

パーティクルエフェクト パラメーター一覧 -SMILE GAME BUILDERヘルプ

パラメーター名	機能	表記例
name	パーティクルノードの名前	name snow_01
generate	このパーティクルノードを使用するかどうか	generate true
emitterType	発生源の形状(点、球、ボックスが利用可能)	emitterType sphere
emitterLifeTime	発生源の寿命(0=無限)	emitterLifeTime 0.000000
emitterAmount	パーティクルの発生量	emitterAmount 5.000000
emitterSize	発生源のサイズXYZ	emitterSize 19.000000 0.000000 19.000000
gravity	重力	gravity 0.000000 0.000000 0.000000
airDrag	空気抵抗	airDrag 0.000000
billboard	ビルボード設定(trueで板がカメラの方向を向く)	billboard true
mirrorType	テクスチャのミラー反転	mirrorType none
followType	追従設定 追従なし位置のみ、位置と回転を選択可能	followType unfollow
particleLifeTime	パーティクルの寿命	particleLifeTime 30.000000
particleLifeRandom	パーティクルの寿命のランダム。±この値×0.5の範囲となる	particleLifeRandom 0.000000
baseSpeed	中心から放射状に広がる速度	baseSpeed 0.000000
linearVelocity	XYZそれぞれへの直線的な速度	linearVelocity 0.000000 -0.300000 0.000000
linearVelocityRandom	パーティクルの速度が±この値×0.5の範囲となる	linearVelocityRandom 1.000000
randomColorCount	色を何色から使用するか	randomColorCount 2
randomColor0	1つめのカラー設定	randomColor0 1.000000 1.000000 1.000000 1.000000
randomColor1	2つめのカラー設定	randomColor1 0.334181 0.445599 0.606299 1.000000
randomColor2	3つめのカラー設定	randomColor2 0.000000 0.000000 1.000000 1.000000
randomColor3	4つめのカラー設定	randomColor3 0.000000 1.000000 0.000000 1.000000
minSize	パーティクルの最小サイズ	minSize 0.050000
maxSize	パーティクルの最大サイズ	maxSize 0.150000
startAlpha	スタート時のアルファ値	startAlpha 0.000000
middleAlpha	中間点のアルファ値	middleAlpha 0.000000
endAlpha	エンド時のアルファ値	endAlpha 0.000000
startAlphaTime	中間アルファ値に達するタイミング (0~1で設定する。particleLifeTimeに依存。0.5で寿命全体の中間となる)	startAlphaTime 0.200000
endAlphaTime	エンド時のアルファ値へ移行が始まるタイミング。 (0~1で設定する。particleLifeTimeに依存。0.5で寿命全体の中間となる)	endAlphaTime 0.800000
startBrightness	スタート時の明るさ	startBrightness 0.000000
middleBrightness	中間点の明るさ	middleBrightness 0.500000
endBrightness	エンド時の明るさ	endBrightness 0.000000
startBrightnessTime	中間点の明るさに達するタイミング。 (0~1で設定する。particleLifeTimeに依存。0.5で寿命全体の中間となる)	startBrightnessTime 0.200000
endBrightnessTime	エンド時の明るさへ移行が始まるタイミング。 (0~1で設定する。particleLifeTimeに依存。0.5で寿命全体の中間となる)	endBrightnessTime 0.800000
startScale	スタート時のスケール	startScale 1.000000 1.000000 1.000000
middleScale	中間点のスケール	middleScale 1.000000 1.000000 1.000000
endScale	エンド時のスケール	endScale 1.000000 1.000000 1.000000
startScaleTime	中間点のスケールに達するタイミング。 (0~1で設定する。particleLifeTimeに依存。0.5で寿命全体の中間となる)	startScaleTime 0.000000
endScaleTime	エンド時のスケールへ移行が始まるタイミング。 (0~1で設定する。particleLifeTimeに依存。0.5で寿命全体の中間となる)	endScaleTime 1.000000
angle	初期角度	angle 0.000000 0.000000 0.000000
angleRandRange	初期角度のランダム値 0~360で設定。初期角度が±この値分前後さ	angleRandRange 0.000000 0.000000 360.000000
angularVelocity	回転速度	angularVelocity 0.000000 0.000000 60.000000
isFlucPhaseShift	揺らぎタイミングのランダム化	isFlucPhaseShift false
flucAmp	揺らぎの大きさ	flucAmp 0.100000
flucAlpha	揺らぎをアルファ値に使用するか	flucAlpha false
flucScale	揺らぎをスケール値に使用するか	flucScale false
flucBrightness	揺らぎを明るさに使用するか	flucBrightness false
flucFreq	揺らぎの間隔	flucFreq 0.000000
emitParam	値分あらかじめ時間を進めておく	emitParam 2000.000000
texPatternH	水平テクスチャ分割数	texPatternH 2
texPatternV	垂直テクスチャ分割数	texPatternV 1
texPatternStart	分割スタート	texPatternStart 1
texPatternEnd	分割エンド	texPatternEnd 1
texPatternInterpolate	パターンアニメタイプ Liner:通常、ease in:初速遅く、ease out:初速速く	texPatternInterpolateType linear
texPatternCycle	繰り返し数	texPatternCycle 0
positionOffset	パーティクルノードの位置	positionOffset 0.000000 8.000000 0.000000
texture	テクスチャ選択	texture ef002_Snow
emitInterval	放出間隔	emitInterval 0

※パーティクルエフェクトのデータは以下に格納されています。

¥Steam¥steamapps¥common¥Smile Game Builder¥samples¥common¥res¥character¥3D¥particle
デフォルトのデータを改変する場合は、必ずオリジナルのバックアップをとってから行ってください。