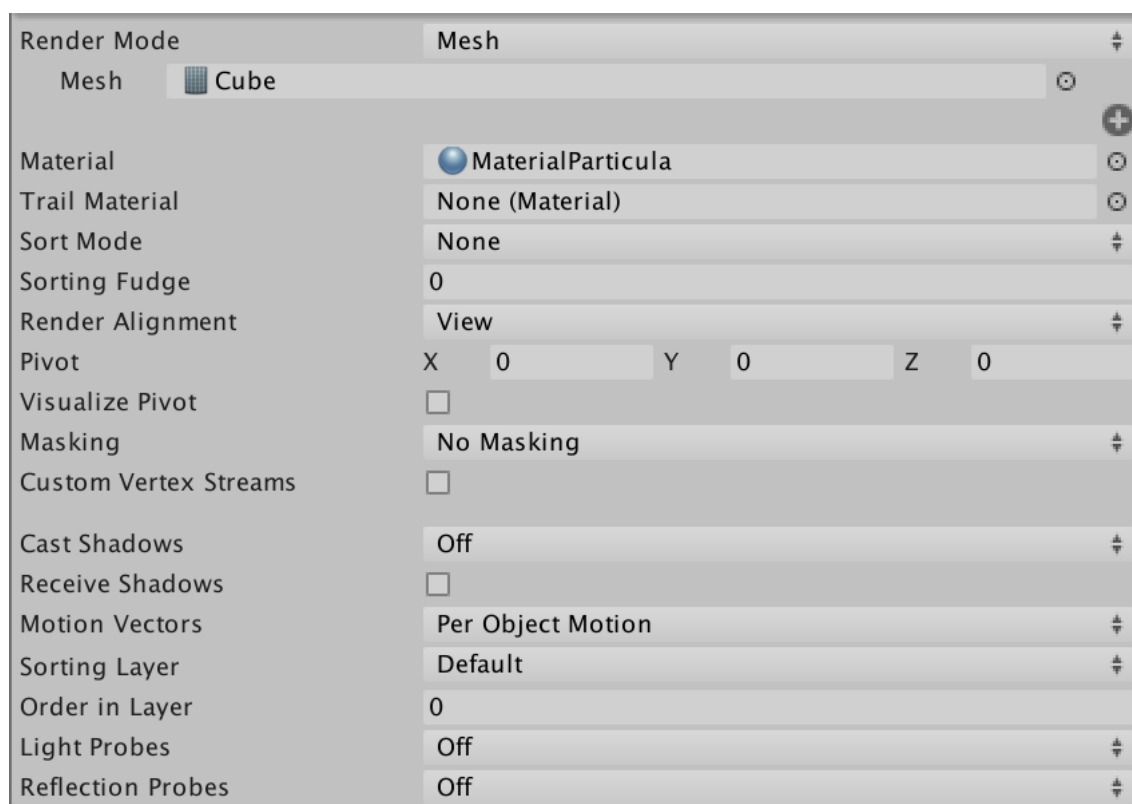


Criando Partícula de Fogo

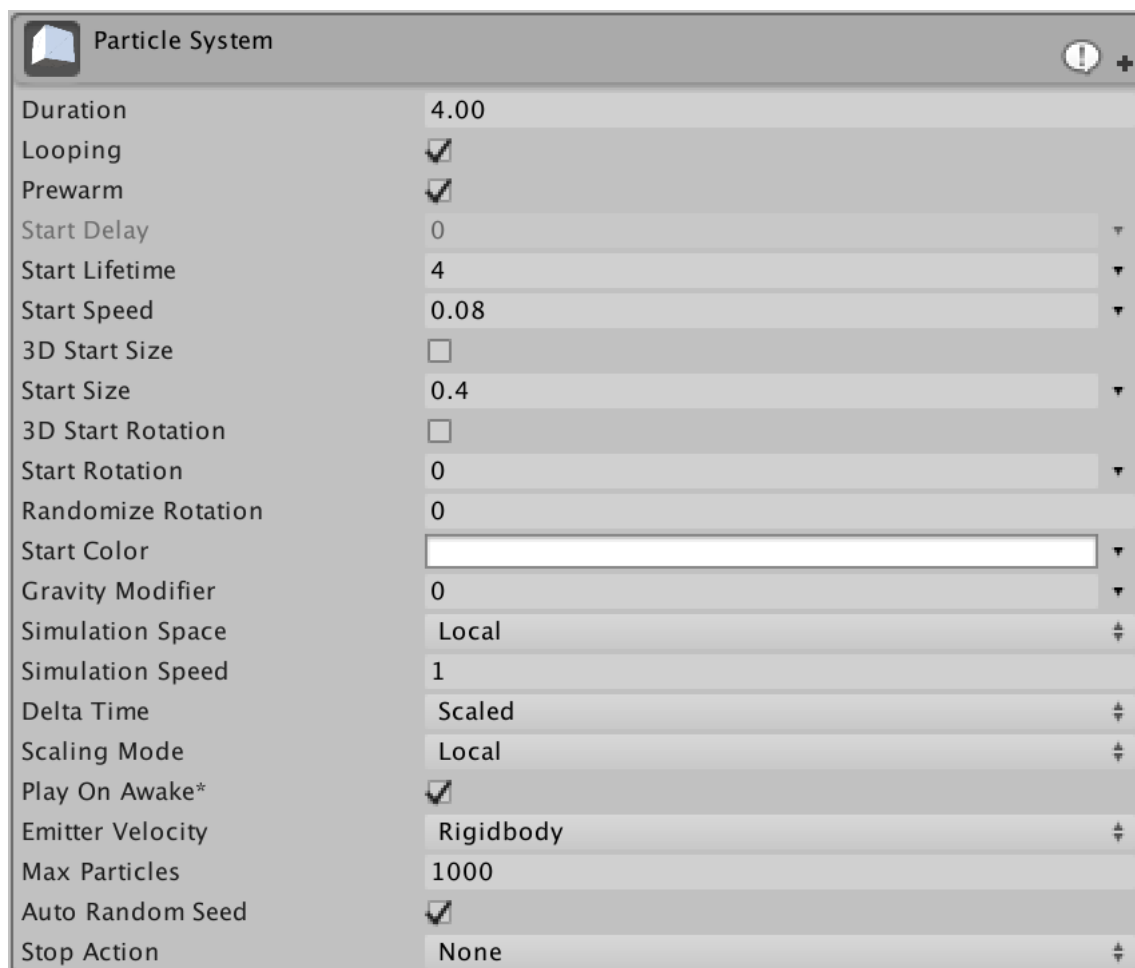
Para passar essa impressão podemos utilizar as partículas do Unity. Partículas são pequenas imagens, ou *meshes*, que se movendo em conjunto passam a impressão de algumas formas fluidas, como fumaça ou fogo, e no nosso caso uma gosma de zumbi!

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 criar um novo material que vai funcionar melhor com a nossa partícula. Na pasta de materiais vamos criar um novo material, e mudar o tipo dele para **Particles/Alpha Blended**.

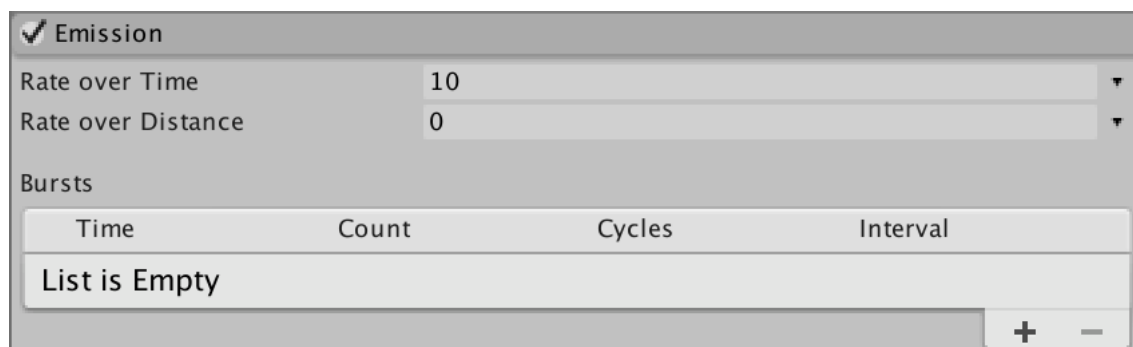
Agora temos que no render trocar o modo de render (Render Mode) que iremos usar para Mesh usando o Cubo e colocar o material que criamos.



Vamos começar a alterar as primeiras opções da partícula como tamanho do ciclo, tamanho, velocidade inicial, duração, etc.



Alteramos a quantidade de partícula que queremos emitir para algo como 10 - você pode aumentar ou diminuir se quiser dar outro tipo de impressão com o fogo.



Agora vamos alterar o formato do emissor de partículas, como queremos condensar que todas as partículas saiam de um mesmo centro podemos criar um emissor do tipo esférico e diminuir seu tamanho.

✓ Shape

Shape Sphere

Radius 0.2

Radius Thickness 1

Position X 0 Y 0 Z 0

Rotation X 0 Y 0 Z 0

Scale X 1 Y 1 Z 1

Align To Direction ☐

Randomize Direction 1

Spherize Direction 0

Randomize Position 0

E vamos alterar a velocidade da partícula para 0.5 no Y, assim durante o tempo de vida dela ela irá sempre ir para cima.

✓ Velocity over Lifetime

X 0 Y 0.5 Z 0

Space World

Para passar uma melhor impressão de ser fogo temos que mudar a cor. Mas ao invés de colocar só uma cor, podemos falar que durante o tempo de vida da partícula ela terá várias cores.

✓ Color over Lifetime

Color

Começando com um branco e passando pelo amarelo até o vermelho.

Mode Blend

Color

Location 0.0 %

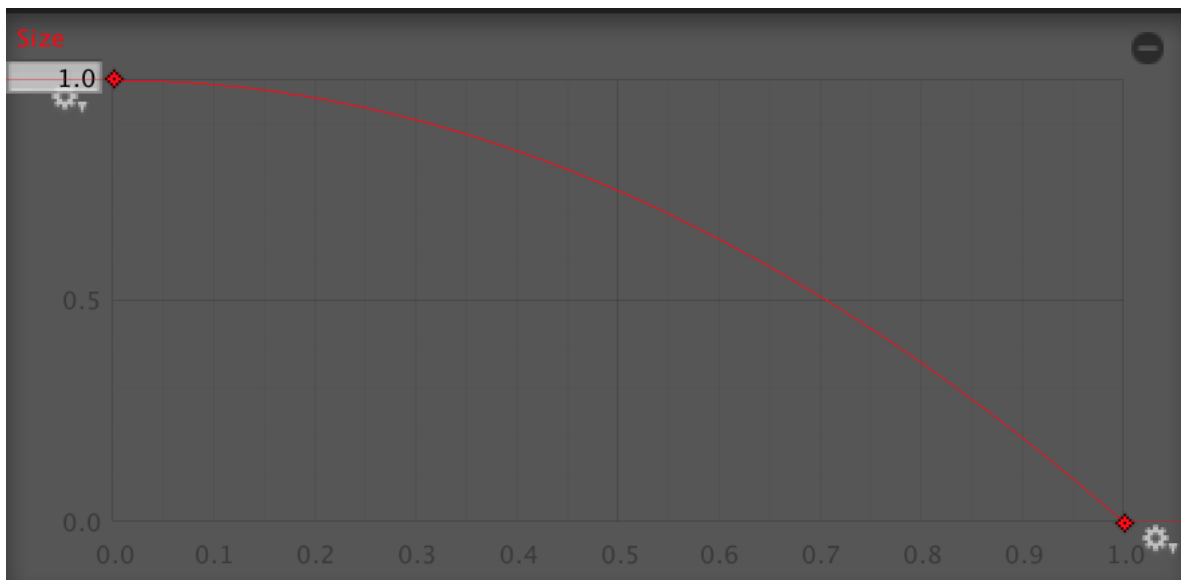
No Tamanho Durante o Tempo de Vida temos que fazê-la diminuir gradativamente até sumir.

✓ Size over Lifetime

Separate Axes ☐

Size

Utilize as opções prontas de gráfico para passar algo como esta curva.



Para não passar a impressão do quadrado subindo estático sempre do mesmo jeito, podemos passar uma Rotação baseada na Velocidade, assim nossa partícula se move de uma forma mais fluída.

