

SHALLWAY STUDIO

Xffect Editor

API Manual

Version 4.0.0

2013/10/10

访问 <http://shallway.net/xffect/doku.php?id=zh:main> 了解更多教程

void Active()	1
void DeActive()	1
bool IsPlaying	1
StopSmoothly(float fadeTime)	1
void SetScale(Vector2 scale, string eflName)	1
SetColor(Color color, string eflName)	1
void SetRotation(float angle, string eflName)	2
void SetGravityGoal(Transform goal, string eflName)	2
void SetCollisionGoalPos(Transform pos, string eflName)	2
void OnCollisionHandler(Xft.CollisionParam param)	2

void Active()

激活 Xffect

void DeActive()

关闭 Xffect

bool IsPlaying

检测 Xffect 是否为活跃状态

StopSmoothly(float fadeTime)

温柔地停止 Xffect

- fadeTime 表示消失时间

参考示例：“Tutorial/GettingStart/StopYourEffect”

void SetScale(Vector2 scale, string eflName)

设置某个 EffectLayer 的 Scale Config

- scale 表示需要设置的缩放值
- eflName 表示需要设置的 EffectLayer 的名字

参考示例：“Tutorial/API Usage/MagicChain”

SetColor(Color color, string eflName)

设置某个 EffectLayer 的 Color

- color 表示需要设置的颜色

- eflName 表示需要设置的 EffectLayer 的名字

```
void SetRotation(float angle, string eflName)
```

设置某个 EffectLayer 的 Rotation

- angle 表示需要设置的旋转量
- eflName 表示需要设置的 EffectLayer 的名字

```
void SetGravityGoal(Transform goal, string eflName)
```

设置某个 EffectLayer 下的 GravityModifier 的 gravity object 参数

- goal 表示新的 transform
- eflName 表示需要设置的 EffectLayer 的名字

参考示例: “Tutorial/API Usage/GravityDemo”

```
void SetCollisionGoalPos(Transform pos, string eflName)
```

设置某个 EffectLayer 下的 Collision Config 的 collision goal 参数

- pos 表示新的 goal
- eflName 表示需要设置的 EffectLayer 的名字

参考示例: “Tutorial/API Usage/GravityDemo”

```
void OnCollisionHandler(Xft.CollisionParam param)
```

该函数为在 Collision Config 栏下设置的 event handler function, 主要是传递过来的参数 param 包含以下信息:

- **GameObject CollideObject**

表示碰撞的 Object

- **Vector3 CollidePos**

表示碰撞的位置

- **Vector3 CollideDir**

表示碰撞的方向

参考示例: “Tutorial/API Usage/GravityDemo”