

# 《原神》粒子特效分析

深互动设计硕 20 班 沈琪川 2020214425

## 技能表现：神里绫华的剑光

举个例子，神里绫华的挥剑连招就用到了粒子特效。从左至右、从上至下分为第一段至第六段。

可以看到，第一、二、三段随着神里绫华挥剑，剑光显现。跟随她挥剑的方向，在一个大致以她为中心的球上进行切面，在切面得到的圆周路径上，用金黄色粒子渲染一段亮弧。粒子的寿命非常短，不足一秒，从挥剑起始处到挥剑停止处慢慢地消散。

第四段以极快的速度多次挥剑，人物发生动态模糊，并且一次渲染出多条亮弧；第五段收剑回鞘，远处粒子成多个长条形，两头尖，中间由宽变窄，以极快的速度消散，代表多次斩击；第六段是收剑回鞘的余波，分两部分，第一部分是细长条的剑气，第二部分是



参考视频来源于 B 站，原神一测中神里绫华剑光的慢动作播放：

<https://www.bilibili.com/video/BV1ox411o7aj/>

## 技能表现：琴的风场

琴的大招是蒲公英之风，能在自己身边产生一个大面积风场，她技能的触发表现也用到了大量粒子特效。

我将其分为三部分：聚气、释放、收束，分别对应这三张图。



聚气时琴的身边形成青蓝色风场，用粒子较不规则的运动可以模拟，在琴身边还有升腾而上的亮光点，代表其逸散的能量，可以由粒子向上运动模拟。



释放时，琴手中的剑迸发出大量光点，以其为出发点大量粒子向外发射，寿命极短，消散较快。

收束时，琴身边的粒子逐渐消散，分为三层：最先消散的是白光点，深蓝色外层风场次之，最后消散的是内部的青色风场。

参考视频来源于 B 站，慢动作播放琴的大招蒲公英之风：

<https://www.bilibili.com/video/bv1uf4y1q71h>

## 天气效果：雨转晴

原神中的天气有晴天、雨天、雷雨、大雾等等，他们大都可以用粒子特效来模拟制作。比如以下四张图便是雷雨转晴的一个过程，天空中的云层由厚转薄，雨过天晴。



参考视频来源于 B 站，原神中的雨转晴：

<https://www.bilibili.com/video/BV1qk4y167TZ>

## 美术风格

原神中的粒子效果普遍比较柔和，贴合人物的二次元属性以及柔和的环境风格。比如很多角色的刀光剑光是弧型，琴的风压剑起势时的风场也是看上去比较柔和的，属于螺旋型的粒子效果。原神整体粒子颜色的选择更加贴合整体大陆的美术风格，是一种比较明媚的感觉，饱和度较高，当然像风龙废墟或是阴雨天就会稍显阴沉一些。在节奏上，用于不同效果的粒子系统节奏不同，要具体情况具体分析，比如剑光速、云朵缓、风场犀利等等。

比如下图，节奏快、螺旋型、饱和度较高的粒子效果，很适合运用于人物的

技能表现。



## 制作方法

之前在角色表现部分已经大致拆分了两个粒子特效的制作（神里绫华的剑光和琴的风场），这里再举一个例子——角色收回自己的武器。

每个角色收回自己的武器时采用的效果也是粒子特效，如下图。





可以拆分为三个步骤：第一步角色将武器抛起（不涉及粒子特效）；第二步武器通体化为金黄色，之后全部转变为粒子，向四周进行无规则运动，寿命极短不足一秒，表现效果为消散；第三步武器在角色身后自上而下显现，由金黄色效果逐渐转为正常状态。

参考视频来源于 B 站，角色如何收起自己的武器：

<https://www.bilibili.com/video/BV1bz4y1X7VJ>

总体来说原神非常多地方都用到了粒子特效，可以供我们借鉴学习。