## シーンの切り替え (SceneSwitcher) の使用方法

## 作用:

Fade-in-> シーンの切り替え -> シーンのローディング完了 -> Fade-Out

TitleScene ▶ **I** Medieval Village Building Pack Controller ▶ ■ Mixamo 使用の前提: 🕨 🥡 Stump ■ NikolayFedorov FadeCanvas & ▶ mouto Plugins Oniisan ■ ProBuilder Data SceneSwitcher ガシー QIN PlayerMovement Post Processing ンにあること。 **→** Fade Wind Controller FadeTest \( \mathbb{D} \) Lighting # FadeTest Terrains Instance 化と 🔐 FadeTest Servironment Rade Event DontDestroyOnLoad Borders 🕽 # FadeCanvas 🕨 😭 Audio を掛けています。 🍞 FadeCanvas 😭 Water # FadeEvent 😭 Fake Sun 🕸 Stage Demo FadeTest 😭 Occlusion Area ScenesSwitcher Oniisan # SceneSwitcher Virtual Camera 🍞 SceneSwitcher Cube Sky and Fog Global Volume ■ TitleUI Point Light # ButtonController Point Light (1) Title TitleUI\_Prefab 📦 TitleUI Prefab Point Light (2) **■** TriggerAction 😭 FadeTest # BChara 🍞 FadeCanvas 😭 CanClimhinaColliderPrefah 😭 SceneSwitcher

## 使用方法:

SceneSwitcher.Instance.Loading(1f, "Stage\_Demo");

↑このコードを一回起動する。

↓コードの中身です。

```
/// <summary>
/// シーンをFadeInと共に切り替え
/// </summary>
/// <param name="_fadeDuration">FadeIn変化スピード</param>

/// <param name="sceneName">シーンの名前</param>
4 个引用
public void Loading(float _fadeDuration,string sceneName)
{
    StartCoroutine(LoadSceneCoroutine(_fadeDuration, sceneName));
}
```