

在上一课的内容中，我们学习了如何添加敌人受伤时的粒子特效，而在这一课的内容中，我们将继续学习添加其它特效，也就是攻击没有落到敌人身上时的特效。此外，我们还希望当敌人受到攻击时不但会播放粒子特效，而且会受到一个有力的冲击。

首先我们需要下载本课所需的资源，链接:<https://pan.baidu.com/s/1hrV3dMO> 密码:i02q

双击解压缩，将其中的HitEffect.prefab拖动到Project视图中的Assets/\_Prefabs文件夹。

感兴趣的童鞋，可以从导入的Unity标准资源包中找到Flare这个预设体，然后自己做一些设置，使之产生类似HitEffect的效果。

好了，现在我们将在项目中实际使用这个粒子特效。

在Project视图中找到Assets/\_Scripts中的ShootEnemy脚本，双击将其打开。

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
//import namespace
using UnityEngine.UI;

public class ShootEnemy : MonoBehaviour {

    //创建到Button对象的引用
    public Button shootBtn;
    //创建到主摄像机的引用
    public Camera fpsCam;

    //设置敌人每次受到伤害的数值
    public float damage = 10f;

    //敌人受伤的粒子特效
    public GameObject bloodEffect;

    //1.攻击的粒子特效

    public GameObject shootingEffect;

    //2.添加的攻击力度
    public int forceAdd = 300;

    // Use this for initialization
```

```

void Start () {

    //Debug.Log ("Activated!");
    //添加按钮的响应事件
    shootBtn.onClick.AddListener (OnShoot);
}

public void OnShoot(){

    //Debug.Log ("shooting!");

    //定义一个RaycastHit类型变量，用于保存检测信息
    RaycastHit hit;

    //判断是否检测到命中敌人
    if (Physics.Raycast (fpsCam.transform.position,
fpsCam.transform.forward, out hit)) {

        //获取所受攻击的敌人
        Enemy target =
hit.transform.GetComponent<Enemy>();

        //destroy enemy

        if (target != null) {

            //instantiate blood effect

            target.TakeDamage (damage);
            //创建敌人受伤的粒子特效

            GameObject bloodBurst = Instantiate
(bloodEffect, hit.point, Quaternion.LookRotation (hit.normal));

            //0.2秒后销毁粒子特效

            Destroy (bloodBurst, 0.2f);
        } else {
            //load shooting effect

            //3.如果没有击中敌人，则创建攻击时的粒子特效

```

```

        GameObject shootingGo = Instantiate
(shootingEffect, hit.point, Quaternion.LookRotation
(hit.normal));

        //4.0.2秒后销毁粒子特效
        Destroy (shootingGo,0.2f);

    }

    //攻击敌人时添加一个额外的冲击力

    if (hit.rigidbody != null) {

        hit.rigidbody.AddForce (-hit.normal *
forceAdd);

    }

    //输出所命中的对象名称
    Debug.Log (hit.transform.name);

}

}

}

```

我们按照所添加注释的数字编号来解释：

- 1.定义了一个游戏对象，代表所添加的攻击粒子特效
- 2.定义了攻击的力度初始值
- 3.当没有击中敌人时，创建普通的攻击粒子特效
- 4.在0.2秒后自动销毁攻击粒子特效
- 5.在攻击敌人时添加一个额外的冲击力

接下来别忘了回到Unity编辑器，从Hierarchy视图找到Cameparent下Main Camera的子对象 weapon1，然后在Inspector视图将Shoot Enemy组件的Shooting Effect属性设置为HitEffect这个预设体。

最后在工具栏上点击Play，即可预览游戏效果。

