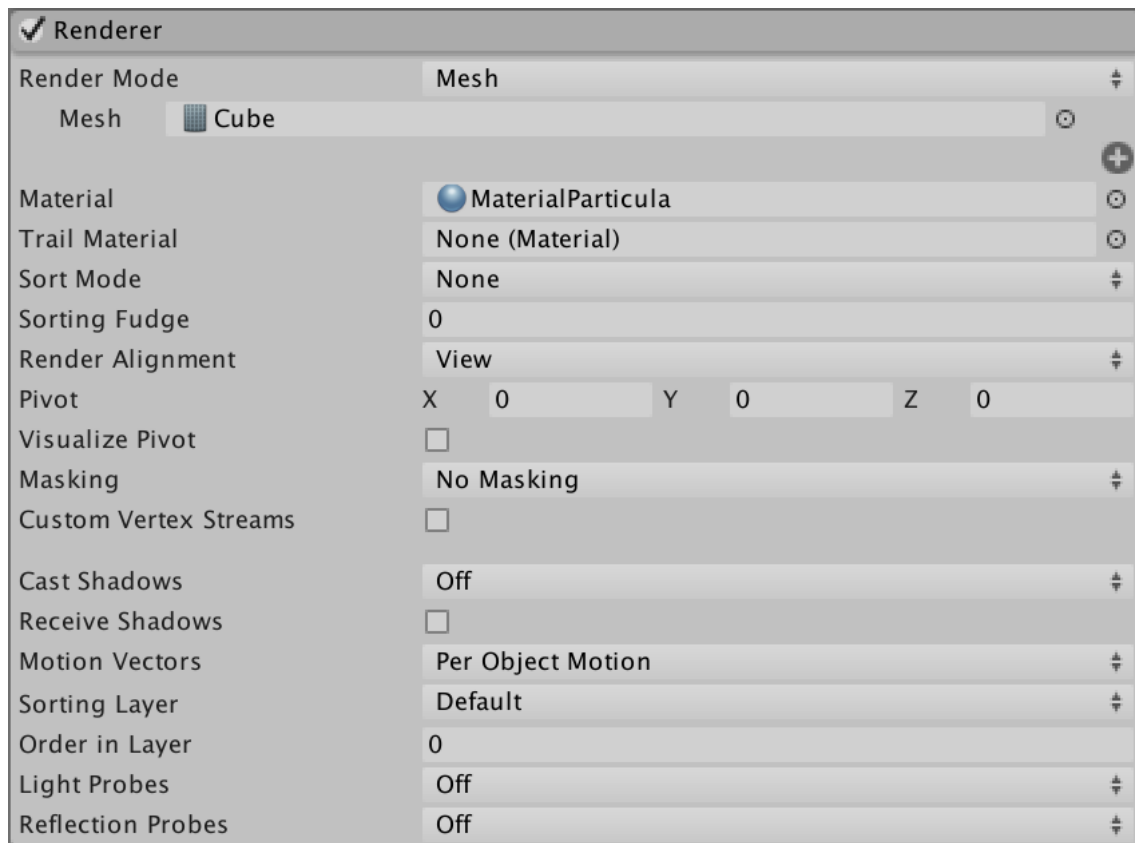


Criando Partícula de Sangue

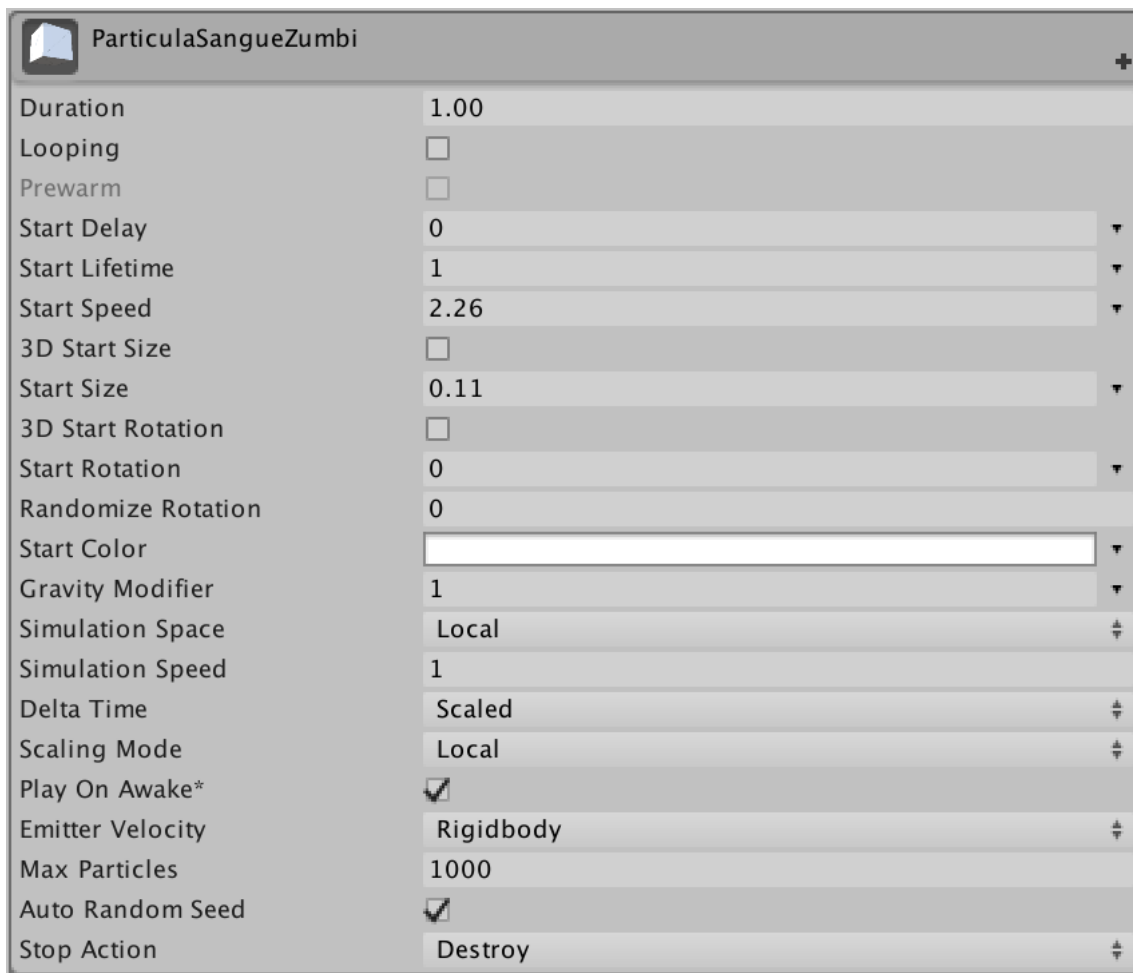
Continuando nessa demanda de aumentar o apelo visual do jogo, vamos verificar algumas coisas: quando nós atiramos no zumbi ele cai e morre, mas não passa aquela impressão de que ele foi atingido.

Para fazer isso, vamos criar um objeto vazio e nele vamos incluir o Componente **Particle System**. Vamos também fazer algumas modificações: a primeira delas é no Renderer da Partícula vamos colocar o tipo de Mesh como, Cubo já que temos um jogo todo no formato de Cubinhos. Também troque o Material da partícula para o mesmo que criamos anteriormente.

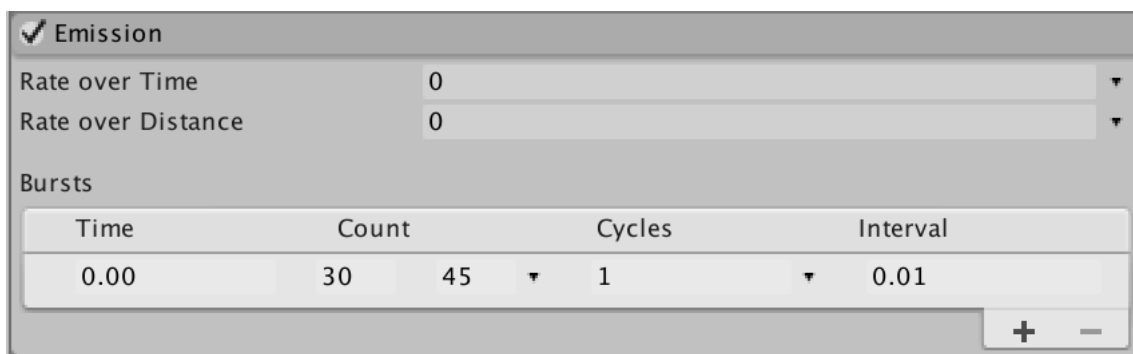


Agora vamos mudar outras configurações na nossa partícula.

Vamos começar alterando a Duração (Duration), Retirando o Loop, Tempo de Vida (Start Lifetime), Velocidade (Start Speed), Tamanho (Start Size) e colocando Gravidade (Gravity Modifier) na nossa partícula.



Depois temos que fazer com que ao invés da partícula acontecer gradativamente ela ocorra de uma vez para isso vamos utilizar o Burst na parte de Emissão (Emission).



Nossa partícula tem que sair para um lado específico que é o lado oposto a direção da nossa bala quando ela entra no personagem, para isso vamos dar a forma de emissão de cone, alterando tamanho. Assim temos controle sobre modificar a direção da partícula.

✓ Shape

Shape	Cone					
Angle	25					
Radius	0.01					
Radius Thickness	1					
Arc	360					
Mode	Random					
Spread	0					
Length	5					
Emit from:	Base					
Position	X	0	Y	0	Z	0
Rotation	X	0	Y	0	Z	0
Scale	X	1	Y	1	Z	1
Align To Direction	<input type="checkbox"/>					
Randomize Direction	0					
Spherize Direction	0					
Randomize Position	0					

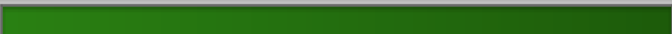
Alteramos a velocidade ao longo do tempo de vida (Velocity over Lifetime) para a opção de aleatorizar entre duas constantes (Random Between Two Constants). Assim cada quadradinho da partícula pode ter uma velocidade diferente entre os dois valores.

✓ Velocity over Lifetime

X	0	Y	0	Z	2
	0		0		5
Space	Local				

Vamos alterar a cor ao longo do tempo de vida (Color over Lifetime) para um gradiente de verde para dar a impressão de gosma de zumbi.

✓ Color over Lifetime

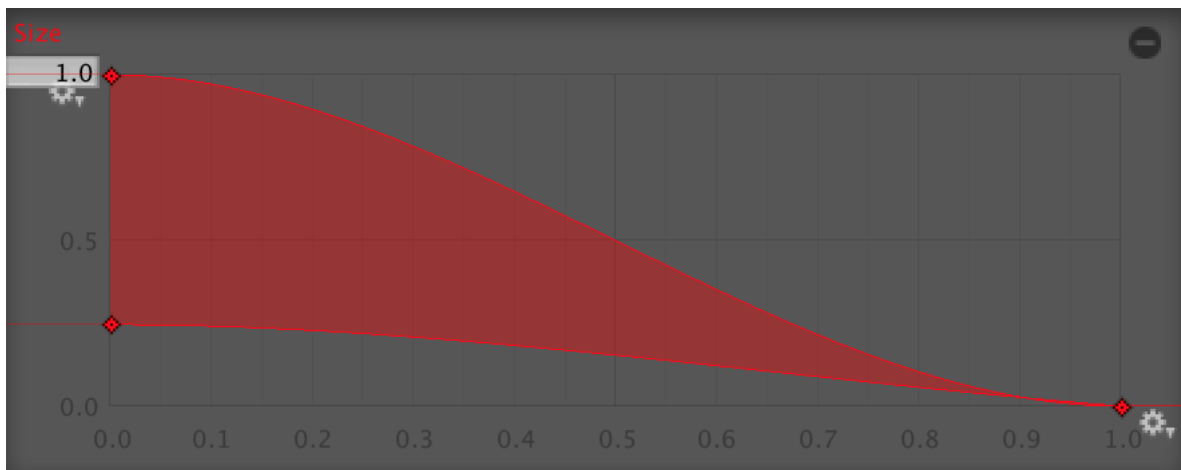
Color	
-------	--

E no Size over Lifetime (tamanho ao longo do tempo de vida) vamos marcar que queremos um valor aleatório entre duas curvas (Random Between Two Curves).

✓ Size over Lifetime

Separate Axes	<input type="checkbox"/>
Size	

Seu gráfico tem que ficar algo assim para sua partícula começar com tamanhos diferentes mas ir sumindo gradativamente.



Se você quiser ver todas as opções dos módulos do Particle System você pode verificar o [Manual](https://docs.unity3d.com/Manual/ParticleSystemModules.html) (<https://docs.unity3d.com/Manual/ParticleSystemModules.html>).