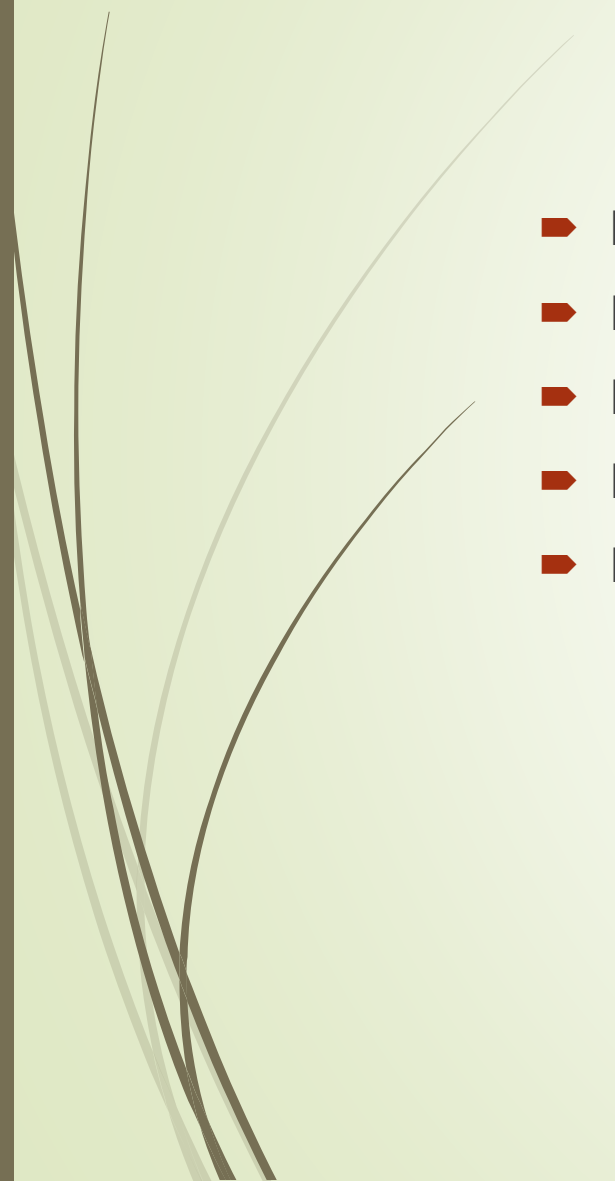




Hiệu ứng Particle system



Nội dung

- Một số thông số Particle
 - Hiệu ứng Blood splash
 - Hiệu ứng Rain
 - Hiệu ứng khói
 - Hiệu ứng vệt sáng
- 

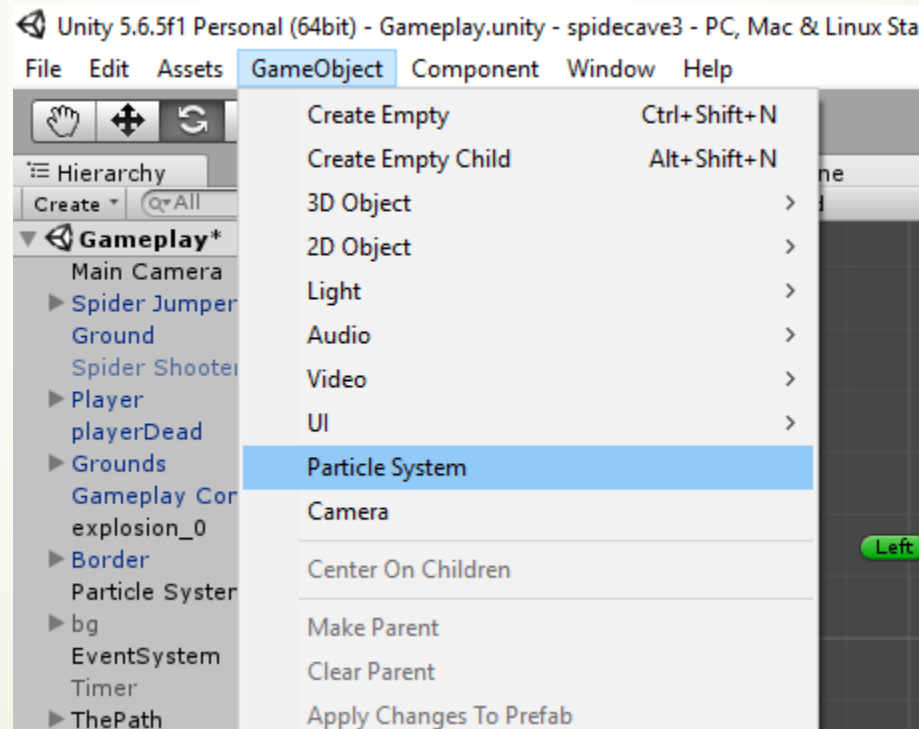


Một số thông số cơ bản trong Particle system

- Duration: Thời gian hiệu ứng
- Looping: Có lặp lại hay không?
- Start Delay: Thời gian delay 1 lần xảy ra đầu tiên
- Start Lifetime: Thời gian 1 hạt biến mất
- Start Speed: Tốc độ hạt bắn ra
- Start Size: Kích thước hạt (Constant: hằng, Curve: thay đổi theo độ lồi lõm của đồ thị, random: ngẫu nhiên)
- Gravity Modifier: Trọng lực hạt, càng nhẹ sẽ càng văng xa và nhanh
- Start color: màu hạt
- Max Particles: số lượng hạt lớn nhất
- Emission: Kiểm soát số hạt bung ra trong khoảng thời gian
 - Rate over time: Số lượng hạt bung ra trên mỗi giây
 - Bursts: Điều chỉnh số lượng hạt min-max, circle
- Rotation: điều chỉnh góc xoay của hạt trước và sau
- Noise: tạo hiệu ứng khói, tên lửa bay lên
- Collision: Khi chạm vào nền đất hay vật thể hạt sẽ biến mất-Xử lý hiệu ứng va chạm

Hiệu ứng Blood Splash

➡ Bước 1: Tạo Particle System





Hiệu ứng Blood Splash

- ▶ Duration: 1
- ▶ Looping: uncheck
- ▶ Start delay: 0
- ▶ Start Lifetime: 1
- ▶ Start speed: 10
- ▶ Color: red
- ▶ Gravity Modifier: 2
- ▶ Rate over time: 10
- ▶ Bursts: Min=50, Max=50
- ▶ Collision: World, 2D, Dampen = 1, Bounce=0

Hiệu ứng Blood Splash

- Viết script cho hiệu đối tượng khi bị phá hủy

```
0 references
public class spiderjumper : MonoBehaviour {

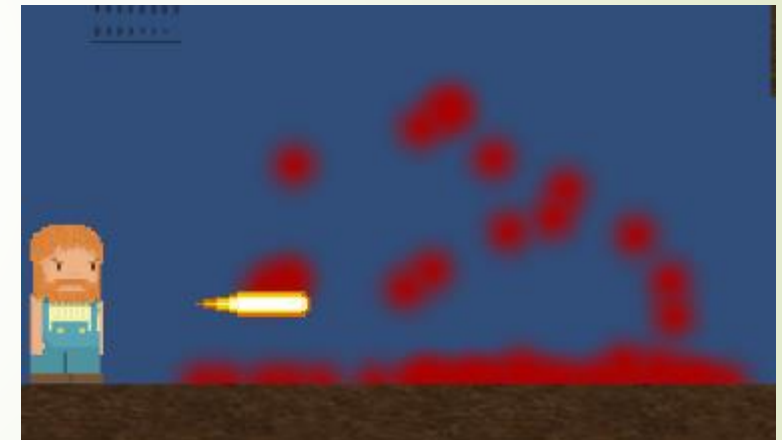
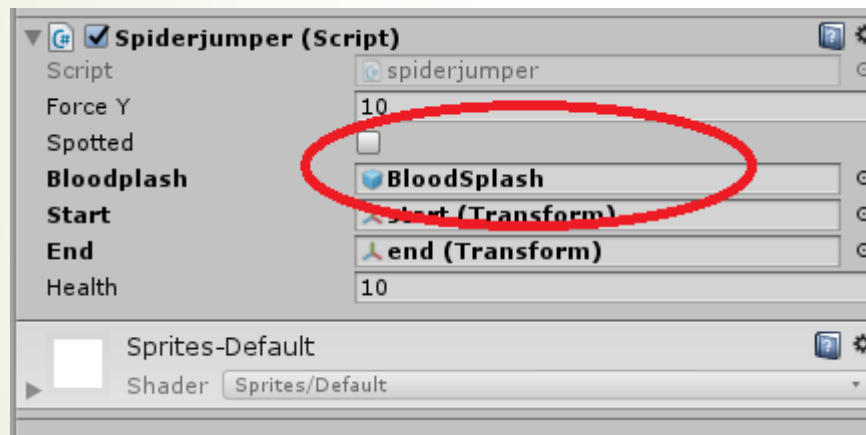
    public float forceY = 30f;
    Rigidbody2D body;
    Animator anim;
    public bool spotted = false;
    public GameObject bloodplash;
```

```
0 references
void Update()
{
    Debug.DrawLine(start.position, end.position, Color.green);
    spotted = Physics2D.Linecast(start.position, end.position, 1 << LayerMask.NameToLayer("Player"));

    if (health < 0)
    {
        Destroy(gameObject);
        Destroy(Instantiate(bloodplash, transform.position, Quaternion.identity), 1f);
    }
}
```

Hiệu ứng Blood Splash

- Kéo GameObject BloodSpash trong Prefabs vào script Component



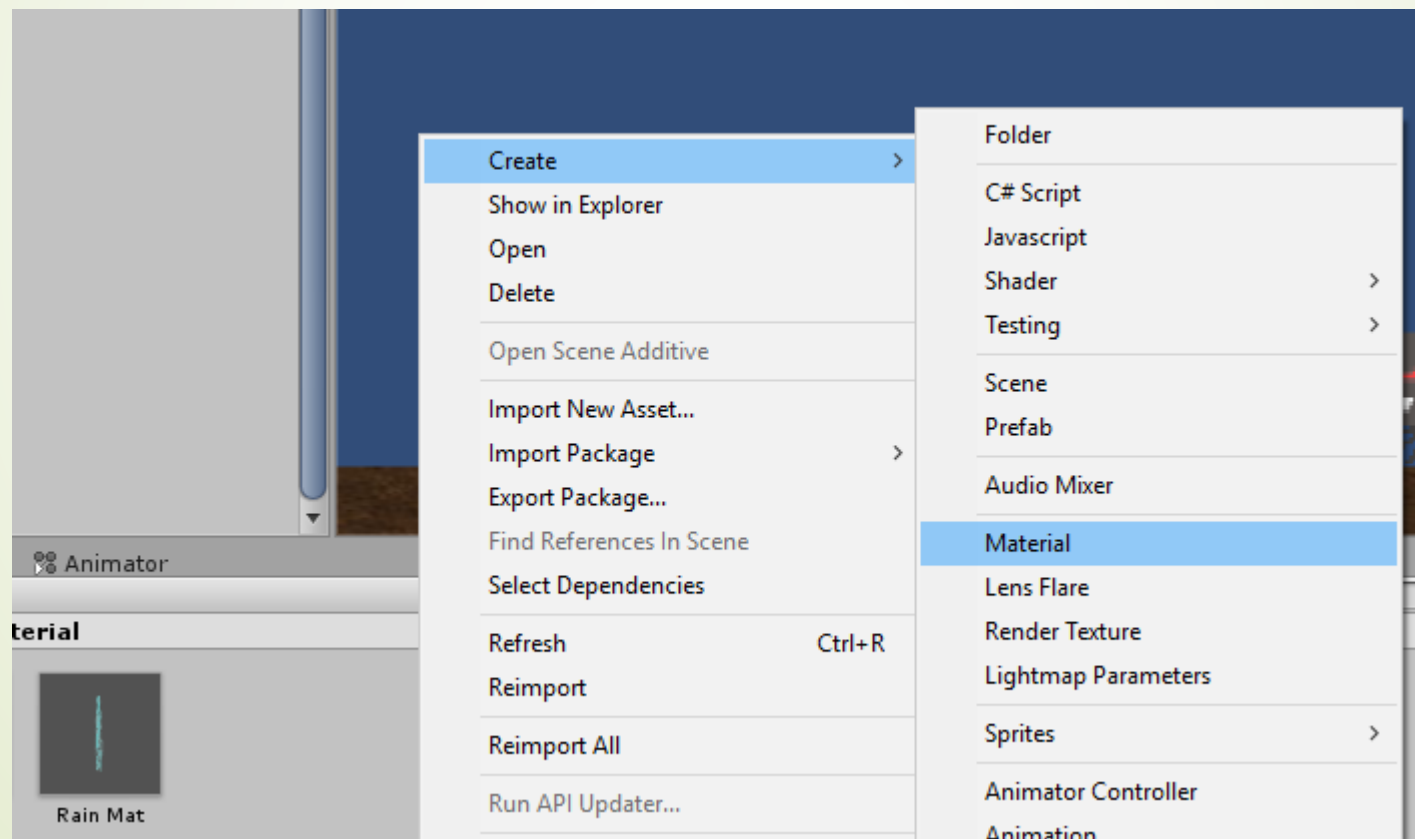
Tạo ra hiệu ứng Particle System giống hiệu ứng vụ nổ bằng Animation

Hiệu ứng mưa



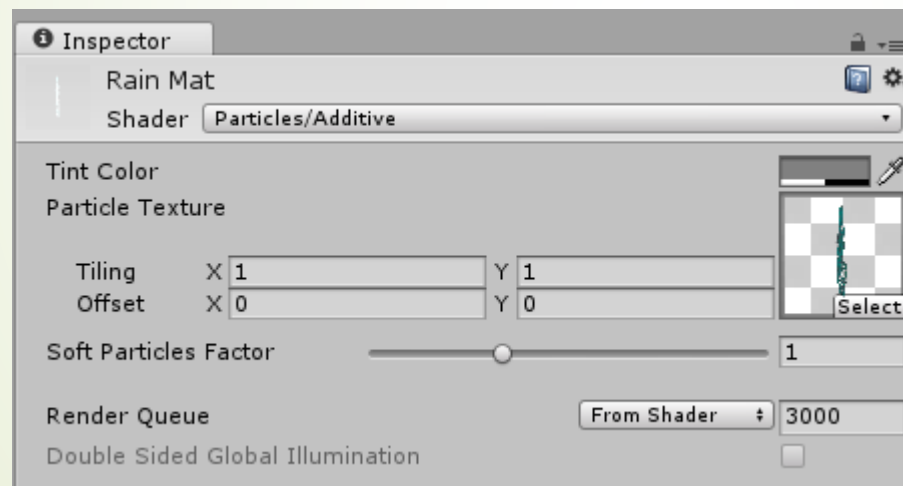
Hiệu ứng mưa

➤ Tạo Material Rain Mat



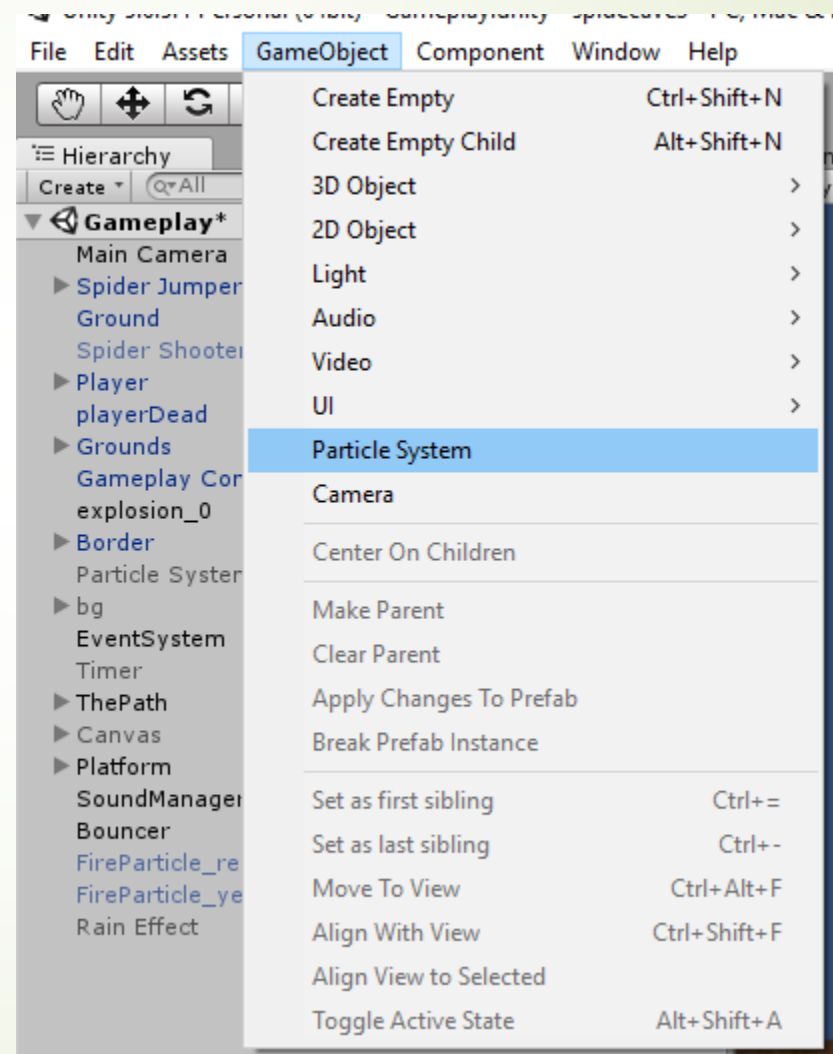
Hiệu ứng mưa

- Kéo sprite giọt nước vào Particle Texture



Hiệu ứng mưa

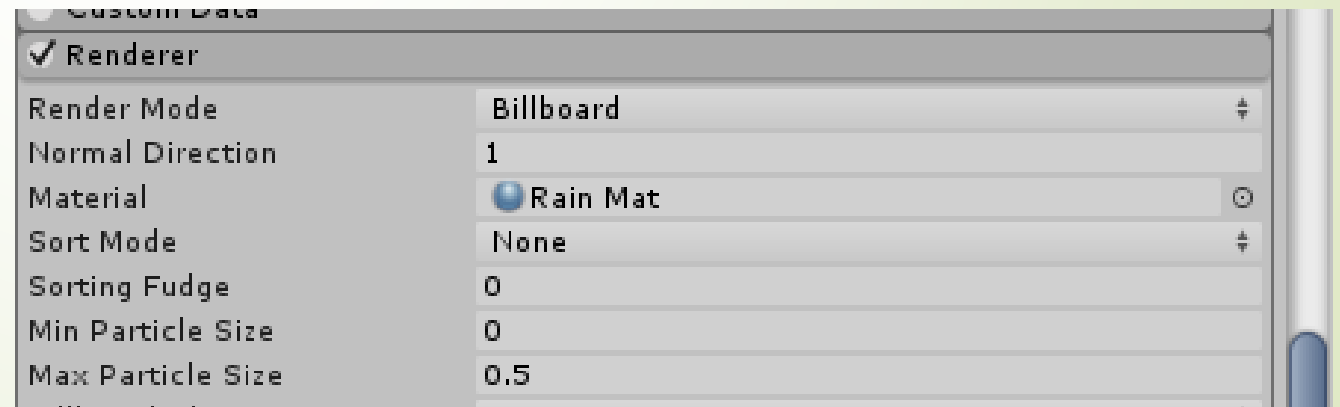
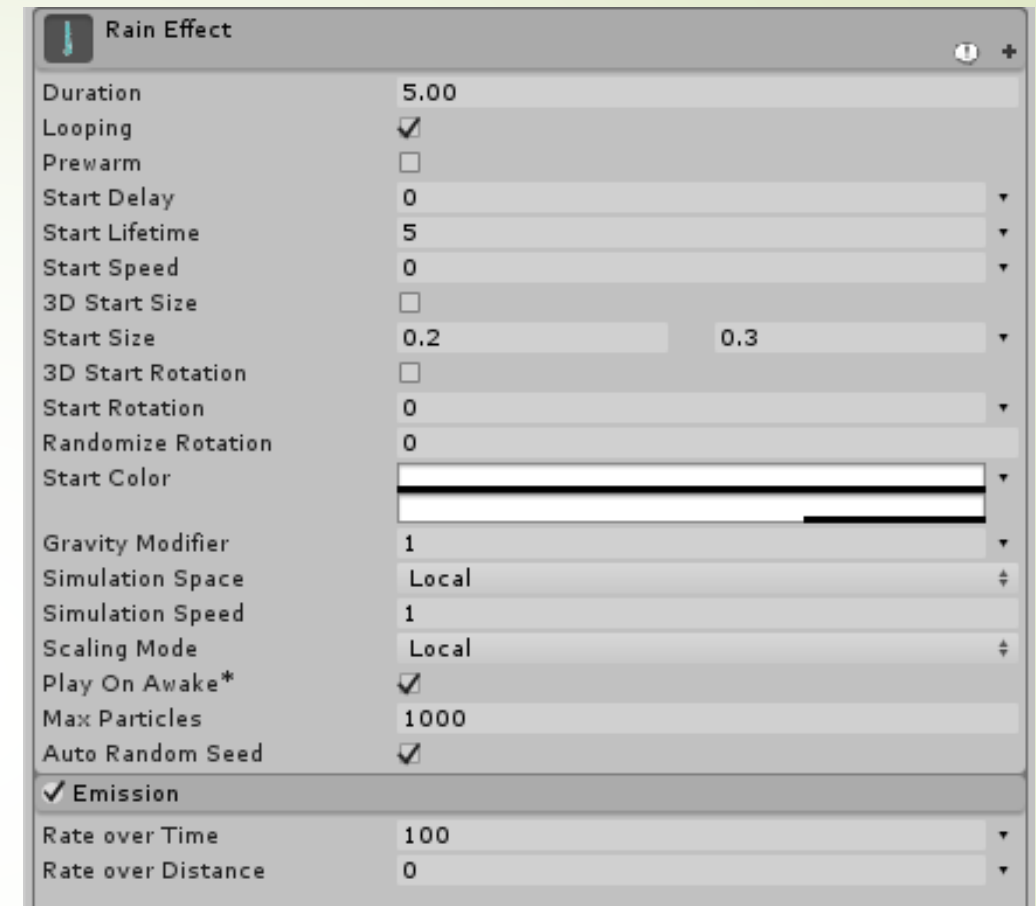
➤ Tạo particle System



Hiệu ứng mưa

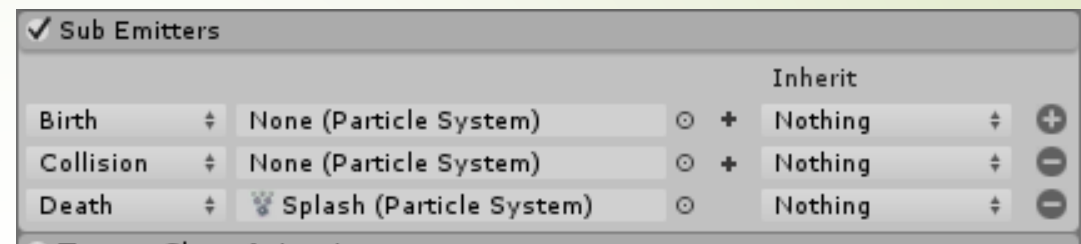
■ Chỉnh các thông số Particle

- Start speed
- Start color
- Gravity modifier
- Max Particle
- Rate overtime
- Shape
- Collision
- Renderer



Hiệu ứng mưa

- Hiệu ứng bắn nước
 - Tạo particle splash
 - Gắn vào thuộc tính Sub Emitters

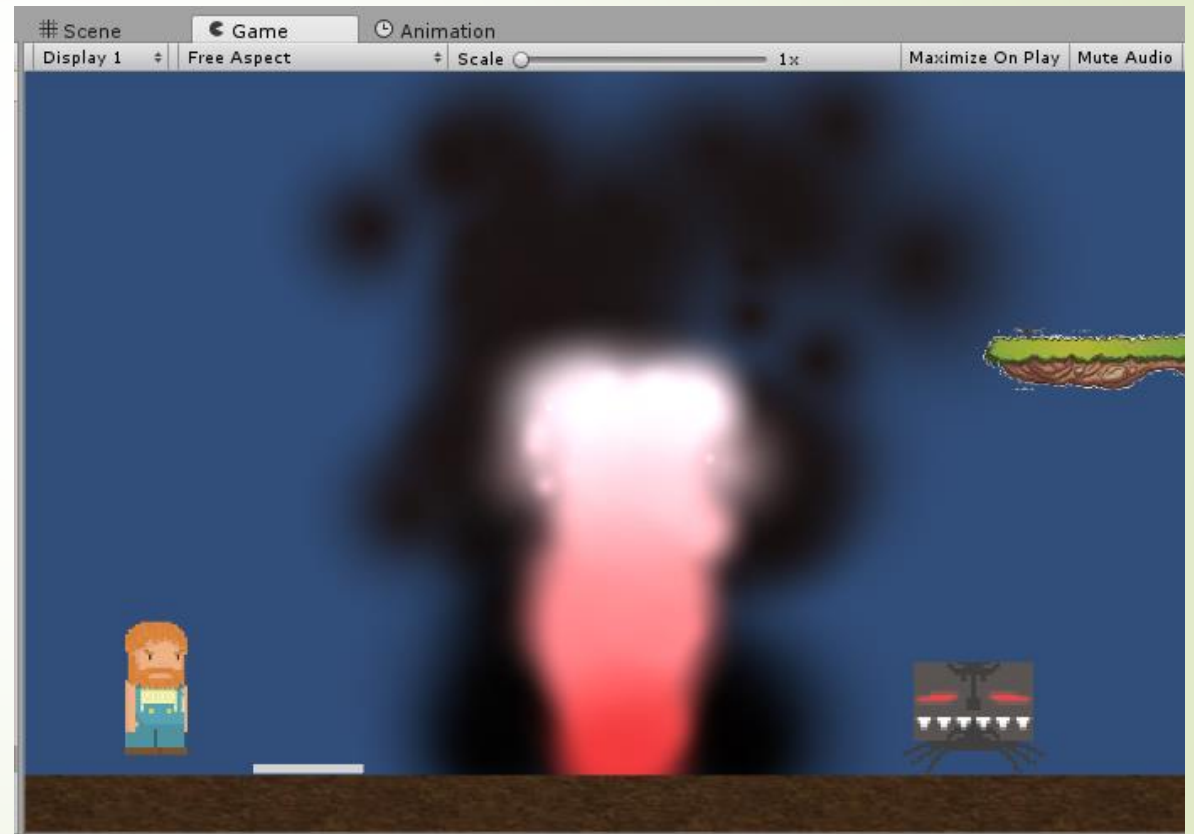


Hiệu ứng bốc khói

- Tạo 2 particle lồng nhau

▼ Smoke

Smoke effect



Hiệu ứng vật sáng

