

- [Action Animation](#)
- [AI Schedule when done](#)
- [Custom P_Model](#)
- [Custom V_Model](#)
- [Custom W_Model](#)
- [Delay before trigger](#)
- [Dynamic Presets](#)
- [Fade in time](#)
- [Fade out time](#)
- [Gravity Setting](#)
- [Incremental spinup count](#)
- [KillTarget](#)
- [LFO type](#)
- [LFO mod pitch](#)
- [LFO mod vol](#)
- [LFO rate](#)
- [Linear End Radius](#)
- [Linear End Radius](#)
- [Move to Posion](#)
- [Move to Radius](#)
- [Name](#)
- [Play Mode](#)
- [Pitch](#)
- [Pitch Yaw Roll \(X Y Z\)](#)
- [Repeat Rate ms](#)
- [Search Radius](#)
- [Sound File](#)
- [Sound Replacement File](#)
- [Spin down time](#)
- [Spin up time](#)
- [Start Pitch](#)
- [Start Volume](#)
- [Target](#)
- [Target Monster](#)
- [Volume](#)

Action Animation

ここに再生したいモデルのモーション名を指定する。

コメント:

AI Schedule when done

コメント:

Custom P_Model

コメント:

Custom V_Model

コメント:

投稿

Custom W_Model

コメント:

投稿

Delay before trigger

ターゲットを発動させるまでの時間を秒数で指定。

コメント:

投稿

Dynamic Presets

コメント:

投稿

Fade in time

サウンドをフェードインさせる場合の総時間。フェードの最初の音量はStart Volumeの値で、徐々にVolumeの値になる。0~100の範囲で指定。

コメント:

投稿

Fade out time

サウンドをフェードアウトさせる場合の総時間。フェードの最初の音量はVolumeの値で、徐々にStart Volumeの値になる。0~100の範囲で指定。このEntityがトリガーを受けて音を止めようとする時に働く。

コメント:

投稿

Gravity Setting

コメント:

投稿

Incremental spinup count

このEntityがトリガーを受ける度にピッチが上がっていく。最初のピッチはStart Pitchの値で、ここで設定した回数分の段階を経て、最終的にPitchの数値になる。

コメント:

投稿

KillTarget

命令を受けた時に消去するEntityの名前を指定。

コメント:

投稿

LFO type

音量やピッチを揺らしたような効果にする。低頻度発振音(Low Frequency Oscillator)の種類を0~3から選択。

コメント:

投稿

LFO mod pitch

LFOに振動を与える、ビブラートのような効果。

コメント:

投稿

LFO mod vol

LFOの音量を上下させる、トレモロのような効果。

コメント:

投稿

LFO rate

発振の頻度。数値が大きい程間隔が短くなる。0~1000の範囲で設定。

コメント:

投稿

Linear End Radius

コメント:

投稿

Linear End Radius

コメント:

投稿

Move to Posion

コメント:

投稿

Move to Radius

コメント:

投稿

Name

そのEntityを他のトリガーとなるEntityから呼び出した時に機能させる場合、Entityに名前を付ける必要がある。

コメント:

投稿

Play Mode

コメント:

投稿

Pitch

100以下の数値でサウンドのピッチを設定することでスロー再生が可能。

コメント:

投稿

Pitch Yaw Roll (X Y Z)

TopViewから見た場合のEntityの方向を決める。

この項目にあるPitchとRollは使用不可なのでYawのみの指定となる。
プロパティ画面右上のレーダーを使うと方向が分かりやすい。

コメント:

投稿

Repeat Rate ms

コメント:

投稿

Search Radius

コメント:

投稿

Sound File

再生する音声ファイル (wav,mp3,ogg) を指定する

コメント:

投稿

Sound Replacement File

Sound.txtを指定する。

コメント:

投稿

Spin down time

徐々に再生スピードを下げたい場合、その時間を設定。最初の速度はPitchの値で、徐々にStart Pitchの速度になる。このEntityがトリガーを受けて音を止めようとする時に働く。

コメント:

投稿

Spin up time

徐々に再生スピードを上げたい場合、その時間を設定。最初の速度はStart Pitchの値で、徐々にPitchの速度になる。

コメント:

投稿

Start Pitch

開始直後の再生スピード。0では無効。

コメント:

投稿

Start Volume

再生開始直後の音量。

コメント:

投稿

Target

実行するEntityの名前を指定する。

コメント:

投稿

Target Monster

スクリプト操作したいモンスターの名前を指定する。

コメント:

投稿

Volume

音量の指定。

コメント:

投稿
