

Effects パッケージ リファレンス

- スクリプト
 - [EffectManager](#)
 - [HitEffect](#)
- シェーダー
 - [Blur](#)
 - [Bloom](#)

EffectManager

とりあえずで作ったからクラス設計はあんま意識されてないかも、、、

- ・ 使用方法

エフェクトの実行は「EffectManager クラス」から実行するようにしてください。
作成したエフェクトクラスは、エフェクトマネージャーに登録して、そこから処理を実行するように作ってあります。(使いにくかったら作り直していいよ)
基本的に登録してマネージャーから実行するだけ。

- ・ デバッグ

F1, F2, F3 キーでキーの数値の強さのヒットエフェクトが表示されます。

HitEffect

3段階にまとめたパーティクルをプレハブ化してあります。

[EffectManager](#)に登録しそこから呼び出すようにしてあります。

- ・関数

`void Play(int force);`

エフェクトを実行します。

引数1で当たった時の強さを調整可（3段階）

1以下もしくは3以上の数値を入れると自動的に1~3の間に調整されます。

- ・エフェクト

強さによってエフェクトが変化します

レベル1: 星が飛び出します

レベル2: 円形上に広がるサークルが追加されます

レベル3: 緑の何かが飛び出します

Blur

オブジェクトをぼかします。

ぼかし具合はインスペクタの Param の値を変更してください。

Blur マテリアルをぼかしたいオブジェクトにアタッチしてください。

ぼけます

Bloom

オブジェクトを発光させます。

ぼかしたい閾値と強度を設定してください。

- ・ パラメータ

Threshold: 閾値。この値よりも大きい明度のピクセルが発行対象になります。

Intensity: 強度。発行具合を調整できます。

- ・ 画面全体

Bloom スクリプトと併用することで画面全体に効果を付けれます。

その場合、オブジェクト単体にはアタッチせず Bloom コンポーネントのマテリアルパラメータに設定してください。