

在本课的内容中，我们将在屏幕中添加武器。

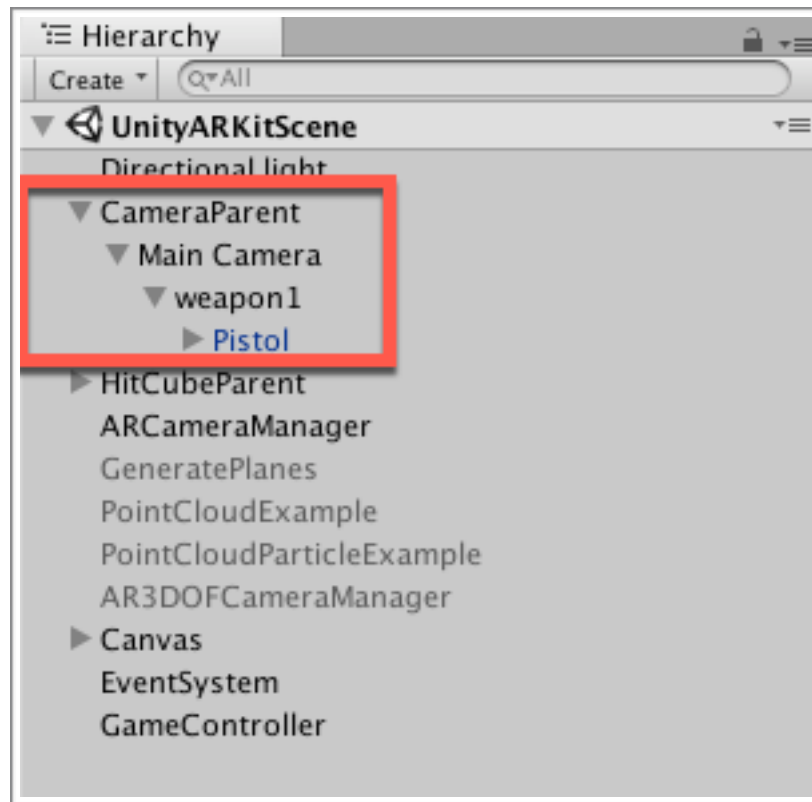
为此准备了相关的资源，请从此处下载：

链接：<https://pan.baidu.com/s/1c2ezd7a> 密码：o2g6

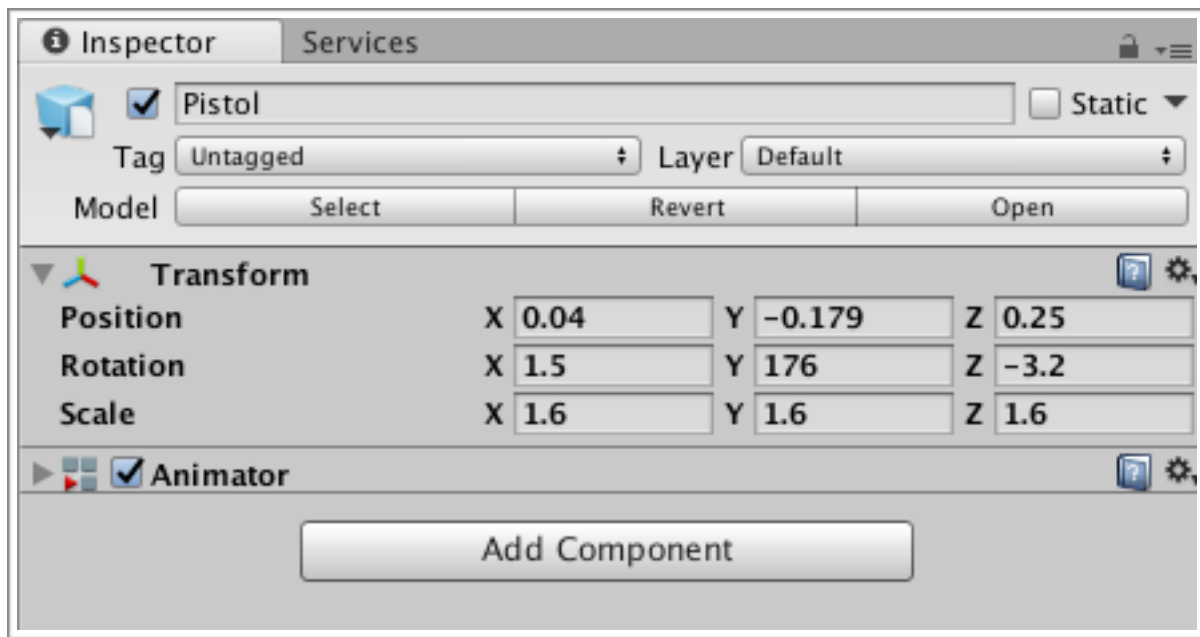
将下载的文件解压缩，并拖动到Unity编辑器的Project视图中的Assets文件夹中。

在继续之前，要清理下我们的Assets文件组织，把之前创建的几个脚本文件全部拖动到\_Scripts中。

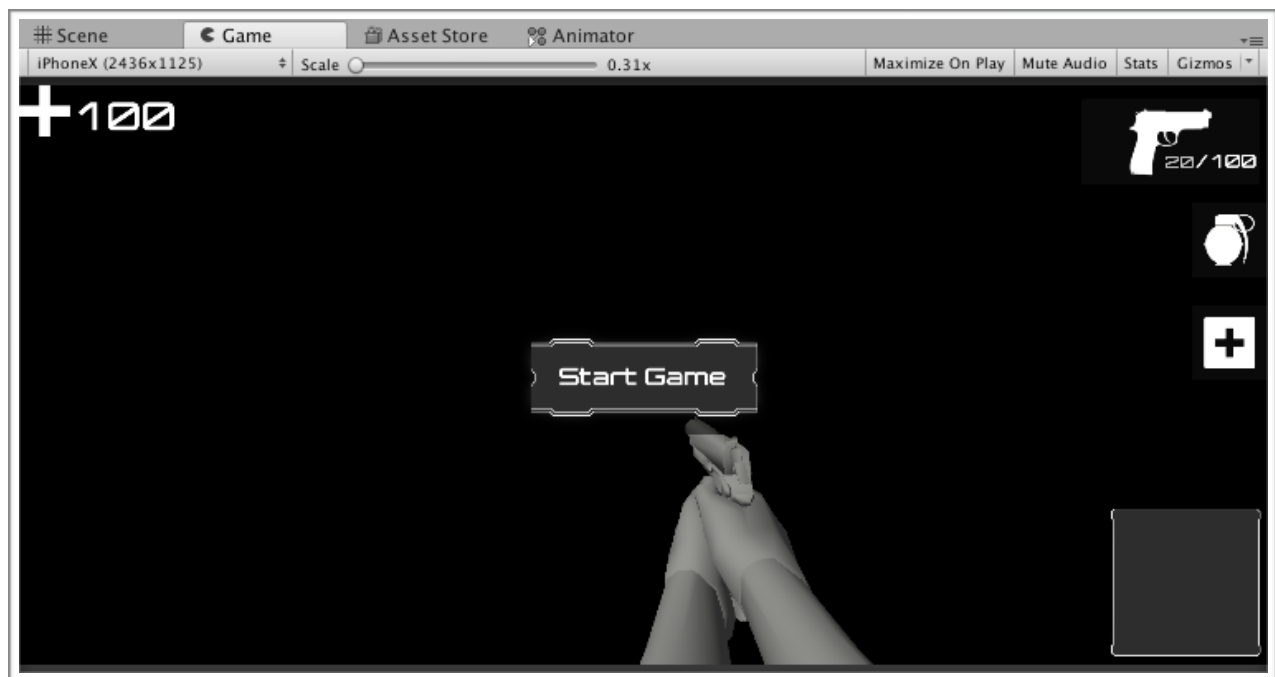
打开WeaponPack文件夹，把其中的Pistol预设体拖动到Hierarchy视图中，使之成为CameraParent-Main Camera- weapon1的子对象，如图所示。



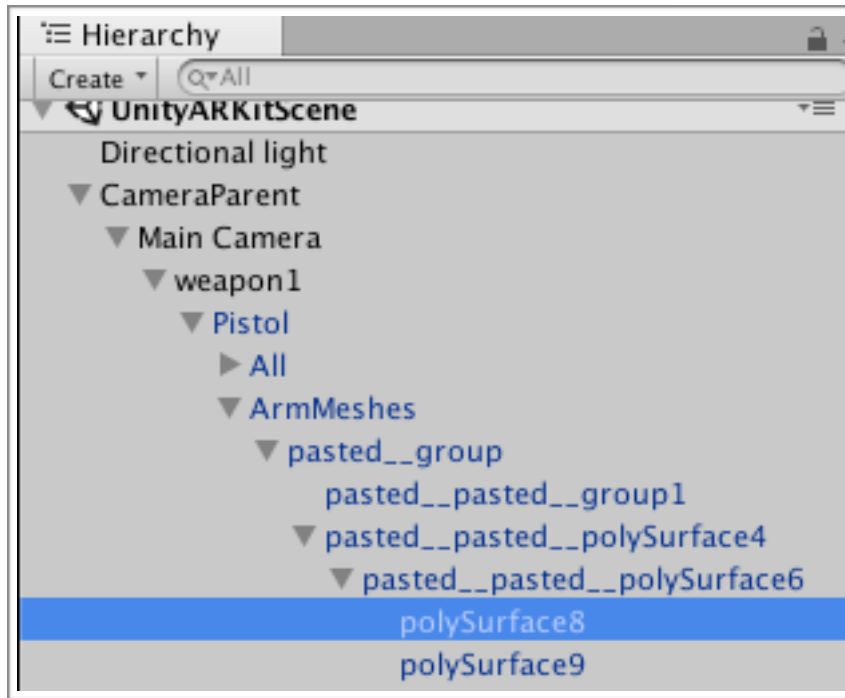
然后在Inspector视图中设置Pistol的Transform属性，如下图所示。



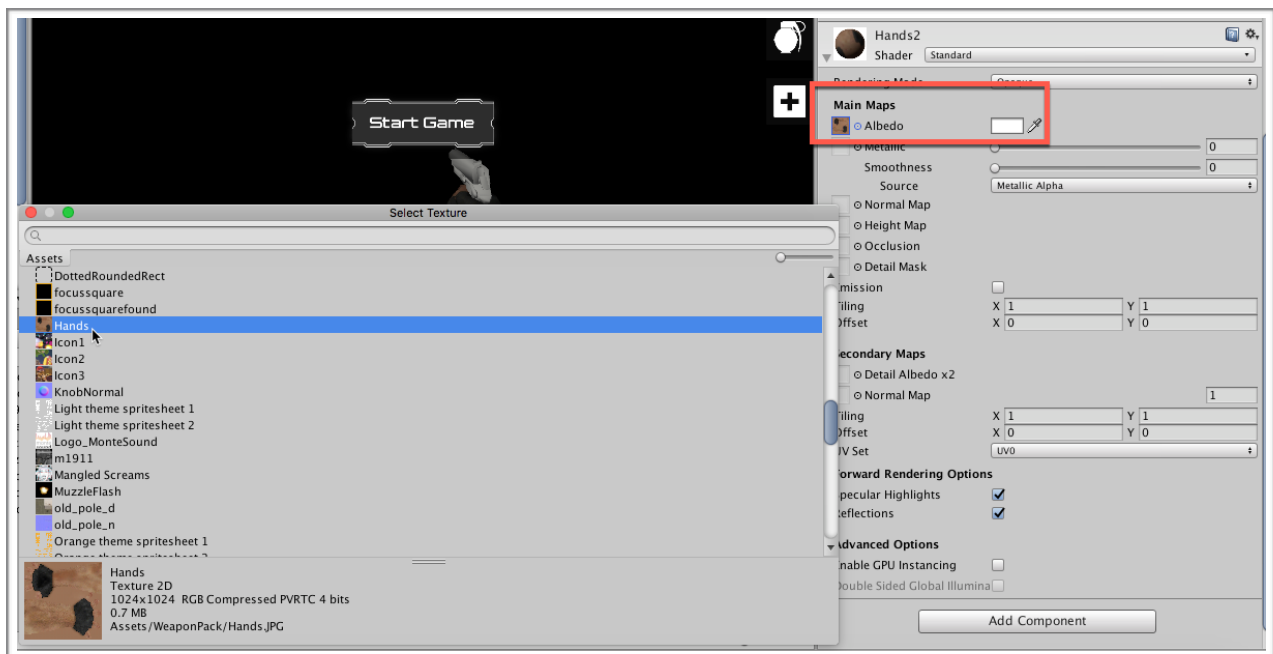
当然，以上的具体参数其实比较主观，只要最后在Game视图中显示的效果类似下图即可：



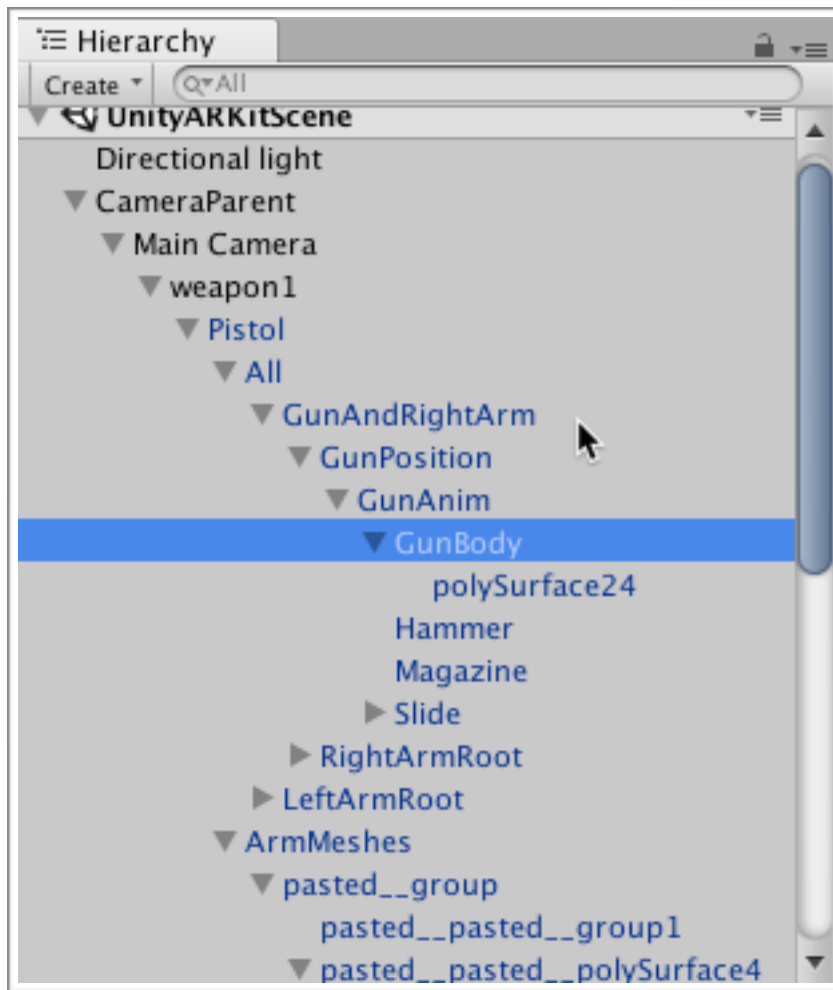
然后在Hierarchy视图中展开刚刚添加的Pistol预设体，直到找到最里层的polySurface8。



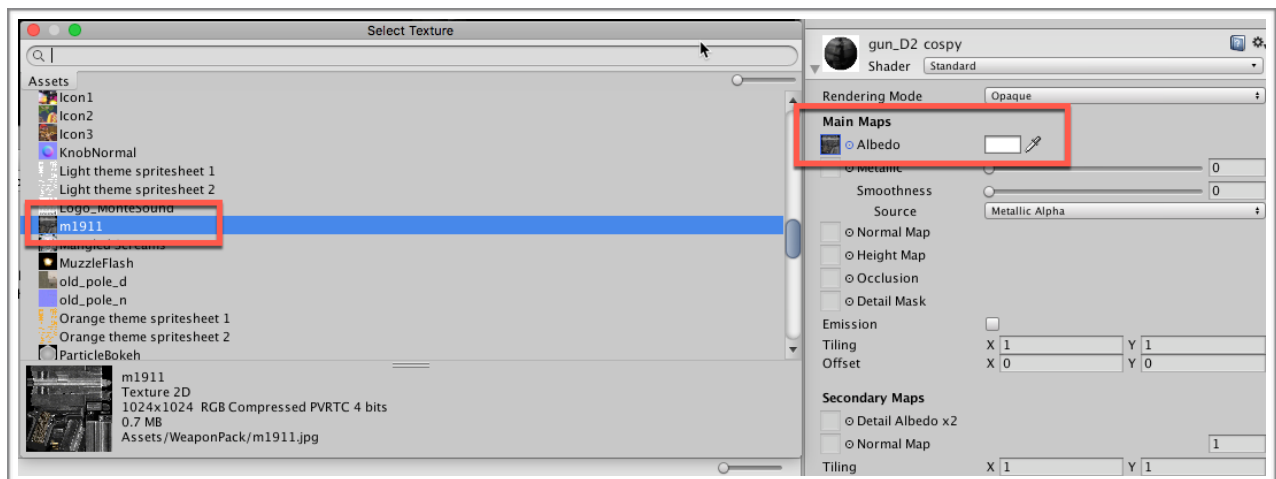
然后在Inspector视图中更改其材质属性，将Main Maps中的Albedo属性设置为hands



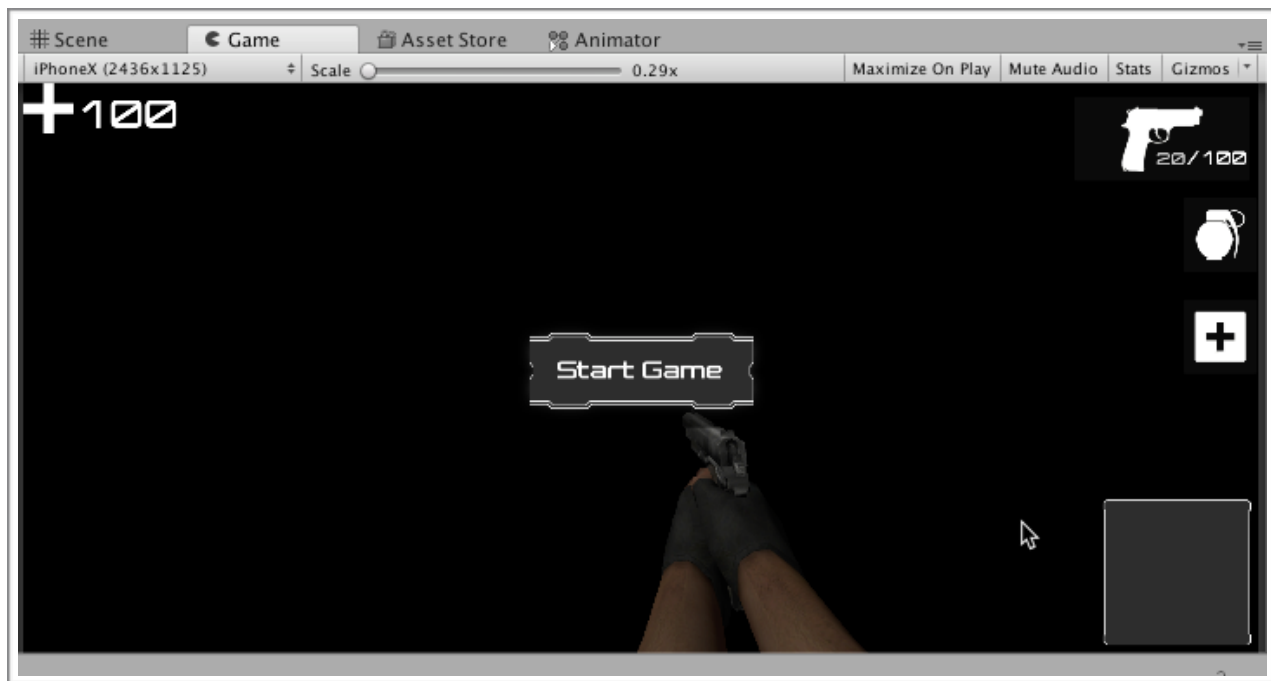
接下来在Hierarchy视图中继续在Pistol预设体的子对象中找到GunBody，如图



然后在Inspector视图中更改其材质属性，将Main Maps中的Albedo属性设置为m1911

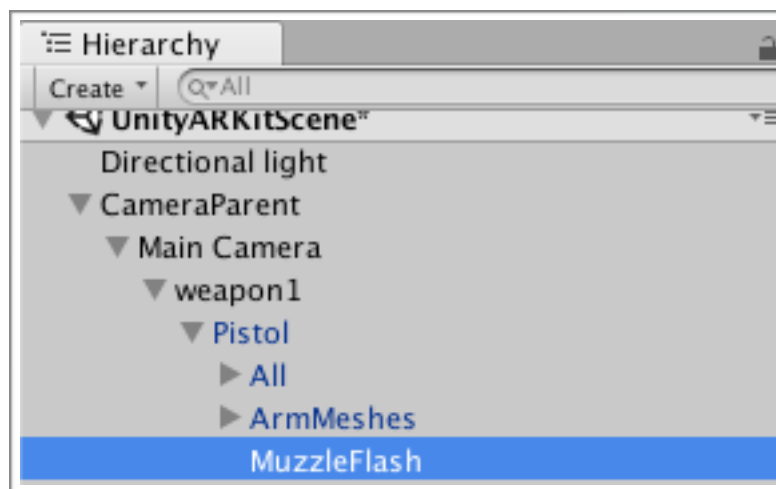


此时Game视图的效果如图：



接下来我们要添加开火的效果。

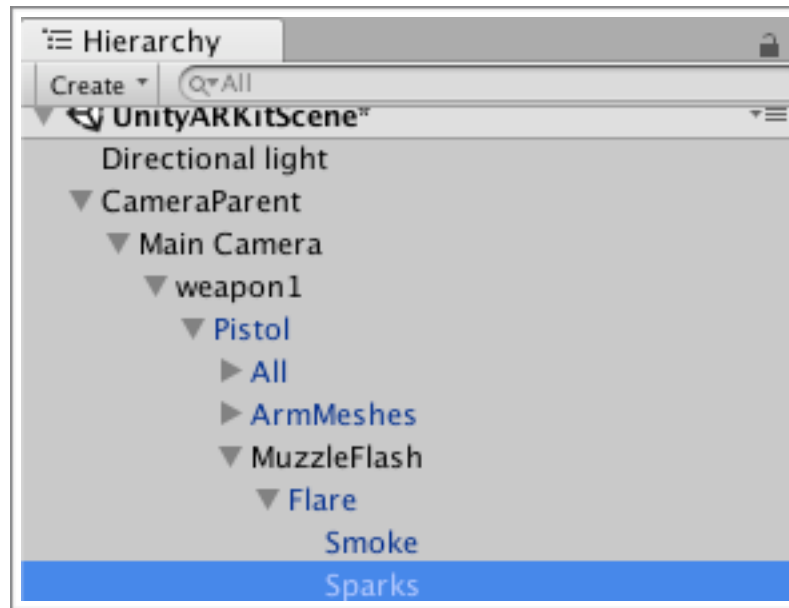
在Hierarchy视图中，给Pistol对象添加一个子对象，并将其命名为MuzzleFlash。



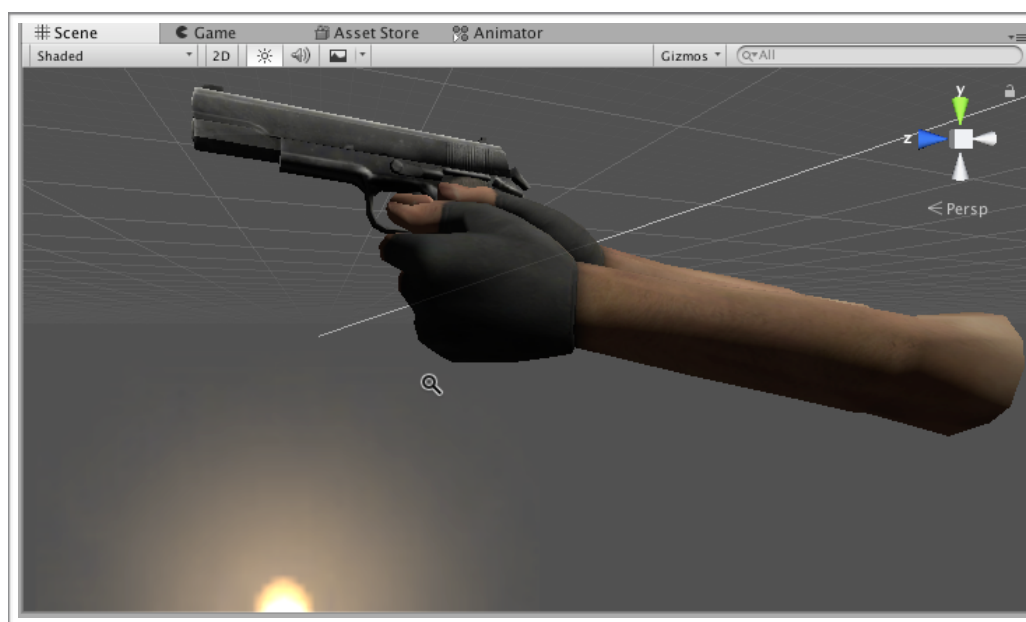
然后从Project视图找到Standard Assets-ParticleSystems-Prefabs，将Flare拖动为MuzzleFlash的子对象。

接下来记得在Inspector视图中重置MuzzleFlash和Flare的Transform位置信息。

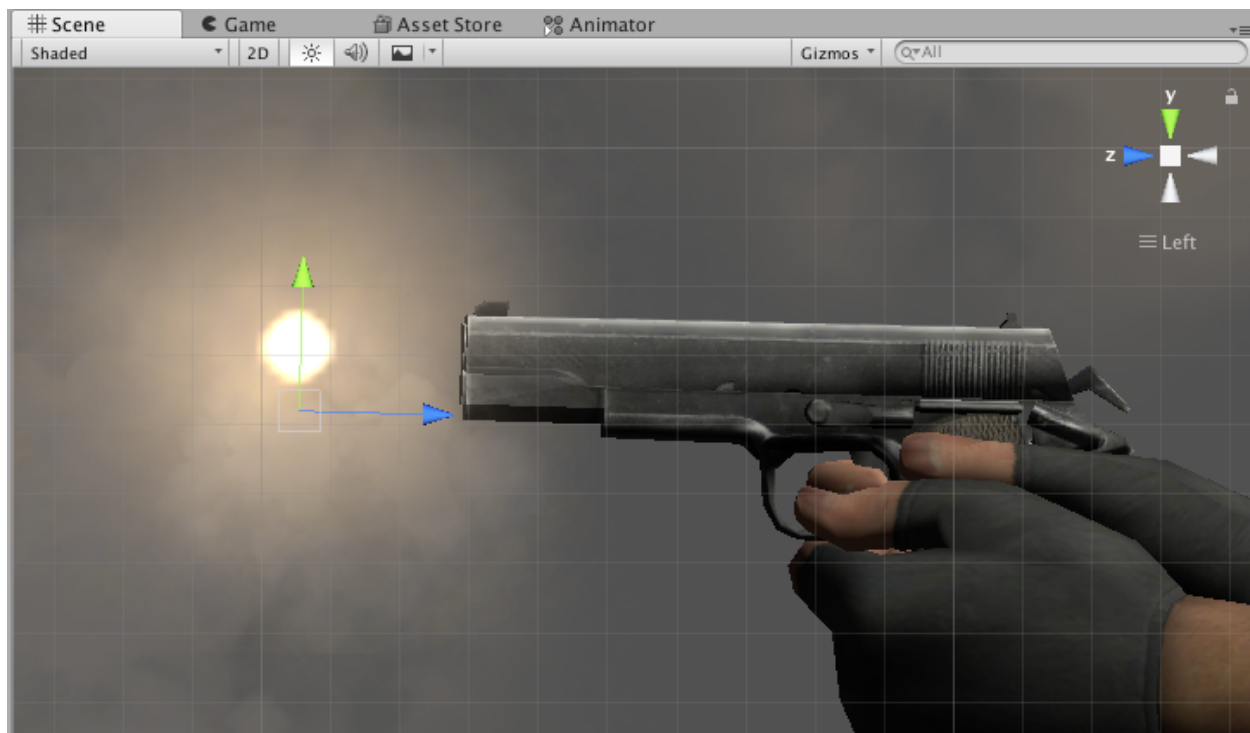
在Hierarchy视图中，删除Flare对象的Sparks子对象。



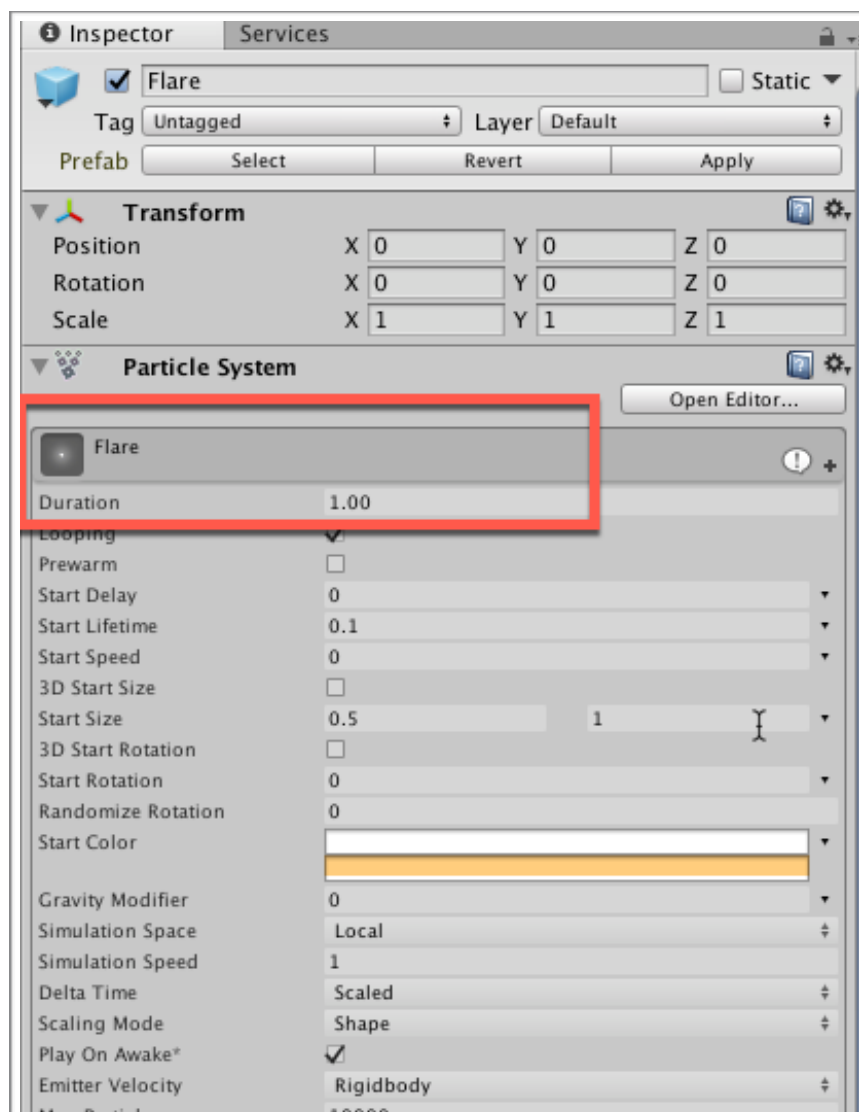
此时在Scene视图中注意观察手枪的相关显示，为方便起见，甚至可以暂时关闭其它场景对象。



然后使用移动工具将MuzzleFlash调整到枪口附近的位置。



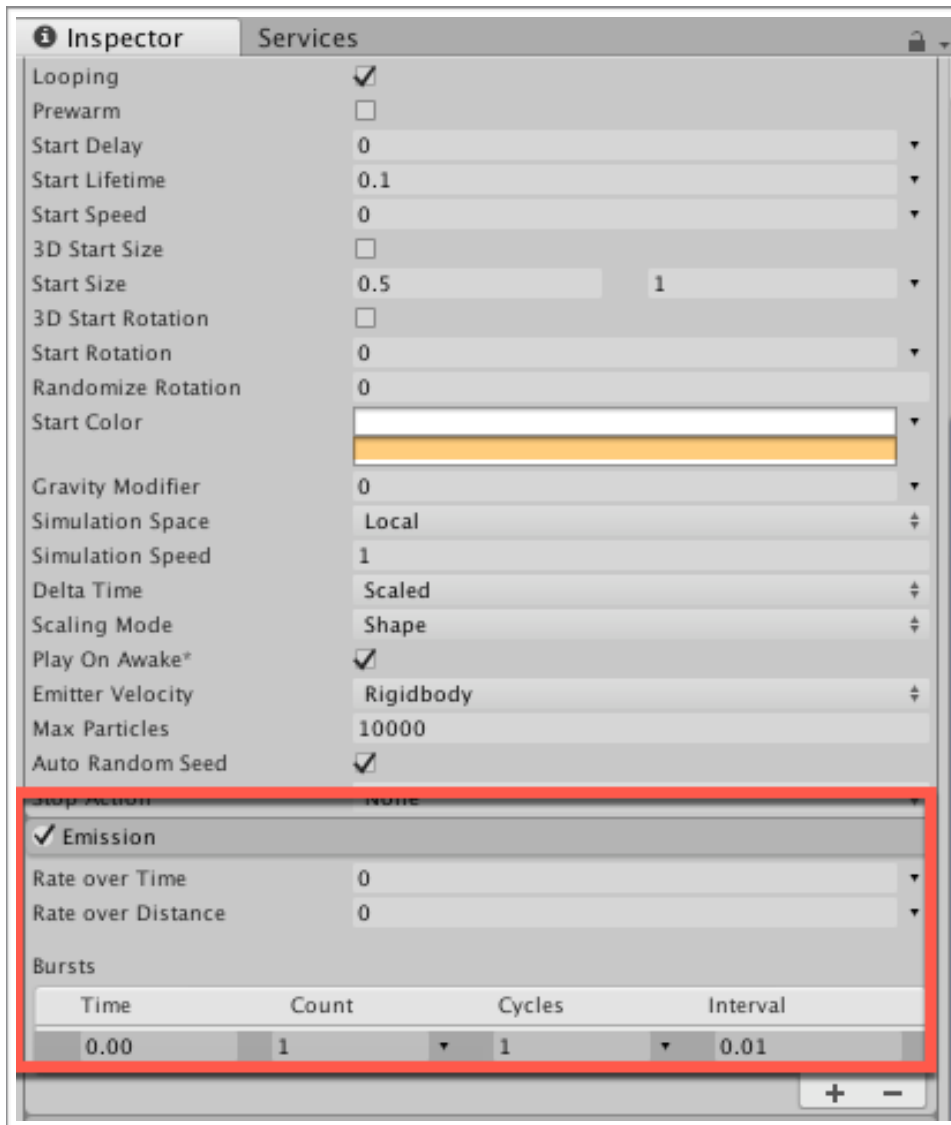
然后在Hierarchy视图中选中Flare，在Inspector视图中更改相关的属性：  
1. 将Duration调整为1.



注意，将其子对象Smoke的Duration也调整为1。

## 2. 展开Emission属性

将Rate over Time更改为0,并增加一个Burst属性，设置如下图所示。

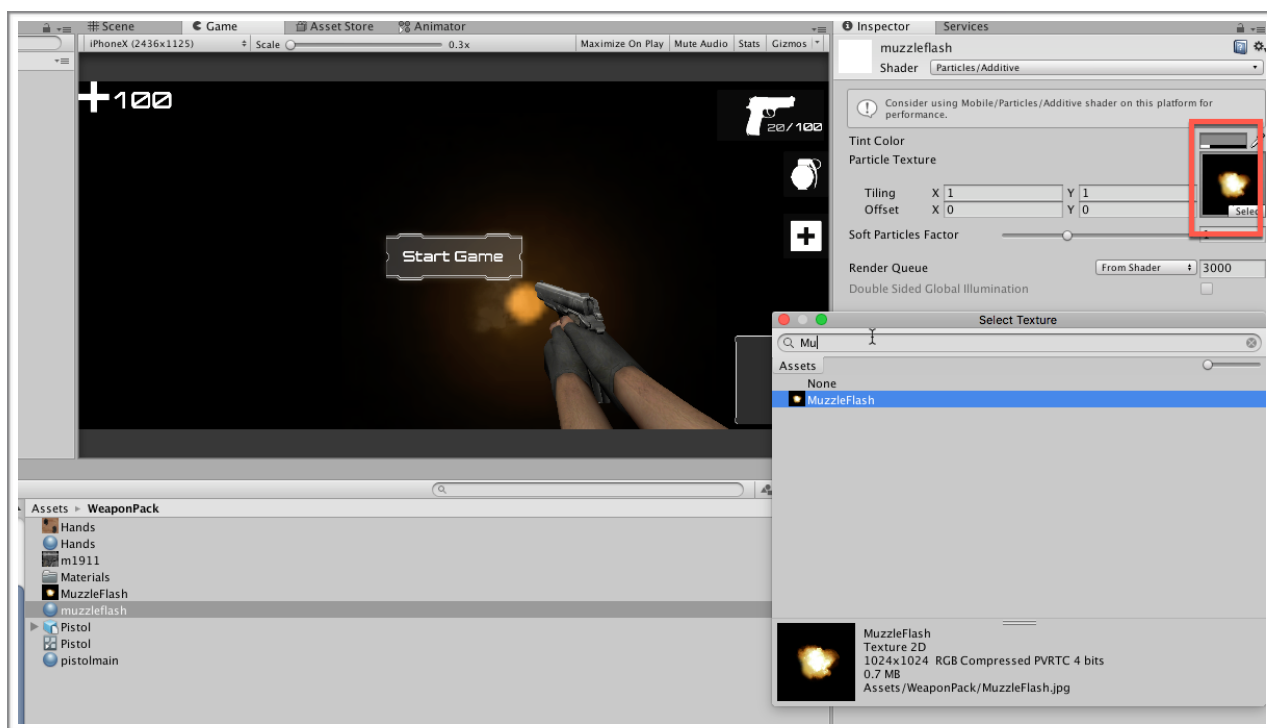


对Flare的子对象Smoke进行相似的设置。不同之处只是在Bursts处是从三个中删除下面的两个。

接下来让我们替换开火的效果。

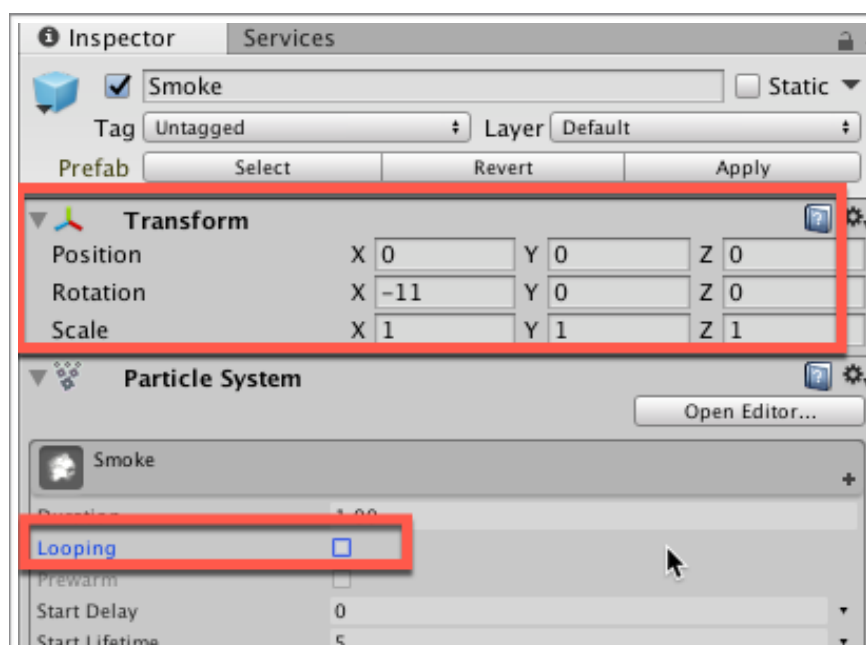


在Project视图中从WeaponPack文件夹中找到muzzleFlash这个空的材质，将其纹理设置为MuzzleFlash，如图所示。



然后将muzzleFlash材质拖动到Hierarchy视图中的Flare对象上。

选中Flare的子对象Smoke，并在Transform中稍微调整下位置。并取消勾选Looping。



对Flare对象也要取消勾选Particle System中的Looping属性。

再次提醒大家，这里的很多参数设置是比较主观的，你可以调整到自己满意为止~

好了，本课的内容就到此结束了，我们下一课再见~