

# homework8

20337259 叶泽霖

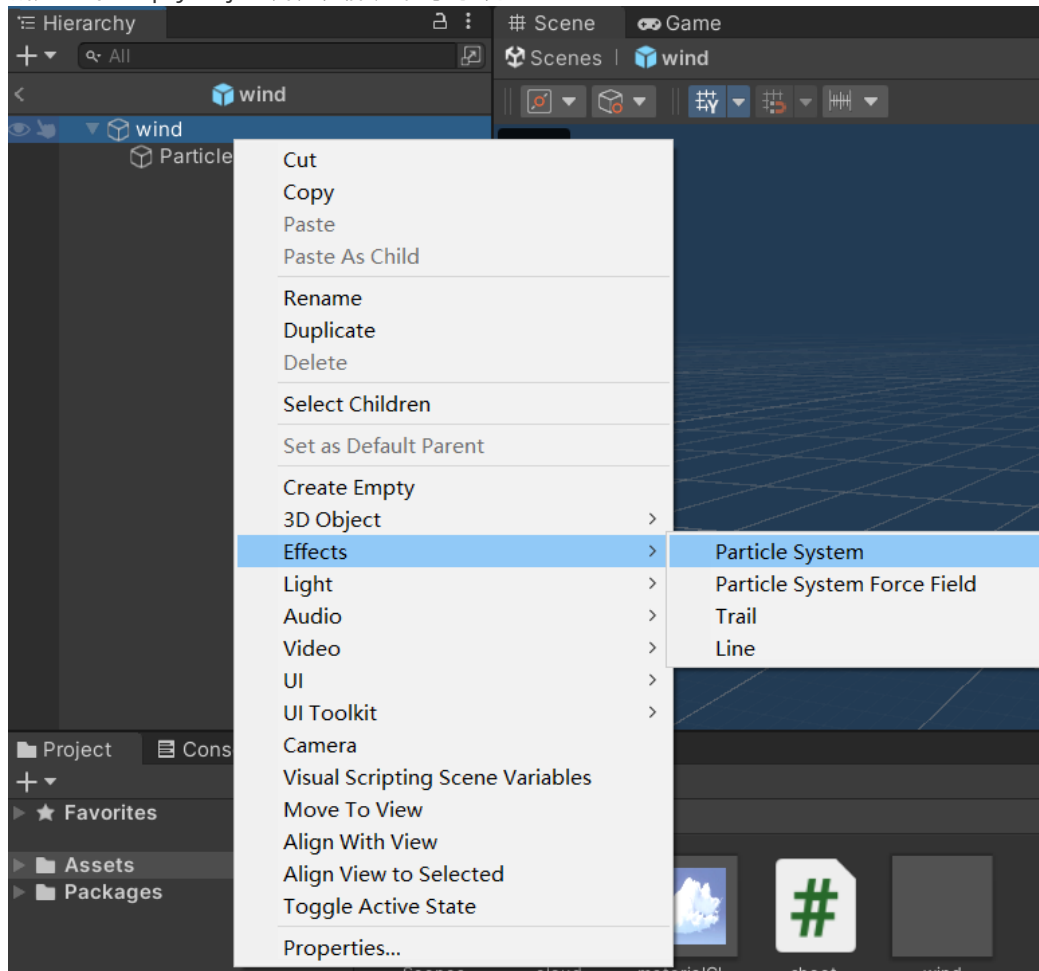
## 作业要求

- 简单粒子制作
  - 按参考资源要求，制作一个粒子系统
  - 用代码控制使之在不同场景下效果不一样

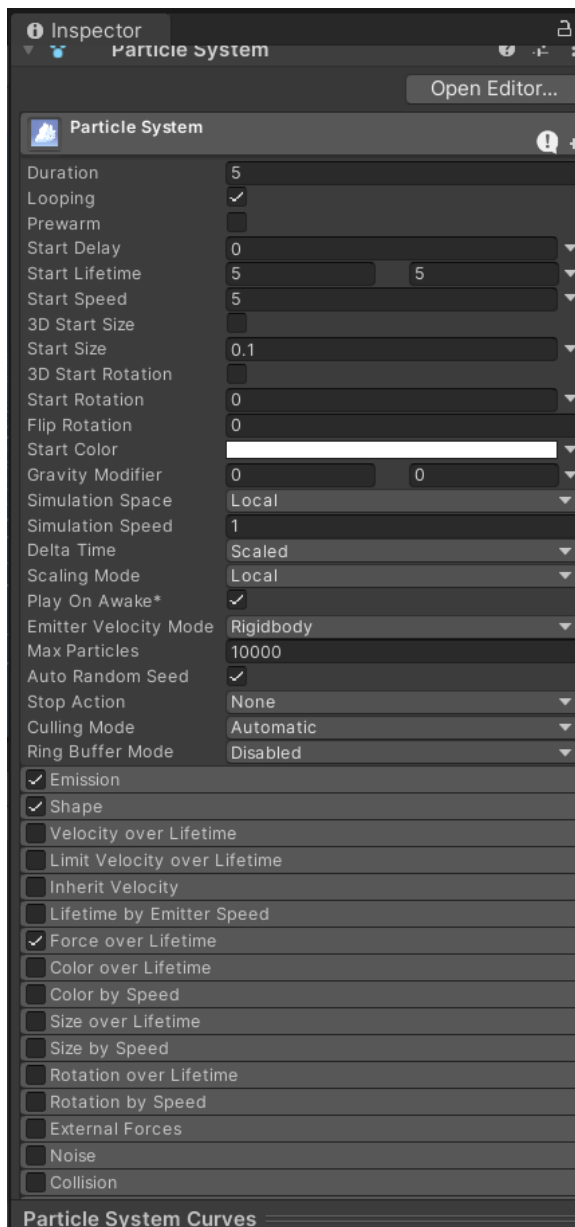
## 作业实现

### 创建粒子系统

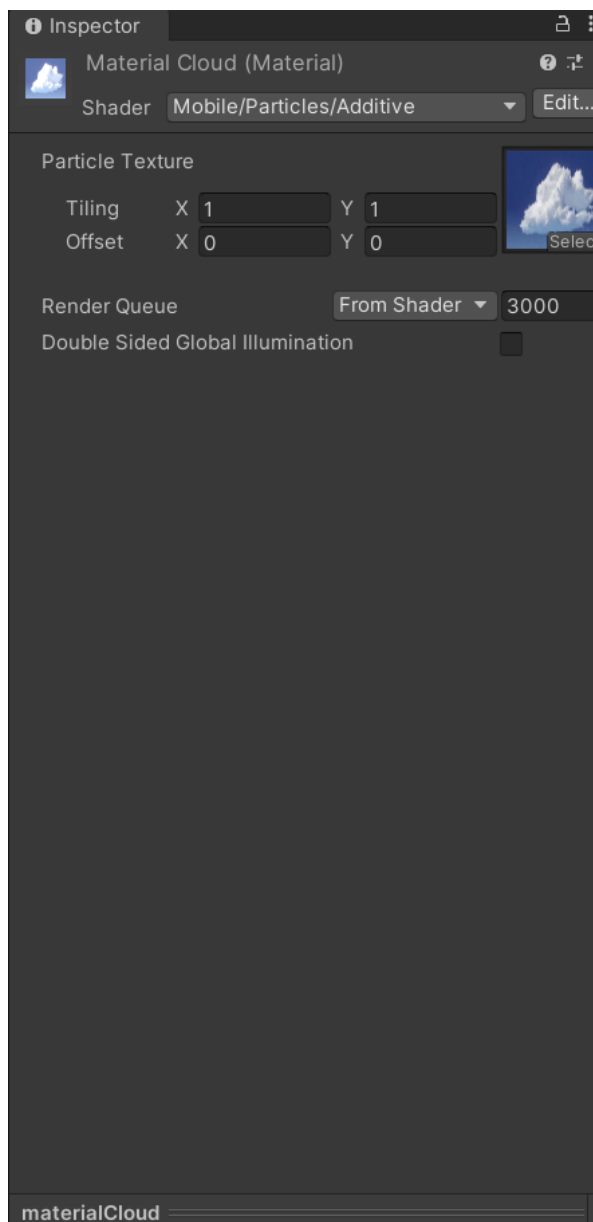
- 新建一个empty object并为其附加粒子系统



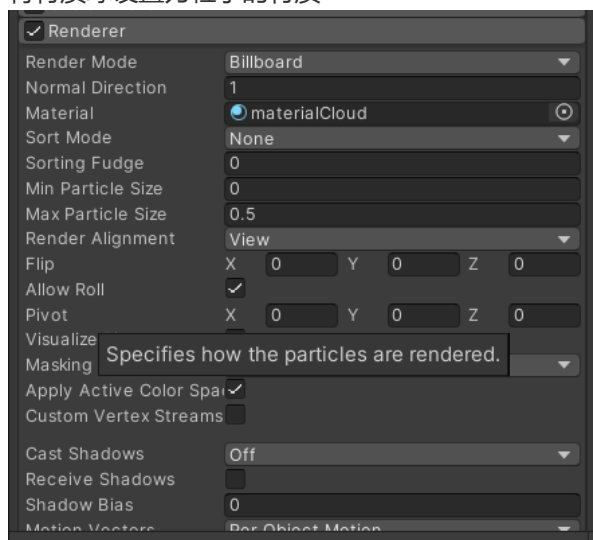
- 在检视窗口修改其属性



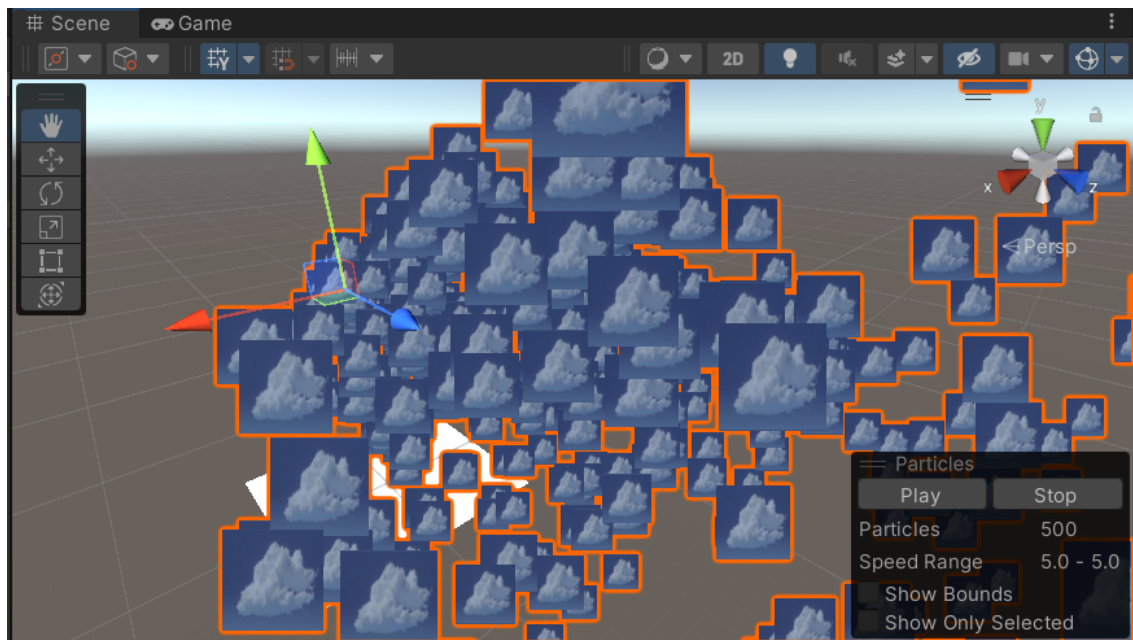
- 新建一个材质球并将准备好的贴图附着在上面



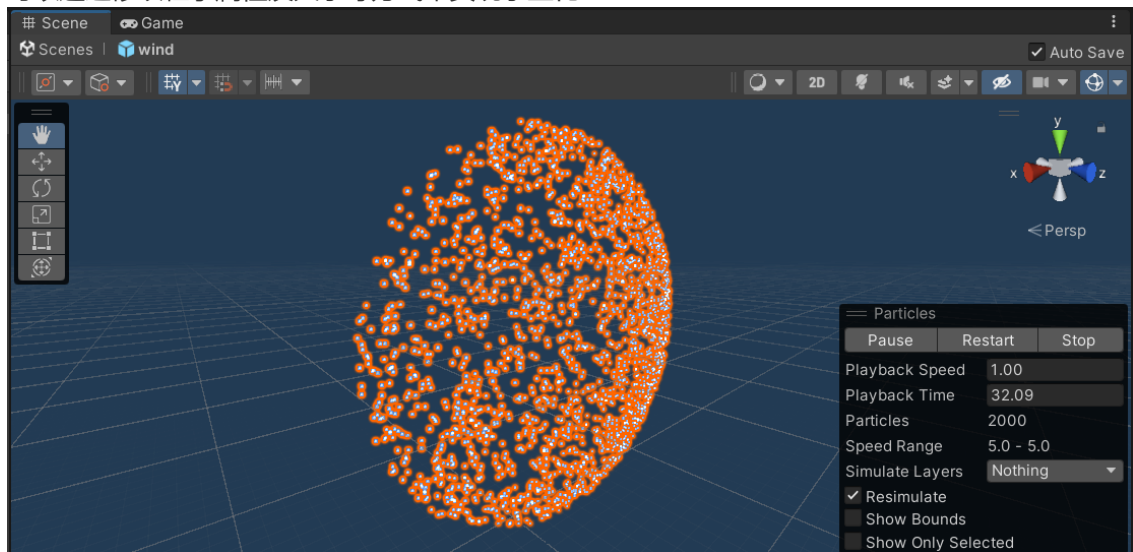
- 将材质球设置为粒子的材质



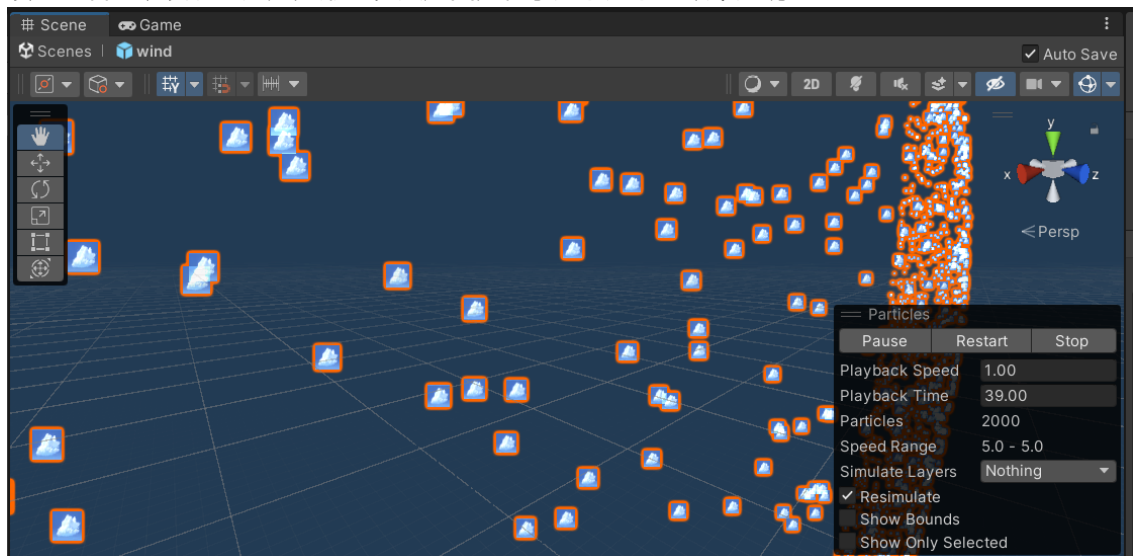
- 此时会出现粒子都是方形的情况



- 可以通过修改粒子属性及大小等方式来实现小型化



- 凑近了看可以发现仍然是方形的，只是因为粒子大小太小导致不太明显



## 使用代码进行控制

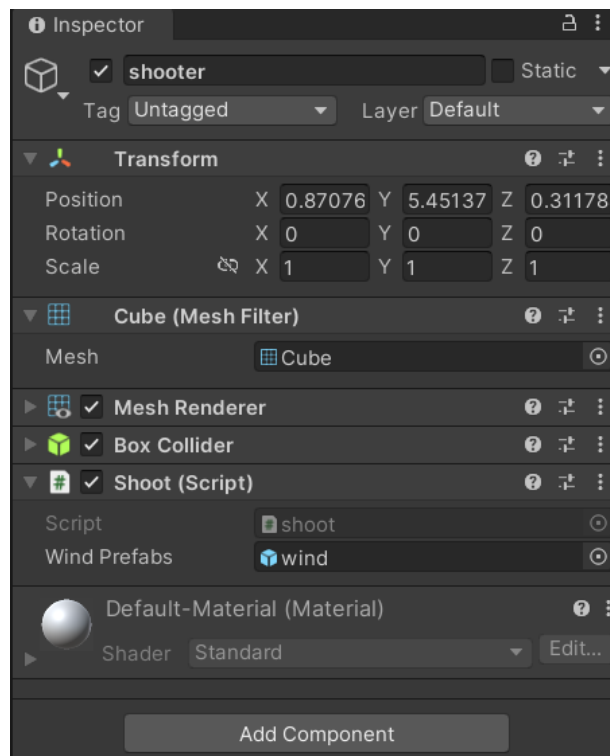
- 编写脚本文件，使得在按下按键w后，会创建一个指定好的预制件

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class shoot : MonoBehaviour
{
    public GameObject windPrefabs;
    // update is called once per frame
    void Update()
    {
        if (Input.GetKeyDown(KeyCode.W))
        {
            Instantiate(windPrefabs, transform.position,
            transform.rotation);
        }
    }
}
```

- 新建一个cube，将脚本附加在cube上，并将制作好的粒子prefab设定为所需的GameObject

- 



- 按下w即可发射粒子，这里提前将粒子发射模式改为burst，因此会一次性发射大量粒子

-

