通过设置**发射速率**值来控制每秒发射的粒子量，或者在发射突发中添加发射**突发**组件实例，以在指定的时间点指定的持续时间内**发射**指定数量的粒子。

在“**速度**”中，设置发射粒子的起始速度。如果未设置速度，则粒子开始不动，速度由**粒子影响因子**决定。

使用“**已启用**”打开或关闭发射器。通常，此属性在代码中用于有条件地打开和关闭发射器。要继续发射突发，请将**发射速率**设置为 0，而不是禁用**已启用**。

在“**形状**”中，选择要使用的“**粒子形状**”或“**模型形状**”组件的实例。形状根据发射器节点属性进行缩放、定位和旋转。当形状Fill属性设置为 false 时，粒子仅从形状的表面发出。定义形状后，将在3D视图中可视化。如果未定义形状，则从发射器的中心点发射粒子。

在“**生命周期**”中，指定单个粒子的生命周期（以毫秒为单位）。在寿命变化中指定粒子**寿命**的变化。例如，要发射三到四秒的粒子，请将“**寿命**”设置为 3500 毫秒，将“**寿命变化**”设置为 500 毫秒。

粒子尺度和粒子**结束**尺度指定粒子在开始和结束时的**尺度**倍数。对于粒度变化，请指定粒子尺度变化和**粒子结束尺度变化**的值。

深度偏差指定发射器的**深度偏差**。对对象进行排序时，深度偏差将添加到对象与相机的距离中。这可用于强制呈现彼此靠近的对象（如果它可能在帧之间更改）。负值会导致排序值靠近相机，而正值会使其远离相机。

尾迹发射器

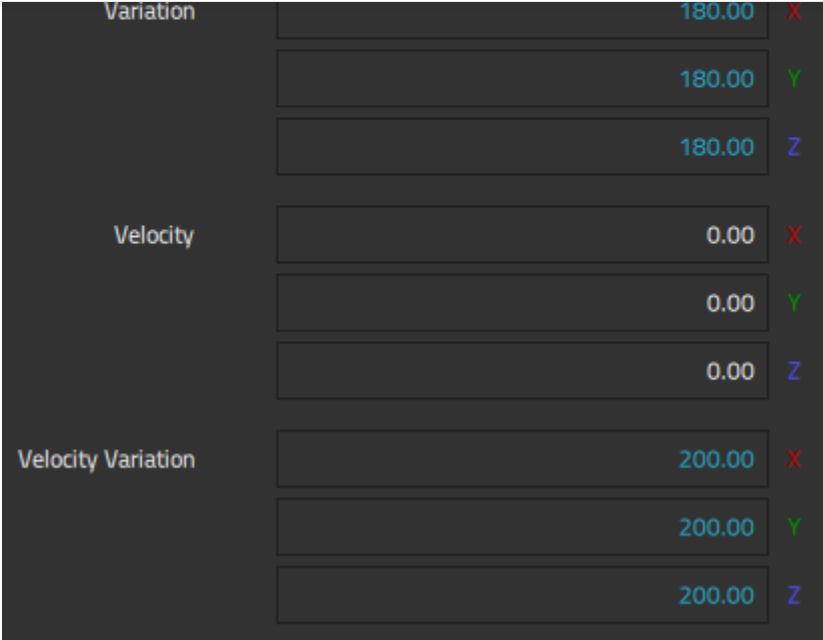
在属性>**粒子轨迹发射器**中指定**粒子尾迹发射器**的其他属性。

在“**跟随**”中选择要遵循的逻辑粒子组件。

粒子旋转

在属性>**粒子旋转**中指定粒子旋转的属性

PARTICLE ROTATION	
Rotation	0.00 X
	0.00 Y

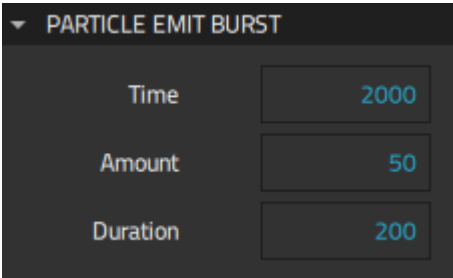


旋转指定粒子在开始时的**旋转**。旋转定义为以欧拉角为单位的度数。对于旋转变化，请指定**变化**的值。

速度指定粒子在开始时的旋转速度。旋转速度定义为以欧拉角为单位的每秒度数。对于速度变化，请在**速度变化**中指定值。

发射突发

在**属性>发射突发**中指定发射突发的属性。



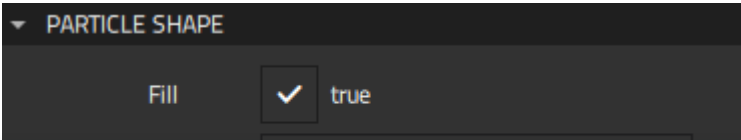
时间指定发射突发开始时的时间（以毫秒为单位），“数量”指定在“**持续时间**”中指定的时间内以毫秒为单位发射的粒子量。

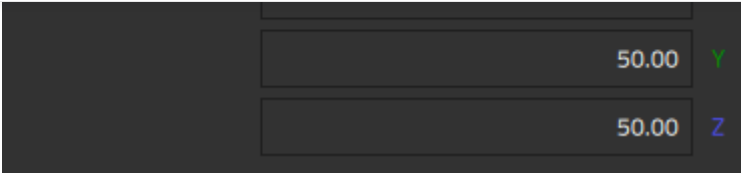
例如，您可以使用两个“发射突发”实例在开始时发射 100 个粒子，在 2 秒内发射 50 个粒子，这样两个**突发**都需要 200 毫秒。对于一个实例，将**时间**设置为 0，**金额**设置为 100，**将持续时间设置为**200。对于另一个实例，将“**时间**”设置为 2000，将“**金额**”设置为 50，**将“持续时间”**设置为 200。

颗粒形状

粒子**形状**组件支持形状（如立方体、球体和圆柱体）从其区域发射粒子。

在“**属性>粒子形状**”中指定粒子形状的属性。





在“**类型**”中，选择要使用的形状。

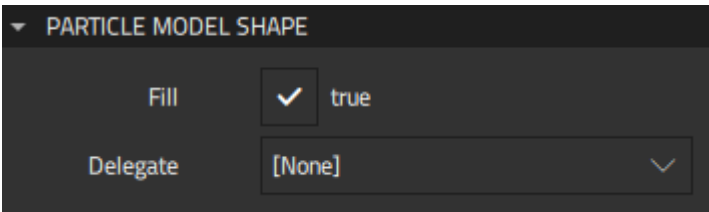
选择“**填充**”以**填充**形状，而不仅仅是显示其轮廓。

范围确定形状几何的范围坐标。

模型形状

“**模型形状**”组件指定用于定义模型的模板。

在“**属性**>**粒子模型形状**”中指定模型形状的属性。



在“**委托**”中，选择定义由粒子实例化的每个对象的**3D 模型**组件。

选择“**填充**”以**填充**形状，而不仅仅是显示其轮廓。

[< 逻辑粒子](#) [粒子影响器 >](#)



联系我们

公司

关于我们
投资者
编辑部
职业
办公地点

发牌

条款和条件
开源
常见问题



支持

支持服务
专业服务
合作 伙伴
训练

对于客户

支持中心
下载
Qt登录
联系我们
客户成功案例

社区

为Qt做贡献
论坛
维基
下载
市场

© 2022 Qt公司

[反馈](#) [登录](#)