1、仿照原有脚本添加火焰和烟雾的生命和压力变化情况，并按照汪意见采用“系数”概念使生命和压力的变化变得可调整。相关函数与关键字为：

modulus \* (Time.deltaTime \* 10)；

2、采用unity原来的模板制作火焰和烟雾效果，并调整相关参数。

火焰截图1：



采用模型：Flame

烟雾调整相关属性：

采用模型：Fluffy Smoke Large。

Emission：粒子数量。

World Velocity：无参考系的位移偏量。

**One Shot；一次性产生粒子。**

Max Particle Size：不知道怎么解释~~~~~~~是与粒子透视相关的东西。

火焰截图2：



采用模型：fire1

调整属性

Size:大小

Energy：持续时间

Emission：粒子数量

调整各个粒子效果的位置。

World Velocity