

Unity3d 基础特效教程-血渍迸发

一、前言

这个教程讲一个特别的点的特效教程吧，就是血渍的特效，这个游戏中一般都会用到，那些暴力游戏中，血的特效是不可或缺的。

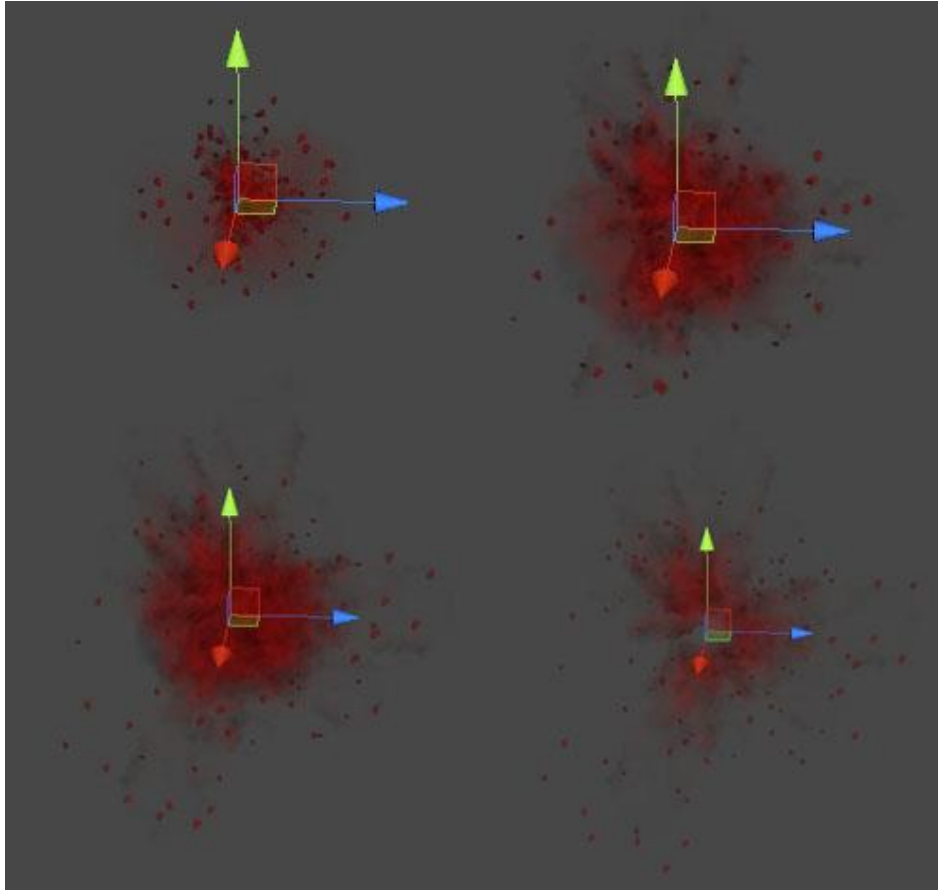


不知道大家有没有玩过 AE 的暴力血腥 2D 游戏《Shank》，这个游戏真心的不错，游戏中的血腥镜头真的达到了一种艺术的水准。

至于游戏中的血的特效有多钟，有那种喷发的像喷泉一样的，那种可能更多的是电影中的夸张的手法，一般就是打击之后有血飞出。

这个游戏虽然是 2D 的，但是其中的血的特效还是比较写实的，基本上可以参考这上面的来做。好了废话都到这里吧，下面开始这篇教程的内容。

二、预览



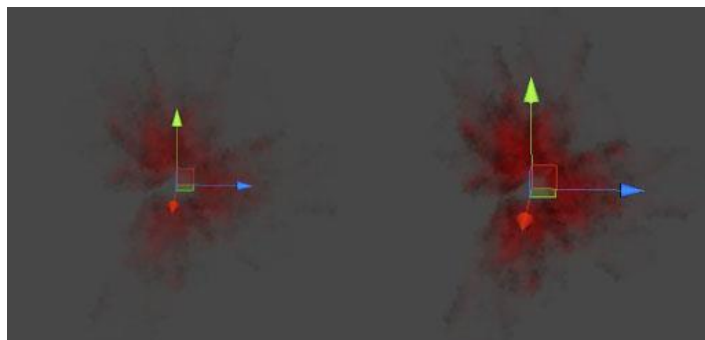
这样一个效果实现起来并不是太难，只需要三个步骤，其实只要分析一下上图，大概就能看出来，有几个步骤组成，三个步骤分别对应三个部分。

三、制作过程

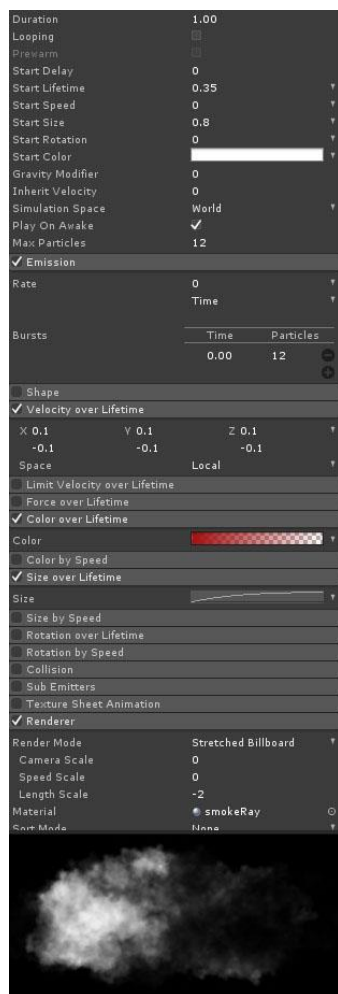
老规矩，三个部分一个步骤一个步骤的讲解。

第一部分

第一部分，主要就是血那种崩开的效果，非常具有视觉冲击力，来看看单独的效果是怎样的。



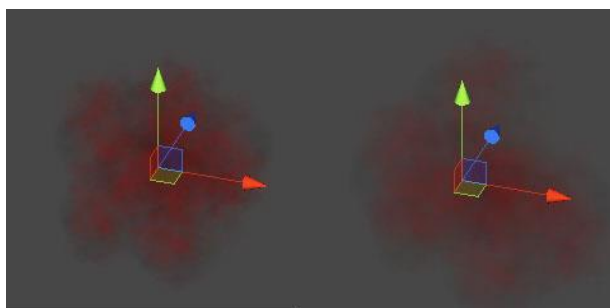
这个效果可以说是整个血渍特效的主体，基本上每一个特效都会有一个主体部分，下面直接上参数，来详细的说说。



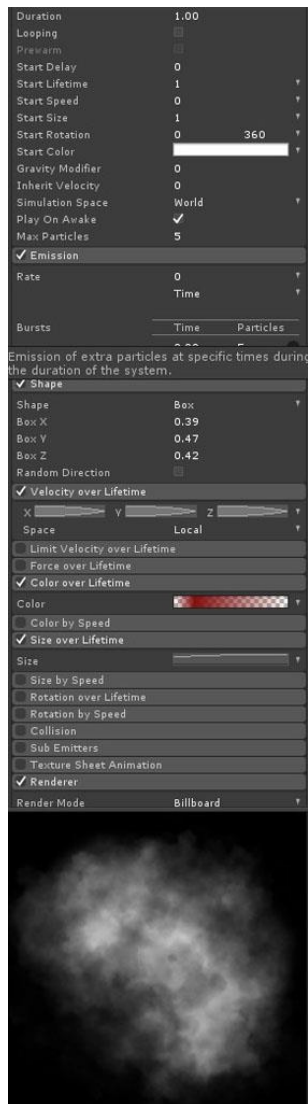
整个效果都是一瞬间的事，所以发射的时间不需要太长，1秒足矣，生命值也不需要太高，0.5以下，图中给的是0.35，具有爆发力的东西一般是不需要初始速度的，尺寸根据实际情况去设置，发射器的设置，在0.00秒的时候发射12个粒子，这样才会有爆发的效果，速度随着生命值的变化需要在XYZ轴都给一定的值，为了表现出那种随机性，颜色，毫无疑问，那种深红色，尺寸越来越小。渲染属性需要设置成拉伸的模式。至于贴图嘛，看下面，就是那样的啦，其实我个人觉得这个贴图的形状差不多就行了，不需要太刻意的跟这个一模一样，画出那种随机感就OK！恩，第一部分就这么多，下面看看第二部分。

第二部分

第二部分是啥捏，是血渍产生的雾，理论上不应该有什么雾，但是为了烘托效果，做了这么一层。看看单独的效果是怎样的。



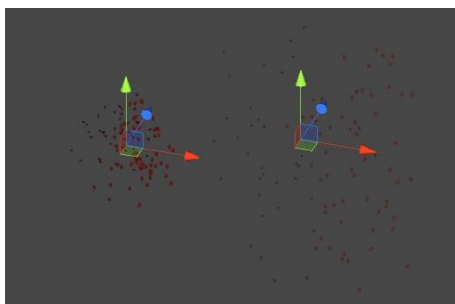
这个东西完全是为了烘托效果，多这一层能给整个特效增色不少。看看参数设置吧。



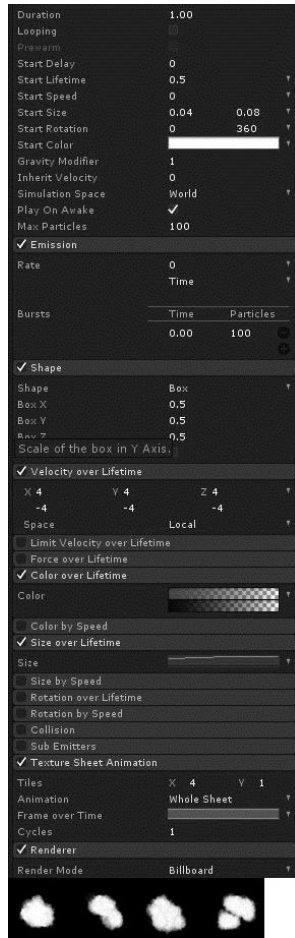
之前说了播放的时间控制在1秒左右。生命值神马的都不是很长。尺寸之类的就不多说了，角度，对于烟雾一类的东西，一定要给旋转值，这样才不会显得太呆板，跟之前的一样，需要爆发，所以初始速度不需要给，在 0.00 秒的时候发射 10 个左右的粒子，发射器的形状可以根据实际情况，这边用 Box 是为了很好的控制范围。速度随着生命值的变化，一开始速度变化的比较随机，越到后面速度越稳定，这是烟雾的特性，颜色不多说了，尺寸跟渲染模式直接看图中的显示。贴图的使用，给点烟雾特性的，个人觉得用之前的那个也是可以的。恩，第二部分就是这样。

第三部分

第三部分是那种血渍迸发的实际状态，怎么说呢，就是让你明显感觉到有那种血渍飞溅的感觉。看看实际效果吧。



其实就是一个个小颗粒，然后做成那种迸发的效果，很有视觉冲击力。来看看具体的参数设置吧。



其实这些属性设置直接可以从之前的设置中修改，因为是具有颗粒感的东西，所以尺寸要给随机的值。图中设置的是 0.04~0.08，方向为 0~360，这个需要一定的重力设置，在 0.00 秒的时候发谁 100 个粒子，为了控制范围，发射器的形状也是给 Box，速度在生命值的变化上需呀在三个值上都给参数，这样就会呈现一个散射的状态，颜色，需要控制好透明度，另外一个很重要的因素就是这个贴图用到了 UV 动画，可以看待下面的贴图是使用了序列帧，这个序列帧的的设置之前已经说过了，Unity 的这套系统是很方便的。OK，第三部分也结束了。

总结

整个效果是由一个主体两个辅助组成，血渍的迸发主要通过设置在 0.00 秒的时候一次性发射出多个粒子来实现，关于放射状的设置主要是设置速度随着生命值的变化来表现，两个辅助都不可去掉，去掉严重影响效果。

BY
ALPHA

2013-9-17