



この度はParticle ProFX oneをお買い上げいただきありがとうございます。

初回スタートです。

パッケージを取り込んだら、すぐに始められます。

1.Unityで「ウィンドウ」→「**Particle Pro FX**を選択」を選択します。

これで、Particle ProFXの各プレハブを1つずつクリックできるようになりました。

UNITY FREEです：

Unity Freeをお持ちの方。ライブラリウィンドウのプレビューは、Unity Freeでは利用できません。しかし、ライブラリ内の各プレハブをクリックし、シーン内でプレビューすることはできます。階層にあるプレハブをダブルクリックするだけで、そのプレハブにジャンプする

デモシーンを試すことを忘れないでください！

[ParticleProFX/DemoScene/demoScene](#)

自作のプレハブを追加する

独自のプレハブをライブラリに追加したい場合は、以下の場所に新しいフォルダを作成してください：[ParticleProFX/Library/<your new folder>](#) に**新しいフォルダを作成します**。

その中にプレビューフォルダを追加することを忘れないでください。すべてのプレビュー画像は、このフォルダの中に配置されます。

[ParticleProFX/Library/<your new folder>/Preview](#)

新しいプレハブをすべて新しいフォルダーに入れます。

上部にあるParticle Pro FX Windowで更新を押してください。これで、プレハブの入った新しいカテゴリーが表示されるはずです。

各プレハブについて、「新しいプレビュー画像を設定する」をクリックすると、プレビュー画像を作成することができます。

unityが新しい画像をプロジェクトにロードすることができるように、unityがフォーカスを失うことは重要です。それから更新を押すと、画像はプレビューアイコンとしてロードされるはずです。

フィジークフォース

すべての爆発には、物理的な力のスクリプトコンポーネントがあります。ここでは、半径内の他のリジッドボディに適用されるリジッドボディの爆発力を決定することができます。

連鎖反応 (Chain Reactions)

ParticleProFX/Resources/ScriptsにPPFXのすべてのスクリプトがあります。そのうちの1つがPPFXChainReaction.csです。

このスクリプトを、シーン内の空のGameObjectに追加します。これで、スポンタイムの後にスポンされる複数のプレハブを追加することができます。オフセット位置を設定することも可能です。

デモシーンでは、連鎖反応の動きをご確認ください。

スケール

PPFXScale.csコンポーネントですべてのパーティクルプレファブをスケールすることができます。

メテオ

PPFXMeteor.csスクリプトを使えば、流星エフェクトを簡単に作成することができます。

パーティクルシステムは、元の位置 + オフセット位置からスポンされます。その後、速度によって元の位置に移動します。

<u>スポンポスオフセット</u>	元の位置からスポンされるべきオフセット位置を設定します。
<u>スピード</u>	元の位置に戻るまでのスピードは？

<u>デトネーション プレハブ</u>	終了位置に到達した後に生成されるプレハブです。
<u>デストロイヒット</u>	trueの場合、パーティクルシステムは終了位置に到達した後、破壊されます。
<u>レート をNULL に設定する</u>	trueの場合、パーティクルシステムのレートはゼロに設定されます。パーティクルシステムは、持続時間が経過すると破壊されます。

注意：すべてのパーティクルプレファブがライブラリウィンドウに正しく表示されるわけではありません（特にターンテーブルを使用する場合）。また、一部のランタイムスクリプト（フレアフェード、ショックウェーブ）はエディタモードでは再生できません。