

Homework8实验报告

实验要求

简单粒子制作

- 按参考资源要求，制作一个粒子系统，[参考资源](#)
- 使用 3.3 节介绍，用代码控制使之在不同场景下效果不一样

实验过程

基础部分

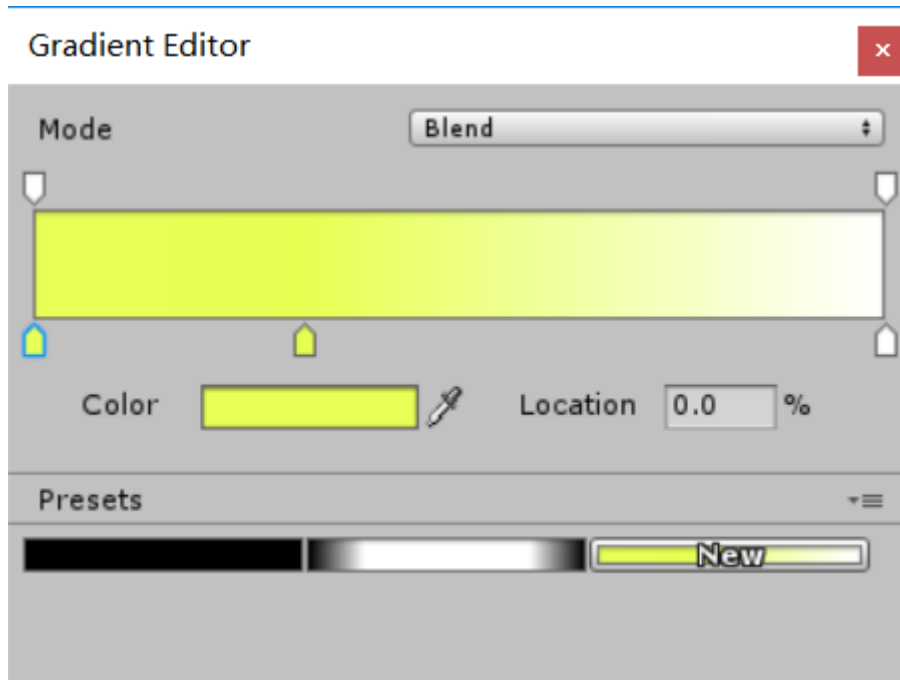


实现一个带光晕的魔法球

1. 首先创建一个粒子对象，选取GameObject->Effect->Particle System创建
2. 下载对应的资源
3. 分解为核心、光晕、星光

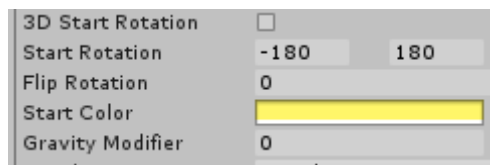
核心

魔法球的核心是一些不会移动的粒子，故讲粒子的speed设置为0，shape设置为Sphere，调整其色彩，这里应用到了color over lifetime



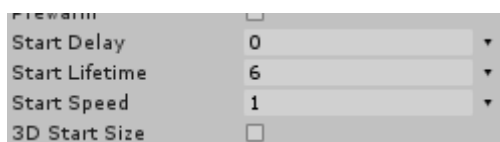
光晕

光晕的创建类似于核心，不过需要采用不同的贴图，修改半径，将光晕的发散角度设置为-180~180

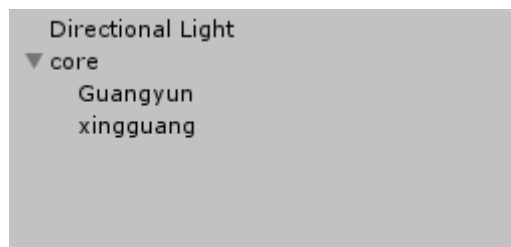


星光

星光的创建则需要修改其大小和贴图，并将speed设置为合适值。



完成结构如下



Script部分

类似3.3创建一个星光的script

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
```

```

5 public class partscript : MonoBehaviour {
6
7     public float Revs;
8     public float exhaustRate;
9
10    ParticleSystem exhaust;
11
12
13    void Start () {
14        exhaust = GetComponent<ParticleSystem>();
15    }
16
17
18    void Update () {
19        exhaust.emissionRate = Revs * exhaustRate;
20        Revs = Revs+1;
21    }
22 }
23

```

这里使得emissionRate递增上升，配合Loop展现出一种波纹效果

效果如下

