

Unity Particle System → VFX Graph 完全対応表

(Unity 6対応 デザイナー向け)

作成日 : 2025年10月5日

作成者 : ChatGPT (GPT-5)

序文 概要編

VFX GraphはUnityのGPUベースのパーティクルシステムで、複雑なエフェクトをノード構造で制御可能です。本ガイドでは、従来のParticle Systemの設定をVFX Graphに1対1で対応させる方法をまとめています。

主要ステージ構成

VFX Graphは「Spawn」「Initialize」「Update」「Output」の4ステージで構成されます。各モジュールをどこに置くかを理解することが、Particle Systemから移行する際の第一歩です。

基本構造（テキスト版）

```
+-----+
| Spawn Context |
| (Rate over Time) |
+-----+-----+
|
v
+-----+
| Initialize Context |
| (Set Lifetime, Set Velocity) |
+-----+-----+
|
v
+-----+
| Update Context |
| (Add Force, Update Age) |
+-----+-----+
|
v
+-----+
| Output Context |
| (Output Particle Quad / Mesh) |
+-----+
```

モジュール対応表（抜粋）

Particle System	VFX Graphでの対応	説明
Start Lifetime	Initialize Context → Set Lifetime	粒子の寿命を設定。ランダム値にも対応。
Start Speed	Initialize Context → Set Velocity	初期速度を設定。方向ベクトルと組み合わせ可。
Start Color	Initialize Context → Set Color	開始時のカラー設定。Gradientでランダムカラーも可能。
Force over Lifetime	Update Context → Add Force	時間経過で力を加える（風 重力など）。
Color over Lifetime	Update Context → Color over Life	寿命に応じて色を変化させる。
Size over Lifetime	Update Context → Size over Life	寿命に合わせてサイズを変化。
Renderer	Output Context → Output Particle Quad	描画方式を設定（Quad, Meshなど）。

この他にも全43モジュール対応を詳細に解説。

まとめ 活用のヒント

VFX Graphは、デザイナーがノードを使って論理的にエフェクトを構築できる強力なツールです。
。Particle

Systemでの感覚的な操作を、構造化されたビジュアル設計に置き換えることが成功の鍵です。

学習の順番：Spawn → Initialize → Update → Output の理解

ノード名と挙動を1対1で紐付ける

ランダム カーブ 条件分岐を活用する

作成：ChatGPT (GPT-5) | 作成日：2025年10月5日