

Table des matières

I – Définition	2
II – Les propriétés disponibles	2

I – Définition

StandardEffectsFx est un module permettant de faire des effets simple cool et sympa dans un jeu vidéo. Notez qu'il y a deux catégories d'effets à savoir : Les effets en deux dimension et ceux en trois dimension.

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 *MeshInstance*, *Node2D* ou *Control*.

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

- > **MegaAssets.StandardEffect.NONE ou 0** : Aucun effet à appliqué.
- > **MegaAssets.StandardEffect.BAKED_SPRITE_GLOW2D ou 1** : Utilisation de l'effet baked glow sprite 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.BILINEAR_FILTERING2D ou 2** : Utilisation de l'effet bilinear filtering 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.BILLBOARD2D ou 3** : Utilisation de l'effet billboard.
- > **MegaAssets.StandardEffect.BLUR2D ou 4** : Utilisation de l'effet flou.
- > **MegaAssets.StandardEffect.CHROMATIC_ABERATION2D ou 5** : Utilisation de l'effet chromatic aberation 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.CLOUD2D ou 6** : Utilisation de l'effet de nuage 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.COMPOSE2D ou 7** : Utilisation de l'effet de composition.
- > **MegaAssets.StandardEffect.CROSSHAIR2D ou 8** : Utilisation de l'effet crosshair 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.DISSOLVE2D ou 9** : Utilisation de l'effet dissolve 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.DISTORTION2D ou 10** : Utilisation de l'effet distortion 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.FADE2D ou 11** : Utilisation de l'effet de disparution.
- > **MegaAssets.StandardEffect.FLAT_OUTLINE2D ou 12** : Utilisation de l'effet flat outline 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.GAUSSIAN_BLUR2D ou 13** : Utilisation de l'effet gaussian blur 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.GAUSSIAN_BLUR_OPTIMIZED2D ou 14** : Utilisation de l'effet d'écran gaussian blur optimized 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.GRAIDENT2D ou 15** : Utilisation de l'effet gradient 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.GRAIDENT_SHIFT2D ou 16** : Utilisation de l'effet gradient shift 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.GRAYSCALE2D ou 17** : Utilisation de l'effet grayscale 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.INLINE2D ou 18** : Utilisation de l'effet inline 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.INOUTLINE2D ou 19** : Utilisation de l'effet inoutline 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.INVERT2D ou 20** : Utilisation de l'effet d'inversion de couleur 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.NEGATIVE2D ou 21** : Utilisation de l'effet de négation 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.OUTLINE2D ou 22** : Utilisation de l'effet outline 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.PIXELIZE2D ou 23** : Utilisation de l'effet de pixélisation 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.PIXEL_OUTLINE2D ou 24** : Utilisation de l'effet pixel outline 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.POINTILISM2D ou 25** : Utilisation de l'effet pointilisme 2d.

- > **MegaAssets.StandardEffect.PSYCHADELIC2D ou 26** : Utilisation de l'effet psychadelic 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.REFLECTION2D ou 27** : Utilisation de l'effet de réflexion 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.SEPIA2D ou 28** : Utilisation de l'effet sepia 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.SHADOW2D ou 29** : Utilisation de l'effet d'ombre 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.SHINY2D ou 30** : Utilisation de l'effet shiny 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.SHOCKWAVE2D ou 31** : Utilisation de l'effet de vibration de matériel 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.SIMPLE_DISSOLVE2D ou 32** : Utilisation de l'effet de désintégration 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.SOBEL_EDGE2D ou 33** : Utilisation de l'effet sobel edge 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.STACKED2D ou 34** : Utilisation de l'effet stacked 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.SWIRL2D ou 35** : Utilisation de l'effet swirl 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.VIGNETTE2D ou 36** : Utilisation de l'effet vignette 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.WATER2D ou 37** : Utilisation de l'effet d'eau 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.XRAY_MASK2D ou 38** : Utilisation de l'effet x-ray mask 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.ZOOM_BLUR2D ou 39** : Utilisation de l'effet d'agrandissement flou.
- > **MegaAssets.StandardEffect.XBRZ2D ou 40** : Utilisation de l'effet xbrz 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.SIMPLE_FIRE2D ou 41** : Utilisation de l'effet feu en 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.OMNISCALE2D ou 42** : Utilisation de l'effet omniscale 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.EASY_BLEND2D ou 43** : Fournit plusieurs autres pack d'effet agissant sur le physique de l'objet 2d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.ADVANCED_TOON3D ou 44** : Utilisation de l'effet avancé du toon 3d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.CEL3D ou 45** : Utilisation de l'effet cel 3d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.CLOUD3D ou 46** : Utilisation de l'effet de nuage 3d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.COLOR_BLENDED3D ou 47** : Utilisation de mélange de couleur 3d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.CRISTAL3D ou 48** : Utilisation de l'effet de cristélisation de matériaux 3d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.CURVATURE3D ou 49** : Utilisation de l'effet courbure 3d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.DISSOLVE3D ou 50** : Utilisation de l'effet désintégration 3d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.FLEXIBLE_TOON3D ou 51** : Utilisation de l'effet flexible toon 3d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.FORCE_FIELD3D ou 52** : Utilisation de l'effet de champ de force 3d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.GRADE3D ou 53** : Utilisation de l'effet dégradé 3d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.MOSAIC3D ou 54** : Utilisation de l'effet mosaïque 3d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.OUTLINE3D ou 55** : Utilisation de l'effet outline 3d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.OVERDRAW3D ou 56** : Utilisation de l'effet overdraw 3d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.PLANET_ATMOSPHERE3D ou 57** : Utilisation de l'effet d'atmosphère de planet 3d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.PSX_LIT3D ou 58** : Utilisation de l'effet psx lit 3d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.PULSE_GLOW3D ou 59** : Utilisation de l'effet pulse glow 3d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.REFRACTION3D ou 60** : Utilisation de l'effet de réfraction 3d.
- > **MegaAssets.StandardEffect.RIM3D ou 61** : Utilisation de l'effet rim 3d.

- > `MegaAssets.StandardEffect.SHOCKWAVE3D` ou **62** : Utilisation de l'effet de vibration de matériel 3d.
- > `MegaAssets.StandardEffect.SIMPLE_FORCE_FIELD3D` ou **63** : Utilisation de l'effet de champ de force 3d.
- > `MegaAssets.StandardEffect.STYLIZED_LIQUID3D` ou **64** : Utilisation de l'effet de liquide dans un verre 3d.
- > `MegaAssets.StandardEffect.WIND3D` ou **65** : Utilisation de l'effet de vent 3d.
- > `MegaAssets.StandardEffect.XRAY_GLOW3D` ou **66** : Utilisation de l'effet x-ray glow 3d.
- > `MegaAssets.StandardEffect.DEBANDING_MATERIAL3D` ou **67** : Utilisation de l'effet debanding material 3d.
- > `MegaAssets.StandardEffect.ADVANCED_DECAL3D` ou **68** : Utilisation de l'effet decal avancé 3d.
- > `MegaAssets.StandardEffect.SIMPLE_DECAL3D` ou **69** : Utilisation de decal simple 3d.
- > `MegaAssets.StandardEffect.SIMPLE_FIRE3D` ou **70** : Utilisation d'un simple effet de feu 3d.
- > `MegaAssets.StandardEffect.LIGHT_RAYS3D` ou **71** : Utilisation de l'effet de rayons de lumière 3d.
- > `MegaAssets.StandardEffect.LENS_FLARE3D` ou **72** : Utilisation de l'effet lens flare 3d.

+ **bool Geometry = true** : Voulez-vous que l'effet à appliqué soit mis sur la propriété *material_override*? Notez que la désactivation de cette option ne peut qu'être fait que sur un noeud de type *MeshInstance*.

+ **int Index = 0** : Contient l'index de position du matériel qui sera affecté par l'effet. Cette propriété est à utilisée uniquement sur un noeud de type *MeshInstance*.

+ **bool NextPass = false** : Voulez-vous que l'effet à appliqué soit mis sur la valeur de la propriété *NextPass*? Le comportement de cette option est récursive.