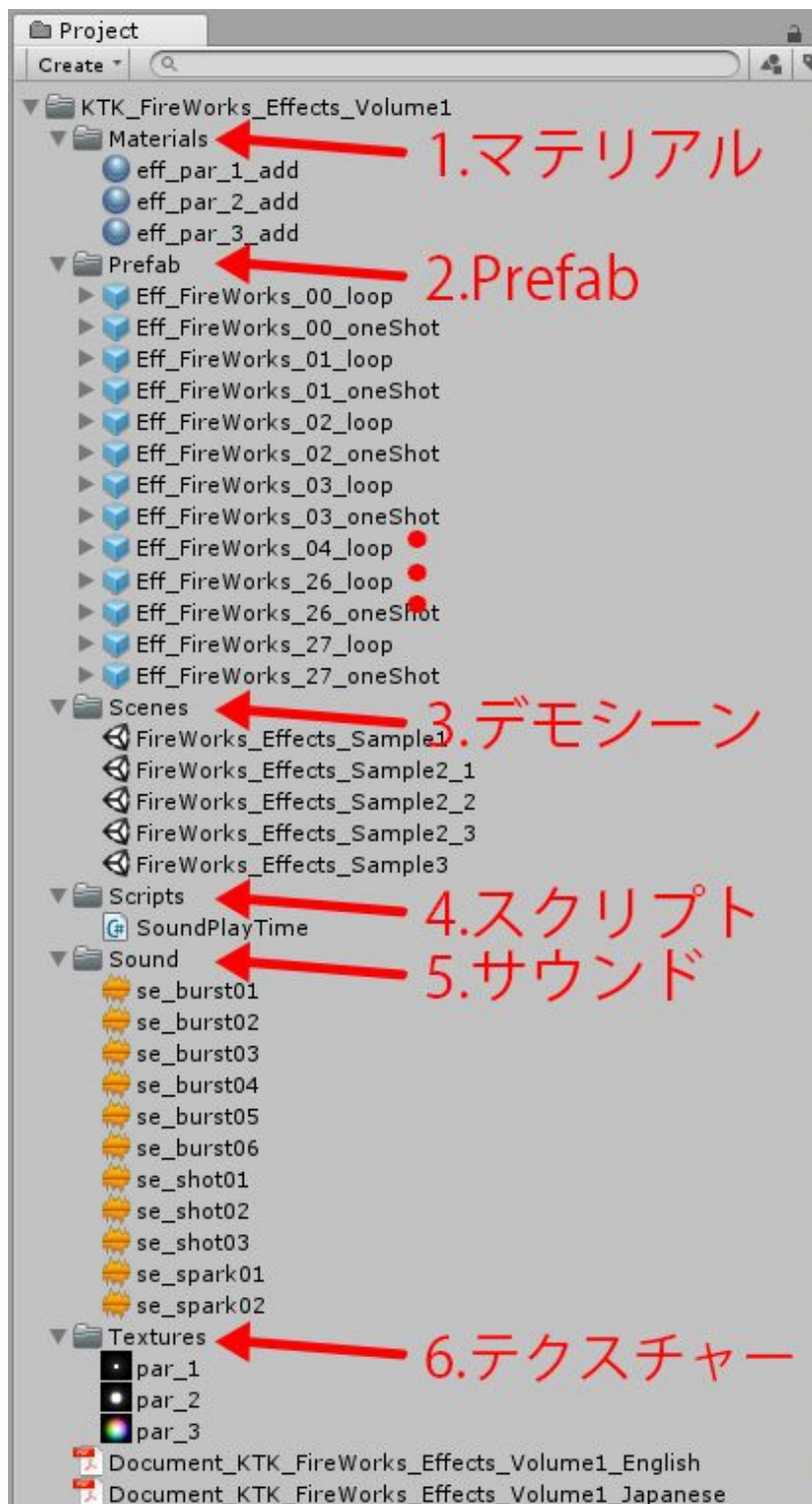


KTK_FireWorks_Effects_Volume1: Unity Assets

Version 2.0, May 22, 2018

■フォルダ説明



1.マテリアル

Assets\KTK_FireWorks_Effects_Volume1\Materials

2.Prefab

Assets\KTK_FireWorks_Effects_Volume1\Prefab

3.デモシーン

Assets\KTK_FireWorks_Effects_Volume1\Scenes

4.スクリプト

Assets\KTK_FireWorks_Effects_Volume1\Scripts

5.サウンド

Assets\KTK_FireWorks_Effects_Volume1\Sound

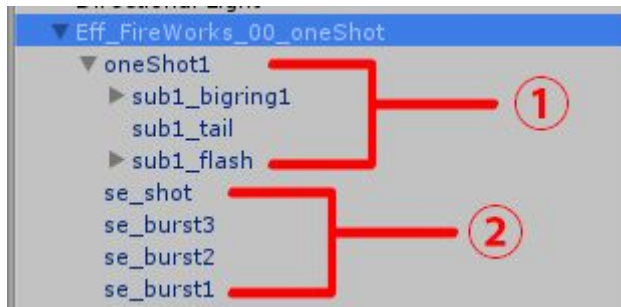
6.テクスチャー

Assets\KTK_FireWorks_Effects_Volume1\Textures

■Prefab説明

Assets\KTK_FireWorks_Effects_Volume1\Prefab

データは、Particle Systemとサウンド用のGameObjectで作られています。



①Particle System

②サウンド用のGameObject

■サウンド用GameObjectの説明

“Audio Source”と“Sound Play Time”のコンポーネントで音を鳴らしています。

Audio SourceとSound Play Timeに入れるオーディオデータは、同じものを入れる必要があります。

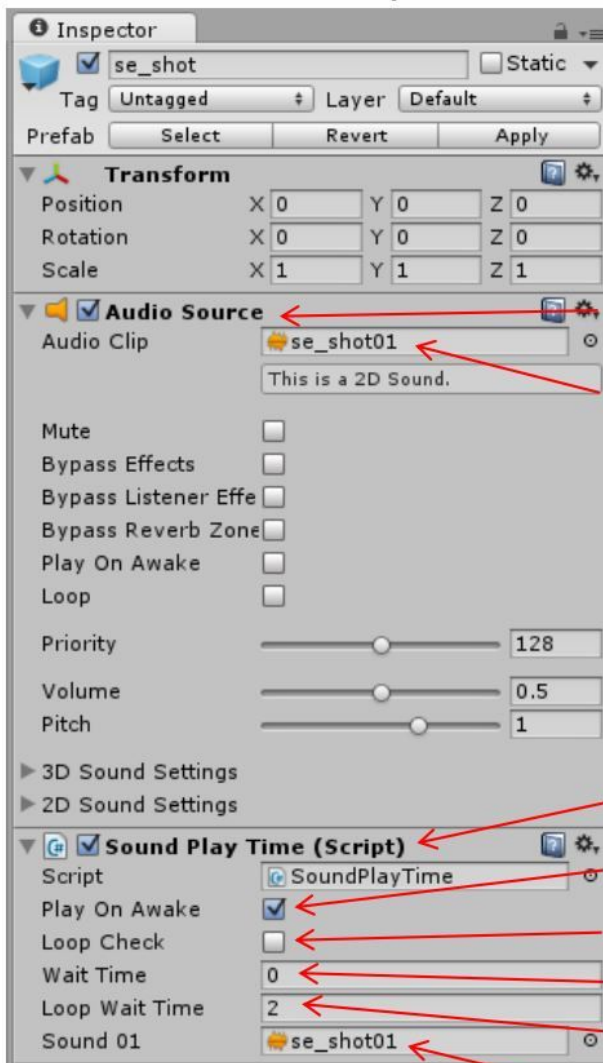


図: ①
Audio Source

図: ②
鳴らしたい音素材

図: ③
音を鳴らすためのスクリプト

図: ④
即音を鳴らしたい時にOn

図: ⑤
ループして音を鳴らしたい時にOn

図: ⑥
スタートして音が鳴るまでの時間

図: ⑦
LoopCheckがOnの時のループする間隔

図: ⑧
鳴らしたい音素材

■デモシーン説明

"KTK_FireWorks_Effects_Volume1/Scenes/FireWorks_Effects_Sample1.unity"

"KTK_FireWorks_Effects_Volume1/Scenes/FireWorks_Effects_Sample2_1.unity"

"KTK_FireWorks_Effects_Volume1/Scenes/FireWorks_Effects_Sample2_2.unity"

"KTK_FireWorks_Effects_Volume1/Scenes/FireWorks_Effects_Sample2_3.unity"

"KTK_FireWorks_Effects_Volume1/Scenes/FireWorks_Effects_Sample3.unity"

各シーンには花火のエフェクトが配置されています。

Gameを再生すると動きと音を確認できます。

