

# 游戏项目实践 实践课13

- 游戏粒子系统



1

# 通过关键帧 实现粒子动画

## 练习1-1:

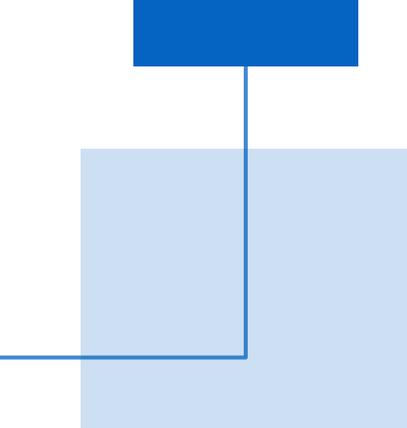
1. 下载资源图片 (13-Images.zip)
2. 按尺寸创建多个Sprite帧图像
3. 创建一个Sprite对象
4. 为该对象添加一个Animation组件
5. 选择该对象, 在Animation中添加Sprite关键帧
6. 实现火炬燃烧的动画



## 练习1-2:

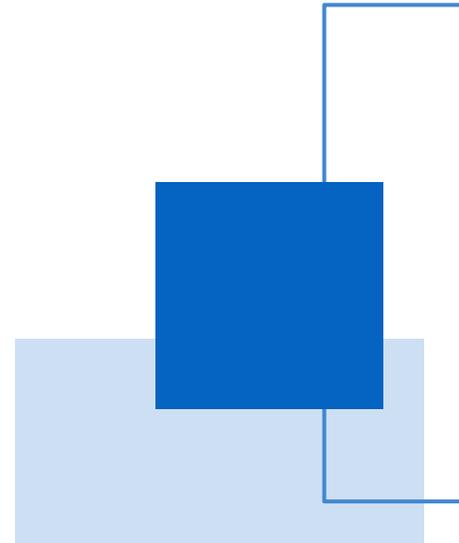
1. 重复1-1操作
2. 实现以下爆炸动画





2

# 创建Unity粒子系统

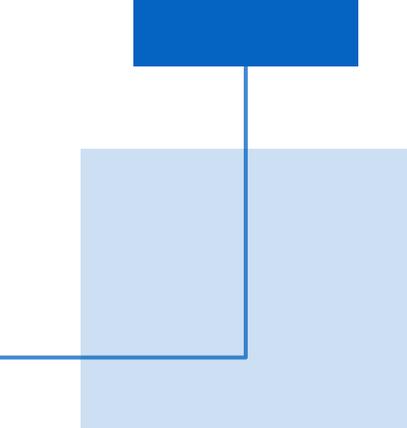


## 练习2-1:

1. 创建一个空对象
2. 为对象创建粒子系统组件
3. 调整粒子系统参数
4. 在Renderer中设置纹理（纹理资源可从13-Particle-Ribbon.unitypackage 或 13-PowerUp-Particles.unitypackage中获得）
5. 将该对象拖到Projects目录中，生成Prefab文件
6. 编写代码实现Prefab文件的载入，须将Prefab文件放到Resources文件夹下，如果没有Resources文件夹，则创建一个。

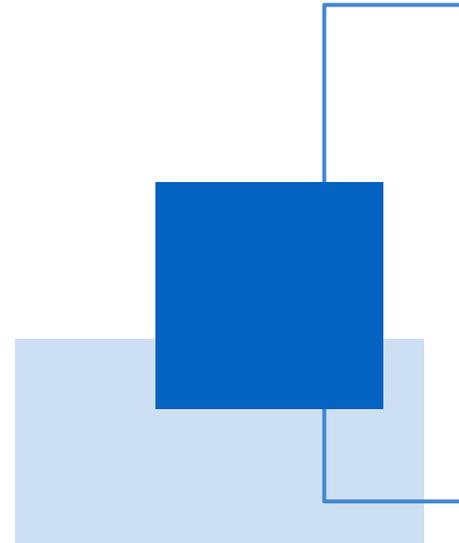
参考代码（P1为Prefab名）

```
GameObject obj = (GameObject)Resources.Load("P1");  
Instantiate(obj);  
或者：Instantiate(Resources.Load("P1"));
```



3

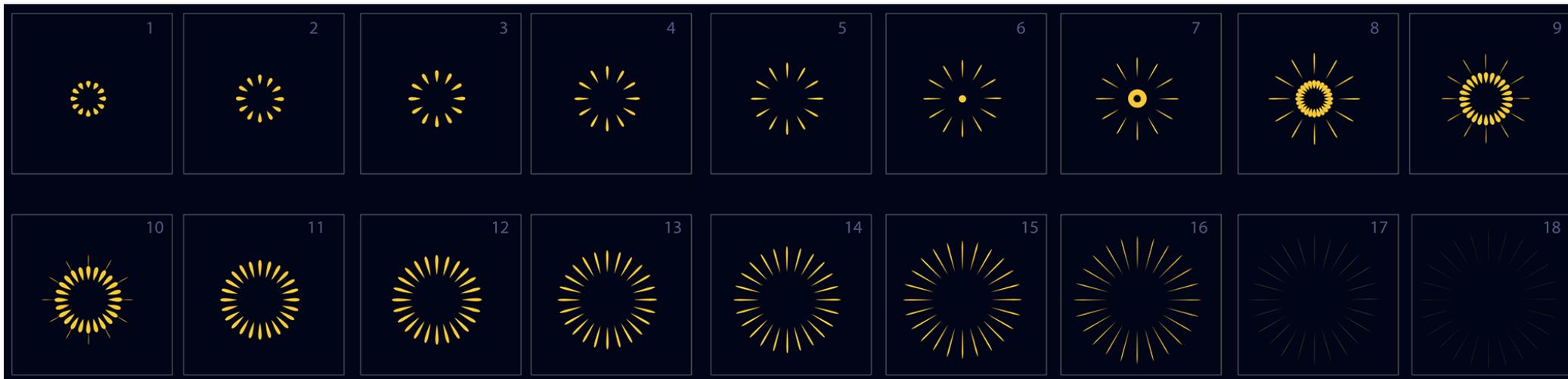
# 实现烟花效果



# 实现烟花效果

## 练习3-1:

1. 创建一个小球
2. 编程实现小球上升运动
3. 为小球挂载一个粒子系统，也可载入已有Prefab， Prefab可来自于13-Particle-Ribbon.unitypackage 及13-PowerUp-Particles.unitypackage，实现小球拖尾的效果
4. 达到一定高度时触发烟花动画（使用关键帧实现）



| Q&A