**Unity3D脚本：雨滴落水脚本**

Posted on 2013年01月26日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 420 次

var particlesPerFixedUpdate = 1;  
//声明三个料子发射器  
var rain : ParticleEmitter;  
var ripple : ParticleEmitter;  
var splash : ParticleEmitter;  
private var tempParticles = 0;  
/\*function FixedUpdate ()  
/{  
tempParticles = particlesPerFixedUpdate;  
while(tempParticles > 0)  
{  
Rain();  
tempParticles --;  
}  
}  
\*/// I don't understand why we need the stuff above?  
//执行下雨函数  
function FixedUpdate ()  
{  
Rain();  
}  
//声明下雨函数  
function Rain ()  
{  
//=====默认设置下，三个料子发射器处于关闭状态，并未发射料子。  
//在xz平面上取得随机坐标点，y为20  
pos = Vector3(Random.Range(-5.00, 5.00), 20 ,Random.Range(-5.00, 5.00));  
//根据rain发射器的最大最小值区间取得随机值，生命值，开始发射料子。  
size = Random.Range(rain.minSize, rain.maxSize);  
lifetime = Random.Range(rain.minEnergy, rain.maxEnergy);  
//料子发射器的一方法 。function Emit (pos : Vector3, velocity : Vector3, size : float, energy : float, color : Color) : void  
rain.Emit(pos, rain.worldVelocity, size, lifetime, Color.white);  
//等待1秒，改变y坐标，并设置相应的尺寸和生命时间，水波纹及小水花两个料子发射器开始发射料子。  
yield WaitForSeconds(1);  
pos.y = splash.transform.position.y;  
size = Random.Range(ripple.minSize, ripple.maxSize);  
lifetime = Random.Range(ripple.minEnergy, ripple.maxEnergy);  
ripple.Emit(pos, ripple.worldVelocity, size, lifetime, Color.white);  
size = Random.Range(splash.minSize, splash.maxSize);  
lifetime = Random.Range(splash.minEnergy, splash.maxEnergy);  
splash.Emit(pos, splash.worldVelocity, size, lifetime, Color.white);  
}