

# Annette Dill

- female battler -



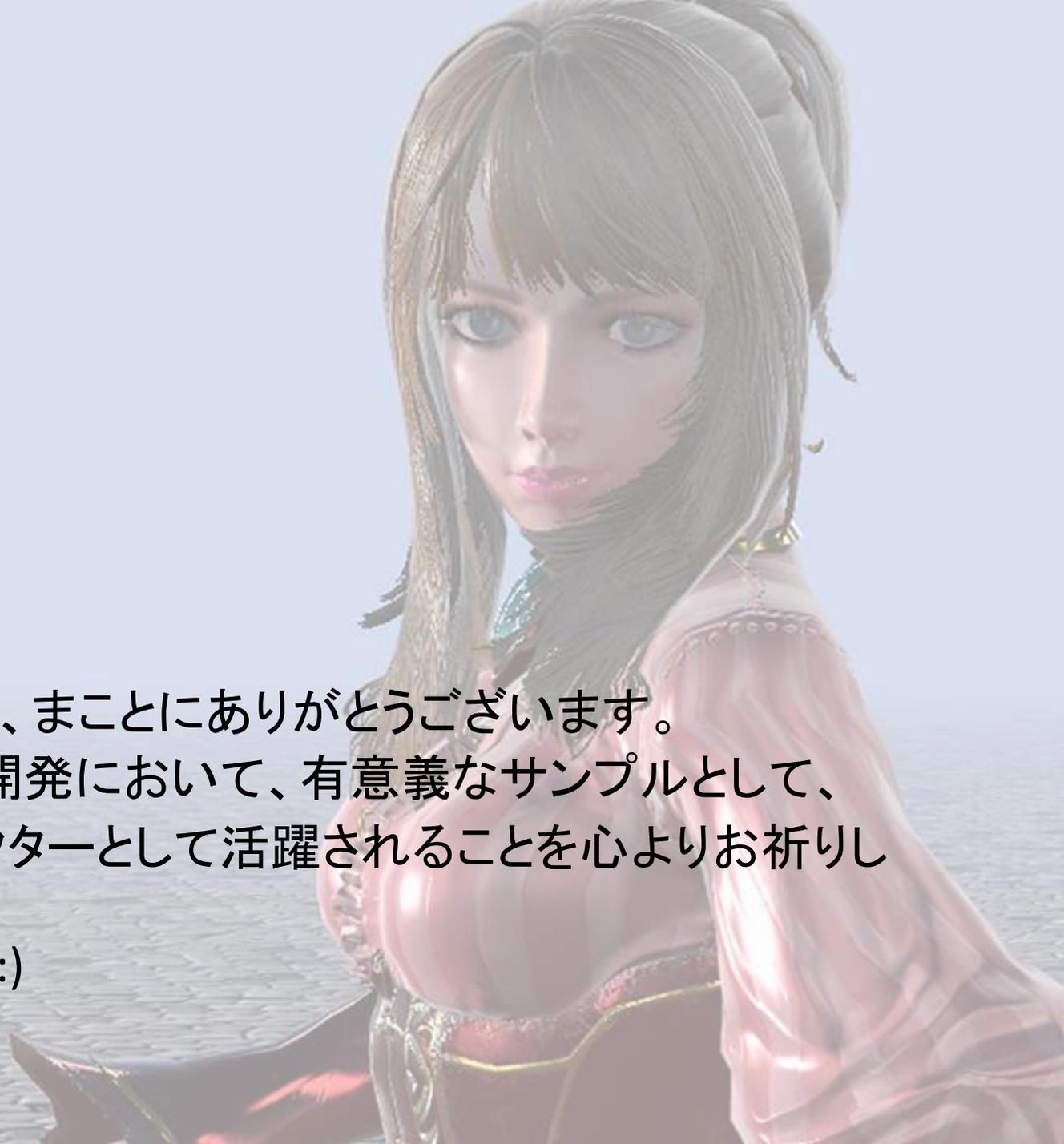
# ■ アセット名

Annette Dill - female battler -

# ■ 初めに

当アセットをダウンロードしていただき、まことにありがとうございます。  
このキャラクターがあなた方のゲーム開発において、有意義なサンプルとして、  
もしくは実際ゲームに使われるキャラクターとして活躍されることを心よりお祈りし  
ております。

今後ともよろしく願いいたします！！:)



# ■ 3Dモデルの詳細。

## character outfit\_00 :

High : 18366 Tris , 13414 verts , 156 Joint (2 texture set, 5 material.)

Low 0 : 10503 Tris , 8411 verts , 132 Joint

2 texture set, 4 material. (Highモデルのテクスチャを流用します。)

Low 1 : 5941 Tris , 5144 verts , 60 Joint (2 texture set, 4 material.)

SD Model : 5917 Tris , 5145 verts , 60 Joint

2 texture set, 4 material. (Low 1モデルのテクスチャを流用します。)

テクスチャの大きさはすべて2048 x 2048になっています。

## character outfit\_01 :

High : 17890 Tris , 12674 verts , 130 Joint (2 texture set, 5 material.)

Low 0 : 10395 Tris , 7970 verts , 116 Joint

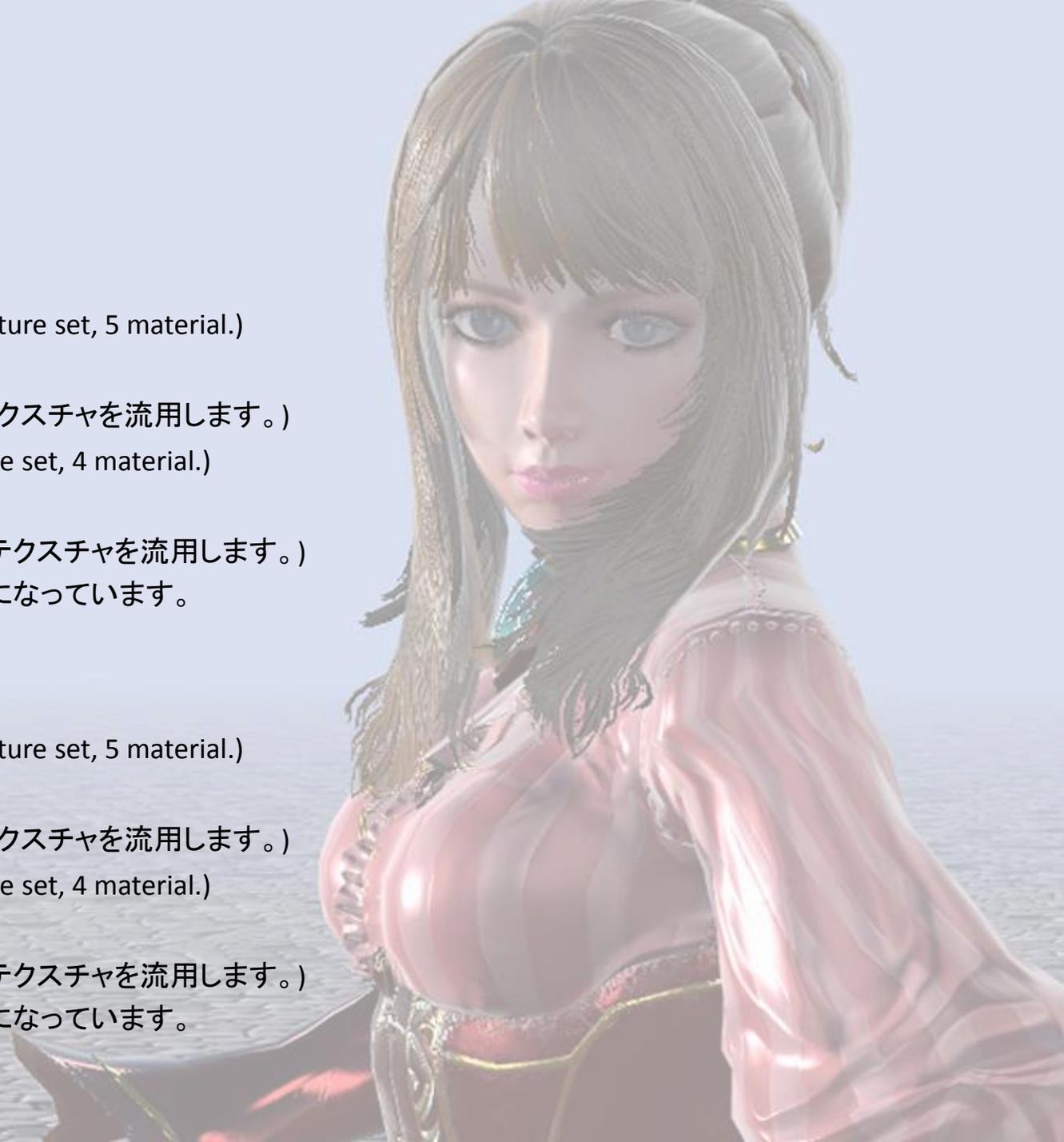
2 texture set, 4 material. (Highモデルのテクスチャを流用します。)

Low 1 : 5937 Tris , 4868 verts , 44 Joint (2 texture set, 4 material.)

SD Model : 5913 Tris , 4863 verts , 44 Joint

2 texture set, 4 material. (Low 1モデルのテクスチャを流用します。)

テクスチャの大きさはすべて2048 x 2048になっています。



# ■ 3Dモデルの詳細。

## SideBag :

High : 650 Tris , 563 verts , no skinned

Low : 385 Tris , 398 verts , no skinned

sideBag model uses 1 texture set with 1 Material. Texture size is 1024 x 1024.

## Weapon\_00 :

High Model : 3328 Tris , 4027 verts , 7 Joint

Low 0 : 2082 Tris , 2824 verts , 7 Joint

Low 1 : 1525 Tris , 2177 verts , no skinned

SD Model : 1525 Tris , 2180 verts , no skinned

Weapon model uses 1 texture set with 1 Material. Texture size is 2048 x 2048.



# ■ 3Dモデルの詳細。

## Weapon\_01(Axe) :

High Model : 854 Tris , 832 verts , no skinned

Low 0 : 618 Tris , 662 verts , no skinned

SD Model : 618 Tris , 662 verts , no skinned

Weapon model uses 1 texture set with 1 Material. Texture size is 2048 x 2048.

## Weapon\_02(Gun) :

High Model : 1994 Tris , 2397 verts , 6 Joint

Low 0 : 1293 Tris , 1669 verts , 6 Joint

Low 1 : 1129 Tris , 1447 verts , no skinned

SD Model : 1129 Tris , 1447 verts , no skinned

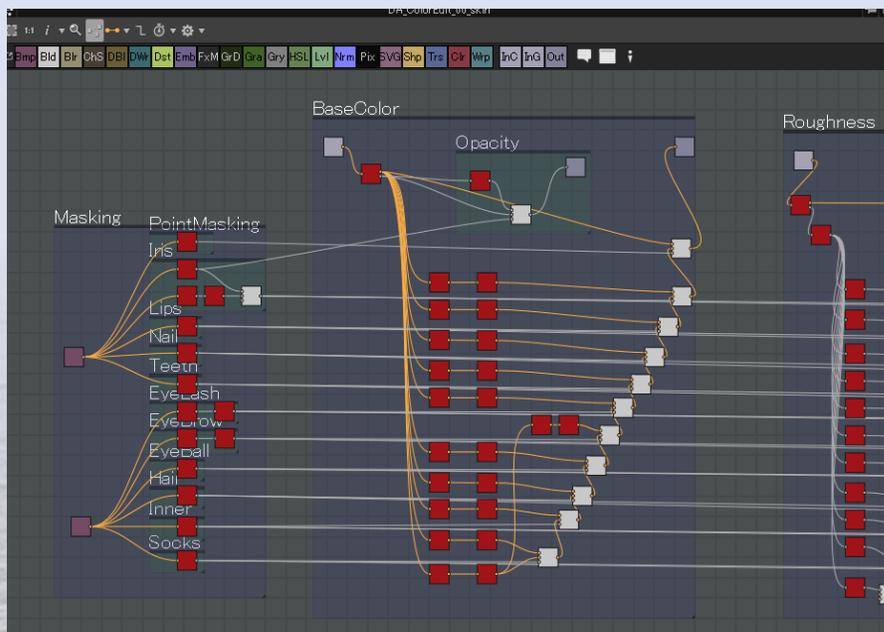
Weapon model uses 1 texture set with 1 Material. Texture size is 2048 x 2048.



# ■ プロシージュアルマテリアル

当アセットにはSubstance Designerによって作成された、プロシージュアルマテリアルが含まれています。

プロシージュアルマテリアルにはカラーエディットのためのパラメータが設置されており、各パラメータを調整することで、自分だけのカラーに変更することができます。  
(当アセットの場合はAlbeo、Metallic/Smoothnessマップに影響します。)



In Substance Designer

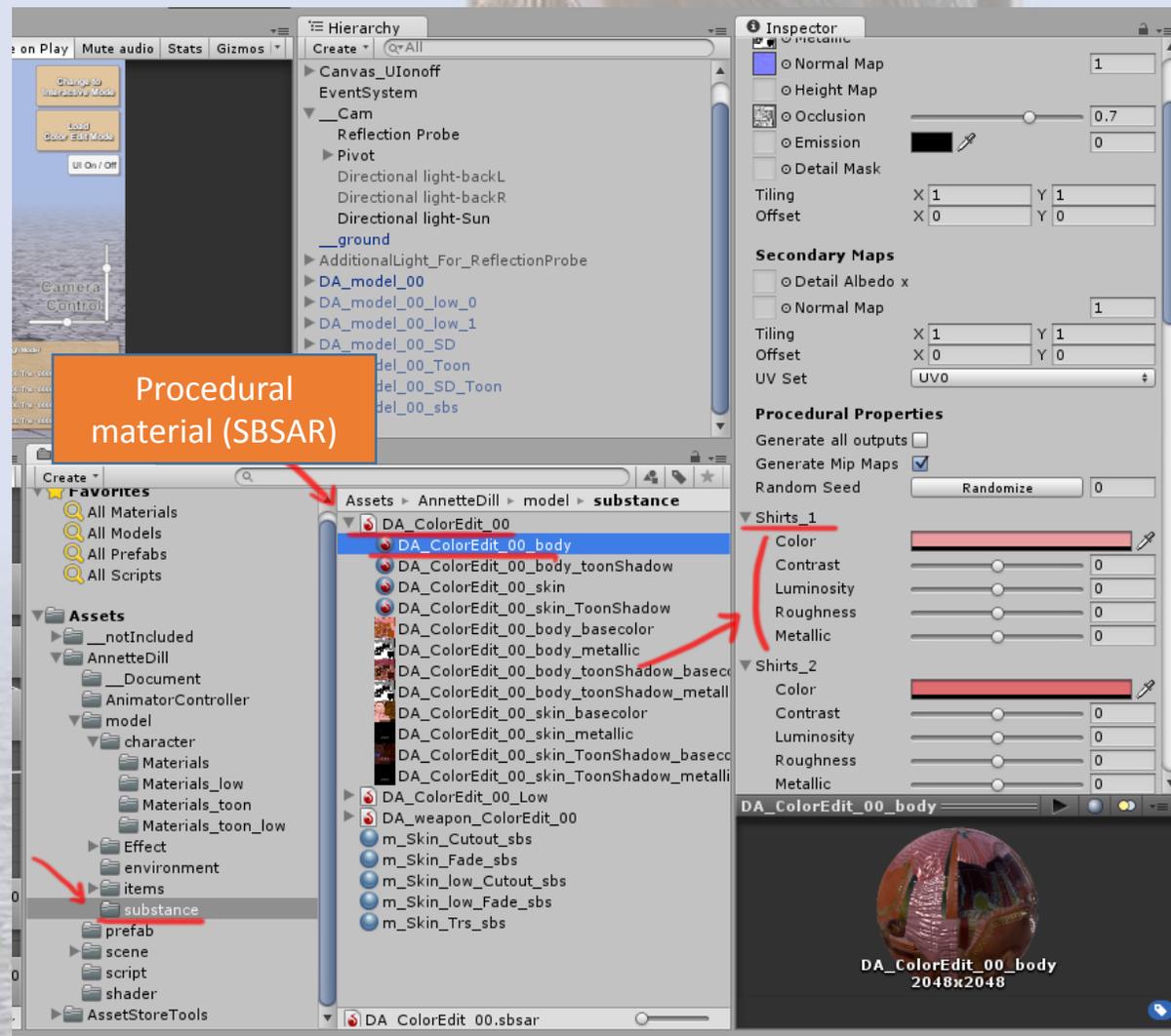
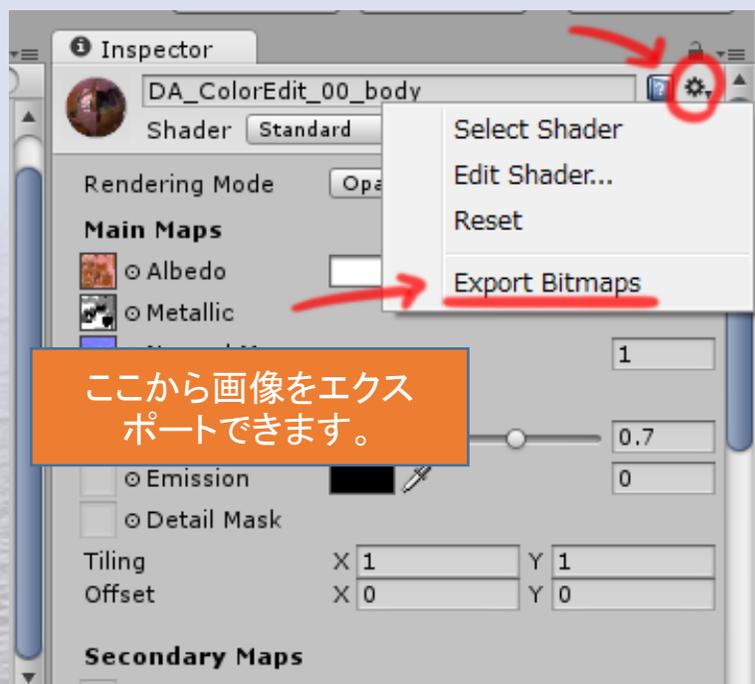


Real time Color Edit

# ■ プロシージャルマテリアル

プロシージャルマテリアルはリアルタイムでも動作しますが、エディター上で予めパラメータを変更し、テクスチャを用意しておくこともできます。

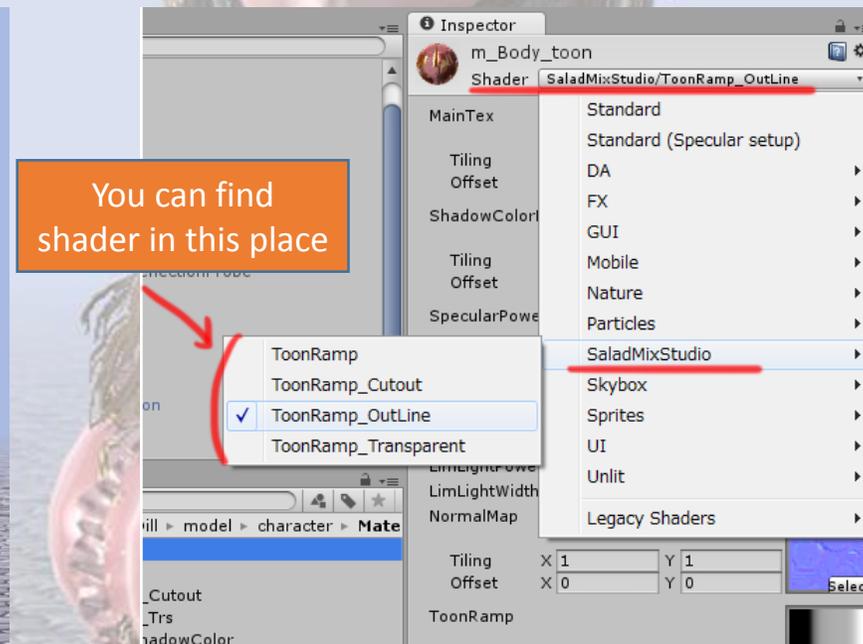
生成されるテクスチャは、Export Bitmapsメニューで画像ファイルとして保存し、通常のマテリアルで使用することもできます。



# ■ カスタムトゥーンシェーダー

当アセットにはカスタムトゥーンシェーダーが含まれていて、マテリアルのshader選択メニューの [SaladMixStudio/ToonRamp\_????] のところに追加されます。

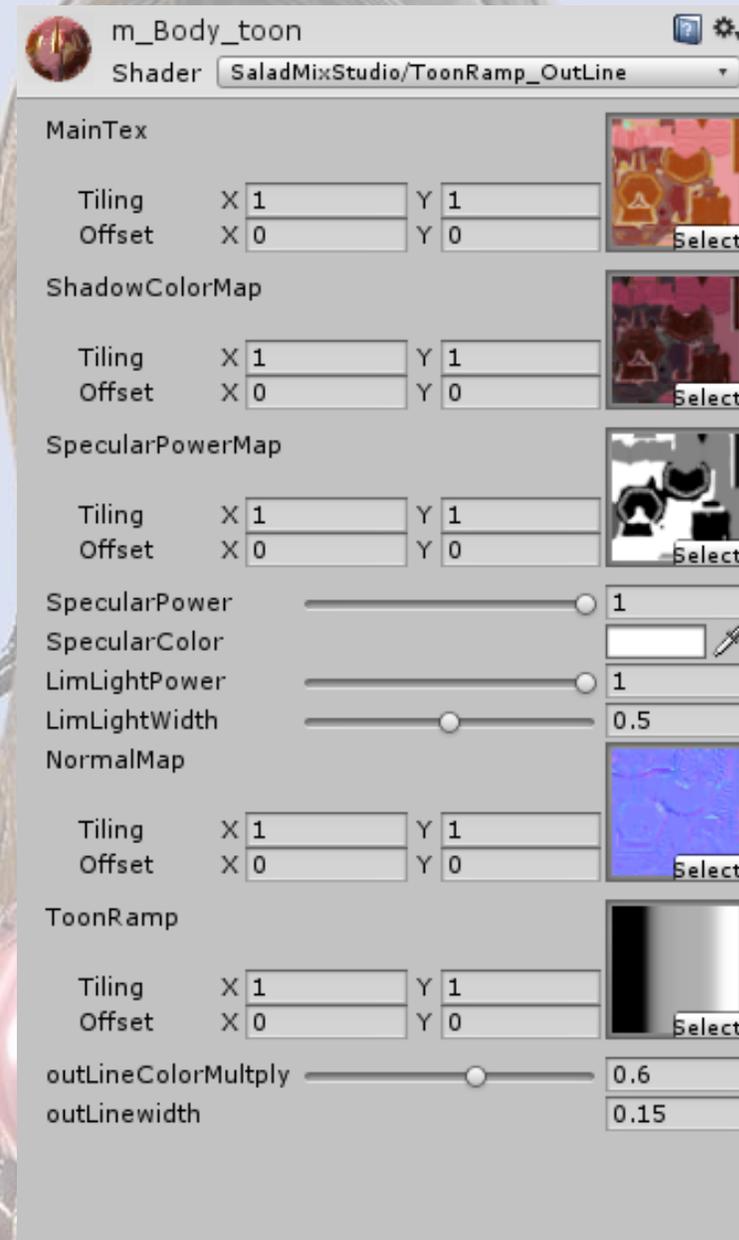
Shader Forgeで作成されたシェーダーですので、もしShader Forgeをお持ちでしたらコードを書かずとも、ご自身でカスタマイズすることもできます。



# ■ カスタムトゥーンシェーダー

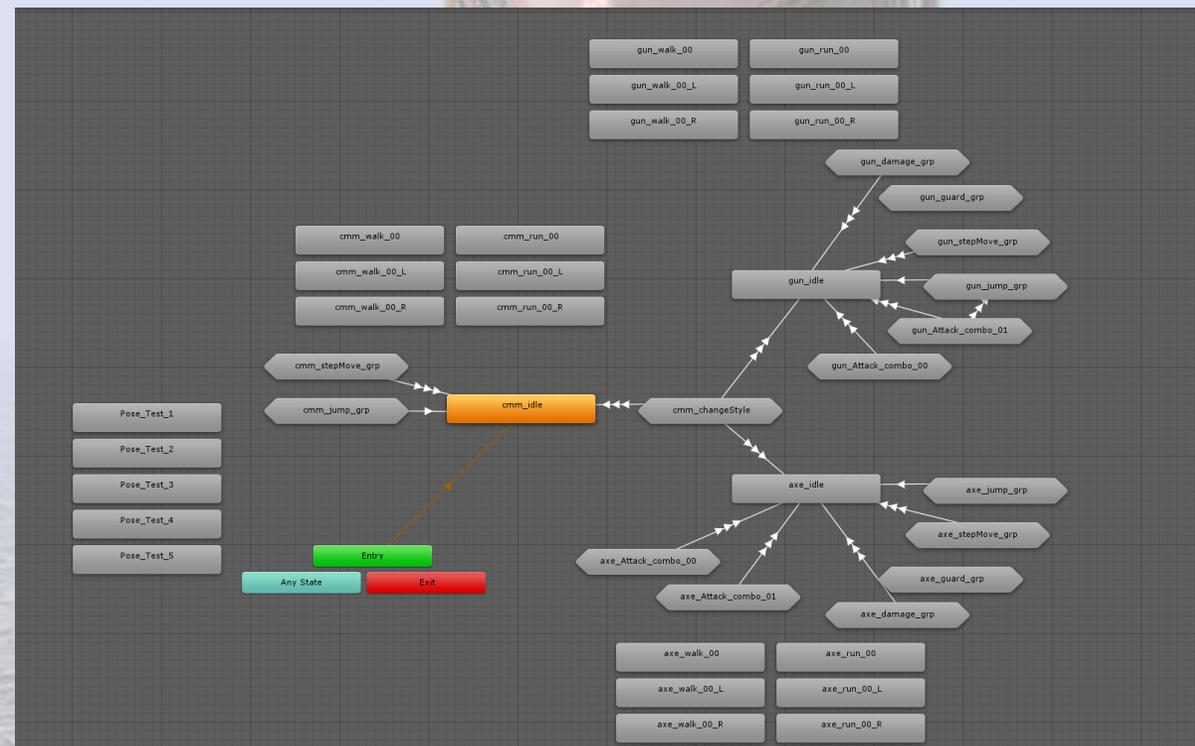
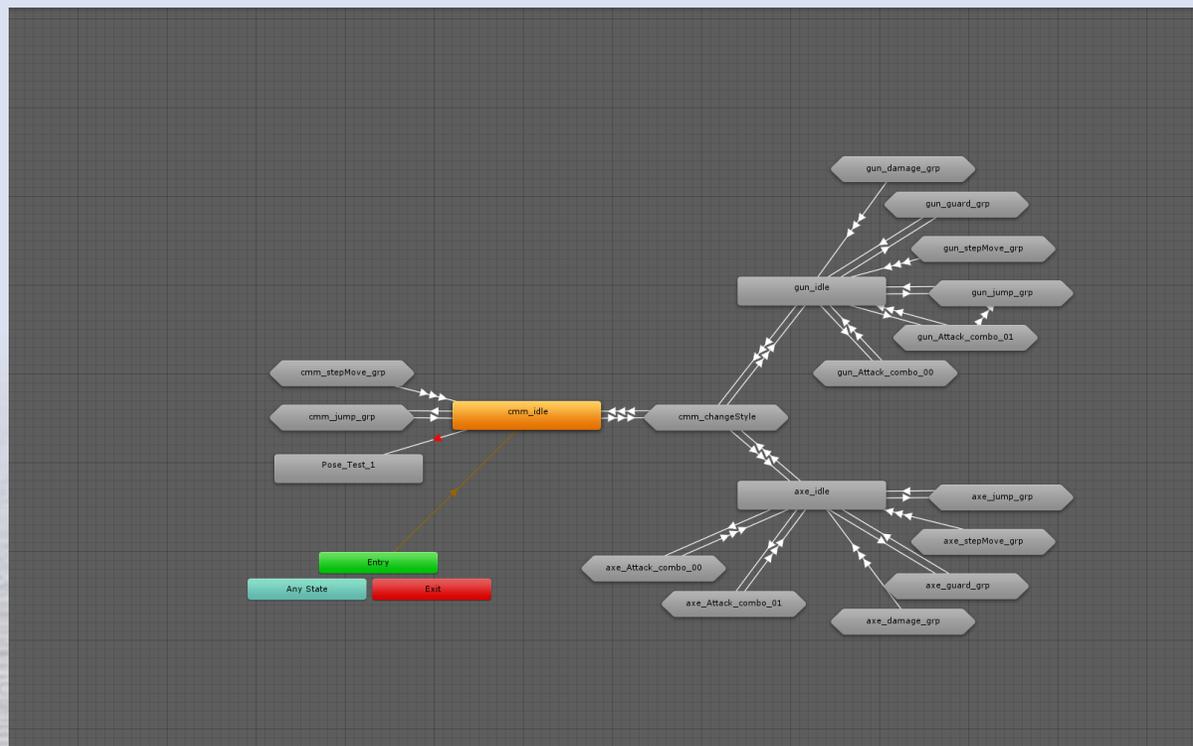
## Toon Shaderの設定。

- MainTexはいつものカラーテクスチャです。
- Shadow Color Mapは影色を設定するマップとなります。  
影になる領域にShadow Color MapとMainTexがブレンドされます。
- Specular Power MapはSpecularMaskやGlossinessMapとして機能します。
- Toon ramp mapは影の掛り具合を調整します。  
完全黒のところはShadowColorMapの色になり、黒からグレイへのグラデーションでは、Shadow Color MapとMainTexがブレンドされます。  
グレイ(50%)ではMainTex、グレイから白へいくとSpecularの計算によりMainTexを明るくしていきます。  
このグラデーションの具合を調整することでシェーディングの具合を調整できます。
- OutLineColorMultiplyはアウトラインの色を調整します。  
OutLineColorMultiplyが0なら 黒、1ならShadowColorMapの色になります。



# ■ モーション

MECANIM(ヒューマノイド)対応のモーションが70種類ほど。  
制御サンプルのanimator controllerが付属しています。



# ■ デモシーンに関して

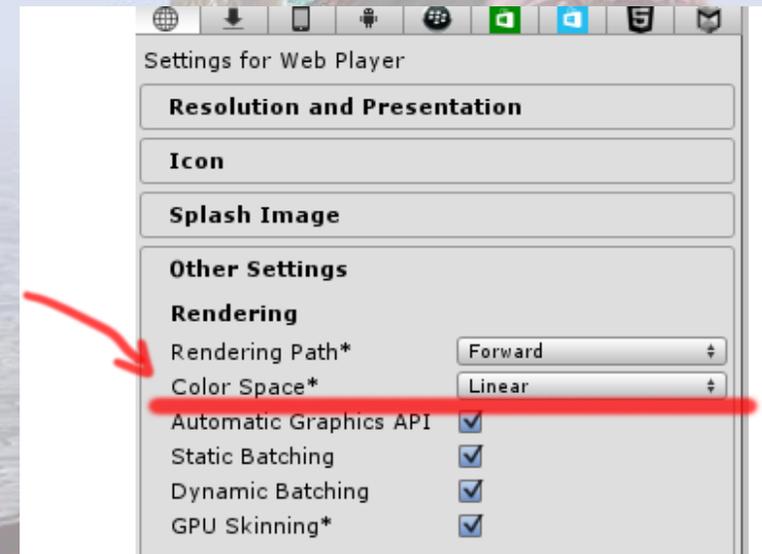
**Viewer mode** - アニメーションを一つずつ再生しながら確認

**Interactive mode** - ゲームのようにキーボードでキャラクターを操作

**ColorEdit mode** - プロシージャルマテリアルを利用し、テクスチャカラーの変更を行う。ここで変更したカラーはビューアモードに戻ってプレイに使う事も可能です。

アニメーターコントローラはViewerMode, InteractiveModeの2種類があります。

すべてのスクリーンショットやデモシーンなどは Linear Space上で撮影、稼働されたものです。Unityの基本設定であるGamma Spaceでは若干色合いが変わることに注意してください。



# ■ デモシーンに関して

デモシーンの制御用に、いくつかのモーションにはイベントが設定されています。

ジャンプボタンを押した時 : DA\_AnimatorControl.js >> SetJump()  
cmm\_Jump\_up, axe\_Jump\_up, gun\_Jump\_01\_up

モーション中にジャンプするもの : DA\_AnimatorControl.js >> SetJumpSC()  
gun\_attack\_01\_02c, gun\_attack\_01\_03c, gun\_attack\_01\_02, gun\_attack\_01\_03

武器を持ち変える時 : DA\_AnimatorControl.js >> AttachWeapon()  
cmm\_changeToGun, cmm\_changeToAxe, gun\_changeToCmm, gun\_changeToAxe,  
axe\_changeToGun, axe\_changeToCmm

トリガーを引く時 : DA\_AnimatorControl.js >> WpnPullTrigerRight(), WpnPullTrigerLeft()  
gun\_attack\_00\_00, gun\_attack\_00\_01, gun\_attack\_00\_02, gun\_attack\_00\_03, gun\_attack\_01\_03,  
gun\_attack\_00\_00c, gun\_attack\_00\_01c, gun\_attack\_00\_02c, gun\_attack\_00\_03c, gun\_attack\_01\_03c

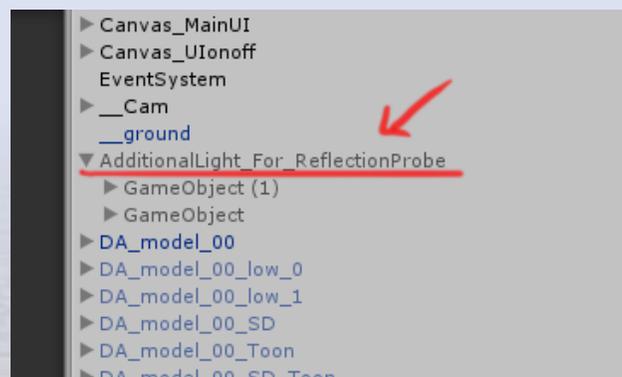


# ■ デモシーンに関して

## ライティングに関して

デモシーンを開くと、ヒエラルキーから[AdditionalLight\_For\_ReflectionProbe]という名前のオブジェクトを発見できます。このオブジェクトグループは、standardマテリアルのEmissionを高くてライト扱いにしたシンプルなものです。このアセットには環境光用のIBLが用意されていなく、ライティング環境が乏しいので、このライトを利用しました。普通の使い方ではないかもしれませんが、ライティングをビルドする際に、このグループをONにしてビルドしてください。Reflection Probeに光がベイクされますので、キャラクターの反射に影響するようになります。プレイ中は邪魔なのでOFFにします。

turn on [AdditionalLight\_For\_ReflectionProbe] > lighting build > turn off [AdditionalLight\_For\_ReflectionProbe] > playing



## キャラクターの移動に関して

基本ルートモーションにて動いていますが、ジャンプ制御の時はスクリプト制御で移動させています。

# ■ サポート

質問やコメントなどがありましたら以下のところまで。  
日本語でのサポートいたしますので遠慮なくお願いいたします😊

E-mail : [trhunter@naver.com](mailto:trhunter@naver.com)

twitter : [https://twitter.com/0z\\_TM](https://twitter.com/0z_TM)

