



FT Infinity アセット解説書（Unity5.6 以降）

収録されているパーティクルの全リスト

FT Infinity に収録されているエフェクトの一覧は下記のウェブサイトで閲覧できます。

[FT Infinity WEB](#)



また Youtube で使い方に関する動画を順次公開していきます。

[Youtube Playlist FT Infinity JP](#)

目次

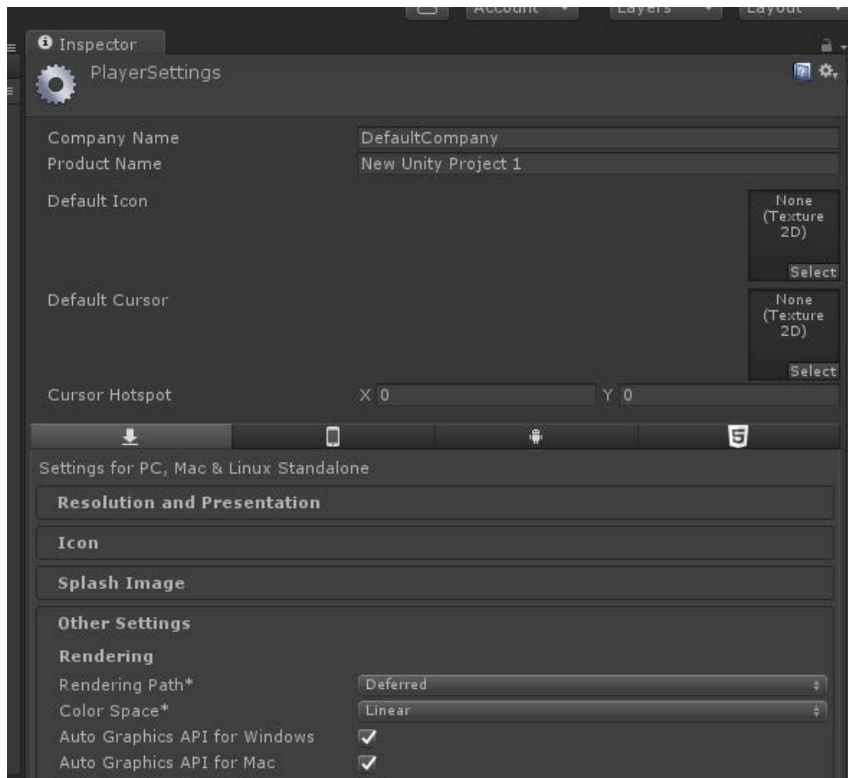
- プロジェクト設定
- パーティクルのスケーリングと一括編集
- Vertex Stream と Custom Data の使用方法
- Custom Data パラメーター入力補助ツール[FT ParticleToolBox]
- 収録スクリプトの説明
- 収録シェーダーの説明

プロジェクト設定

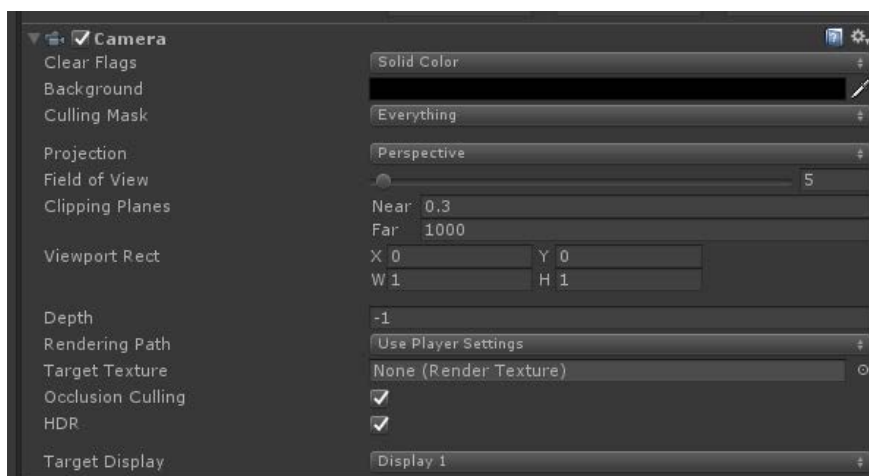
※重要 モバイル端末には対応しておりません。

Color space : Linear

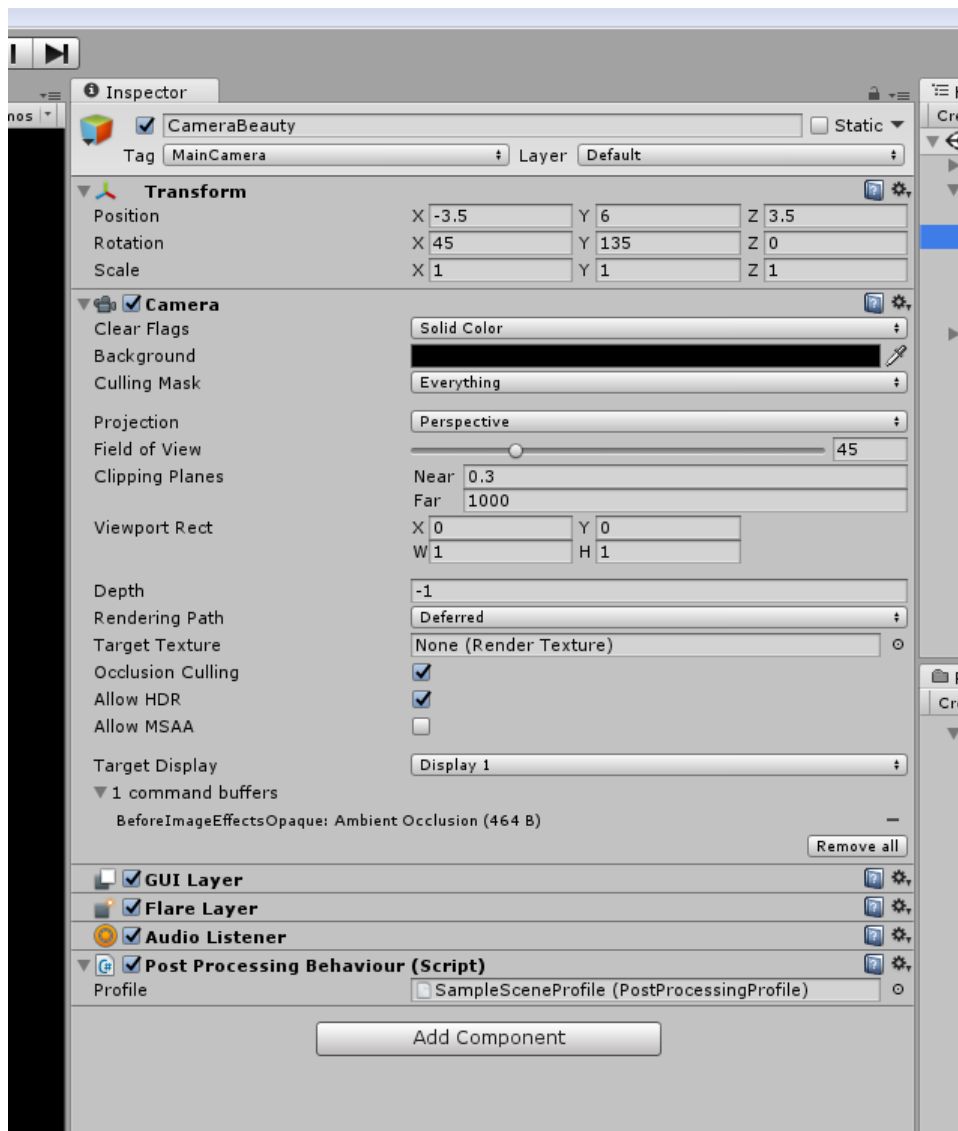
Rendering path に関しては Deferred、Forward どちらでもかまいません。



カメラの HDR をオンに設定。



サンプルシーンの再生には [Post Processing Stack](#) が必要です。

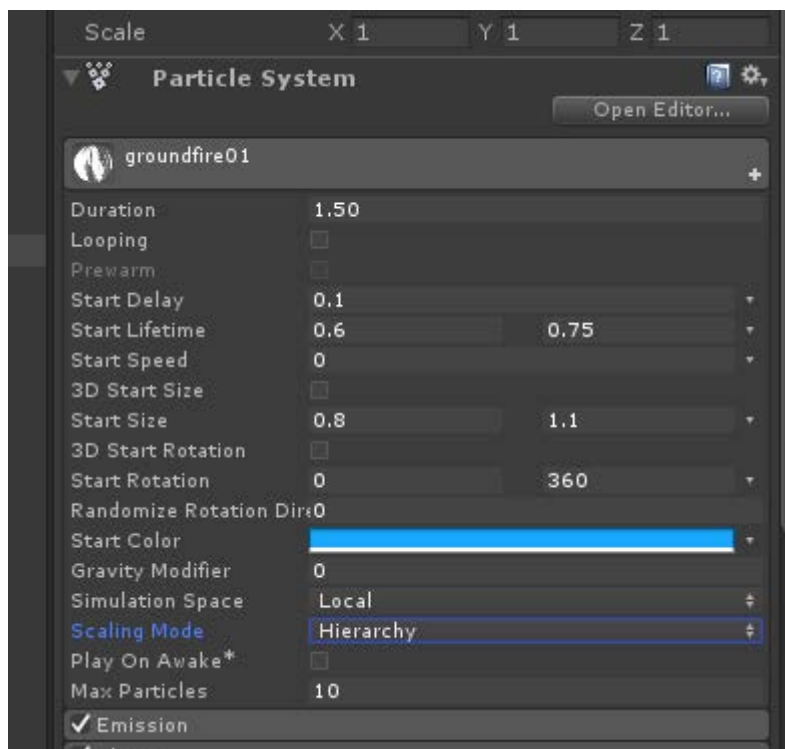


パーティクルのスケールングと一括編集

Unity5.3 から実装されたパーティクルのスケールング機能を使用してパーティクルをスケールングできます。

FT Infinity では各エフェクトの **root** でスケールングを変更することを推奨します。

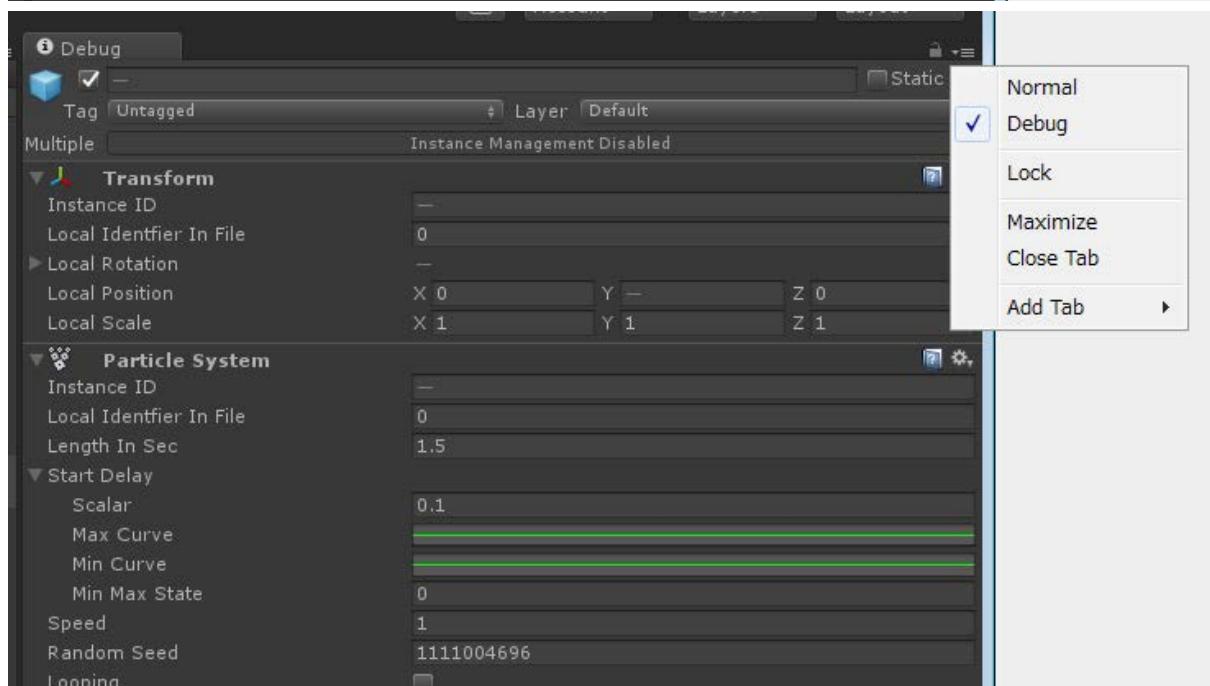
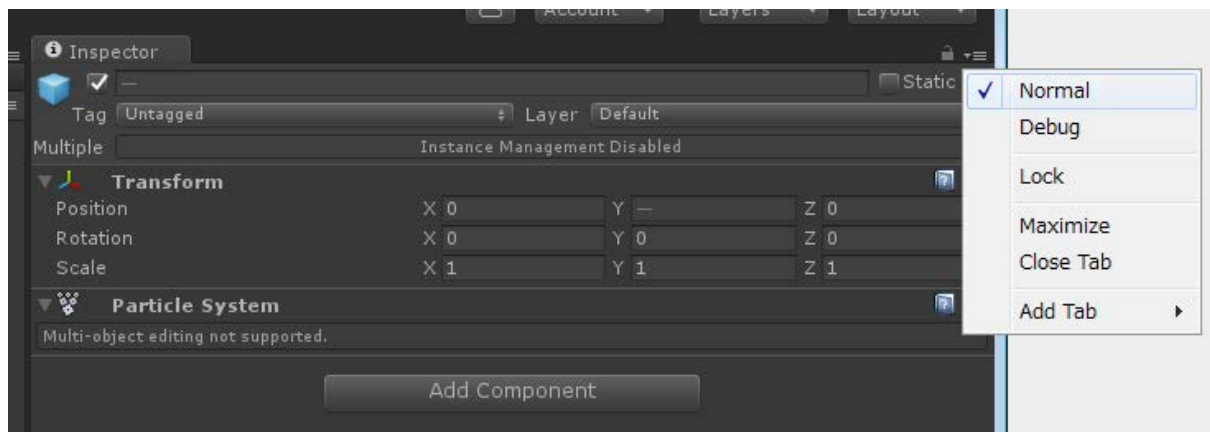
root 以下の各 particleSystem オブジェクトは Scaling Mode が **Hierarchy** に設定されており、Transform の Scale を変更すればパーティクルも合わせて拡張されます。



また通常 ParticleSystem は複数編集が行えませんが

Debug モードに変更すれば複数選択した状態で一括して値を

変更することが可能です。

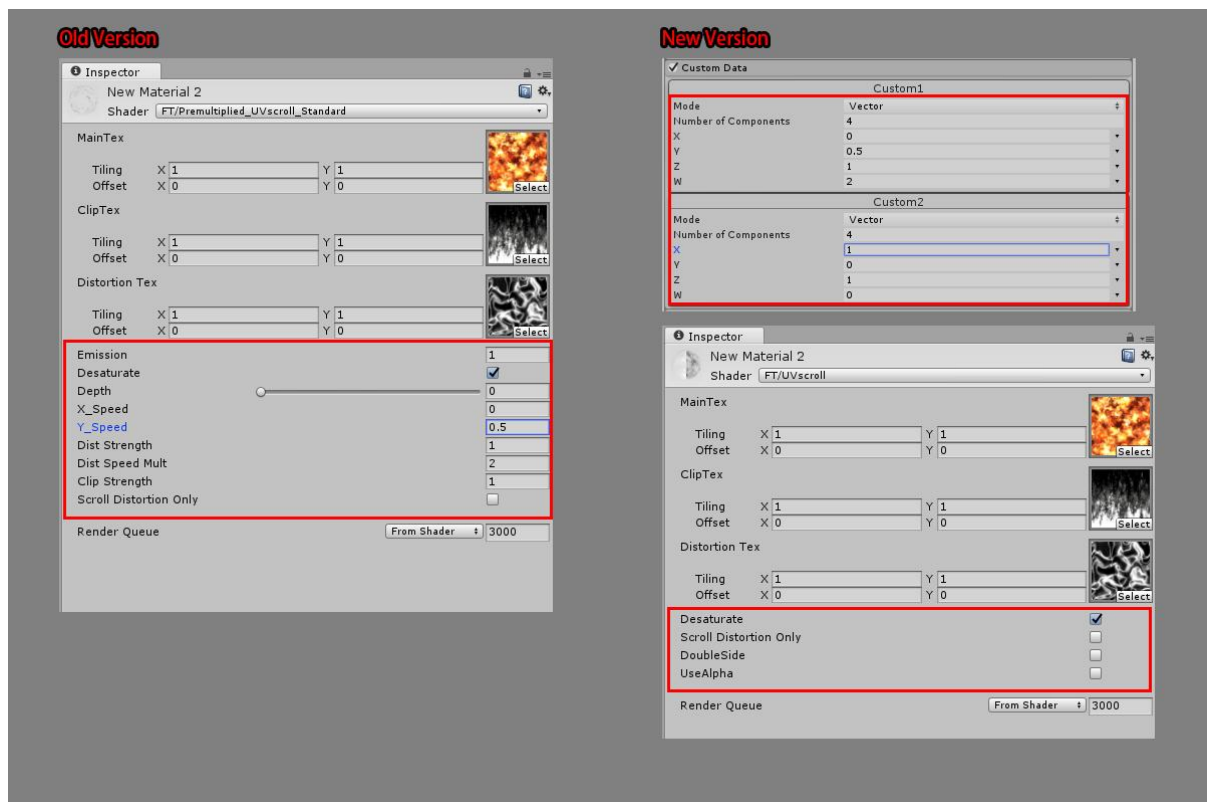


Vertex Stream と Custom Data の使用方法

FT Infinity は Unity5.5 から実装された Shuriken の Vertex Stream と Custom Data モジュールの機能を使用しています。

この機能を使用することにより、マテリアルを複数のパーティクルで再利用することが容易になりました。

例えば以前のバージョンでは使用しているテクスチャは同じでも UV スクロールのパラメータのスピードが違う場合、パーティクルごとに別々のマテリアルを割り当てていましたが、新しいバージョンでは Custom Data モジュールを使用してパラメータを shuriken から設定するため、UV スクロールのスピードが違っていてもマテリアルを複製する必要がなくマテリアル数の削減が可能になります。



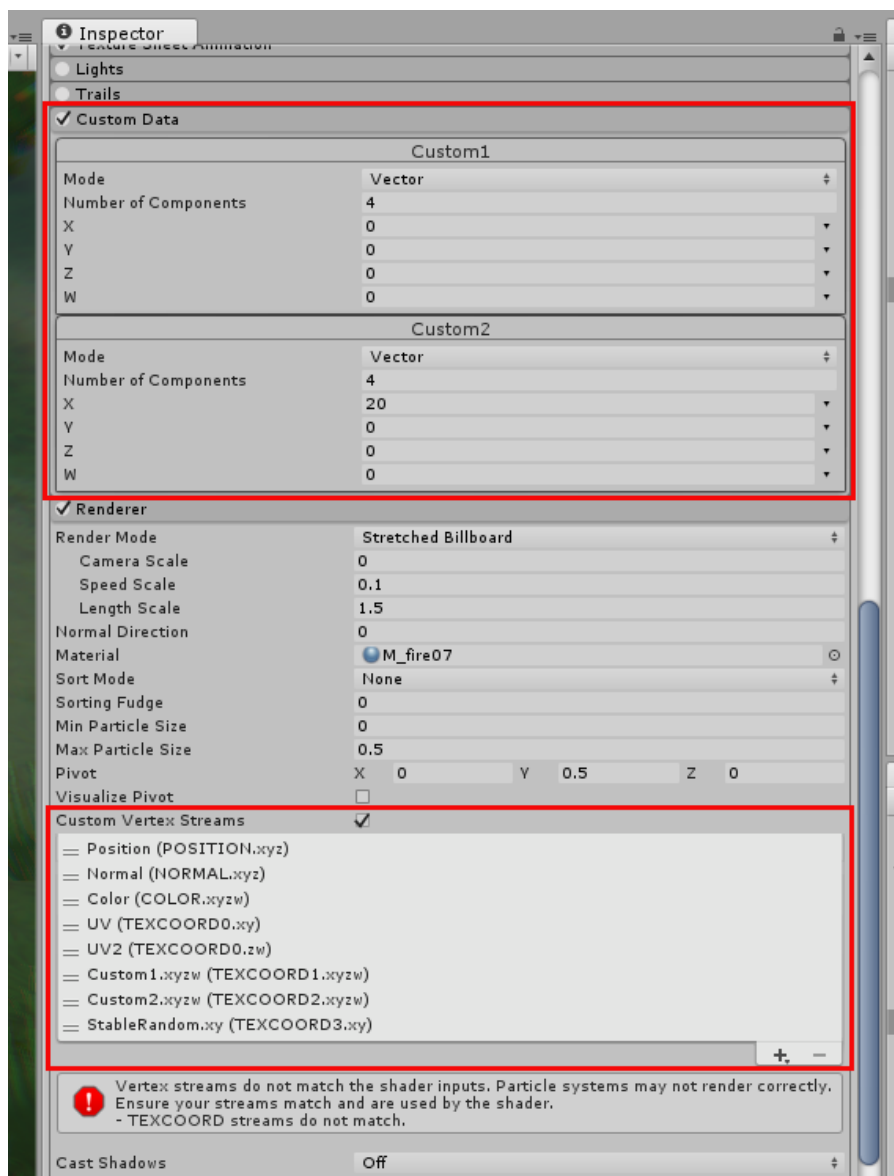
以前のバージョンと比べて多くのパラメータを shuriken 上から設定することが可能になりました。

Vertex Stream と Custom Data の説明については下記のページをご覧ください

[Particle System vertex streams and Standard Shader support](#)

FT Infinity ではパーティクルに ShaderForge を使用して作成した
独自シェーダーを使用しています。

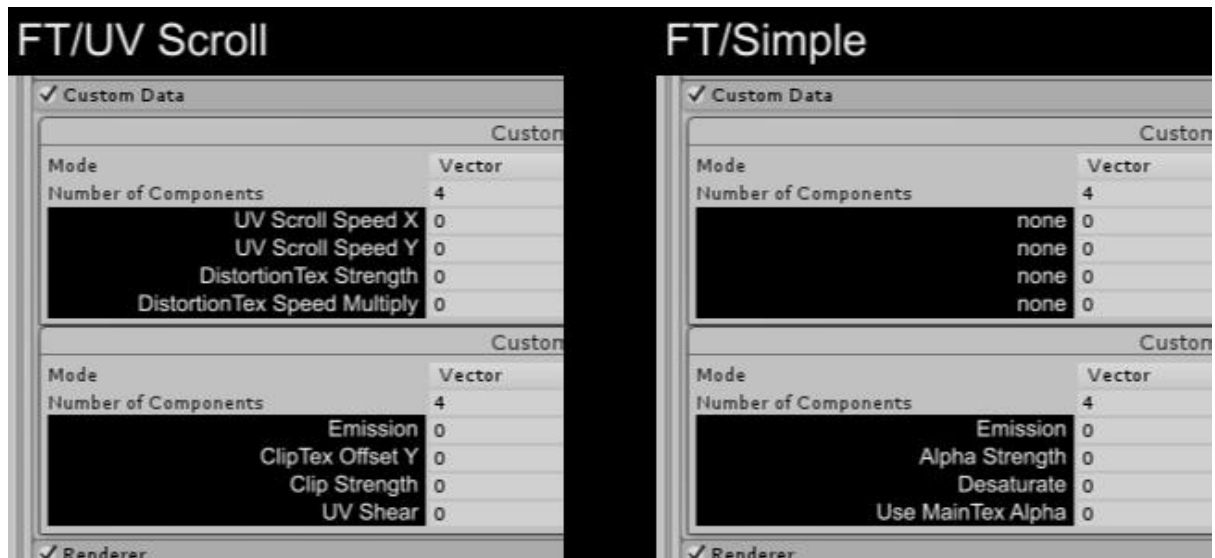
そしてほぼ全てのシェーダーで Vertex Stream の機能を使用しており、
Vertex Stream と Custom Data を画像のように設定しています。



Custom Data モジュールはシェーダーによってそれぞれ異なる

パラメーターが設定されています。

例えば FT/UVscroll シェーダーと FT/Simple では以下のように設定されています。



こちらの画像はパラメーター名が分かりやすいように加工したもので

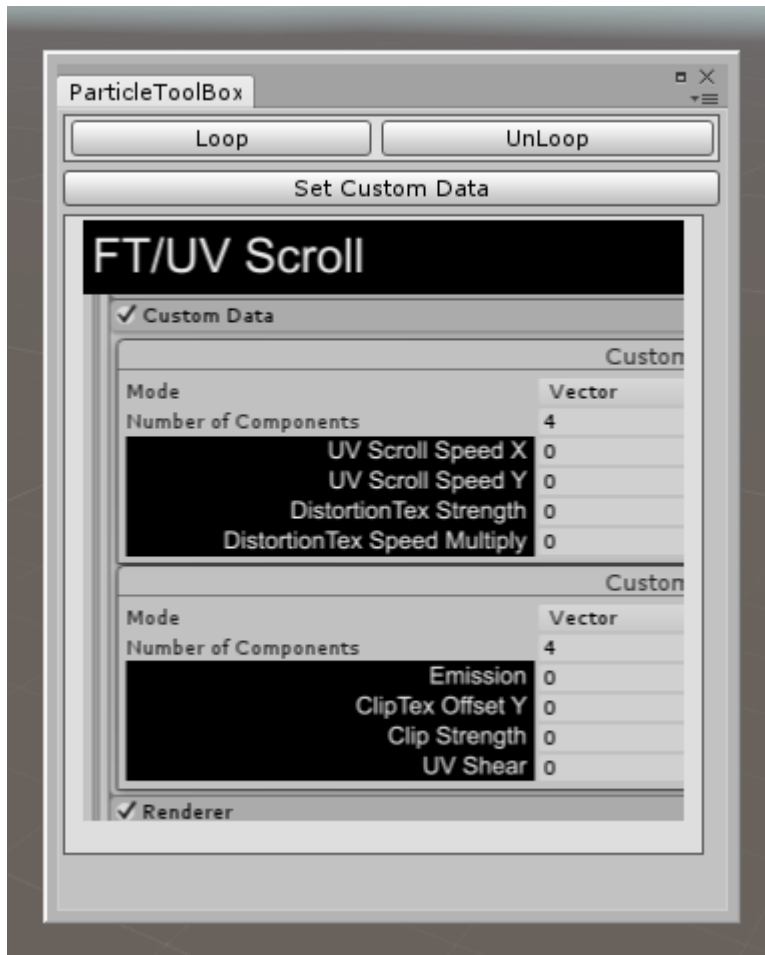
実際にはパラメーターの名称は Custom Data モジュールには表示されません。

後述するエディタ拡張の[FT_ParticleToolBox]で各パラメーター名を

参照することが可能です。

Custom Data パラメーター入力補助ツール[FT ParticleToolBox]

独自のシェーダーや Custom Data の機能を使用しているため
パーティクルの編集を補助する簡易的なツールを作成しました。



機能

- ループのオンオフを一括設定
- FT Infinity のシェーダーに合わせた Custom Data を 1 クリックで設定
- Custom Data の設定項目を画像で表示

各項目の詳細は動画をご覧ください。

[FT Infinity - ParticleToolBox の使い方](#)

収録スクリプトの説明

FT_LoopSwitch

loopOffTiming で設定した時間になると各パーティクルの Loop をオフに設定します。

FT_DestroyParticleAtTime

設定した時間になるとオブジェクトを削除します。

FT_DestroyParticleByDuration

名前が“root”になっているオブジェクトのパーティクルコンポーネントの Duration を参照し、オブジェクトを削除します。

収録シェーダーの説明

FT Infinity では AssetStore の代表的なシェーダー作成アセット、ShaderForge を使用し、作成したシェーダーを使用しています。

[ShaderForge](#)

シェーダーの詳細については Youtube の動画を参照してください。

[FT Infinity - Shader と Material の設定について](#)