

## Les particules

---

Visionnez d'abord les tutoriels sur les particules pour comprendre comment on peut les utiliser.

### Modification de la taille (scale) des particules

Pour pouvoir modifier la taille des particules, il faut s'assurer que le paramètre **Scaling Mode** est sur l'option **Local** dans l'inspecteur de l'objet.

---

### Consignes pour l'exercice

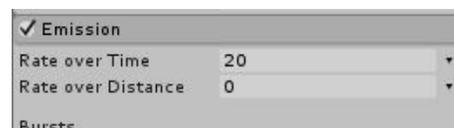
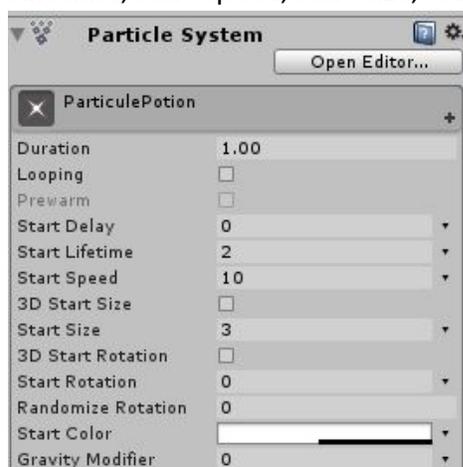
- Importer le *package* "Particules" qui se trouve sur le site du cours.

#### 1- Création des vapeurs de lave

- Trouvez l'objet de particules «Lava» du dossier «*Particules/Explosions-feu-flammes* » dans l'onglet de projet et placez-le au milieu de la coulée de lave de votre scène.
- Positionnez-le légèrement au-dessus de la texture de lave.
- Agrandissez l'objet dans l'inspecteur et modifiez les paramètres pour voir les effets de ces paramètres.

#### 2- Créez l'émission des particules lorsqu'on ramasse la potion

- Créez un objet de particules (*Create/effects/ParticleSystem*), nommez le ParticulePotion
- Placez cet objet à la même position que la potion
- Modifiez la taille (scale) de l'objet dans l'inspecteur,
- Modifiez les paramètres suivants dans l'inspecteur pour que les particules ressemblent à celles du démo:
  - duration, looping, start lifetime, start speed, start size, start color (50% transparent)



- Onglet *Emission*: Rate Over Time à 20

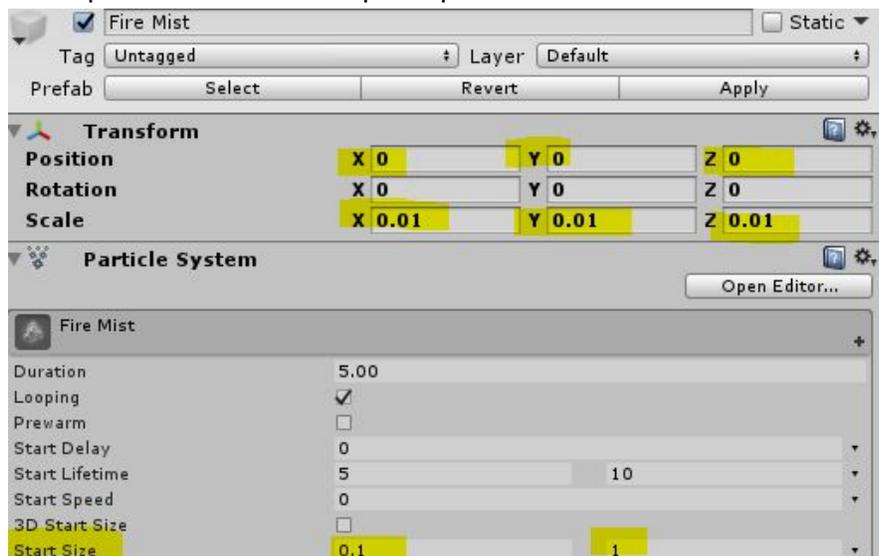
- Modifiez le matériel dans l'onglet *Renderer*, en appuyant sur le cercle et en sélectionnant le matériel STAR.



- Désactivez l'objet *ParticulePotion* dans l'inspecteur pour ne pas le voir au début du jeu et glissez-le sur l'objet *Potion* dans le *Hierarchy*
- Ajoutez le son *Magic* sur l'objet *Potion* dans l'onglet *Hierarchy* et dans l'inspecteur, désactivez l'option *Play on awake* du composant *AudioSource*. Le fichier sonore peut-être téléchargé sur le site du cours.
- Maintenant, si Carl touche la potion, les particules vont apparaître et le son *Magic* va se faire entendre.

### 3- Placez du feu sur les roches

- Placez la particule «*Fire Mist* » du dossier «*Particules/Explosions-feu-flammes* » sur chaque roche (sphère) dans l'onglet *Hierarchy*.
- Ajustez les scales de l'objet à 0.01 dans l'inspecteur
- Assurez-vous que les positions en x,y, et z sont à 0,0,0, ainsi l'objet se trouve au centre de l'objet parent, c'est-à-dire la roche.
- Ajustez le paramètre **Start Size** pour qu'il soit entre 0.1 et 1.



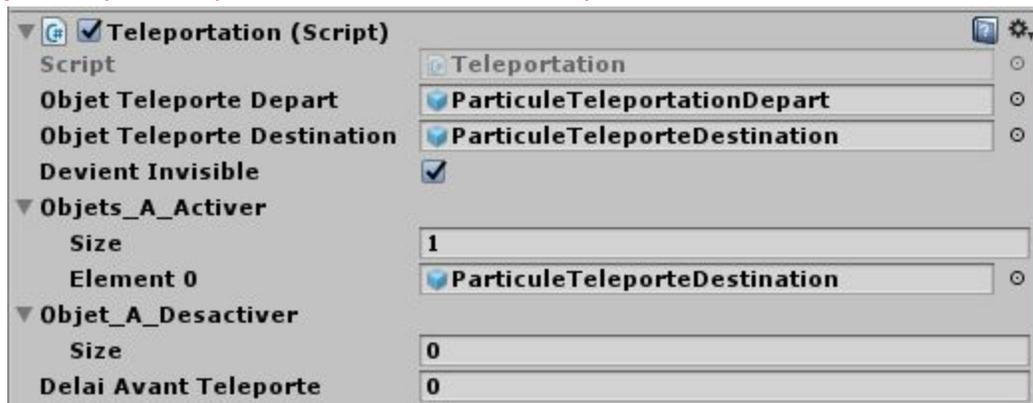
### 4- Le personnage prend feu lorsqu'il meurt

- Placez la particule «*Fire\_01* » du dossier «*Explosions-feu-flammes* » sur le personnage.
- Dans l'inspecteur, ajustez le paramètre **ScalingMode** à **Local** pour pouvoir l'agrandir.
- Désactivez cet objet dans l'inspecteur.
- Maintenant, quand le personnage touche un objet mortel il va prendre en feu.

## 5- [facultatif] Téléportation du personnage

- **Créez** 2 objets de portail de téléportation, en **créant** 2 systèmes de particule **de votre choix** . Le premier se trouve près de la bague et le 2e, près de la sortie comme dans le démo,
- Placez le son **portal\_idle** sur le premier portail et le son **teleportation** sur le 2e.
- Les 2 objets sont invisibles au départ.
- Lorsque le personnage touche la bague, celle-ci disparaît et le premier portail apparaît (à l'aide du script **InteractionObjet** vu au cours précédent)
- Téléchargez le script de téléportation à partir du site et placez-le sur le personnage
- Placez les objets de portail dans les paramètres du script
- Lorsque le personnage touche le premier portail, celui-ci devient invisible et le 2e portail doit être activé par le script

**Remarque** : Le premier portail doit avoir un **collider** pour être détecté



### Remise:

- Enregistrez la scène et enregistrez le projet.
- Créez un exécutable (ou un WebGL) de votre projet dans un dossier de votre NomPrénom
- Remettez votre dossier selon les procédures données en classe.
- Assurez-vous de garder une copie de votre projet...