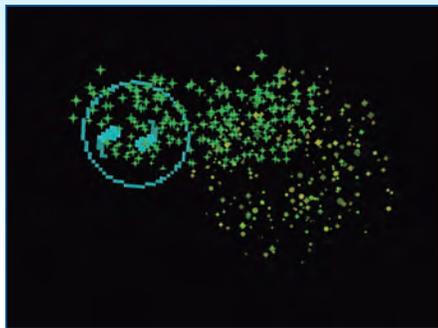


/particleで演出を豪華にしよう!

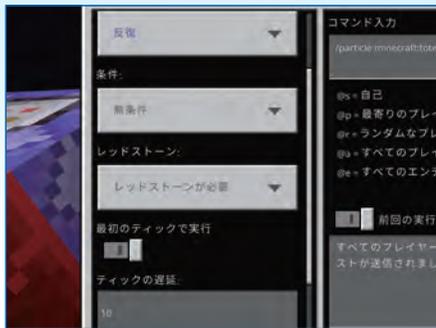
[/particle]の概要

パーティクルとは、ポーションを飲んだときや苗木が成長したときなどに表示されるキラキラとした視覚効果のことだ。[/particle]を使えば、それを好きな場所に表示させられる。コマンドの基本構文はシンプルで、パーティクルIDと表示させたい座標を入力するだけだ。座標を省略すると実行者の現在地が基準座標になるので、エンティティを対象にしたい場合は[/execute]と組み

合わせて実現しよう。なお、パーティクルの中には1回表示しただけだとパツとしないものが多い。派手にしたいときは、反復のコマンドブロックを使って連続表示させるのがオススメだ。また、パーティクルIDについては別冊の62ページを参照してもらいたい。画像付きですべてのパーティクルを紹介しているぞ。



Ver.1.19.40現在、パーティクルは全部で79種類ある。ささやかなものから派手なものまで多種多様なので、場面に合わせて使い分けよう。



パーティクルを繰り返し表示させるには反復のコマンドブロックを使うのが一番だ。「ティックの遅延」を調節して、表示間隔をいい感じにしておこう。

コマンドの基本構文

`/particle <effect:string> [position:x,y,z]`

コマンド

パーティクルID

パーティクルを発生させる座標。
省略した場合は実行者の座標になる

例) [/execute] を使用して、最も近くにいる村人の頭上にパーティクルを発生させる
`/execute at @e[type=villager,c=1] positioned ~ ~ ~ run particle minecraft:crop_growth_emitter`

/playanimationでさまざまな動きを楽しむ

[/playanimation]の概要

[/playanimation]は、指定したエンティティに指定したアニメーション（動作）を1回だけ再生させるコマンド。指定したエンティティが実際に行うアニメーションでなくともエラーにならないことが多く、たとえばハチの動きを防具立てに行わせることも可能だ（ただし不自然な動きにはなる）。またアニメーションは最大2つのパターンを登録でき、アニメーション①からアニメーション②への移行間隔も設定できる。基本構文がちょっと複雑だが、不思議な動きをさせられて楽しいので、ぜひ試してみよう。なお、アニメーションIDについては、別冊の70ページに掲載している。



基本的に形状が似ているエンティティ（たとえば人型）のアニメーションを実行させると綺麗に動いてくれやすい。

コマンドの基本構文

`/playanimation <entity:target> <animation:string>`

コマンド

アニメーションの実行者

アニメーション①のID

`[next_stage:string] [blend_out_time:float]`

アニメーション②のID。

設定しないなら「none」と入力

アニメーション①から②に移行するまでの時間。

単位は秒で小数点第二位まで指定可能

`[stop_expression:string] [controller:string]`

途中で停止させるための行動。省略可能だが、もし設定するなら「query.is_sneaking」と入力。これでスニークすると中断されるようになる

アニメーションコントローラー名の設定。高度な設定なので省略しよう

例) 自分に、両腕を交互に確認するアニメーションを実行させる。スニークで解除
`/playanimation @s animation.idle_arm_1 none 3 "query.is_sneaking"`

