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

- 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。



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。
- 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;

inspector			â	-=
Duration	5.00			h
Looping				
Prewarm Chart Dalars				
Start Delay Start Lifetime	04			
Start Speed	20	30		
Start Size	0	2		
Start Rotation	0	360		
Start Color				
Gravity Modifier	0			
Inherit Velocity	0			
Simulation Space	Local			
Max Particles	¥ 1000			
✓ Emission	1000			
Pata	50			
Rate	JU			
Bursts —	Time	Particles		
			0	
✔ Shape				
Shape	Sphere			
Radius	1			
Emit from Shell				
Random Direction				
Velocity over Lifetime				
Limit Velocity over Lifetime				
Force over Lifetime			-	
Color over Litetime	_			
Color			· •	
Color by Speed			-	
Size by Speed			-	
Rotation over Lifetime			=	
Rotation by Speed				
Collision				
Sub Emitters				
Texture Sheet Animation				
V Renderer				
Render Mode	Billboard		*	
Material Sort Mode	<pre>> nng01_05 None</pre>			
Sortina Fudae	0			
Cast Shadows	✓			
Receive Shadows	\checkmark			
Max Particle Size	0.5			
	Resimulate 🛙	Wirefra	ime	M
		1	۵,	
Shader Particles/Ad	ditive			
Tint Color			1	9
Particle System Curves				

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:

- 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),使用路径制约做成路径动 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