



FT Infinity アセット解説書

収録されているパーティクルのリスト

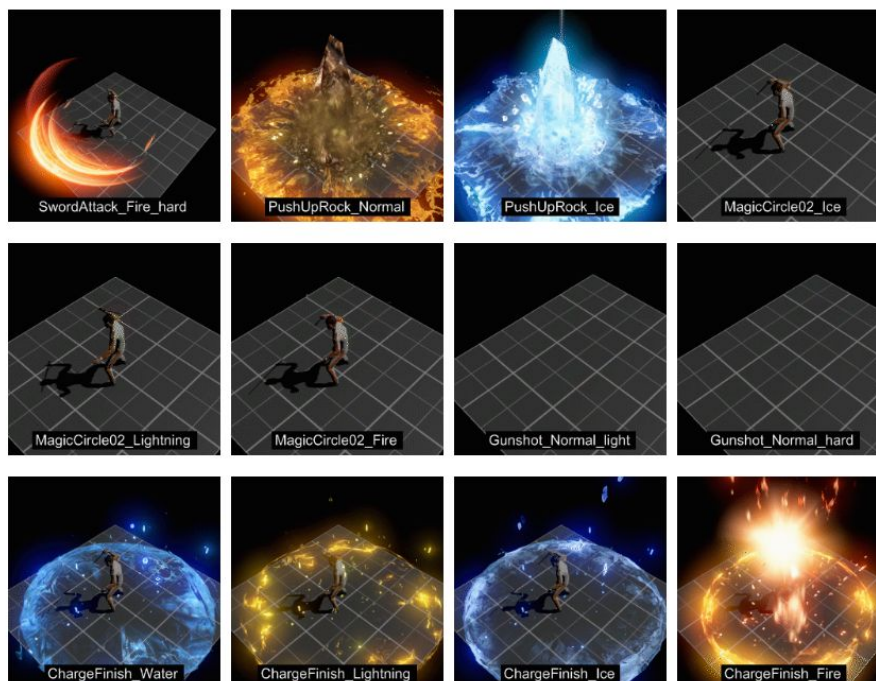
FT Infinityに収録されているエフェクトの一覧は下記のウェブサイトでご覧いただけます。

[FT Infinity WEB](#)

FT_INFINITY

Tags

heal (2)
 light (3)
 normal (15)
 hammer (12)
 lightning (20)
 ice (18)
 fire (17)
 guard (3)
 hit (8)
 spear (12)
 sword (12)
 slash (12)
 rock (2)
 circle (6)
 gunshot (2)
 shockwave (4)
 charge (8)
 water (2)
 arrow (3)
 aura (8)

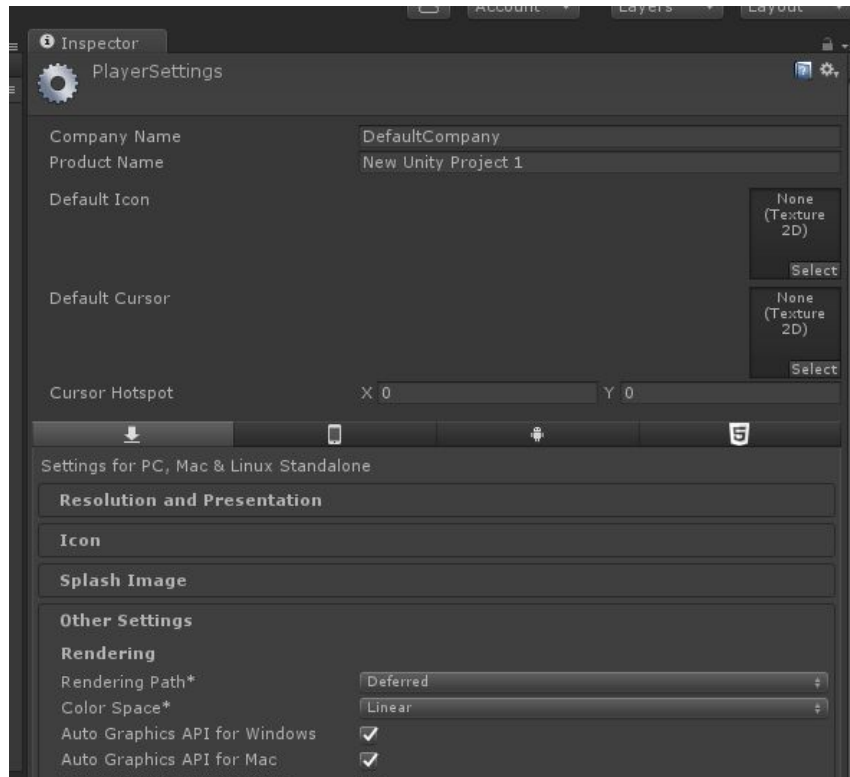


プロジェクトの設定に関して

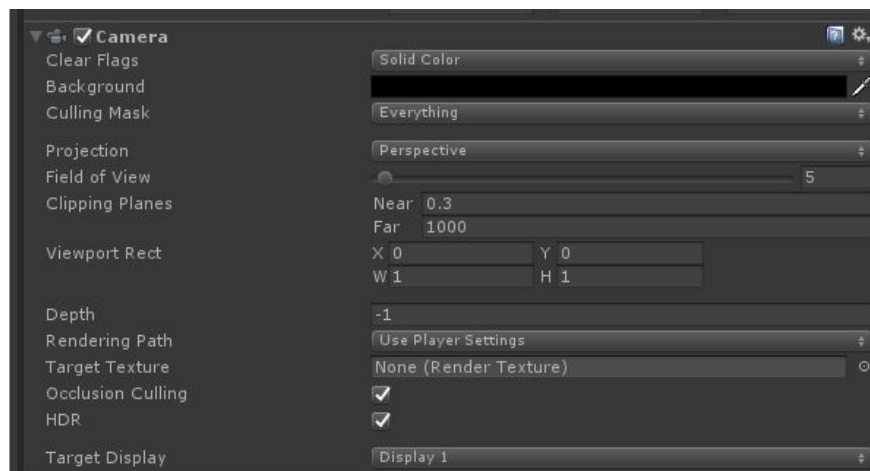
※重要 モバイル端末には対応しておりません。

Color space: Linear

Rendering path: Deferred



カメラのHDRをオンに設定。



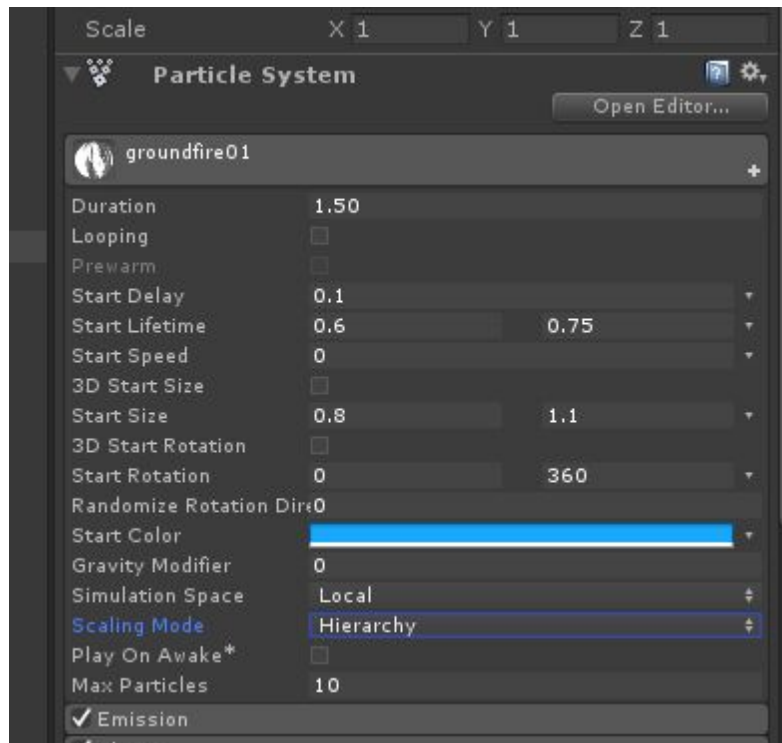
デモシーンの再生にはスタンダードアセットのエフェクトパッケージのインポートが必要です。

パーティクルのスケーリングを行う

Unity5.3から実装されたパーティクルのスケーリング機能を使用してパーティクルをスケーリングできます。

FT Infinityでは各エフェクトの**root**でスケーリングを変更することを推奨します。

root以下の各particleSystemオブジェクトはScaling Modeが**Hierarchy**に設定されており、TransformのScaleを変更すればパーティクルも合わせて拡張されます。



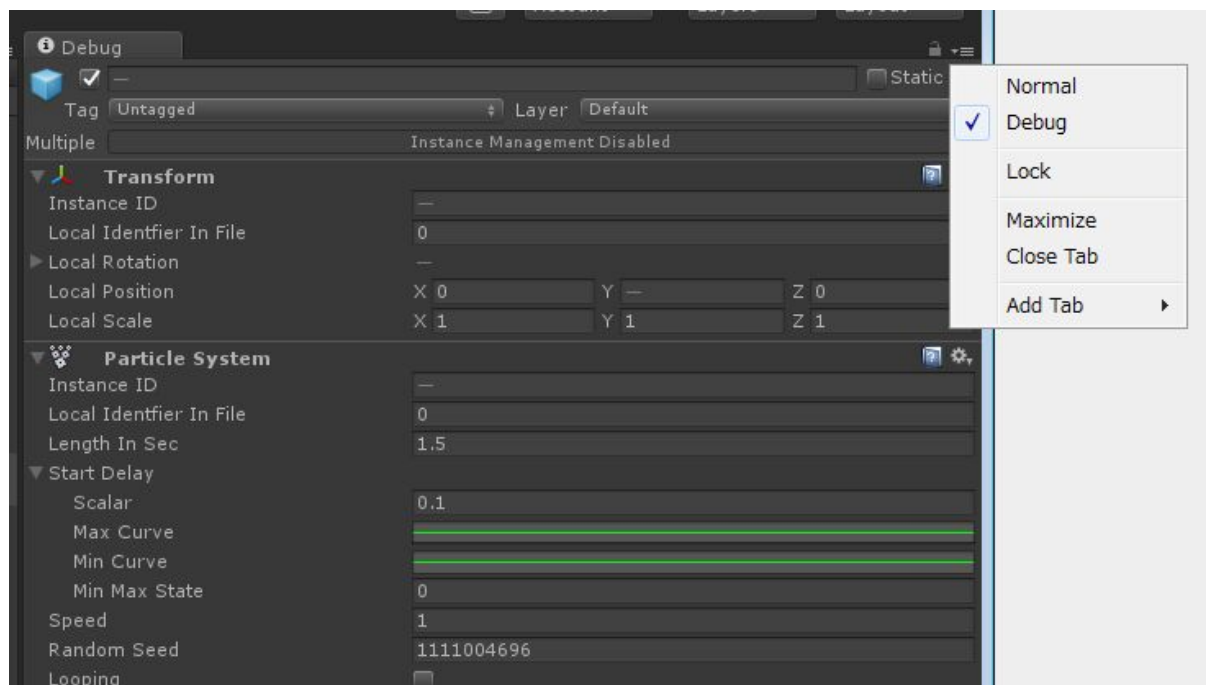
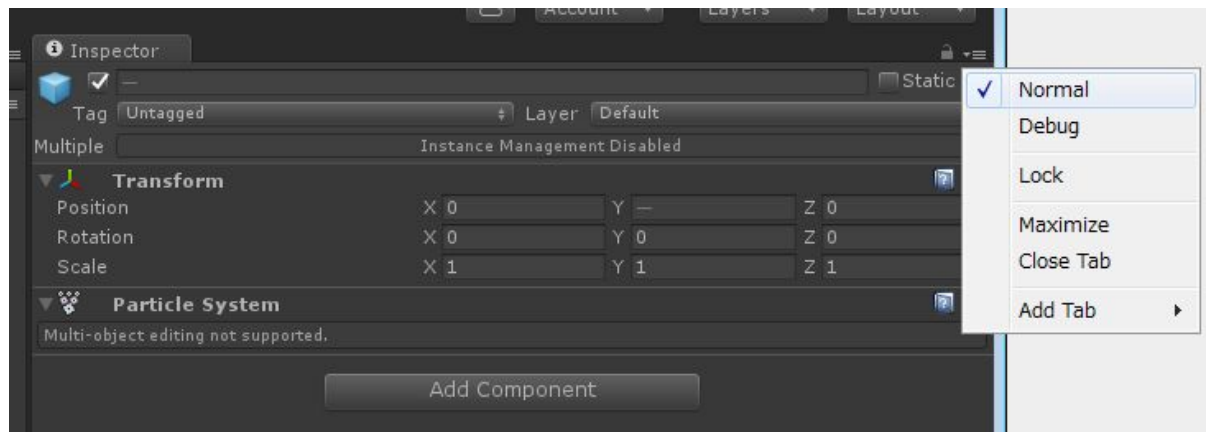
パーティクルの色を変更する場合の注意点

収録されているPrefabを複製して色や明るさを変更する場合、なるべくマテリアルの値は変更せずにshurikenEditor内で変更するようにしてください。同じマテリアルが複数のエフェクトで使用されている場合があるためEmissionの値などを変更すると他のPrefabの明るさも同時に変更してしまう可能性があります。

一括して値を変更する方法

通常ParticleSystemは複数編集が行えませんが

Debugモードに変更すれば複数選択した状態で一括して値を変更することが可能です。



収録スクリプトの説明

FT_LoopSwitch

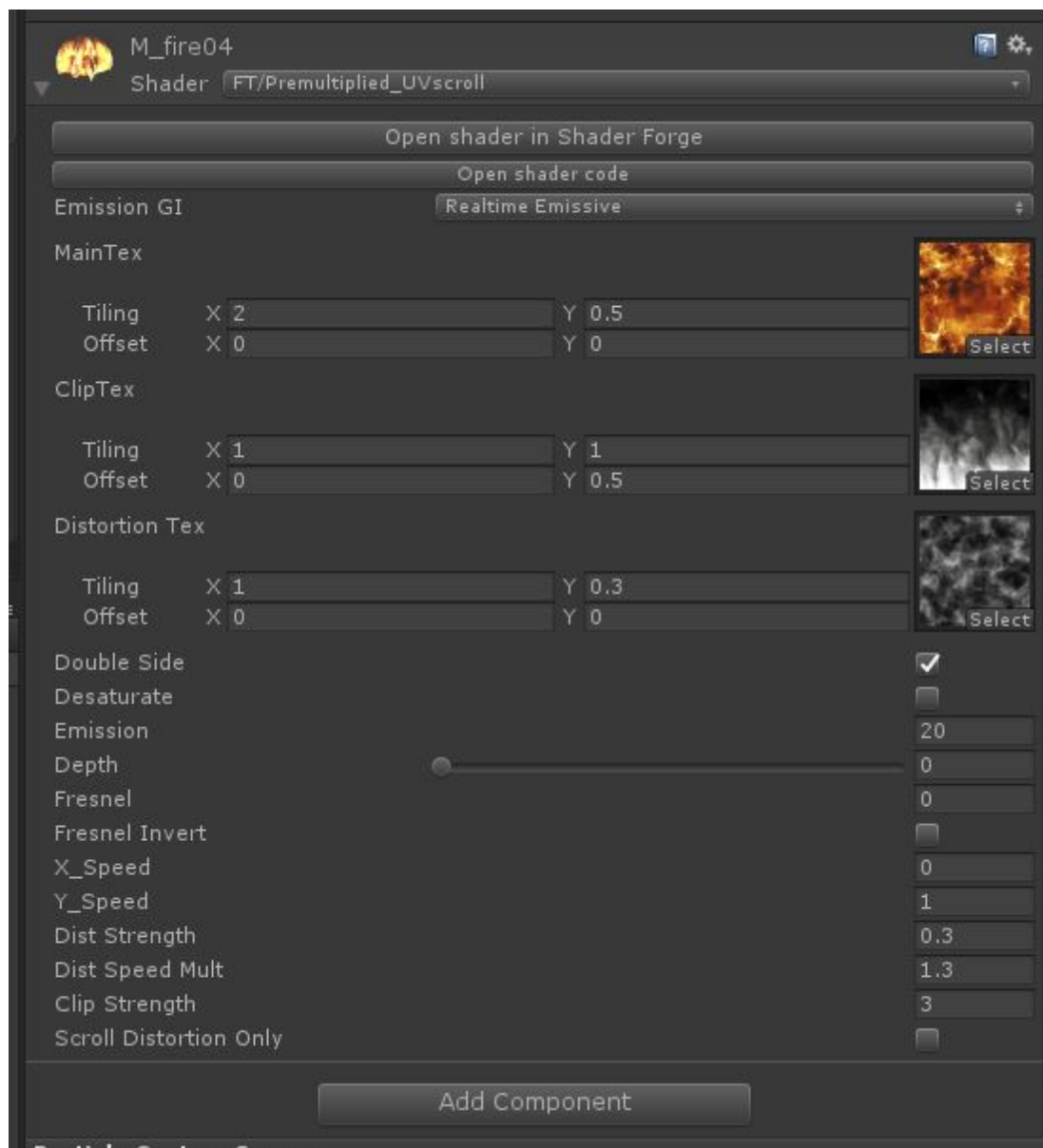
loopOffTimingで設定した時間になると各パーティクルのLoopをオフに設定します。

収録シェーダーの説明

FT InfinityではAssetStoreの代表的なシェーダー作成アセットShaderForgeを使って作成した独自のシェーダーを使用しています。

[ShaderForge](#)

ここではいくつかあるFT Infinityの独自シェーダーのうち
FT/Premultiplied_UVscrollの各パラメーターを解説していきます。



FT/Premultiplied_UVscroll

MainTex

メインのテクスチャ

ClipTex

メインのテクスチャをここで指定したテクスチャでマスキングします。

DistortionTex

メインテクスチャをここで指定したテクスチャで歪ませます。

Double Side

オンにするとポリゴンの表裏両面がレンダーされます。
主にRenderModeをMeshに指定した場合のみ使用します。
(Billboardの場合はオフで問題ありません)

Desaturate

オンにするとメインテクスチャの色をグレースケールに変換します。

Fresnel

フレネル処理を行います。

Fresnel Invert

フレネル処理を反転します。

X Speed

UVスクロールのX方向の速度。

Y Speed

UVスクロールのY方向の速度。

Dist Strength

ディストーションの強さ。

Dist Speed Mult

メインテクスチャに対するディストーションテクスチャのUVスクロール速度の調整。

1に指定した場合、メインテクスチャとディストーションテクスチャのUVスクロールのスピードは同じですが0.5に指定した場合、ディストーションテクスチャのスクロールスピードをメインテクスチャの半分の速度にすることができます。

Clip Strength

クリップテクスチャの掛かり具合の強さ。

Scroll Distortion Only

オンにした場合、ディストーションテクスチャのみがUVスクロールの影響を受けます。