



基于多级粒子系统和新粒子形状的尾焰绘制

<http://www.firstlight.cn> 2010-06-01

针对目前大规模场景中导弹尾焰等特效绘制计算量大，导致系统实时性差等缺点，给出了一种基于多级粒子系统和新型粒子形状的尾焰绘制方法，在用三角函数勾画出轮廓后，对外部采用圆周发射新形状的粒子，内部采用特殊单面片作为基本粒子形状且用直线运动代替曲线运动，并采用了LOD结合GPU的粒子系统技术，在不影响真实感的情况下减少了计算量，有效提高了大规模场景中尾焰特效绘制的逼真度和实时性。

[存档文本](#)