

## KTK\_FireWorks\_Effects\_Volume1: Unity Assets

Version 1.1, September 14, 2016

### ■フォルダ説明

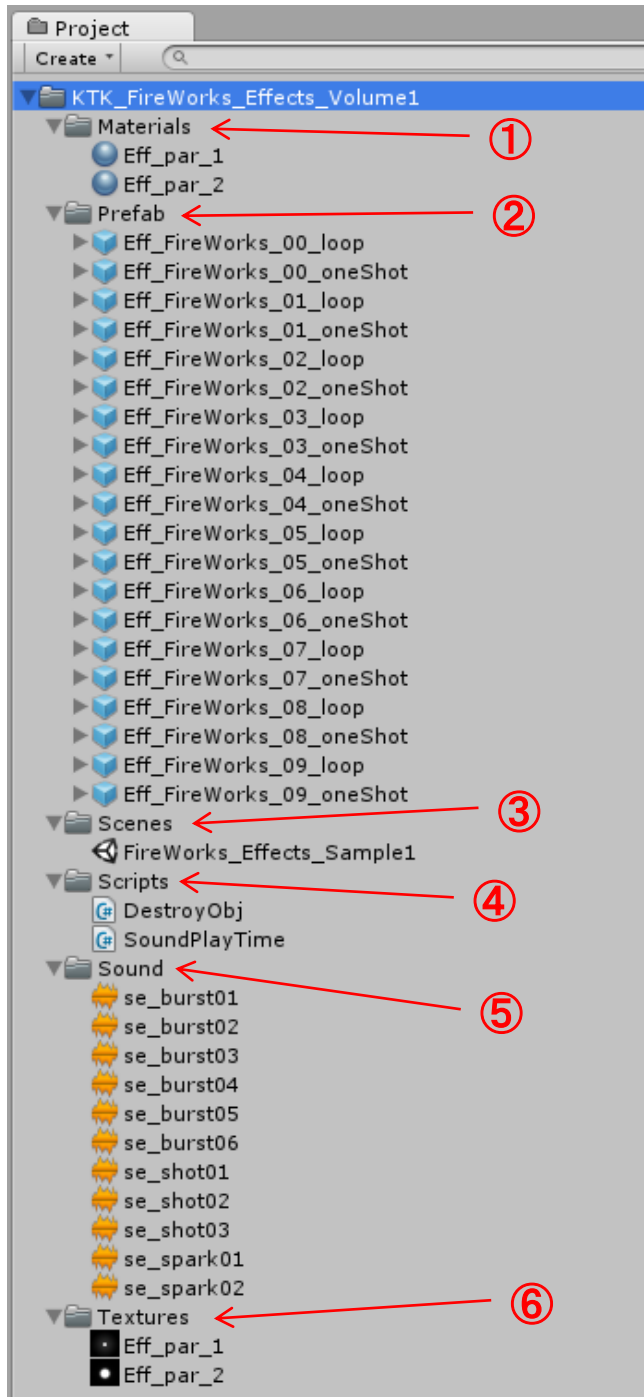


図: ①

KTK\_FireWorks\_Effects\_Volume1/Materials  
マテリアルが入っている。

図: ②

KTK\_FireWorks\_Effects\_Volume1/Prefab  
エフェクトのPrefabが入っている。  
ループエフェクトとワンショットエフェクト  
xxx\_loop : ループエフェクト  
xxx\_oneShot : ワンショットエフェクト

図: ③

KTK\_FireWorks\_Effects\_Volume1/Scenes  
デモシーンが入ってる。  
10種類の花火エフェクトが確認できる。

図: ④

KTK\_FireWorks\_Effects\_Volume1/Scripts  
スクリプトが入っている。

図: ⑤

KTK\_FireWorks\_Effects\_Volume1/Sound  
サウンドが入っている。  
爆発の音、打ち上げの音、  
バチバチする音

図: ⑥

KTK\_FireWorks\_Effects\_Volume1/Textures  
テクスチャーが入っている。

## ■サンプルPrefab説明

“KTK\_FireWorks\_Effects\_Volume1/Prefab”

データは、Particle Systemとサウンド用のGameObjectで作られている。

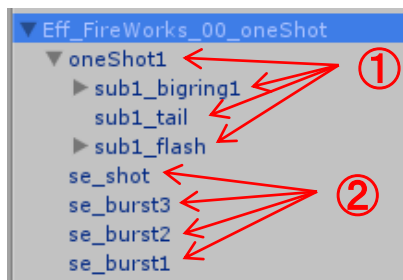


図: ①  
Particle System

図: ②  
サウンド用GameObject

## ■サウンド用GameObjectの説明

“Audio Source” と “Sound Play Time” のコンポーネントで音を鳴らしている。

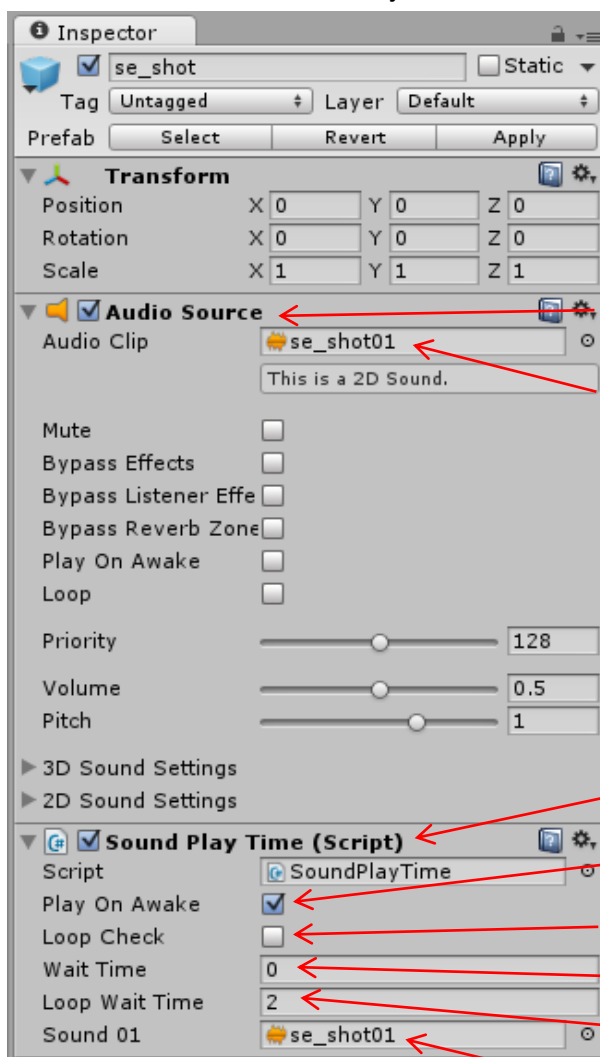


図: ①  
Audio Source

図: ②  
鳴らしたい音素材

図: ③  
音を鳴らすためのスクリプト

図: ④  
即音を鳴らしたい時にOn

図: ⑤  
ループして音を鳴らしたい時にOn

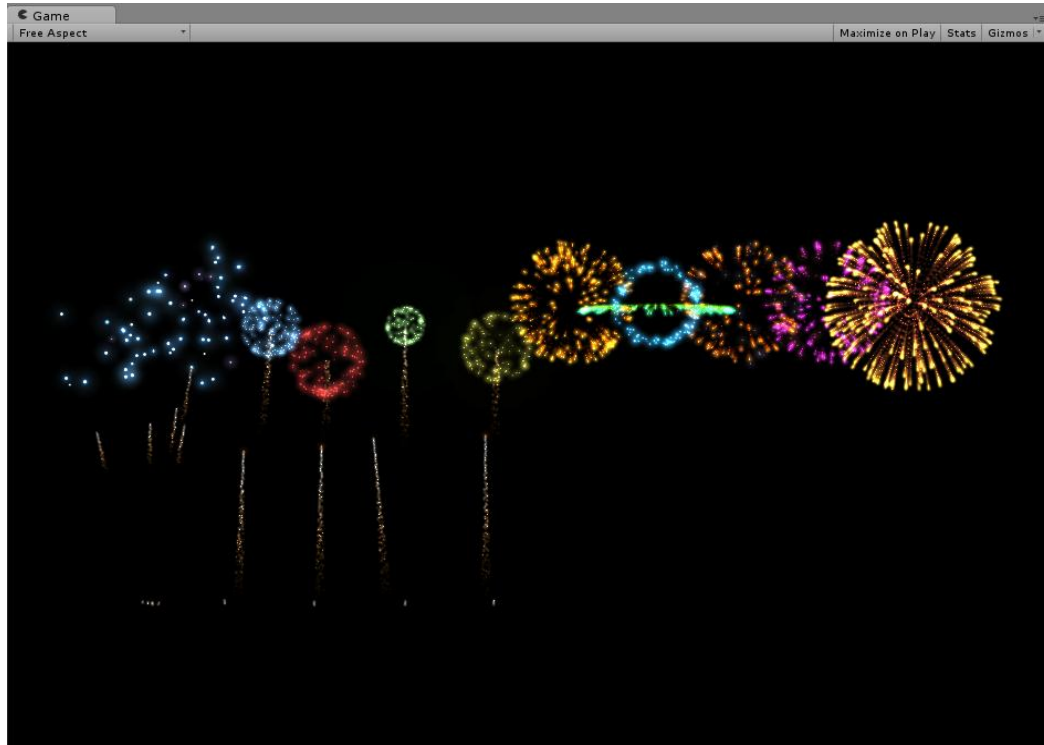
図: ⑥  
スタートして音が鳴るまでの時間

図: ⑦  
LoopCheckがOnの時のループする間隔

図: ⑧  
鳴らしたい音素材

## ■デモシーン説明

“KTK\_FireWorks\_Effects\_Volume1/Scenes/FireWorks\_Effects\_Sample1.unity”



10種類のループする花火エフェクトを確認できる。

## ■バージョン履歴

Version: 1.0 (Jan 06, 2015)  
リリース

Version: 1.1 (September 14, 2016)  
サウンド追加