


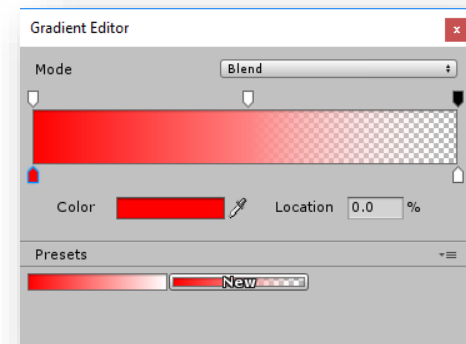
DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y REALIDAD VIRTUAL CON UNITY 3D

Técnica: Halo circular con Particle System (PS)

1

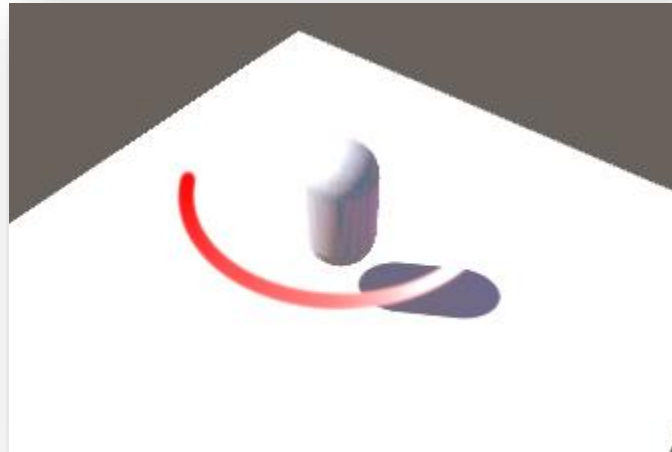
TÉCNICA. HALO CIRCULAR CON P.S.

- Crear un sistema de partículas y configurarlo de la siguiente manera:
 - Sección Shape:
 - Shape Circle: el emisor será un círculo.
 - Radius 2: el radio del círculo, para acercar o alejar el anillo.
 - Radius Thickness 0. Provoca que todas las partículas se emitan desde el borde del círculo.
 - Mode Loop: provoca que las partículas se creen de manera secuencial, siguiendo la trayectoria del círculo.
 - Sección General:
 - Start Lifetime 1: provoca que la partícula se desintegre.
 - Start Speed 0: provoca que las partículas no se alejen del origen.
 - Start Size: 0.25: determina el tamaño de la partícula y el grosor del anillo.
 - Sección Emission:
 - Rate over Time 1000: a más valor, más partículas generadas en el círculo y mayor densidad del mismo.
 - Sección Color over Lifetime:
 - Color: 



TÉCNICA. HALO CIRCULAR CON P.S.

- Resultado



TÉCNICA. HALO CIRCULAR CON P.S.

- A través de script se puede modificar el Particle System. El siguiente script modifica la velocidad del PS tras una pulsación.

```
public class Enemyo : MonoBehaviour {  
    ParticleSystem ps;  
    float psArcSpeedMultiplier=1;  
  
    void Start () {  
        ps = GetComponentInChildren<ParticleSystem>();  
    }  
  
    private void OnMouseDown()  
    {  
        psArcSpeedMultiplier -= 0.1f;  
        psArcSpeedMultiplier = Mathf.Max(0, psArcSpeedMultiplier);  
        var sh = ps.shape;  
        sh.enabled = true;  
        sh.arcSpeedMultiplier = psArcSpeedMultiplier;  
    }  
}
```