

法人版 BISHAMON スマホ向け機能制限



更新

2017/7/28

マッチロック株式会社

■ 1) スマホにおける BISHAMON の機能制限について

この度は BISHAMON のご契約を頂きまして誠に有難うございます。

現在、スマホ向け下記プラットフォーム用のパッケージにおいて、そのグラフィックライブラリーおよびハード的な制約、ゲームエンジン的な制約により、一部に利用できない BISHAMON の機能が御座います。

● 制限対象のプラットフォーム用のパッケージ

- ・BISHAMON SDK v1.8 for Unity iOS / Android (以後「Unity向けパッケージ」)
- ・BISHAMON SDK v1.8 for OpenGL ES2.0 iOS / Android (Cocos2d-x での利用の場合) (以後「Cocos2d-x 向けパッケージ」)

■ 2) マスパーティクル・エミッタの制限

現在、スマホのプラットフォーム(iOS / Android)では、電池の消耗問題および一部のライブラリーによって利用できない状況から、BISHAMON のマスパーティクル機能はマスクされており、利用できません。

マスパーティクル機能を利用しているエフェクトデータを再生すると、表示されないようになっております。

予めご了承ください。

■ 3) シンプルパーティクル・エミッタの制限・注意点

ハードの制限により、シンプルパーティクルのサイズが BISHAMON ツール上で見たサイズよりも変更させることがあります。予めご了承ください。

■ 4) 背景へのディストーション(歪み)機能

Unity 向けパッケージでは、シーン内のカメラオブジェクトに、「BishamonCameraPlugin」スクリプトをアタッチして、「Enable Render Texture」の項目をチェック(ON)にすることにより、利用できるようになります。

レンダーテクスチャーを生成するのは多少負荷がかかるため、必要に応じ ON/OFF することができるようになっております。

レンダーテクスチャーを BISHAMON エフェクトにて利用するためには、BISHAMON ツール上のテクスチャ設定を「@」としてください。これにより、レンダーテクスチャーが BISHAMON のエフェクトに適用されます。

■5)ソフトパーティクル機能の注意点

Unity 向けパッケージでは、シーン内のカメラオブジェクトに、「BishamonCameraPlugin」スクリプトをアタッチして、「Enable Depth Texture」の項目をチェック(ON)にすることにより、利用できるようになります。

Cocos2d-x 向けパッケージでは、OpenGL ES2.0 での深度バッファの受け渡しに対応出来ないため現在利用できません。
(OpenGL ES3.0 にてご利用頂く場合、利用可能です)

■6)お問い合わせ

ご質問および、お問い合わせは、下記、営業担当者までご連絡ください。

お問い合わせ先

info@matchlock.co.jp

TEL:03-6274-8008

MATCHLOCK

以上