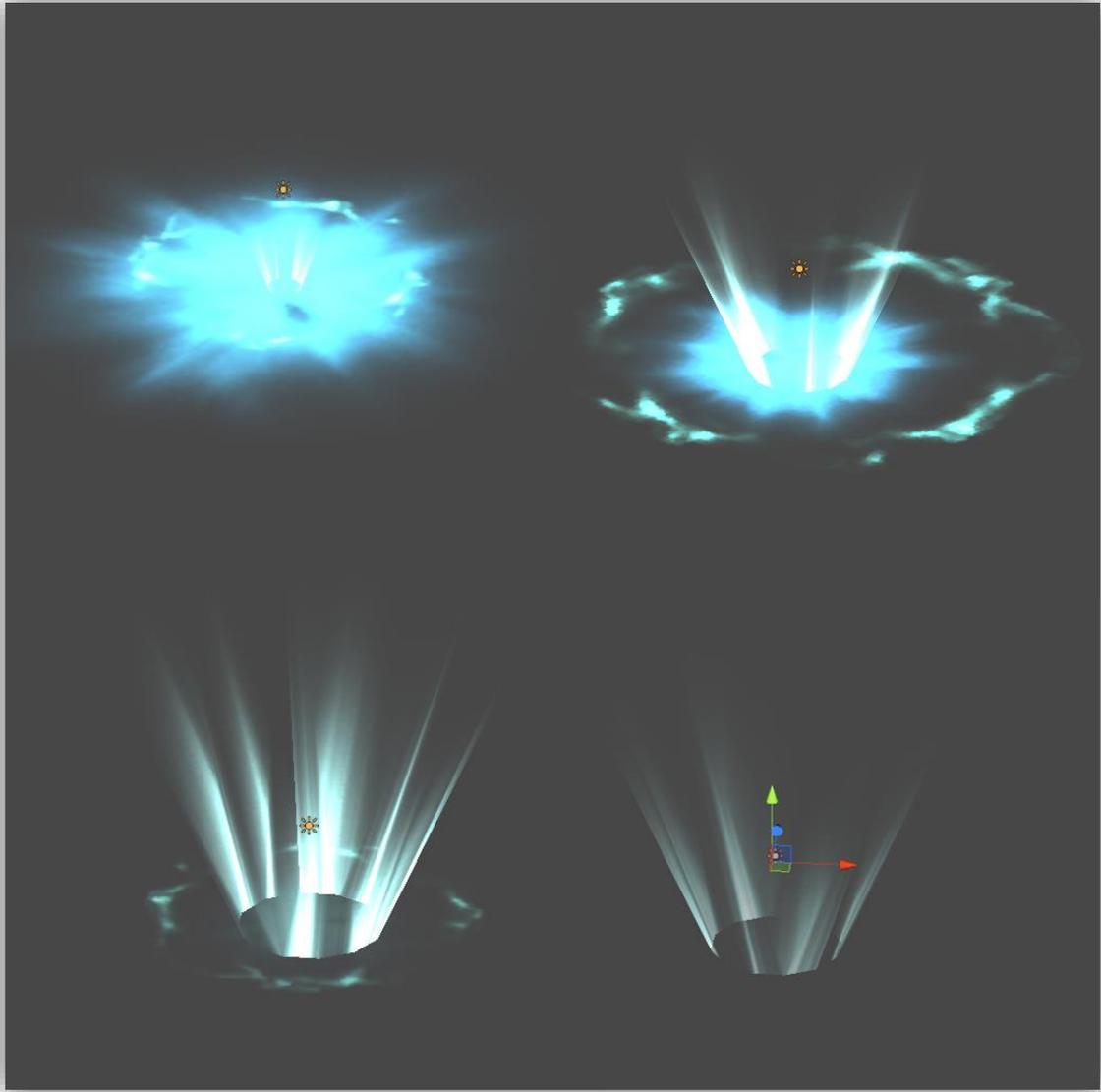


## Birth&Death\_Effect\_Note(1~4)

一、一般的特效是由位移、缩放、旋转等配合着材质的 Alpha 值来实现。第一个案例。



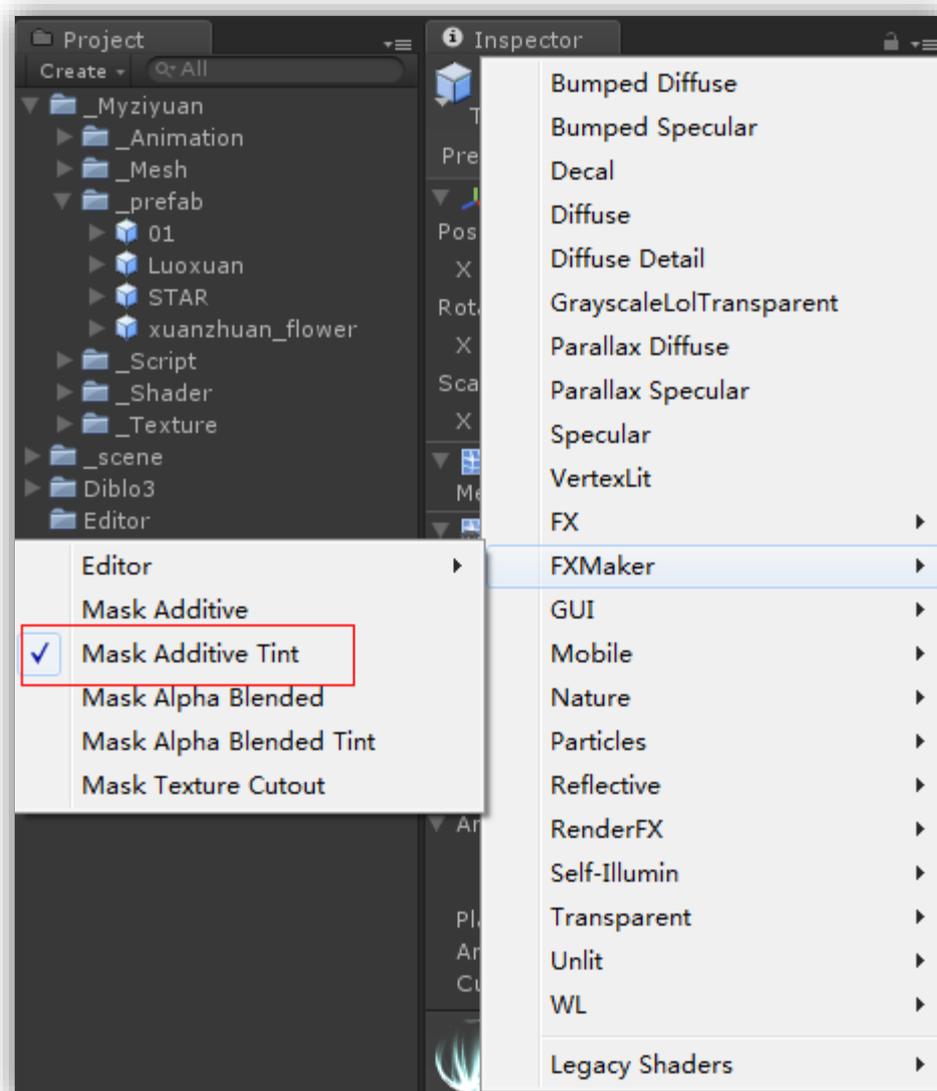
这个特效比较简单，主要分为四个阶段

- 1、 内面片和外面片同时出现的出现（配合着缩放），外面片具有旋转属性
- 2、 旋转到中期，中间的光柱开始出现，配合着旋转属性
- 3、 内外面片渐渐缩小并开始消失，这时中间的光柱缩放到最大，

Alpha 值为 100（完全不透明）

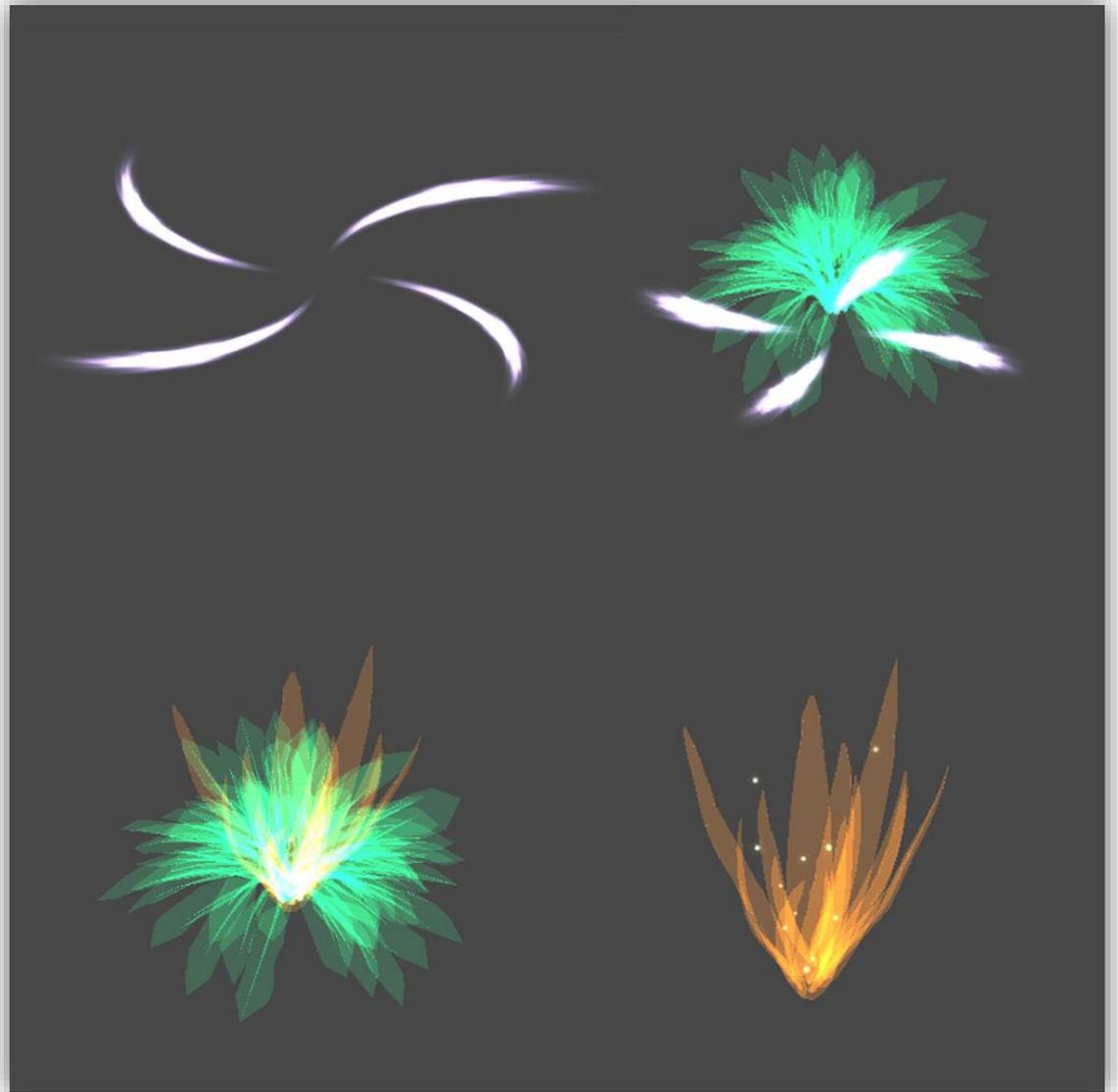
4、 此时圆片已经完全消失，中间的光柱也渐渐消失。

几乎没有任何技术含量，主要是注意 shader 的选择，unity3d 自带的 shader 没有同时支持透明贴图，而又可以调整材质 Alpha 值的。我这里是用的一个 FX Maker 插件里所提供的 shader，如下图。

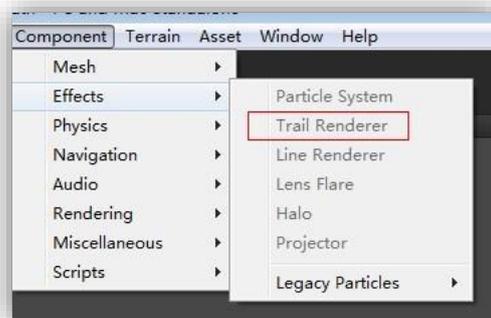


当使用这个材质就可以在使用透贴的情况下依然对材质的 Alpha 值进行 Key 动画了。

## 二、第二个案例



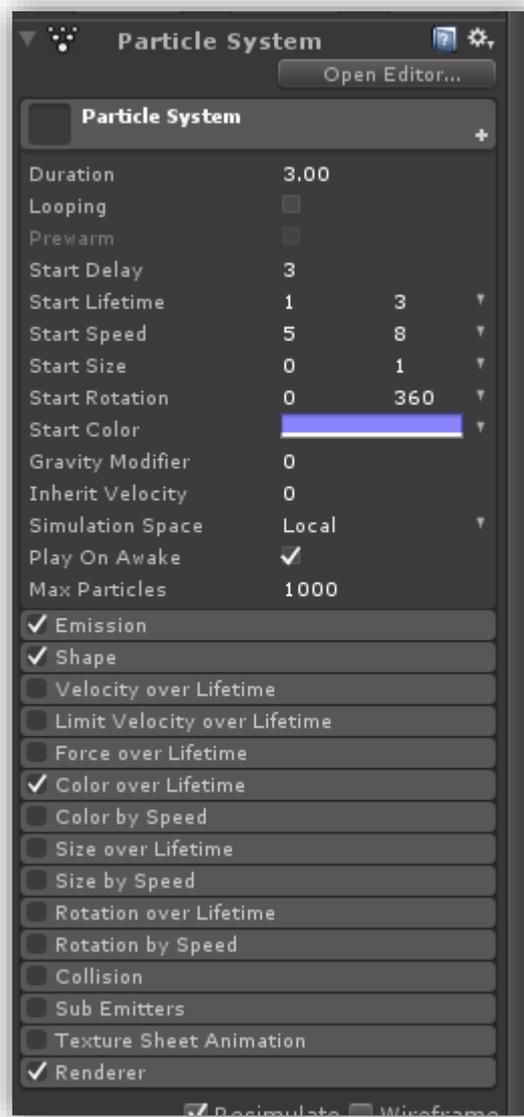
这个案例与之前的相比差不多，主要是用到一个 Unity 的拖尾



组件( )和 MAX 的路径动画。

这个主要也是分为四个步骤。(模型可以从网上下载)

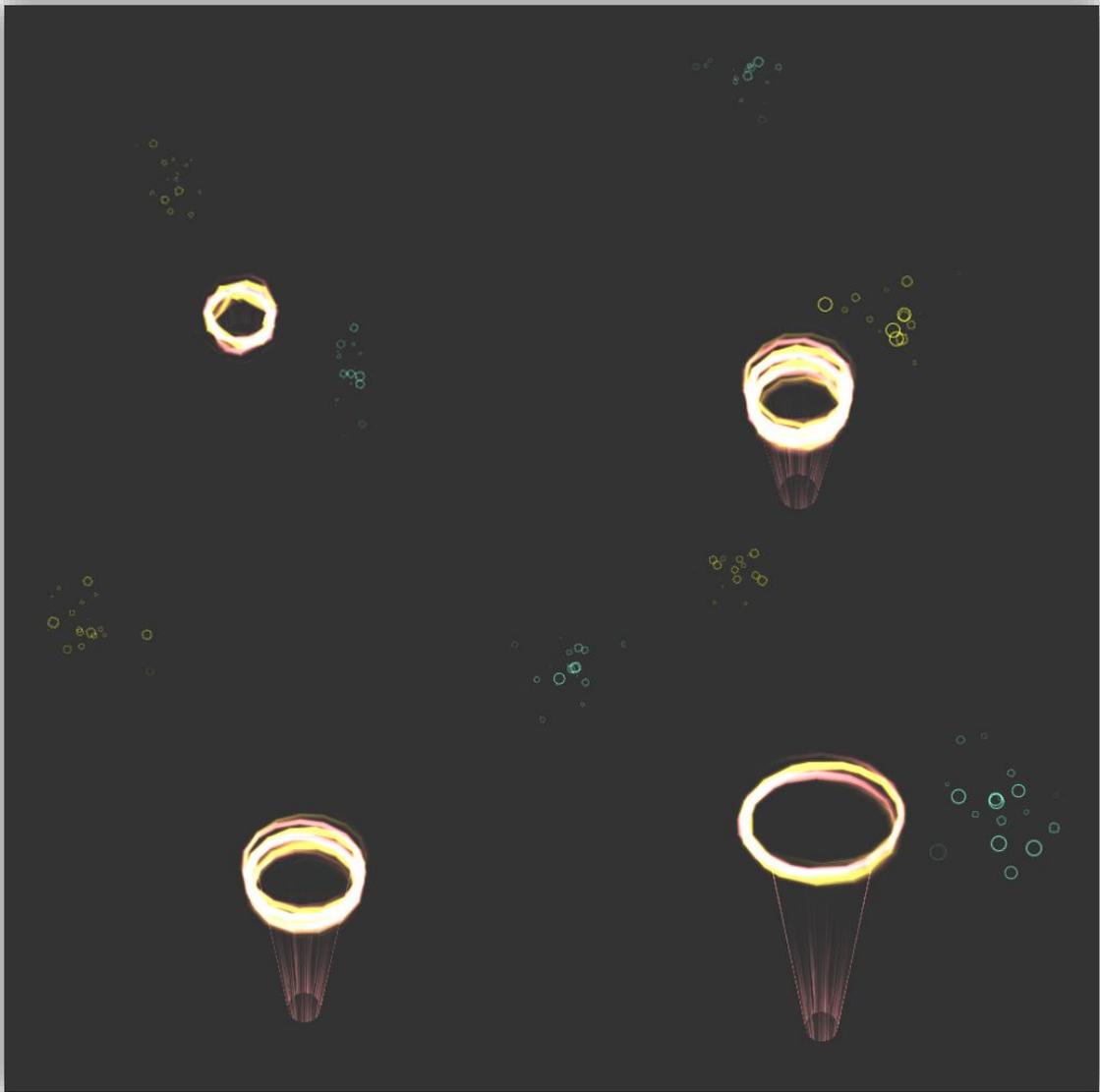
- 1、 在 MAX 做好路径动画，进引擎给物件添加拖尾效果。
- 2、 给模型添加材质 key 动画（参考之前案例），外面的一层先出，里面一层后出。
- 3、 外面一层开始消散，里面一层全部显示。同时配合着粒子系统，喷发圆形颗粒粒子，增加细节。参数如下：



注意取消 Looping，算好 Delay 时间

- 4、 外一层完全消失，粒子与里面一层同时消失。

### 三、第三个案例

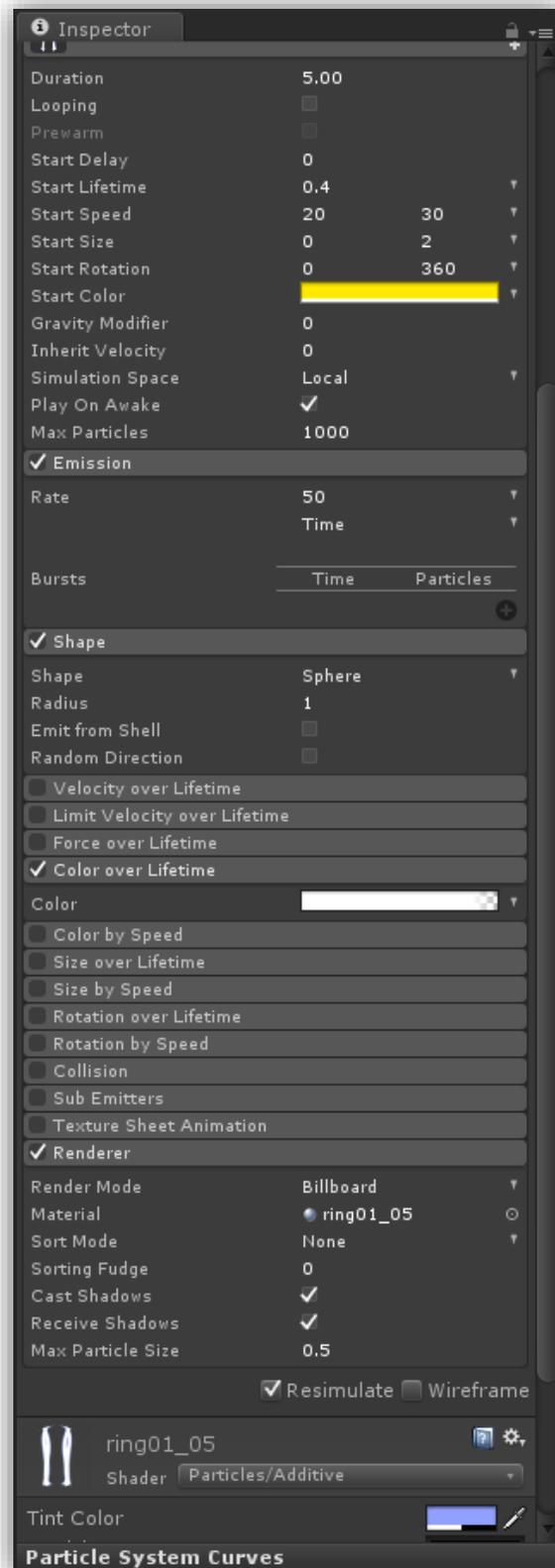


这个案例与前面一个案例类似,主要运用了 MAX 的路径动画。采用双螺旋(镜像排列),迅速旋转(自下而上),中间使用一个圆柱(上大下小),主要想表现一种中间的圆柱式被光圈塑造出来的感觉。为了增加细节,在整个粒子两边以螺旋的方式,增加两个散射状态的粒子,粒子的贴图采用圆圈状,与整个画面相呼应。主要分为四个步骤。

- 1、 一开始就要构建好所有的模型,因为这个特效主要靠动画与显隐来实现。

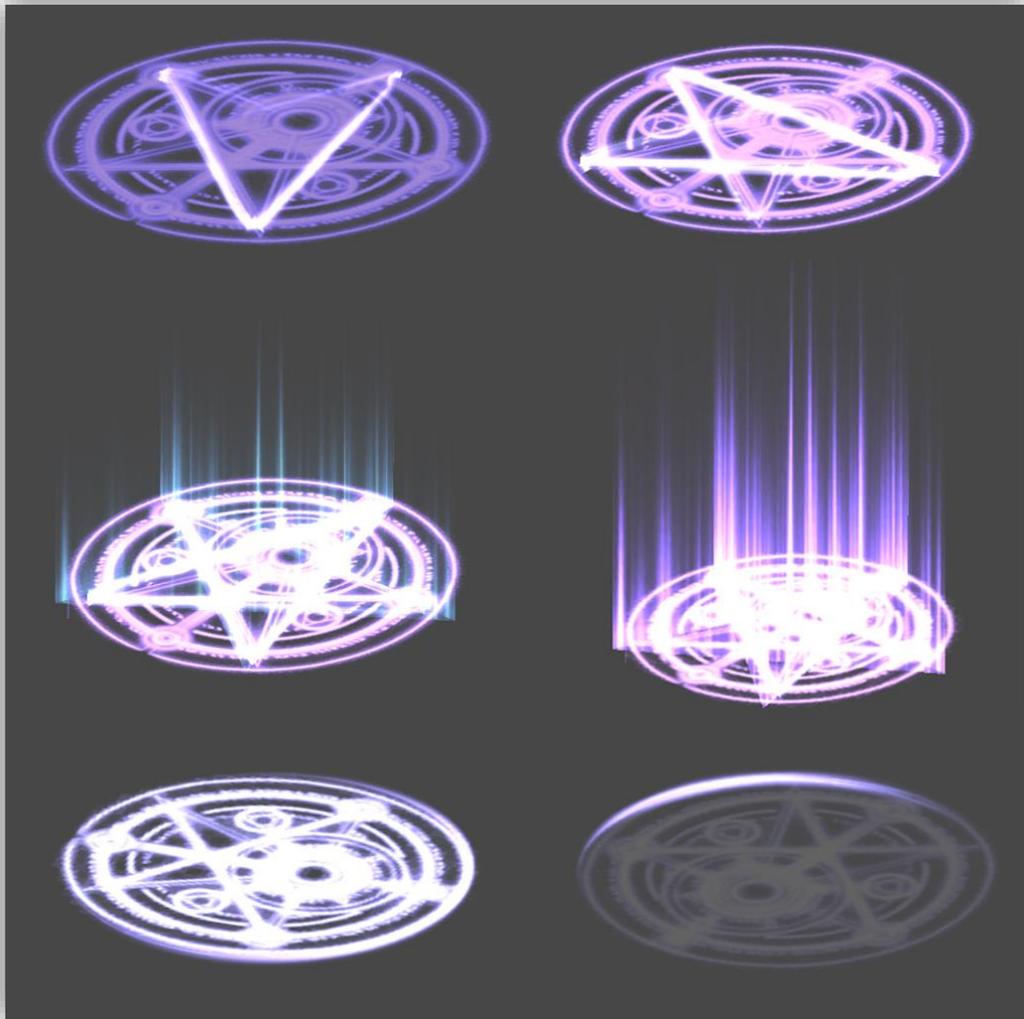
2、 Key 中间圆柱的动画（缩放，Alpha）

3、 创建粒子，参数如下；



- 4、控制好每一个组件的时间，最后渐渐消失（两个小粒子可以稍微停留 1~2 秒消失）

#### 四、第四个案例



这个案例相对之前的较复杂，先来讲讲简单的制作步骤：

- 1、在 MAX 里面制作五角星的路径（建议重复创建几次，但是路径不要断开），创建物体（box 即可），使用路径约束做成路径动画
- 2、沿着之前的路径重新创建一层，使用线转成面的方式做成面片。
- 3、拆分好 UV，UV 最好只占 UV 格的一般，四周不要太贴满 UV 框。

- 4、 将资源导入引擎。（底面的面片最好找个有五角星的，也可以自己绘制）
- 5、 给之前的 box 加上拖尾（Trail Renderer）组件，并给其拖尾添加材质，同时取消 box 的 render 属性，让其不显示。这样在播放的时候就能清楚的看到一个带着拖尾的五角星出现了。
- 6、 整个特效表现的是一种能量的爆发，五角星划过的地方有了空隙使得地面的能量得到释放。地面为了表现能量的充满，可以变换其颜色，从最初的紫色变成白色。达到最亮色之后，中间的面片开始从地面发出，也要配合着颜色的变化。
- 7、 当所有的东西都达到最高状态时，整个特效开始旋转 720 度，注意速度不要太快，然后渐渐消去。
- 8、 结束。

## 五、总结

这四个特效都很简单，主要运用了旋转，缩放，Alpha 的控制，还有 MAX 的路径动画以及 unity3d 的拖尾组件，实现的。

在做特效之前最好是多找参考，然后想想需要表达什么，可能做出的特效更有表现力。

By Alpha

2013.4