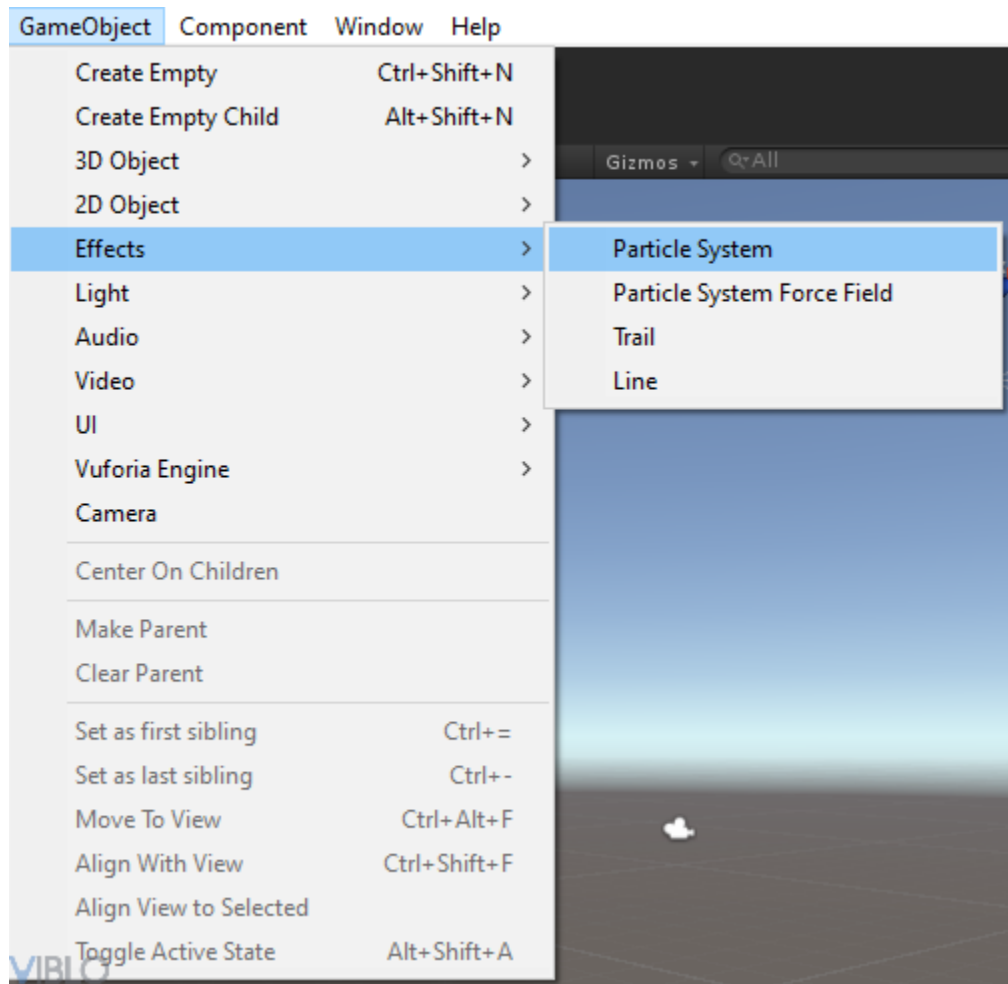
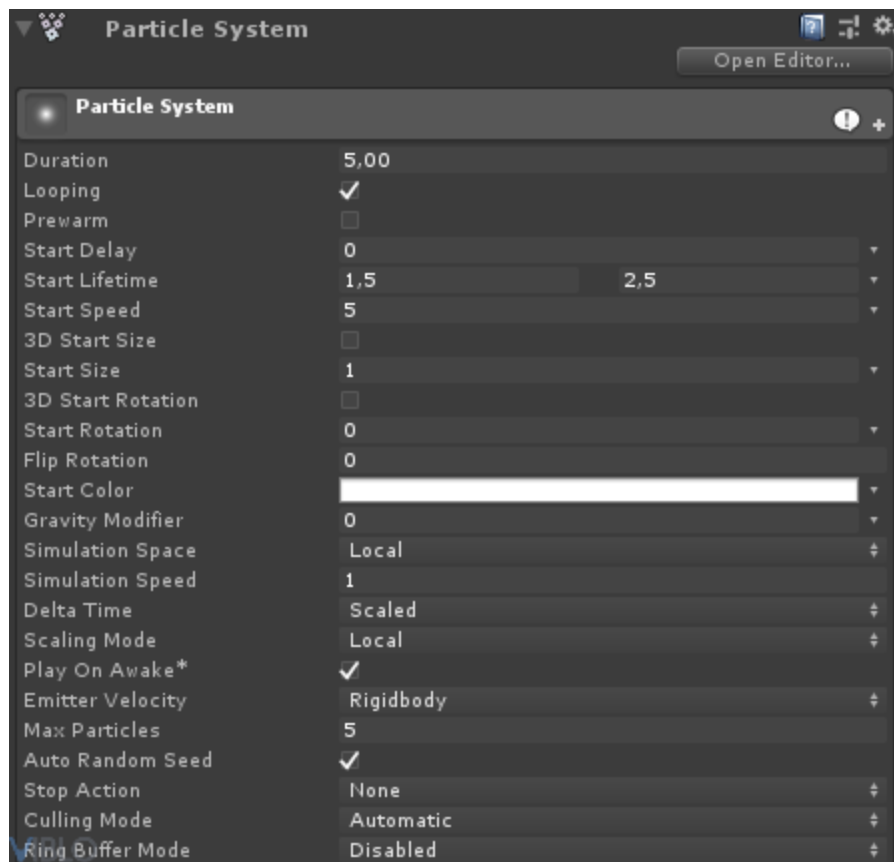


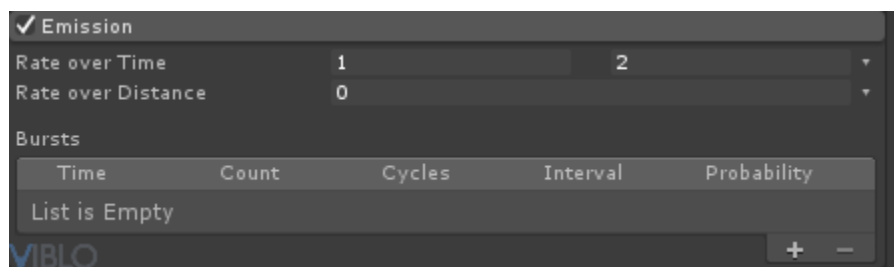
Bước 1: Các bạn tạo ra 1 particle cha.



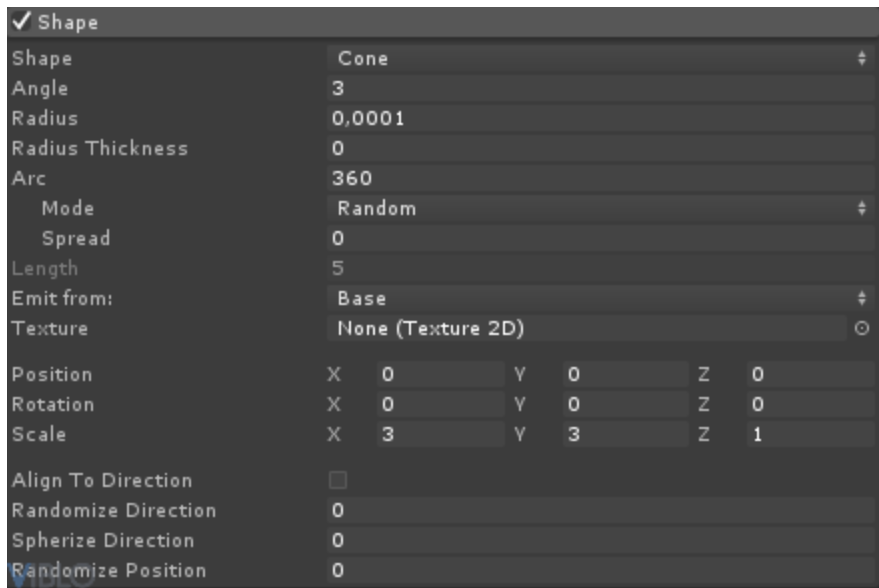
Bước 1.1: Các bạn setting Particle System như sau.



Bước 1.2: Các bạn setting Emission như sau.



Bước 1.3: Các bạn setting Shape như sau.



Bước 1.4: Các bạn setting Color over Lifetime như sau.



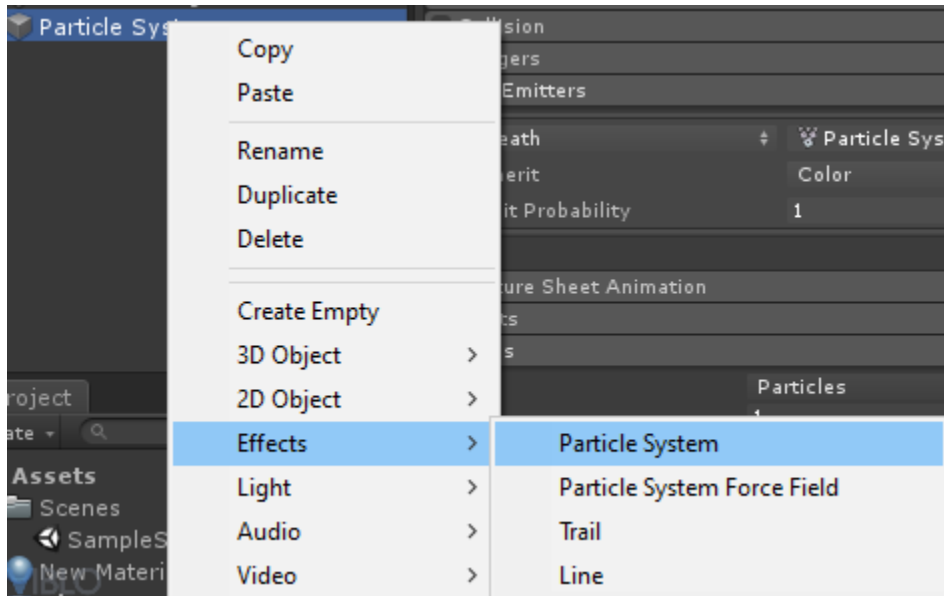
Bước 1.5: Các bạn setting Trails như sau.



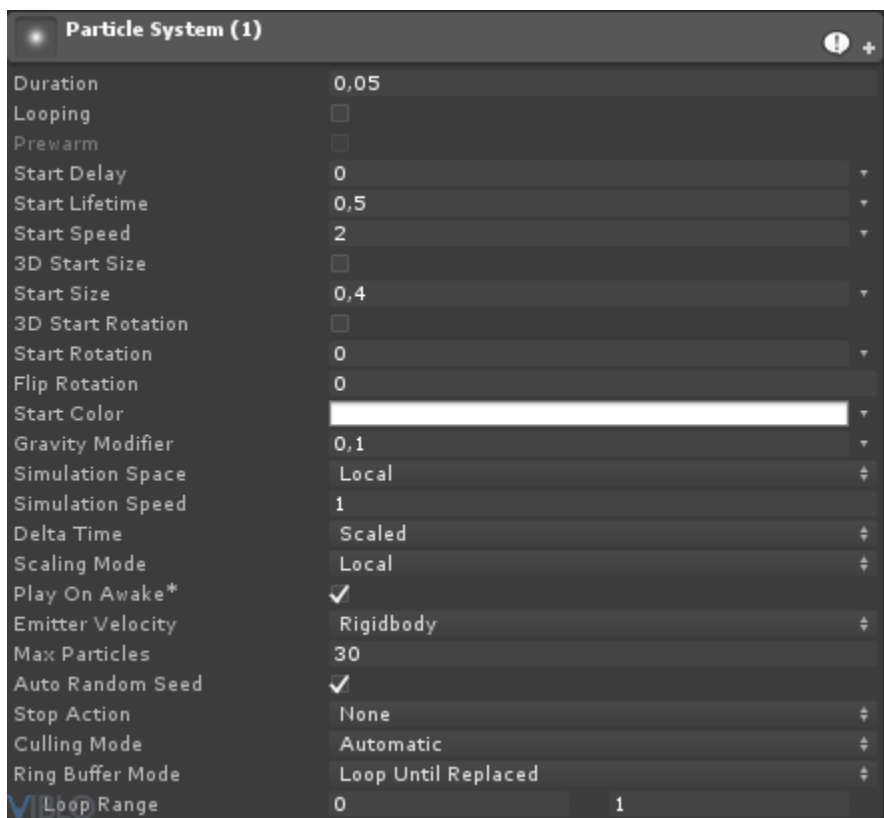
Bước 2: Các bạn tạo ra 1 particle con.

- Particle con này sẽ làm nhiệm vụ tạo ra hiệu ứng nổ và tỏa ra các hướng của pháo hoa.

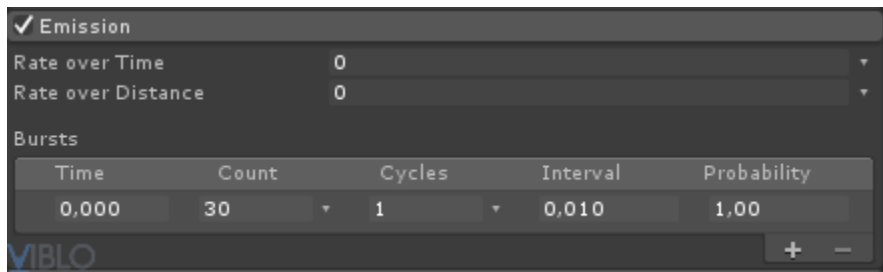
- Nó cũng tạo ra hiệu ứng màu sắc khác nhau cho thêm phần đa dạng



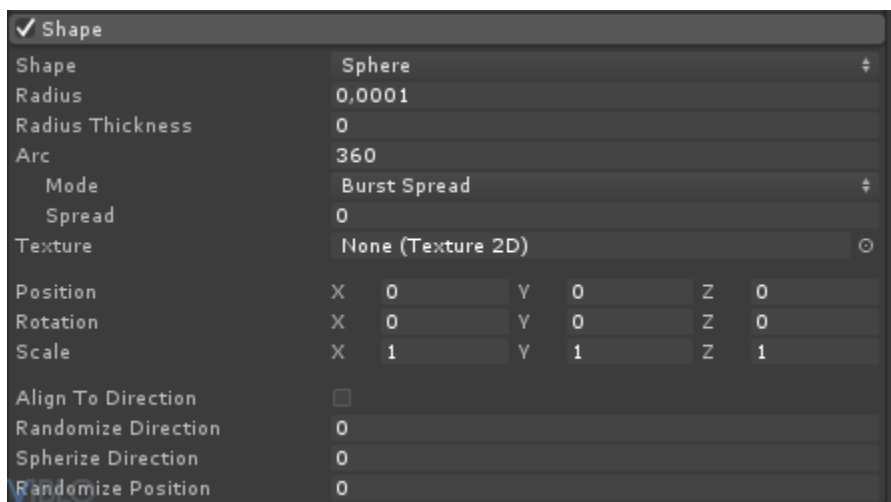
Bước 2.1: Các bạn setting Particle System như sau.



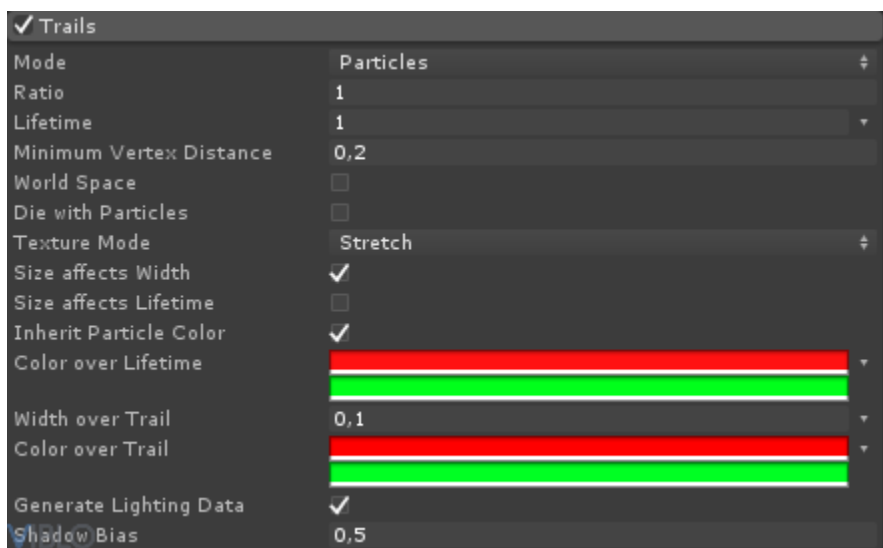
Bước 2.2: Các bạn setting Emission như sau.



Bước 2.3: Các bạn setting Shape như sau.

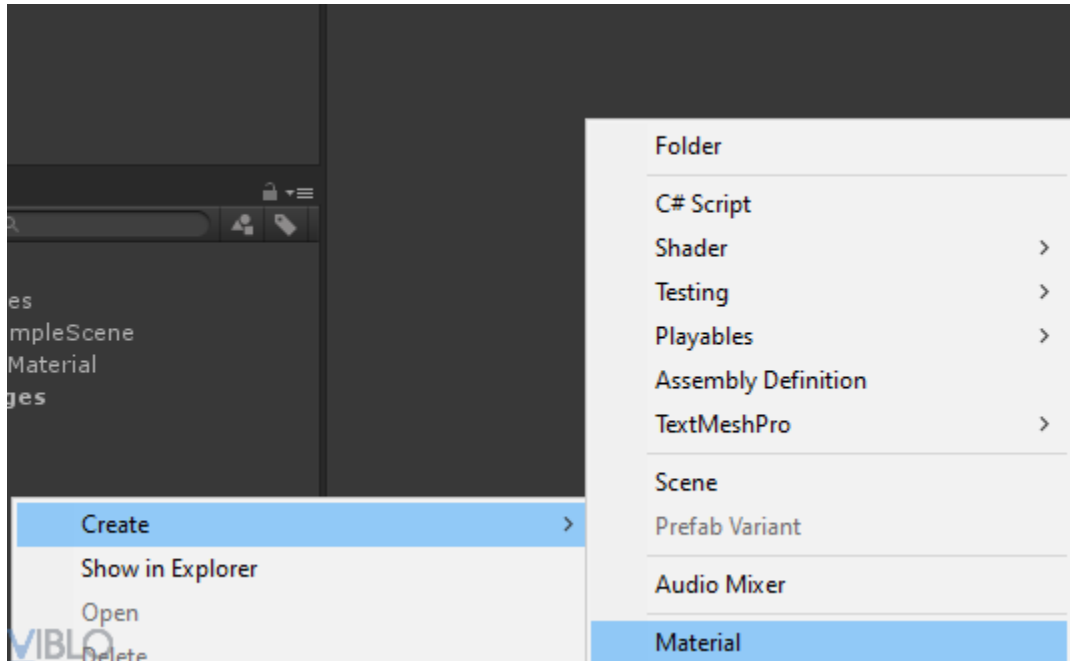


Bước 2.4: Các bạn setting Trails như sau.

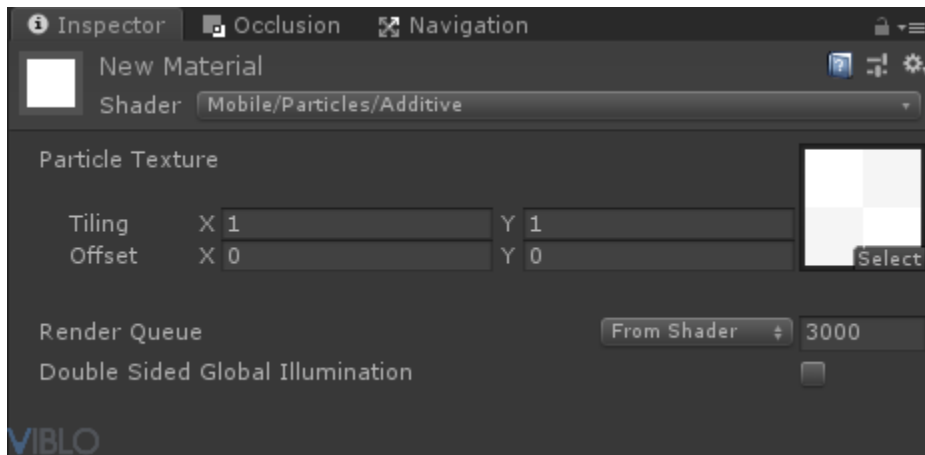


Bước 3: Các bạn tạo ra 1 Material.

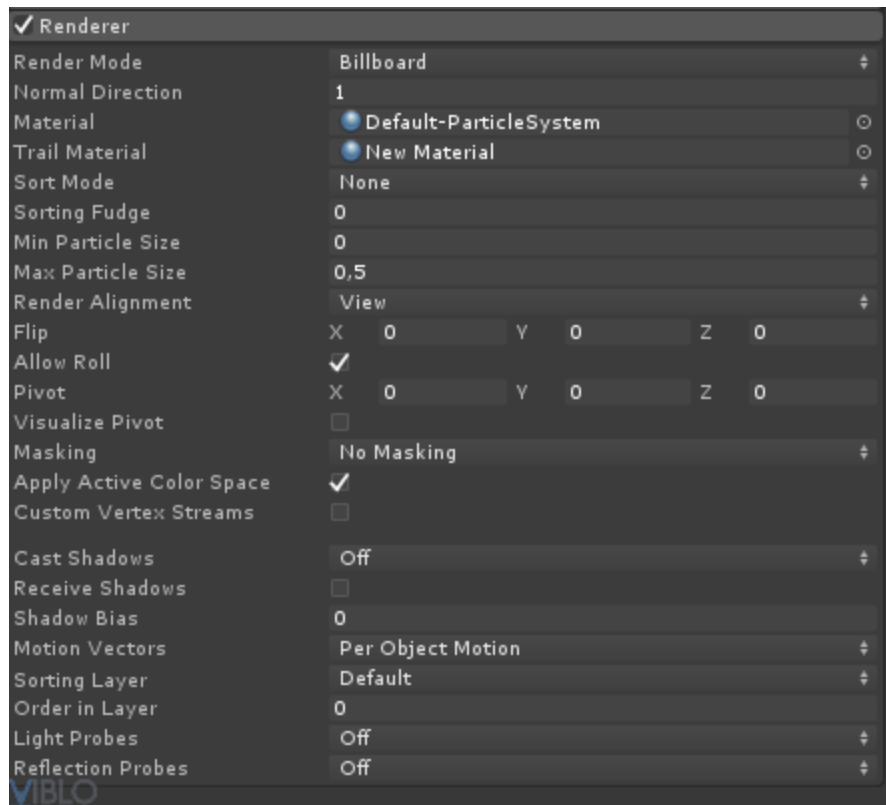
- Để có thể đổ màu cho pháo hoa.



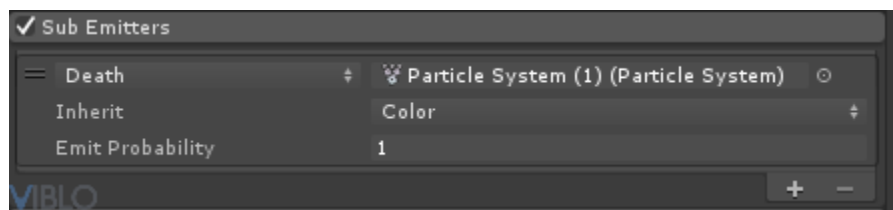
Bước 3.1: Các bạn setting cho material vừa tạo như sau.



Bước 2.5: Các bạn setting Renderer như sau.

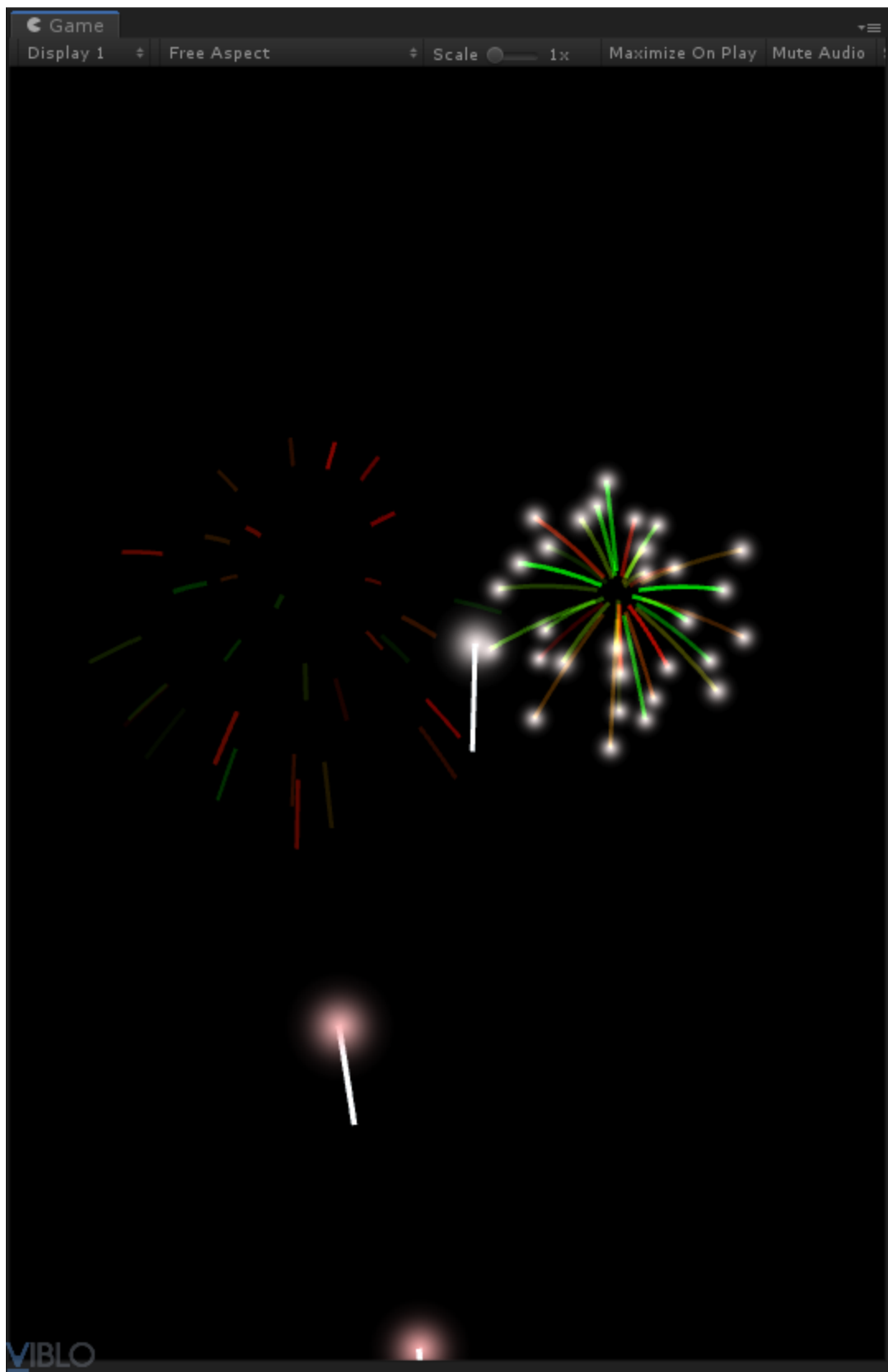


Bước 1.6: Các bạn setting Sub Emitters như sau.



Và bây giờ các bạn thử run sẽ có thấy kết quả như mình ko nhé







Hi vọng qua bài viết này bạn sẽ thấy Unity thú vị hơn và có thể tạo ra 1 sản phẩm khoe bạn bè trong dịp tết sắp tới nhé ^\_^