

Grafika i Multimedia

Laboratorium nr.7

Data 08.06.2023

**Temat: "TWORZENIE EFEKTÓW
SPECJALNYCH Z UŻYCIEM SYSTEMU
CZĄSTECZEK"**

Wariant: 2

**Szymon Białek
Informatyka
II stopień
stacjonarne
1 semestr, Gr.1**

Zadanie

Opracować grę zajęcia ubiegłego używając efekty specjalne z pomocą Particle System (wg wariantu) sterowane przez naciśnięcie klawiszy klawiatury

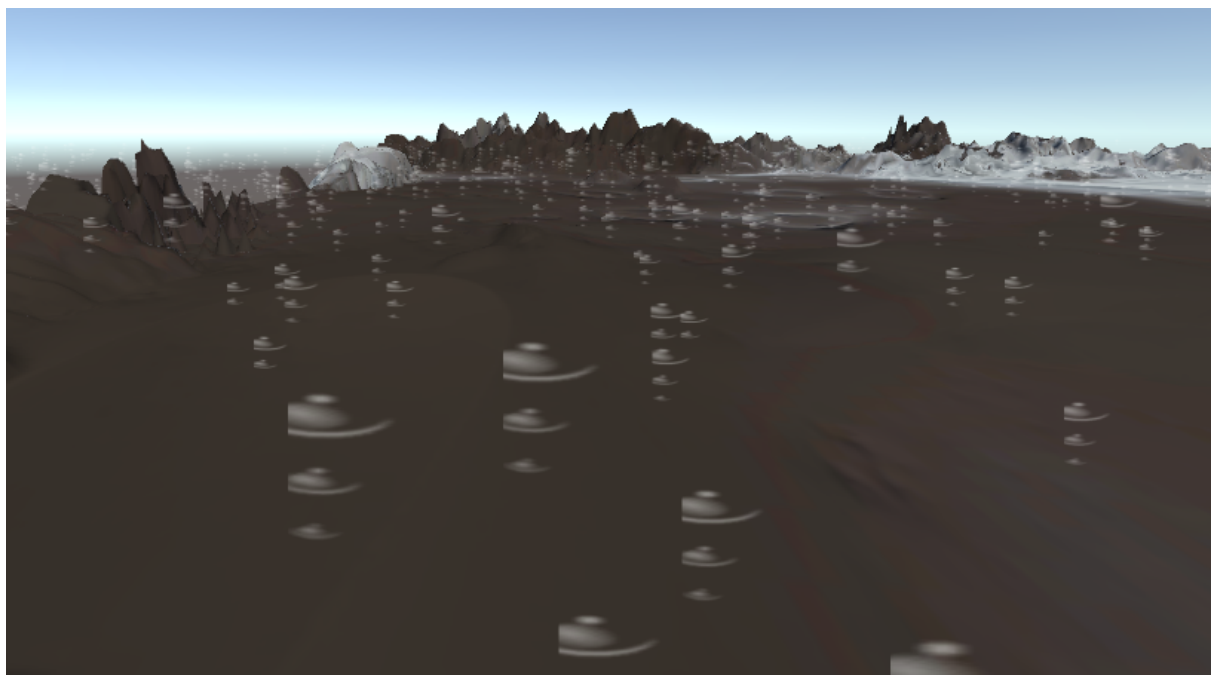
Kod aplikacji można zobaczyć pod linkiem:

<https://github.com/NynyNoo/GrafikaUnity/tree/Zad6-TworzenieEfektowSpecjalnych>

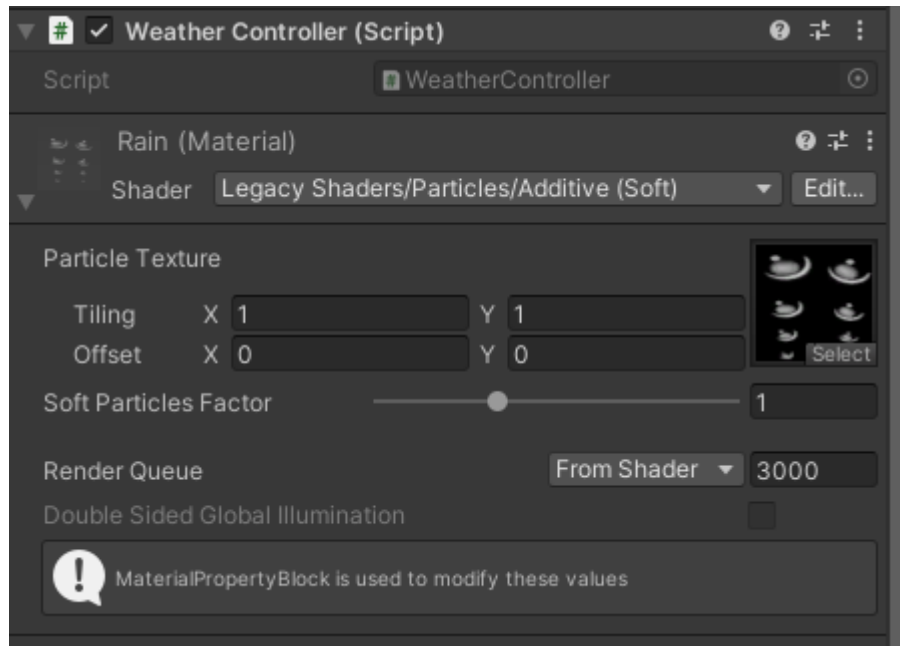
Śnieg



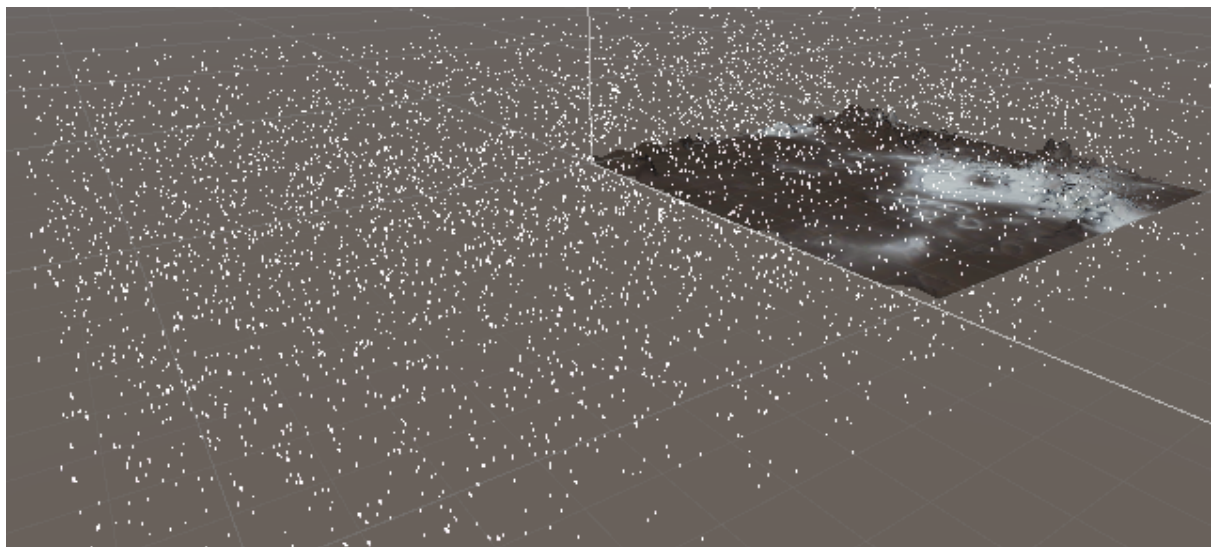
Deszcz



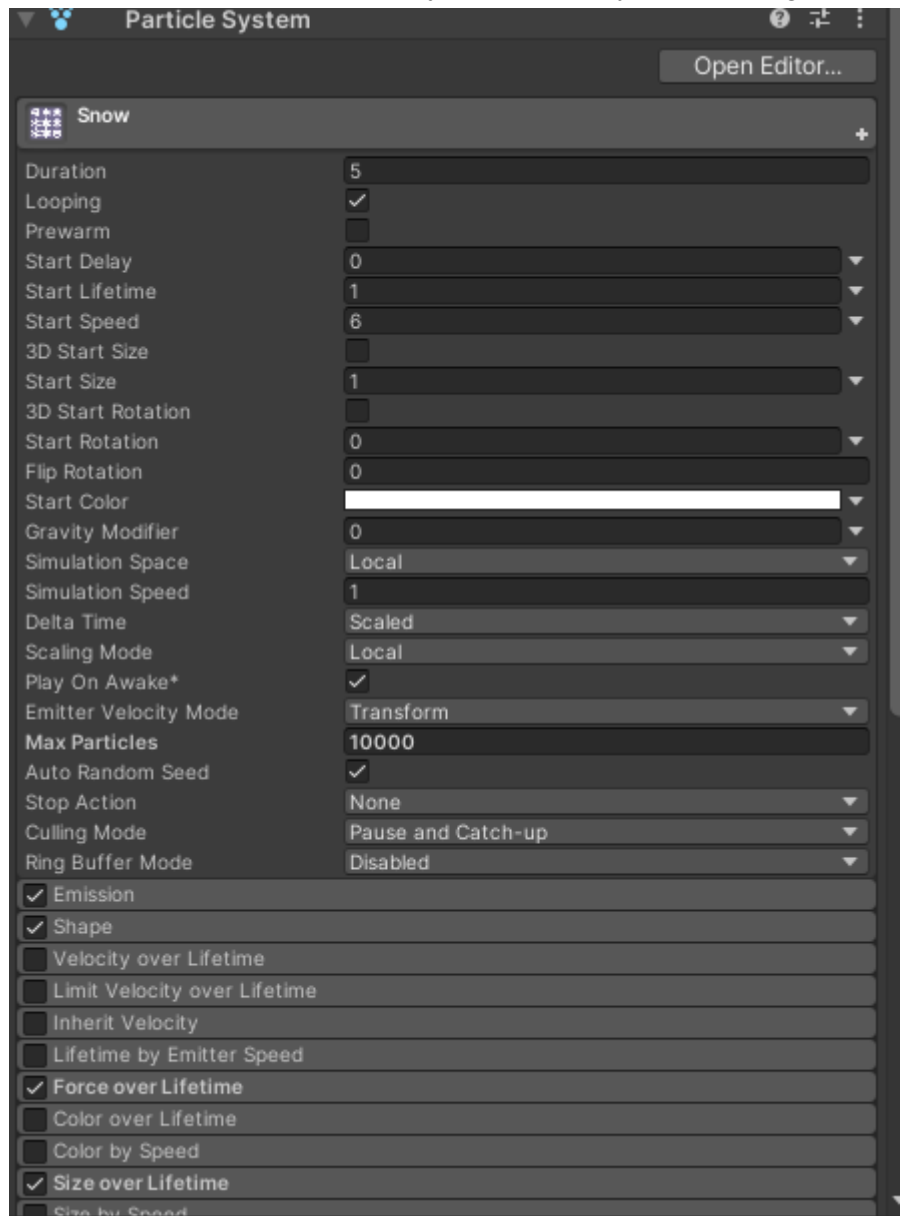
Tekstura jest przypisywana do skryptu.



Podgląd na śnieg z okna Unity.



Dodatkowe ustawienie Particle systemu dla cząsteczek śniegu.



Kod odpowiadający za włączenie opadów.

```
void Update()
{
    // Enabling/disabling support with the Q key for the waterfall.
    if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Q))
    {
        int newRateConstant = defaultRateConstant;
        if (thisEmission.rateOverTime.constant > 0)
        {
            newRateConstant = 0;
        }
        thisEmission.rateOverTime = new ParticleSystem.MinMaxCurve(newRateConstant);
    }
}
```

Kod odpowiadający za zmianę opadów.

```
void OnParticleTrigger()
{
    // Get the particles which matched the trigger conditions this frame.
    int numEnter = thisParticleSystem.GetTriggerParticles(ParticleSystemTriggerEventType.Enter, particlesOnEnter);

    if (numEnter > 0)
    {
        splashParticleSystemEmission.rateOverTime = new ParticleSystem.MinMaxCurve(defaultRateConstantForSplashParticleSystem);
    }
    else
    {
        splashParticleSystemEmission.rateOverTime = new ParticleSystem.MinMaxCurve(0);
    }

    // Re-assign the modified particles back into the particle system.
    thisParticleSystem.SetTriggerParticles(ParticleSystemTriggerEventType.Enter, particlesOnEnter);
}
```