

分類		Helicopter	Plane	Vehicle	概要
システム	DisplayName	o	o	o	画面に表示される名前、日本語以外のアイテム名
	AddDisplayName	o	o	o	画面に表示されるアイテム名
	AddRecipe	o	o	o	アイテムのレシピを追加
	AddShapelessRecipe	o	o	o	アイテムの不定形レシピを追加
	ItemID	o	o	o	アイテムID
	AddTexture	o	o	o	機体のテクスチャを追加
パーツ	Sound	o	o	o	機体の音声ファイルを指定
	AddPartCamera	o	o	o	カメラのモデルを追加
	AddPartHatch	o	o	o	ハッチのモデルを追加
	AddPartSlideHatch	o	o	o	スライド式のハッチのモデルを追加
	AddPartWeapon	o	o	x	武器のモデルを追加
	AddPartRotWeapon	o	o	x	ガトリングの砲身モデルを追加
	AddPartWeaponBay	o	o	o	ウェポンベイのモデルを追加
	AddPartSlideWeaponBa	o	o	o	スライド式のウェポンベイのモデルを追加
	AddRotor	o	x	x	ヘリコプターのローターを追加
	AddRotorOld	o	x	x	この設定は古いモデル用なので非推奨。
	AddPartRotor	x	o	x	ローターのモデルを追加
	AddBlade	x	o	x	ブレードのモデルを追加
	AddPartCanopy	o	o	o	キャノピーのモデルを追加
	AddPartSlideCanopy	o	o	o	スライド式のキャノピーのモデルを追加
	AddPartLG	o	o	o	着陸装置のモデルを追加
	AddPartNozzle	x	o	x	戦闘機のノズルのモデルを追加
	AddPartWing	x	o	x	折りたたみ可能な主翼の追加
	AddPartPylon	x	o	x	主翼に付くパイロンを追加（主翼に合わせて位置が変わり、個別に回転できる）
	AddPart	x	x	o	プレイヤーの向きに合わせて動くパーツを追加
	AddChildPart	x	x	o	プレイヤーの向きに合わせて動くパーツを追加
機動性	MaxRotationPitch	o	o	o	機体の上下方向の角度制限。
	MinRotationPitch	o	o	o	機体の上下方向の角度制限。
	MobilityPitch	o	o	x	機体の上下方向の変化量。大きいほど速く上下に向くことができる。
	MobilityYaw	o	o	x	機体の左右方向の変化量。大きいほど速く左右に向くことができる。
	RotationPitchMax	x	x	o	上方向の視界の制限。古い設定用なので非推奨。
	RotationPitchMin	x	x	o	下方向の視界の制限。古い設定用なので非推奨。
機体仕様	AddSeat	o	o	o	座席を追加。
	AddGunnerSeat	o	o	o	2番席以降の座席を追加。AddSeatと違い、プレイヤー視点ではなく、カメラ視点になる。
	MaxHp	o	o	o	機体の耐久力。ダメージを受けると減る。
	AddWeapon	o	o	o	武器の追加
	CameraPosition	o	o	o	ガンナー、地上兵器のカメラ位置
	CameraZoom	o	o	o	ガンナー、地上兵器のカメラ最大倍率
	DamageFactor	o	o	o	プレイヤーがダメージを受けた時の倍率設定。0でダメージなし。1で100%。
	EnableEntityRadar	o	o	o	レーダーを有効にする
	EnableNightVision	o	o	o	ナイトビジョンの有無
	FlareType	o	o	o	フレア機能の有無。0=無し、1=有り、2=大型機向けのフレア
	Float	o	o	o	機体が水に浮かぶことができるようになる
	FloatOffset	o	o	o	水上に浮かんだ時の機体の高さ調整。
	InventorySize	o	o	o	インベントリのサイズ 9の倍数でなければならない。最大54。
	Regeneration	o	o	o	2番席以降のモブが自動回復する
	Gravity	o	o	o	機体への重力。-0.04より小さいと重くなり、大きいと上に飛んで行く。
	GravityInWater	o	o	o	水中での機体への重力。-0.04より小さいと重くなり、大きいと上に飛んで行く。
	ParticlesScale	o	o	x	パーティクルのサイズを変える。小さいと砂煙などのエフェクトが小さくなる
	EnableGunnerMode	o	o	x	ガンナーモードを有効にする
	ConcurrentGunnerMode	o	o	x	2番席にプレイヤーがいてもガンナーに切り替え可能にする
	Speed	o	o	x	機体の最大移動速度
	ThrottleUpDown	o	o	x	スロットルの上下の早さを設定
	UAV	o	o	x	機体をUAV（無人機）にする
	onGroundPitch	o	o	x	地上/水中での角度設定
	EnableFoldBlade	o	x	x	ブレードの折りたたみ機能を有効にする
	AutoPilotRot	x	o	x	飛行機の自動旋回時の回転角度
	DefaultVtol	x	o	x	有効にするとVTOL機能有りの場合に、地上では常にVTOL状態になる
	EnableVtol	x	o	x	VTOL機能の有無
	VtolPitch	x	o	x	VTOL状態でのPitchの変化の大きさ、大きいほどVTOL状態でも速く移動できる
	VtolYaw	x	o	x	VTOL状態でのYawの変化の大きさ、大きいほどVTOL状態でも速く横を向くことができる
	VariableSweepWing	x	o	x	主翼折りたたみが空中でのみできるようになる。
	SweepWingSpeed	x	o	x	主翼折りたたみ時の速度。VariableSweepWing=true 時のみ有効。
	HideEntity	x	x	o	乗っている間プレイヤーが非表示になる

分類		MachineGun1	MachineGun2	Torpedo	CAS	Rocket	ASMissile	AAMissile	TVMissile	ATMissile	Bomb	MkRocket	概要
システム	Type	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	武器の種別を設定
描画	DisplayName	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	画面に表示される武器名（英数字のみ）
	ModelBullet	0	0	0	x	0	x	x	x	x	x	x	弾のモデル指定。今後は指定できる武器の種別を増やす予定。
	SetCartridge	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	武器使用時に空薬莖を排出する。
音声	SoundDelay	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	武器の音声再生までの待ちカウント。 非常に短い間隔で発射する武器に使用。
	SoundPitch	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	音の高さ 0~1
	SoundVolume	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	音の大きさ、0~1 は音量が変化、1以上は遠くでも聞こえるようになる
基本設定	Power	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	x	エンティティに当たった時にダメージ
	Sight	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	画面上のサイトの種別。
	ModeNum	x	0	x	x	0	x	x	0	0	x	x	武器の弾種切り替え
機動性	Acceleration	0	0	0	0	0	0	0	0	0	x	0	弾の速度
	AccelerationInWater	x	x	0	x	x	x	x	x	x	x	x	水中での弾の速度
	Accuracy	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	誤差の大きさ。
	Gravity	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	重力設定。負の値だと下に落ちていく。
	GravityInWater	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	水中での重力設定。負の値だと下に落ちていく。
連射間隔	Delay	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	次の武器使用までの待ちカウント。短いほど速く撃てる
	ReloadTime	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	装弾数が0になった時、補充されるまでの時間
	Round	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	装弾数。1回の使用で1マイナスされる。
	HeatCount	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	銃身熱量タイプの武器の1回の使用で増加する熱量。
	MaxHeatCount	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	銃身熱量タイプの武器の最大熱量。
爆発設定	Explosion	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	x	着弾時の爆発威力。
	ExplosionInWater	0	0	0	x	0	0	0	0	0	0	x	水中での着弾時の爆発威力。
	DelayFuse	0	0	0	x	0	x	x	x	x	0	x	遅延信管：着弾から弾が消滅するまでのカウント
	Bound	0	0	0	x	0	x	x	x	x	0	x	着弾時の跳ね返りの強さ。DelayFuseも設定すること。
	TimeFuse	0	0	0	x	0	0	0	0	0	0	x	時限信管：発射から弾が消滅するまでのカウント
	Destruct	x	x	x	x	x	x	x	x	x	0	x	自爆のための爆弾。UAVのヘリコプターのみ使用可能。
	FAE	0	0	0	x	0	0	0	0	0	0	x	爆発時にブロックを破壊せず、炎を撒く
	Flaming	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	爆発時に炎を撒く
	Bomblet	x	x	x	x	0	x	x	x	x	0	x	クラスター爆弾の散布する子弹の数
	BombletDiff	x	x	x	x	0	x	x	x	x	0	x	散布範囲の大きさ
	BombletSTime	x	x	x	x	0	x	x	x	x	0	x	発射後の散布までのカウント
	Piercing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	x	弾の貫通力
その他	GuidedTorpedo	x	x	0	x	x	x	x	x	x	x	x	誘導魚雷と無誘導魚雷の切り替え
	LockTime	x	x	x	x	x	x	0	x	0	x	x	ミサイルのロックにかかる時間
	ProximityFuseDist	x	x	x	x	x	x	0	x	0	x	x	ミサイルの反応範囲。ロックしたエンティティとの距離がこの距離以下になると爆発する。
	Particle	0	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	使用時のパーティクル指定。今後は指定できる武器の種別を増やす予定。

- 0.8.0 からパーツごとにファイルを分けなくても、以下のようにオブジェクト名をつければ機体名.obj 1つだけで表示できるようになりました。  
一部のパーツだけを別ファイルにしてもよいです。  
従来通り、全パーツを別ファイルにしても問題ありません。

**本体**     **\$body**     …今まで **機体名.obj** として読み込んでいた本体  
**パーツ**   **\$パーツ名**  …今まで **機体名\_パーツ名0.obj** として読み込んでいたパーツ

- パーツの親子関係は obj に出力されないので、自由に設定して下さい。  
下の例では \$wing0\_pylon0 を \$wing0 の小パーツにしていますが、管理しやすくするためだけです。
- \$で始まらないオブジェクトは、その上にある\$から始まるパーツにくっつきます。  
下の例の場合 「胴体-機首」～「キャノピー」は\$bodyの一部として扱われます。

※メタセコイアの場合はメタセコイアから直接objで保存しないとオブジェクト名が消えます。  
直接objで保存できるのは有料版のみです。

