

La gestion des effets visuels : les particules

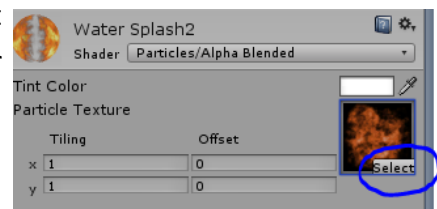
[Visionnez d'abord le tutoriel sur les particules pour comprendre comment on peut les utiliser.](#)

Exercice 6

- Importer le package des particules : Menu : *Assets/Import Package/Particles*
Le dossier « *Particles* » se trouve dans le dossier *Standard Assets*

Création d'une coulée de lave

- Placez la particule *WaterFall* dans votre scène, près du début de la lave. Ce système de particules se trouve dans le dossier *Water*.
- Modifiez la texture de cet objet à partir de l'inspecteur. Sélectionnez la texture « *FlameD* ».



- Pour diminuer la vitesse d'écoulement, modifiez les valeurs des paramètres :
 - Min Energy = 5
 - Max Energy = 5
 - Force Y = -2
 - Modifiez la valeur de Rnd Velocity X = 4 pour voir son effet.
 - Modifiez les valeurs des couleurs et de l'alpha des couleurs pour voir leurs effets.

Apparition de particules lorsqu'on touche un objet

Il faut placer le système de particules sur l'objet (il devient alors une composante de l'objet) et le désactiver. Lorsque l'objet sera touché (ou activé) par un script d'action, le système de particules s'activera aussi.

Si on désire que le système de particules n'émette qu'une seule fois (par exemple, une explosion), il faut cocher les options **OneShot** et **AutoDestruct** dans l'inspecteur du système de particules.

- Créez l'émission de particules lorsqu'on ramasse la potion de l'escalier (la sphère)
 - Placez le système de particules « *Sparkle Rising* » sur la sphère (il se trouve dans le dossier *Particles/Sparkles*). Cet objet est composé de deux systèmes de particules.
 - Activez les options *OneShot* et *AutoDestruct* des deux systèmes de particules qui se trouvent dans l'objet *Sparkle Rising* . Ceci permet d'émettre les particules une seule fois.

- Désactivez l'objet *Sparkle Rising*. Autrement, les particules sont émises dès le départ. À ce moment, Unity affichera une fenêtre de dialogue demandant si vous voulez aussi désactiver les enfants. Choisissez de désactiver les enfants (*deactivate children*)
 - Max doit maintenant toucher la sphère pour que les particules apparaissent.
 - Pour modifier la durée et la taille des particules, il faut modifier les quatre premiers paramètres des particules dans l'inspecteur. (Min Size, MaxSize, MinEnergy, Max Energy) **Note : il est possible d'utiliser seulement un des deux systèmes de particules**
 - Ajoutez le son *Coin2* sur la sphère, et désactivez l'option *Play On Awake* dans l'inspecteur du composant *AudioSource*. Le son se trouve sur *diff_pub*.
- Créez une explosion lorsque le personnage touche un baril
 - Placez le système de particules « *Small explosion* » du dossier « *Legacy Particles* » sur chaque baril animé.
 - Désactivez chaque système de particule
 - Cochez l'option *OneShot*. Normalement, l'option *autodestruct* est déjà cochée.
 - Remarque : Chaque baril doit avoir un nom différent (baril1, baril2 etc.) et doit être présent dans le paramètre *objetMortel* du script *Objet_quiCauseMort_Personnage*.
 - Ajoutez le son *Explosion* sur chaque baril, et désactivez l'option *PlayAutomatically* dans l'inspecteur du composant *AudioSource*.

- Enregistrez la scène et enregistrez le projet ;
- Sélectionnez la scène;
- Choisissez le **Menu Assets > Export Package ...**
 - Nommez (votre NomPrénom) et sauvegardez le « package »
- Remettez votre fichier dans le dossier de remise du cours.
- Glissez votre projet sur votre lecteur U:\