**Text**

Now the particle system looks more like a jet of flame, but the effect still needs the particles to look like flame, not white blobs. That requires importing a new image into Unity. Figure 4.21 depicts the image I painted; I made an orange dot and used the Smudge tool to draw out the tendrils of flame (and then I drew the same thing in yellow). Whether you use this image from the sample project, draw your own, or download a similar one, you need to import the image file into Unity. As explained before, drag image files into the Project view, or choose Assets > Import New Asset.

Just like with 3D models, textures aren’t applied to particle systems directly; you add the texture to a material and apply that material to the particle system. Create a new material and then select it to see its properties in the Inspector. Drag the fire image from Project up to the texture slot. That linked the fire texture to the fire material, so now you want to apply the material to the particle system. Figure 4.22 shows how to do this; select the particle system, expand Renderer at the bottom of the settings, and drag the material onto the Material slot.

**Translated**

Теперь система частиц больше похожа на струю пламени, но для эффекта по-прежнему необходимо, чтобы частицы выглядели как пламя, а не белые капли. Это требует импорта нового изображения в Unity. На рис. 4.21 показано нарисованное мною изображение; Я нарисовал оранжевую точку и использовал инструмент Smudge Tool, чтобы нарисовать усики пламени (а затем нарисовал то же самое желтым цветом). Независимо от того, используете ли вы это изображение из демонстрационного проекта, рисуете собственное или загружаете похожее, вам необходимо импортировать файл изображения в Unity. Как объяснялось ранее, перетащите файлы изображений в представление «Проект» или выберите «Активы»> «Импортировать новый актив».

Как и в случае с 3D-моделями, текстуры не применяются напрямую к системам частиц; вы добавляете текстуру к материалу и применяете этот материал к системе частиц. Создайте новый материал, а затем выберите его, чтобы увидеть его свойства в Инспекторе. Перетащите изображение огня из Project в слот текстуры. Это связывает текстуру огня с материалом огня, так что теперь вы хотите применить материал к системе частиц. На рис. 4.22 показано, как это сделать; выберите систему частиц, разверните Renderer в нижней части настроек и перетащите материал в слот Material.