

## Table des matières

I – Définition	2
II – Les propriétés disponibles	2
III – Les méthodes disponibles	5
IV – Les événements disponibles	5

## I – Définition

**CameraEffectsFx** est un module permettant de faire des effets de camera dans un jeu.

**NB :** Ce module est compatible à un jeu 2D, 3D et est sauvegardable.

## II – Les propriétés disponibles

+ **NodePath Target** : Contient une référence de l'instance d'un noeud de type *Sprite* ou *TextureRect*.

+ **int Effect = 0** : Contient l'effet à appliqué. Les valeurs possibles sont :

- > **MegaAssets.CameraEffect.NONE ou 0** : Aucun effet à appliqué.
- > **MegaAssets.CameraEffect.SIMPLE\_BLUR ou 1** : Utilisation d'un simple effet flou.
- > **MegaAssets.CameraEffect.VIGNETTE ou 2** : Utilisation de l'effet vignette.
- > **MegaAssets.CameraEffect.PIXELIZE ou 3** : Utilisation de l'effet de pixélisation.
- > **MegaAssets.CameraEffect.WHIRL ou 4** : Utilisation de l'effet whirl.
- > **MegaAssets.CameraEffect.SEPIA ou 5** : Utilisation de l'effet sepia.
- > **MegaAssets.CameraEffect.NEGATIVE ou 6** : Utilisation de l'effet negative.
- > **MegaAssets.CameraEffect.CONTRASTED ou 7** : Utilisation de l'effet de contraste.
- > **MegaAssets.CameraEffect.NORMALIZED ou 8** : Utilisation de l'effet normalized.
- > **MegaAssets.CameraEffect.BCS ou 9** : Utilisation de l'effet bcs.
- > **MegaAssets.CameraEffect.MIRAGE ou 10** : Utilisation de l'effet mirage.
- > **MegaAssets.CameraEffect.OLD\_FILM ou 11** : Utilisation de l'effet d'ancien film.
- > **MegaAssets.CameraEffect.STATIC\_CRT ou 12** : Utilisation de l'effet crt statique.
- > **MegaAssets.CameraEffect.MOSAIC ou 13** : Utilisation de l'effet mosaic.
- > **MegaAssets.CameraEffect.LCD ou 14** : Utilisation de l'effet d'écran lcd.
- > **MegaAssets.CameraEffect.GAMEBOY ou 15** : Utilisation de l'effet gameboy.
- > **MegaAssets.CameraEffect.TONE\_COMIC ou 16** : Utilisation de l'effet tone comic.
- > **MegaAssets.CameraEffect.INVERT ou 17** : Utilisation de l'effet d'inversion.
- > **MegaAssets.CameraEffect.TV ou 18** : Utilisation de l'effet de la télévision.
- > **MegaAssets.CameraEffect.VHS ou 19** : Utilisation de l'effet vhs.
- > **MegaAssets.CameraEffect.VHS\_GLITCH ou 20** : Utilisation de l'effet vhs glich.
- > **MegaAssets.CameraEffect.VHS\_PAUSE ou 21** : Utilisation de l'effet vhs pause.
- > **MegaAssets.CameraEffect.VHS\_SIMPLE\_GLITCH ou 22** : Utilisation de l'effet vhs simple glich.
- > **MegaAssets.CameraEffect.BW ou 23** : Utilisation de l'effet bw.
- > **MegaAssets.CameraEffect.BETTER\_CC ou 24** : Utilisation de l'effet better cc.
- > **MegaAssets.CameraEffect.COLOR\_PRECISION ou 25** : Utilisation de l'effet de la précision de couleur.
- > **MegaAssets.CameraEffect.GRAIN ou 26** : Utilisation de l'effet grain.
- > **MegaAssets.CameraEffect.LENS\_DISTORTION ou 27** : Utilisation de l'effet lens distortion.
- > **MegaAssets.CameraEffect.SHARPNESSE ou 28** : Utilisation de l'effet sharpness.
- > **MegaAssets.CameraEffect.SIMPLE\_GRAIN ou 29** : Utilisation de l'effet simple grain.
- > **MegaAssets.CameraEffect.RANDOM\_NOISE ou 30** : Utilisation de l'effet random noise.
- > **MegaAssets.CameraEffect.SCANLINES ou 31** : Utilisation de l'effet scanlines.

- > **MegaAssets.CameraEffect.GLITCH** ou **32** : Utilisation de l'effet glitch.
- > **MegaAssets.CameraEffect.CRT\_SCREEN** ou **33** : Utilisation de l'effet crt.
- > **MegaAssets.CameraEffect.SIMPLE\_CRT** ou **34** : Utilisation de l'effet crt simple.
- > **MegaAssets.CameraEffect.SIMPLE\_GLITCH** ou **35** : Utilisation de l'effet glitch simple.
- > **MegaAssets.CameraEffect.CRT\_LOTTES** ou **36** : Utilisation de l'effet crt lottes.
- > **MegaAssets.CameraEffect.ABERRATION** ou **37** : Utilisation de l'effet d'abération.
- > **MegaAssets.CameraEffect.ADVANCED\_MOSIC** ou **38** : Utilisation de l'effet mosic avancé.
- > **MegaAssets.CameraEffect.ANIMATED\_NOISE** ou **39** : Utilisation de l'effet d'animation de bruit.
- > **MegaAssets.CameraEffect.AVERAGE** ou **40** : Utilisation de l'effet average.
- > **MegaAssets.CameraEffect.BACKGROUND** ou **41** : Utilisation d'un effet utilisé comme arrière-plan.
- > **MegaAssets.CameraEffect.BINARY\_CONVERSION** ou **42** : Utilisation de l'effet de conversion binaire.
- > **MegaAssets.CameraEffect.BINARY\_DEFAULT\_MIX** ou **43** : Utilisation de l'effet de conversion binaire par défaut.
- > **MegaAssets.CameraEffect.COLOR\_BLINDNESS** ou **44** : Utilisation de l'effet de liaison de couleur.
- > **MegaAssets.CameraEffect.DEFAULT** ou **45** : Utilisation d'un effet fainéant.
- > **MegaAssets.CameraEffect.EDGE\_DEFAULT\_MIX** ou **46** : Utilisation de l'effet egde default mix.
- > **MegaAssets.CameraEffect.EDGE\_MOTION\_MIX** ou **47** : Utilisation de l'effet edge motion mix.
- > **MegaAssets.CameraEffect.EDGE\_PREWITT** ou **48** : Utilisation de l'effet edge prewitt.
- > **MegaAssets.CameraEffect.SIMPLE\_EDGE** ou **49** : Utilisation de l'effet edge.
- > **MegaAssets.CameraEffect.EDGE\_SOBEL** ou **50** : Utilisation de l'effet edge sobel.
- > **MegaAssets.CameraEffect.MONOCHROME** ou **51** : Utilisation de l'effet monochrome.
- > **MegaAssets.CameraEffect.MOTION** ou **52** : Utilisation de l'effet de mouvement.
- > **MegaAssets.CameraEffect.SIMPLE\_MOSIC** ou **53** : Utilisation de l'effet mosic.
- > **MegaAssets.CameraEffect.MOTION\_BLUR** ou **54** : Utilisation de l'effet du mouvement flou.

+ **NodePath Privot** : Contient une référence de l'instance d'un noeud de type *Camera2D* ou *Camera*. N'utilisez cette propriété que si l'effet choisi est un *Motion Blur*.

+ **int ListenTransform = 2** : Quelle transformation écoutée lorsque l'effet choisi est un *Motion Blur*? Les valeurs possibles sont :

- > **MegaAssets.Transformation.NONE** ou **0** : Aucune transformation ne sera écouter, que cela soit dans le plan ou dans l'espace.
- > **MegaAssets.Transformation.LOCATION** ou **1** : L'effet se déclenchera uniquement au changement de la position du *Privot*.
- > **MegaAssets.Transformation.ROTATION** ou **2** : L'effet se déclenchera uniquement au changement de la rotation du *Privot*.

- > **MegaAssets.Transformation.SCALE** ou **3** : L'effet se déclenchera uniquement au changement de la taille du *Pivot*.
- > **MegaAssets.Transformation.LOCROT** ou **4** : L'effet se déclenchera au changement de la rotation et de la position du *Pivot*.
- > **MegaAssets.Transformation.LOCSCALE** ou **5** : L'effet se déclenchera au changement de la position et de la taille du *Pivot*.
- > **MegaAssets.Transformation.ROTSKALE** ou **6** : L'effet se déclenchera au changement de la rotation et de la taille du *Pivot*.
- > **MegaAssets.ListenTransform.ALL** ou **7** : L'effet se déclenchera quelque soit la transformation qui a été affecté.

+ **int ListenAxis** = **2** : Quelle axe écouté lorsque l'effet choisi est un *Motion Blur* ? Les valeurs possibles sont :

- > **MegaAssets.Axis.NONE** ou **0** : Aucun axe ne sera écouter, que cela soit dans le plan ou dans l'espace.
- > **MegaAssets.Axis.X** ou **1** : L'effet se déclenchera uniquement au changement de valeur au niveau de l'axe des abscisses du *Pivot*.
- > **MegaAssets.Axis.XY** ou **7** : L'effet se déclenchera uniquement au changement de valeur au niveau de l'axe des abscisses et des ordonnées du *Pivot*.
- > **MegaAssets.Axis.XZ** ou **8** : L'effet se déclenchera uniquement au changement de valeur au niveau de l'axe des abscisses et de Z du *Pivot*.
- > **MegaAssets.Axis.Y** ou **2** : L'effet se déclenchera uniquement au changement de valeur au niveau de l'axe des ordonnées du *Pivot*.
- > **MegaAssets.Axis.YZ** ou **9** : L'effet se déclenchera uniquement au changement de valeur au niveau de l'axe des ordonnées et de Z du *Pivot*.
- > **MegaAssets.Axis.Z** ou **3** : L'effet se déclenchera uniquement au changement de valeur au niveau de l'axe Z du *Pivot*.
- > **MegaAssets.Axis.XYZ** ou **13** : L'effet se déclenchera uniquement au changement de valeur au niveau de l'axe des abscisses, des ordonnées et de Z du *Pivot*.

+ **int FullScreen** = **0** : Redimension le sprite en question pour que sa taille occupe tous l'espace disponible sur l'écran. Les valeurs possibles sont :

- > **MegaAssets.FullMonitor.NONE** ou **0** : Aucun redimensionnement à appliqué.
- > **MegaAssets.FullMonitor.HORIZONTAL** ou **1** : Redimensionnement horizontal.
- > **MegaAssets.FullMonitor.VERTICAL** ou **2** : Redimensionnement vertical.
- > **MegaAssets.FullMonitor.BOTH** ou **3** : Redimensionnement horizontal et vertical.

+ **int Responsive** = **true** : Voulez-vous adapter les positions et la taille de l'effet en fonction des dimensions de l'écran ? Les valeurs possibles sont :

- > **MegaAssets.FullMonitor.NONE** ou **0** : Aucun responsive à appliqué.
- > **MegaAssets.FullMonitor.HORIZONTAL** ou **1** : Responsive horizontal.
- > **MegaAssets.FullMonitor.VERTICAL** ou **2** : Responsive vertical.
- > **MegaAssets.FullMonitor.BOTH** ou **3** : Responsive horizontal et vertical.

+ **int** **Layout** = **0** : Voulez-vous adapter les positions et la taille du sprite en fonction des dimensions de l'écran. Les valeurs possibles sont :

- > **MegaAssets.Disposal.NONE** ou **0** : Aucune disposition ne sera appliquée.
- > **MegaAssets.Disposal.CENTER** ou **1** : Centrage automatique.
- > **MegaAssets.Disposal.TOP** ou **2** : Positionnement en haut de l'écran.
- > **MegaAssets.Disposal.RIGHT** ou **3** : Positionnement à droite de l'écran.
- > **MegaAssets.Disposal.BOTTOM** ou **4** : Positionnement en bas de l'écran.
- > **MegaAssets.Disposal.LEFT** ou **5** : Positionnement à gauche de l'écran.

+ **float** **Transition** = **0.0** : Quel est le temps mort entre deux effets ? Cette propriété est sollicitée lorsque l'on change d'effet.

+ **int** **TransitionType** = **0** : Quel type de transition adopté ? Les valeurs possibles de ce champ sont celles de Godot. Cette propriété est sollicitée lorsque l'on change d'effet.

+ **int** **TransitionEasing** = **2** : Quel assouplissement adopté ? Les valeurs possibles de ce champ sont celles de Godot. Cette propriété est sollicitée lorsque l'on change d'effet.

+ **bool** **TransitionBound** = **false** : Voulez-vous établir une liaison entre les effets ? Cette propriété est sollicitée lorsque l'on change d'effet.

### III – Les méthodes disponibles

- + **void** **interpolate\_visibility** (**value**, **min**, **max**, **invert** = **false**, **delay** = **0.0**) : Interpolation de visibilité au niveau du sprite de l'effet en question. Cette méthode agit sur la propriété *modulate* du sprite présentant l'effet choisi.
  - » **float** | **int** **value** : Contient l'état de la visibilité.
  - » **float** | **int** **min** : Contient la valeur minimale de la visibilité.
  - » **float** | **int** **max** : Contient la valeur maximale de la visibilité.
  - » **bool** **invert** : La modification de la valeur de la visibilité doit-elle se faire dans le sens inverse de son état actuelle ?
  - » **float** **delay** : Quel est le temps mort avant le changement d'état ?

### IV – Les événements disponibles

- + **transition\_started** (**node**) : Signal déclenché avant le changement d'effet avec une transition supérieur à 0.
  - » **Node** **node** : Contient le noeud où cet signal a été émis.

- + **transition\_finished (node)** : Signal déclenché après le changement d'effet avec une transition supérieur à 0.
  - » **Node node** : Contient le noeud où cet signal a été émit.
  
- + **transition\_running (node)** : Signal déclenché au cours d'une transition entre deux effets.
  - » **Node node** : Contient le noeud où cet signal a été émit.
  
- + **effect\_changed (node)** : Signal déclenché au changement d'effet.
  - » **Node node** : Contient le noeud où cet signal a été émit.