

Unity3d 爆炸火焰特效教程

一、前言

笔者果然没有食言，接着上次发的火焰特效，这次继续发上第二个火焰特效，这个特效有点特别，准确的说应该不是一个火焰特效，应该是一个神马东西打在某个东西上，有一个爆发的效果，有火星，烟雾，爆炸等。不过我发现我的教程好像看的人不多，因为论坛里有很多现成的特效资源，大家都直接去下载使用了，就不会去看了，可能还有一个原因是因为笔者每次都是设置了金币，所以笔者打算不设置金币了，免费给大家看，哈哈！给力吧！我觉得只是或者技术的东西最好还是免费分享给别人，如果你知道别人不知道的话，当然了只正对部分知识，毕竟有些东西是要靠着它吃饭的。好了废话就说到这吧，下面开始教程的讲解！

二、预览



三、制作过程

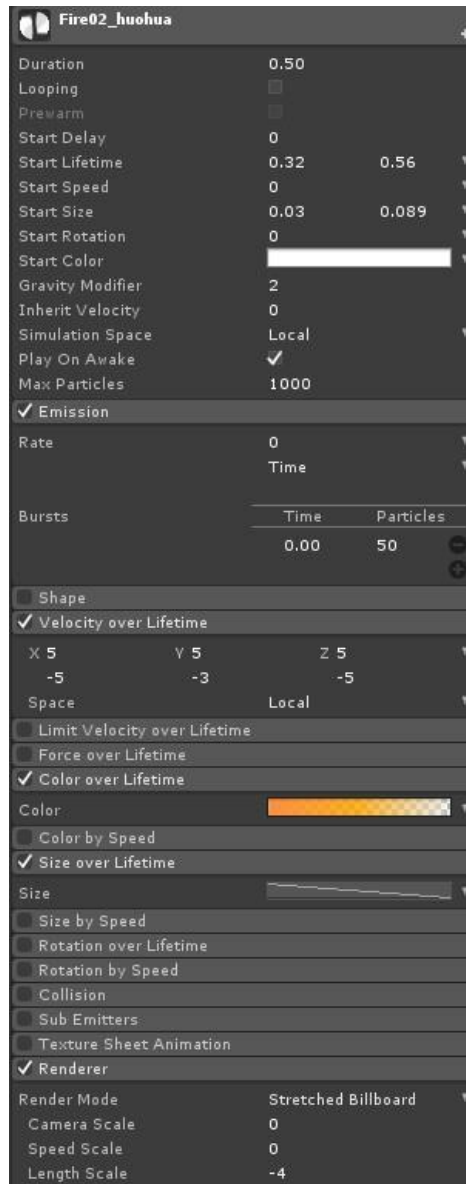
整个效果分为四个阶段，第一阶段，所有的效果全都出现，包括火花，闪光，爆炸火焰，烟雾，这样的话就能给人有一种冲击感，然后火花第一个消失，接着是闪光，消失，然后是爆炸消失，最后是烟雾消失。下面作者将每个部分逐一讲解。

第一部分

第一部分为火花，来看看截图：



这样的效果来自右边的贴图，其实这个效果的贴图看个人设计了，如果你想特殊就可以画的特殊一点，笔者因为省事，就大概画了一下，大概是那么个意思就行了，这个效果分析一下就可以知道，是那种礼花一样的爆炸开的效果，要有爆发感，但是同时别忘了，这是火花，火花是有重力的，所以会有一定的重力，迸发出来之后受到重力的影响，往下掉落。来看看这个效果的参数设置。



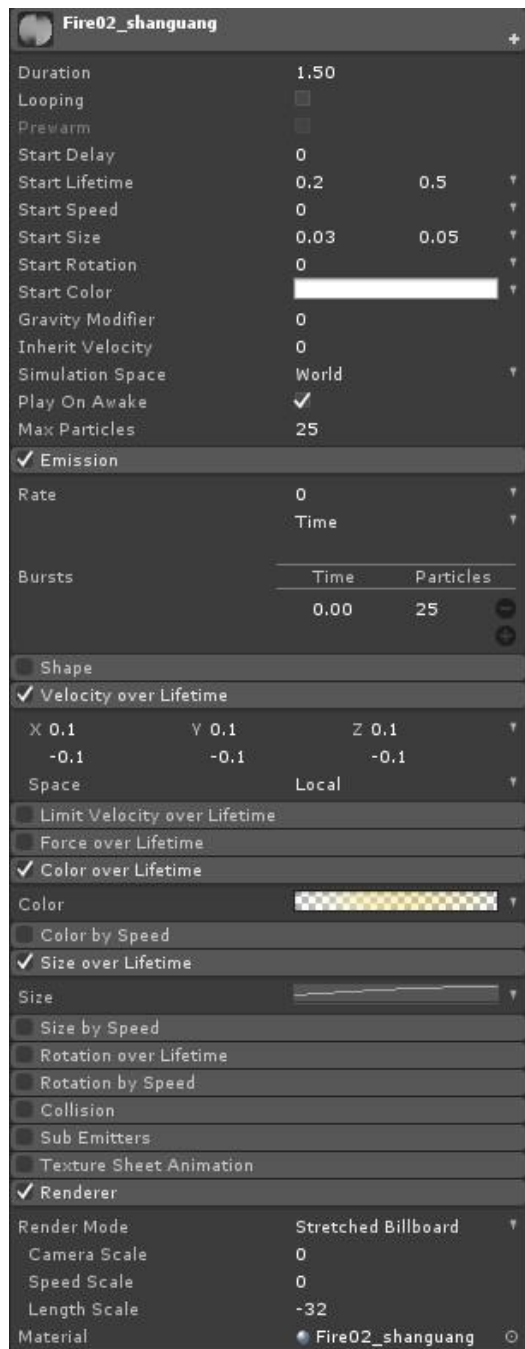
首先要注意的就是尺寸，从小变大，可以看到上图中的重力设置（Gravity Modifier）为 2，因为需要爆发，所以速度什么的就不用设置了，直接在 Emission 里面设置在 0.00 秒的时候发射 50 个粒子，粒子的多少根据个人喜好和实际情况调节。速度随着生命值的变化属性三个轴都要设置，这样就能形成迸发的感觉。颜色也是需要根据情况，下面还有个重要的属性就是渲染模式要设置成拉伸的模式。OK，第一部分差不多就够了。下面开始讲第二部分。

第二部分

第二部分为闪光部分，来看看独立效果：



这个部分一定要设置好，要再特效一开始的时候就爆发出来，然后很快消失，所以参数的设置非常重要，笔者待会会讲到最重要的一个部分。先来看看参数设置截图：



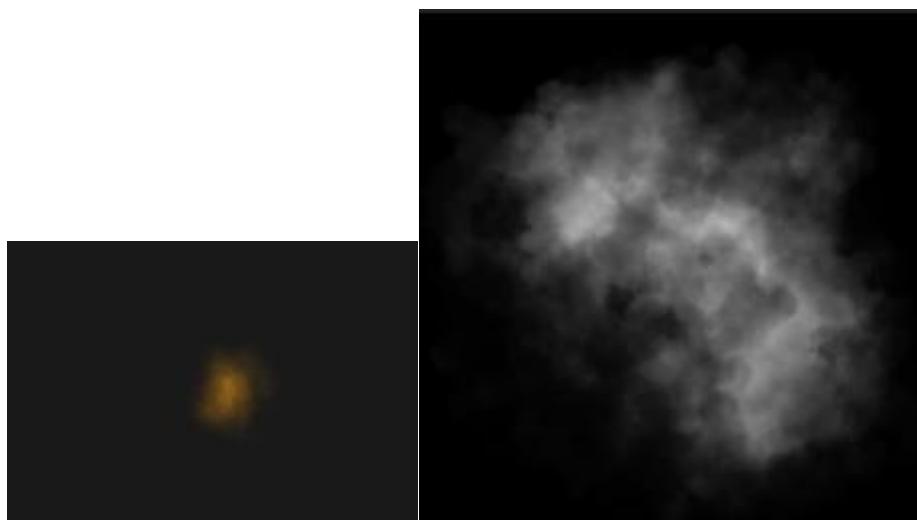
上面的参数设置跟第一部分的参数设置都差不多，这个不能受到重力的影响，具体的东西我就不多说了，下面说说最重要的一个参数设置，就是 Color 的 Alpha 值的设置，下面开看看截图，



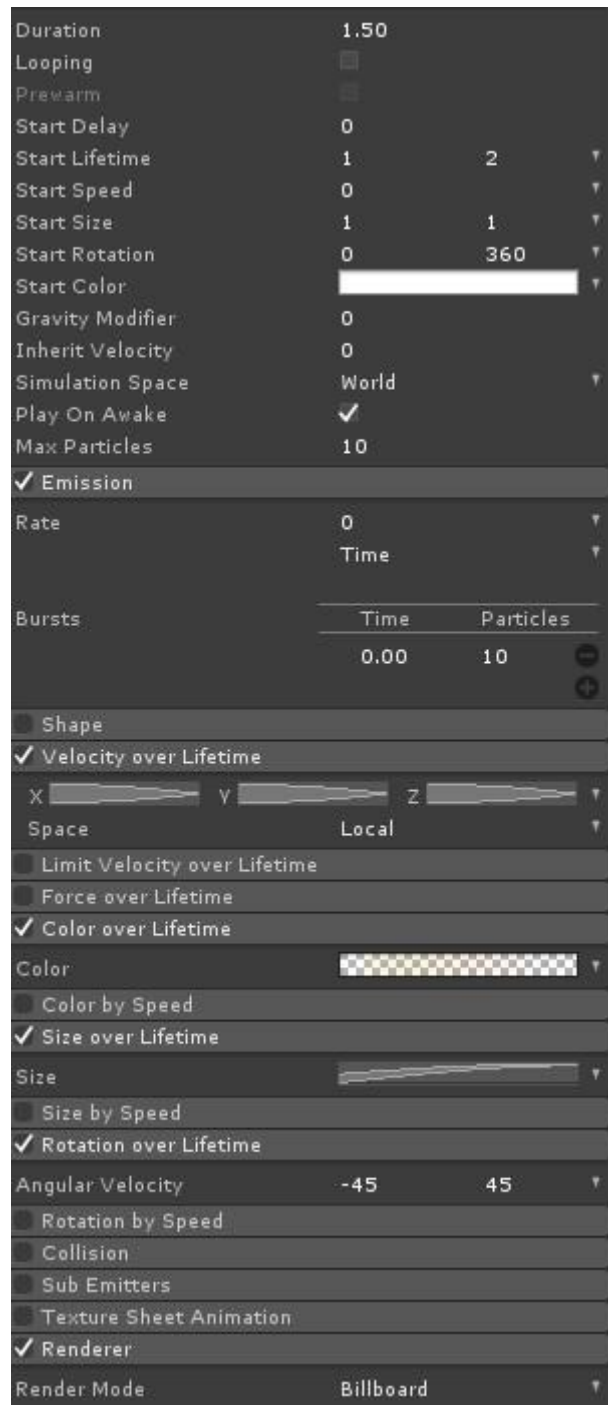
Alpha 的设置为，为了防止出现比较突兀，然后开始的时候为 0，但是在五分之一的地方 Alpha 值就要变高，然后一直渐变到最后为 0，就是这样，才能达到比较理想的效果。笔者一开始很难达到理想的效果就是因为这个设置的不好，搞了很久！所以笔者在此再三强调这个值的重要性。最后的渲染模式也是为拉伸的模式不要忘了。下面来看看第三部分的设置。

第三部分

第三部分为爆炸部分，来看看效果：

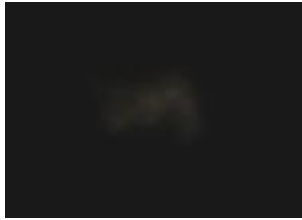


这个效果真的只是个模拟（你们懂这句话的意思吧~~），来看看参数设置吧：

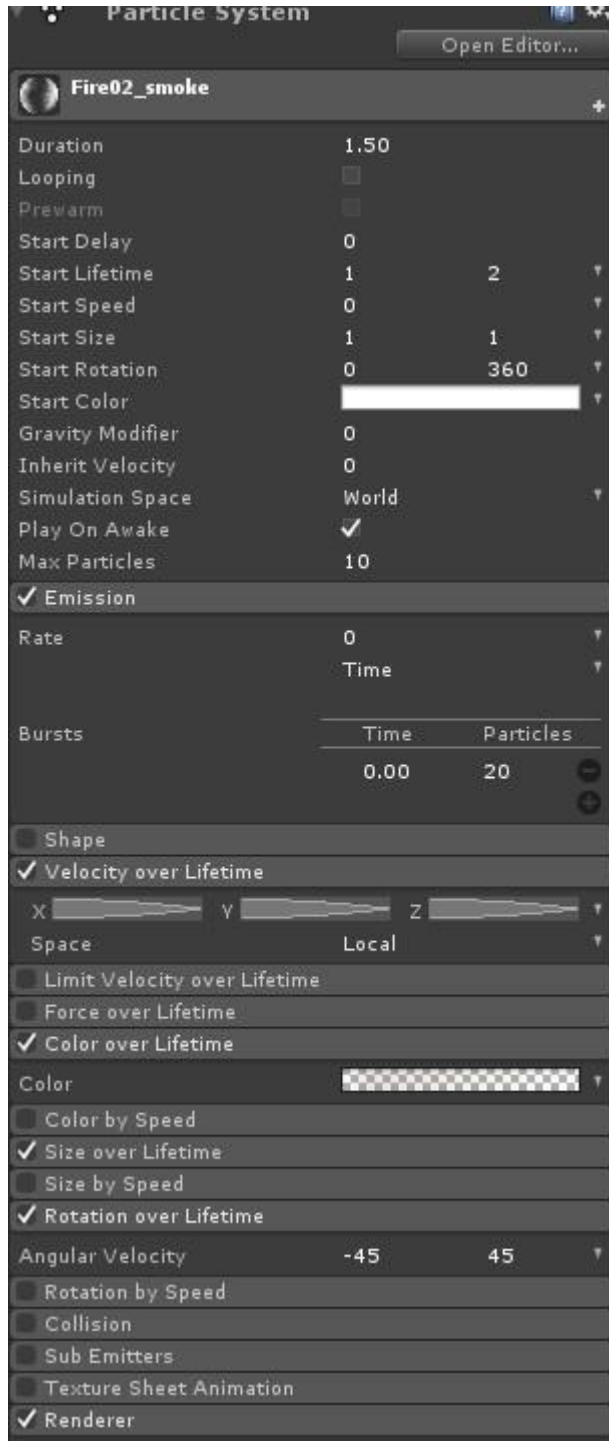


其实参数的设置跟之前的火焰教程的差不多，也没啥好说的。就跳过吧。下面看看一下第四部分。

第四部分



贴图与之前的一样就不发了。来看参数设置：



这个参数又与上面的类似，也没啥好说的，唯一要说的可能就是 shader 的选择，一般的烟雾的 shader 的选择都是 alphablend，所以这个就是使用的是 alphablend。OK，说到这就差不多结束了，整个效果看起来还是不错的。

BY
ALPHA

2013-8-15