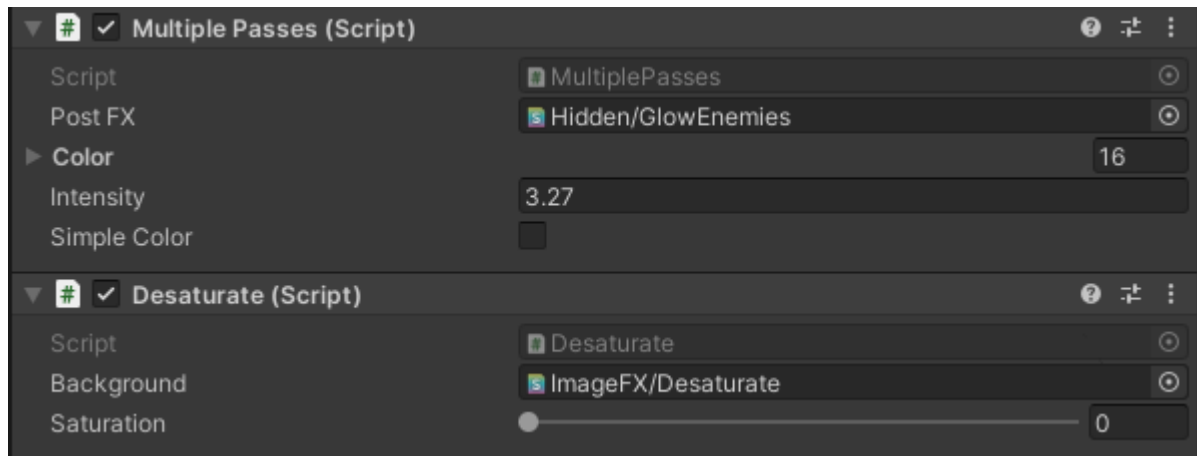


<b>Efectos de accesibilidad</b>	<b>2</b>
Preparar el efecto para su uso	2
ID de los materiales	2
Desactivar efecto de color	2
Script Multiple Passes	3
1. Color	3
2. Intensity	3
3. Simple Color	3
Script Desaturate	3
<b>Efectos Retro</b>	<b>4</b>
Affine Texture Mapping	4
No FPU	4
Horizontal y Vertical Resolution	4
Activar los efectos retro de manera global usando shader keywords	5
Índice de Global Keywords	5

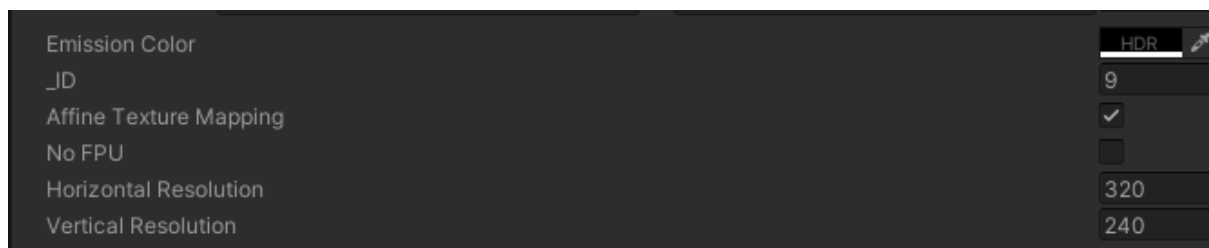
# Efectos de accesibilidad

## Preparar el efecto para su uso



Añade los scripts **Multiple Passes** y **Desaturate** a la cámara, en el orden mostrado. En Post FX asocia el **shader Glow Enemies** y en Background el **shader Desaturate**.

## ID de los materiales



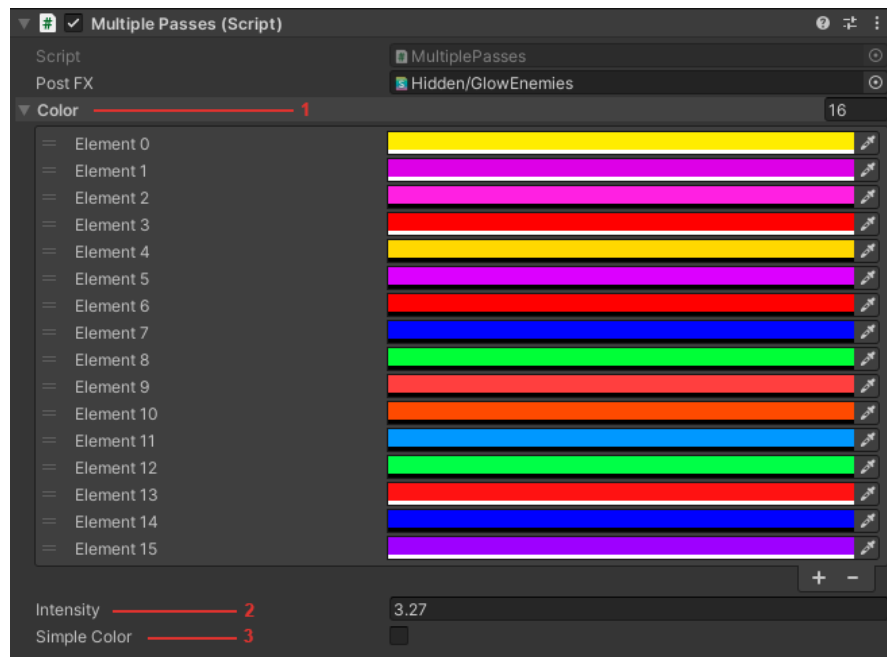
La propiedad `_ID` de los materiales cambia como se ven los objetos.

Si el valor es 0 el script **Desaturate** lo entenderá como objeto del fondo y procederá a desaturar el color del objeto. En cambio si el valor es de 1-16 elegirá uno de los colores de la paleta del script **Multiple passes**.

## Desactivar efecto de color

Desactiva **Simple Color** y pon la intensidad a 0.

## Script Multiple Passes



### 1. Color

Paleta de 16 colores de los objetos. Va del 0 al 15, siendo del 1 al 16 en la variable ID de los materiales de los objetos. Variable privada.

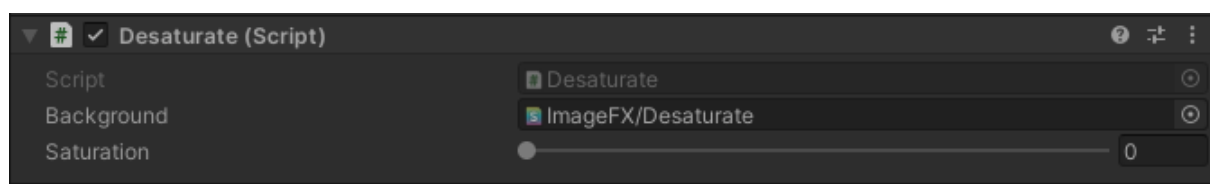
### 2. Intensity

Valor de la intensidad de la paleta de colores. **Variable pública (float, Intensity).**

### 3. Simple Color

Cambia entre añadir color a la imagen (tintar los objetos) o rellenar la imagen con un color sólido plano sin sombrear por ID. **Variable pública (bool, SimpleColor).**

## Script Desaturate



Controla la saturación del fondo con un valor del 0 al 1. **Variable pública (float, Saturation).**

# Efectos Retro

## Affine Texture Mapping



Activa o desactiva el efecto de distorsión de las texturas.

Para minimizar el efecto se recomienda no tener polígonos muy grandes en pantalla y no acercarse mucho a la cámara del juego al suelo.

## No FPU



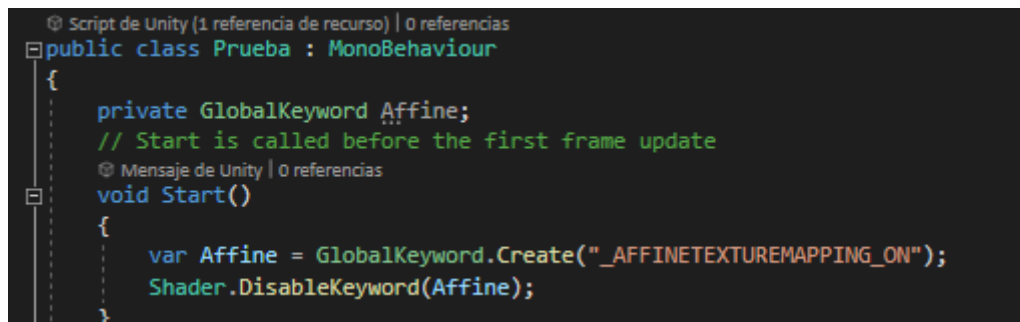
Activa o desactiva el magnetismo de los vértices a los píxeles de la pantalla.

El efecto recrea la falta de operaciones de coma flotante en los tiempos de la primera playstation y el renderizado por CPU de los juegos de ordenador.

## Horizontal y Vertical Resolution

Define la cuadrícula a la cual los vértices se posicionarán. Por defecto está la resolución de la primera playstation.

## Activar los efectos retro de manera global usando shader keywords



```
Script de Unity (1 referencia de recurso) | 0 referencias
public class Prueba : MonoBehaviour
{
    private GlobalKeyword Affine;
    // Start is called before the first frame update
    Mensaje de Unity | 0 referencias
    void Start()
    {
        var Affine = GlobalKeyword.Create("_AFFINETEXTUREMAPPING_ON");
        Shader.DisableKeyword(Affine);
    }
}
```

Crea una global keyword con el nombre dentro de tu script. Las funciones Shader.DisableKeyword/EnableKeyword necesitan una Global Keyword como parámetro, estas se encargan de desactivar o activar los efectos.

### Índice de Global Keywords

\_AFFINETEXTUREMAPPING\_ON (Affine texture mapping)

\_NOFPU\_ON (Magnetismo de los vértices a los píxeles)