

Scene Transitioner

バージョン1.0.0ドキュメント by UshiSoft

この度はScene Transitionerをご購入いただき、誠にありがとうございます。ご不明な点等ございましたら、下記の連絡先からご質問ください。

日本語以外のドキュメントは、日本語で書かれたドキュメントを機械翻訳したものとなります。そのため不自然な表現が散見されるかもしれませんが、ご容赦ください。

リンク

- [デモ](#)
- [スクリプトリファレンス\(日本語オンリー\)](#)
- [メール](#)

使い方

1.

最初に読み込まれるシーンに、UshiSoft/SceneTransitioner/Prefabs/SceneTransitionerを配置します。開発中などに本来のシーケンスを無視して直接再生するシーンにも配置してください。全てのシーンに配置しても問題ありません。意味はないですが同じシーンに複数配置しても問題ありません。不要なインスタンスは自動で削除されます。

2.

以下のようなコードを書いてシーンを切り替えます。

```
SceneTransitioner.Instance.ChangeScene("SceneName", "FadeIn", 0.6f);
```

第一引数:

切り替えるシーン名

第二引数:

トランジションの名前。SceneTransitionerのTransitionPrefabsにセットされたプレハブの名前を指定します。

第三引数:

トランジションにかける時間(秒)

上記のコードは、SceneNameというシーンにFadeInで0.6秒かけて遷移するという意味になります。

プリセットトランジション

- FadeIn
- FadeOutInBlack
- FadeOutInWhite
- WipeInHorizontal
- WipeInVertical
- WipeInDiagonal
- WipeOutInHorizontal
- WipeOutInVertical
- WipeOutInDiagonal
- WipeCircleIn
- WipeCircleInReverse
- WipeCircleOutIn
- WipeDiamondIn
- WipeDiamondInReverse
- WipeDiamondOutIn
- WipeClockIn
- WipeClockInCounterclockwise
- WipeClickOutIn
- SlideInHorizontal
- SlideInVertical
- WipeTiledCircleIn
- WipeTiledCircleReverse
- WipeTiledSquareIn
- WipeTiledSquareInReverse
- WipeTiledCircleOutIn
- WipeTiledCircleOutInReverse
- WipeTiledSquareOutIn
- WipeTiledSquareOutInReverse
- Spin
- Shatter
- NoiseIn
- NoiseOutIn
- PerlinNoiseIn
- PerlinNoiseOutIn

独自のトランジションを作成する方法

1:

TransitionBaseを継承し、OnOut、OnInをオーバーライドしてトランジション処理を記述します。

2:

OnOutにトランジションアウト処理を記述します。トランジションアウトとは現在のシーンを隠す処理を指します。トランジションによっては不要です。例えばクロスフェードやワイプにはトランジションアウトが定義されていません。

引数はイー징ング処理と正規化が施された時間(0~1)です。

3:

OnInにトランジションイン処理を記述します。トランジションインは次のシーンを表示する処理を指します。

4:

クラスを実装したらRawImageを作成します。以後このゲームオブジェクトをTransitionと呼びます。

5.

画面が覆われるように、アンカープリセットをストレッチに変更し、上下左右を0にします。

6.

Transitionに先ほど作成したクラスをアタッチします。

7.

インスペクタの値を設定します。

Is Enabled Capture:

キャプチャする必要があるか。クロスフェード等レンダリング結果が必要なトランジションの場合チェックを入れます。

Is Enabled Out:

トランジションアウトを再生するか。再生する場合はチェックを入れます。OnOutがオーバーライドされていない場合何も起きません。

Is Enabled In:

トランジションインを再生するか。再生する場合はチェックを入れます。OnInが定義されていない場合何も起きません。

Out Ease Type:

トランジションアウトのイー징ングの種類。現状ではリニアとクアッドしか選べません。今後バリエーションを増やしていきます。

In Ease Type:

トランジションインのイー징ングの種類。

8.

Transitionをプレハブ化します。

9.

UshiSoft/SceneTransitioner/Prefabs/SceneTransitionerのTransitionPrefabsにTransitionをセットします。

10.
後はプリセットランジションと同じ要領で使します。

よくありそうな質問

インポートしたデモシーンのボタンを押しても何も起こらない

UshiSoft/SceneTransitioner/Demo/Scenes/にあるシーンをScenes In Buildに登録する必要があります。