

Unity Shuriken Particle Systems

deepwaterooo

April 11, 2018

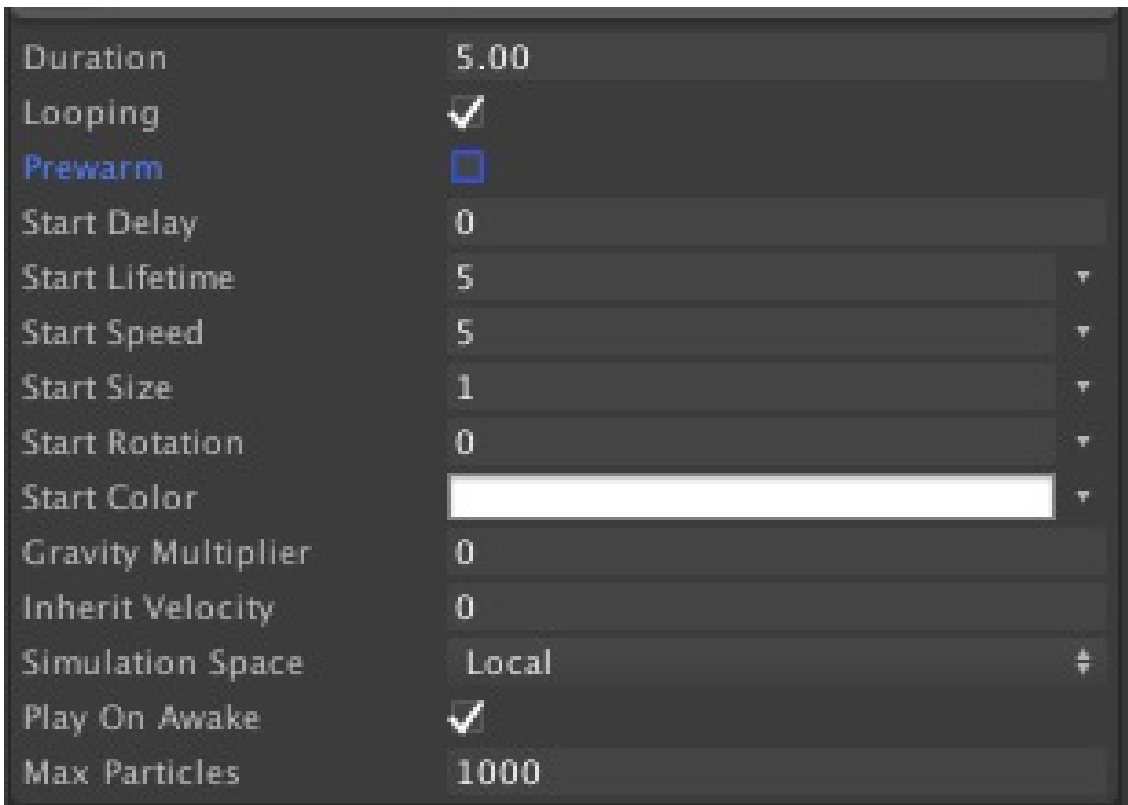
Contents

1	Unity Shuriken Particle Systems	1
1.1	unity3D 游戏开发十之粒子系统	1

1 Unity Shuriken Particle Systems

1.1 unity3D 游戏开发十之粒子系统

- <https://blog.csdn.net/kuloveyouwei/article/details/23293271>
- Initial Module 初始化模块，粒子系统初始化模块，此模块为固有模块，无法将其删除或禁用，该模块定义了粒子初始化时的持续时间、循环方式、发射速度、大小等一系列基本参数，如下图：



参 数	含 义
Duration (粒子持续时间)	粒子系统发射粒子的持续时间, 如果开启了粒子循环, 则持续时间为粒子一整次的循环时间
Looping (粒子循环)	粒子系统是否循环播放
Prewarm (粒子预热)	若开启粒子预热, 则粒子系统在游戏运行初始时就已经发射粒子, 看起来就像它已经发射了一个粒子周期一样, 只有在开启粒子系统循环播放的情况下才能开启此项
Start Delay (粒子初始延迟)	游戏运行后延迟多少秒后才开始发射粒子。在开启粒子预热时无法使用此项
Start Lifetime (粒子生命周期)	粒子的存活时间 (单位s), 粒子从发射后至生命周期为0时消亡
Start Speed (粒子初始速度)	粒子发射时的速度
Start Size (粒子初始大小)	粒子发射时的初始大小
Start Rotation (粒子初始旋转)	粒子发射时的旋转角度
Start Color (粒子初始颜色)	粒子发射时的初始颜色
Gravity Mutiplier (重力倍增系数)	修改重力值会影响粒子发射时所受重力影响的状态, 数值越大重力对粒子的影响越大
Inherit Velocity (粒子速度继承)	对于运动中的粒子系统, 将其移动速率应用到新生成的粒子速率上
Simulation Space (模拟坐标系)	粒子系统的坐标是在世界坐标系还是自身坐标系
Play On Awake (唤醒时播放)	开启此选项, 系统在游戏开始运行时会自动播放粒子, 但不影响 Start Delay 的效果
Max Particles (最大粒子数)	粒子系统发射粒子的最大数量, 当达到最大粒子数量时发射器将暂时停止发射粒子

<http://blog.csdn.net/kuloveyouwei>