

# Blade Muskettier



# ■ 에셋 이름

Blade Musketier

# ■ 인사

본 에셋을 다운로드 해주셔서 대단히 감사합니다.  
이 캐릭터가 여러분의 게임 개발에 있어서 좋은 샘플로써, 혹은 실제 게임 내에 구현되는 캐릭터로서 활용되기를 마음속깊이 기도하고 있습니다.  
잘부탁드립니다:)

# ■ 3D모델의 정보

## about character :

High : 7376 Tris , 7327 verts , 69 Joint

Low 0 : 4954 Tris , 5447 verts , 67 Joint

Low 1 : 3564 Tris , 4428 verts , 53 Joint

SD Model : 3488 Tris , 4413 verts , 53 Joint

1의 매터리얼, 1의 텍스처셋을 사용합니다. Texture size : 2048 x 2048.

## about weapon :

High Model : 1497 Tris , 1850 verts , 4 Joint

Low 0 : 964 Tris , 1308 verts , 4 Joint

SD Model : 964 Tris , 1323 verts , no skinned

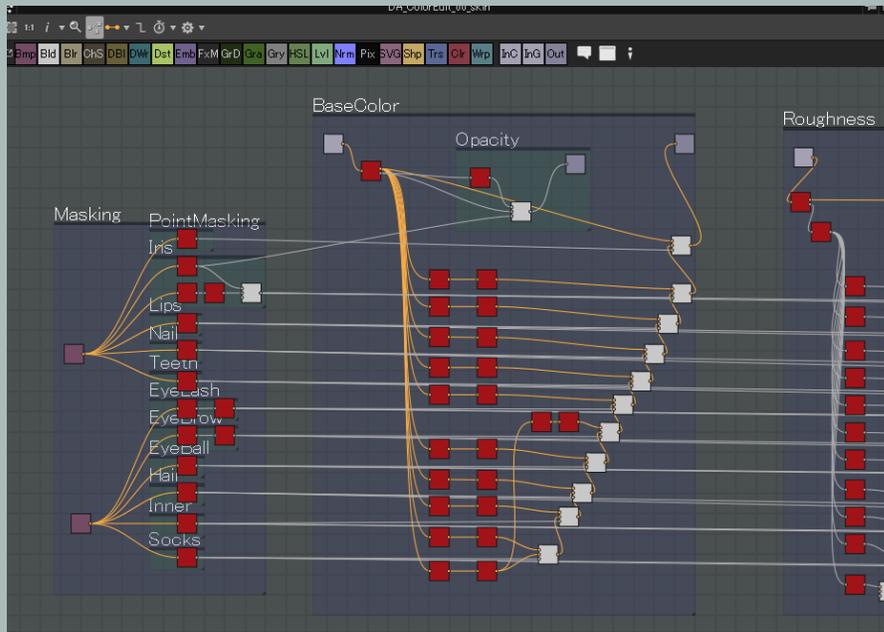
1의 매터리얼, 1의 텍스처셋을 사용합니다. Texture size : 1024 x 256.

# ■ 프로시저얼 매터리얼

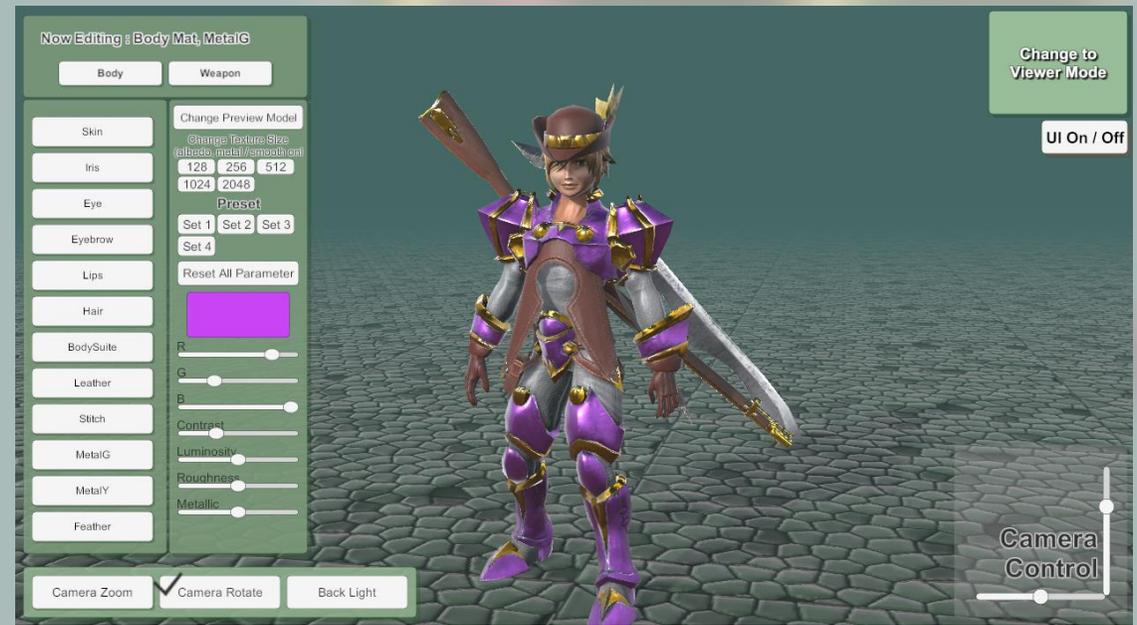
본 에셋에는 Substance Designer에서 작성한, 프로시저얼 매터리얼이 포함되어져 있습니다.

프로시저얼 매터리얼에는 컬러에디트를 위한 패러미터가 설정되어져있어서, 각각의 패러미터를 조절함으로써, 자신만의 컬러를 만들어낼 수 있습니다.

(본 에셋의 경우 Albedo, Metallic/Smoothness맵을 변경할 수 있습니다.)



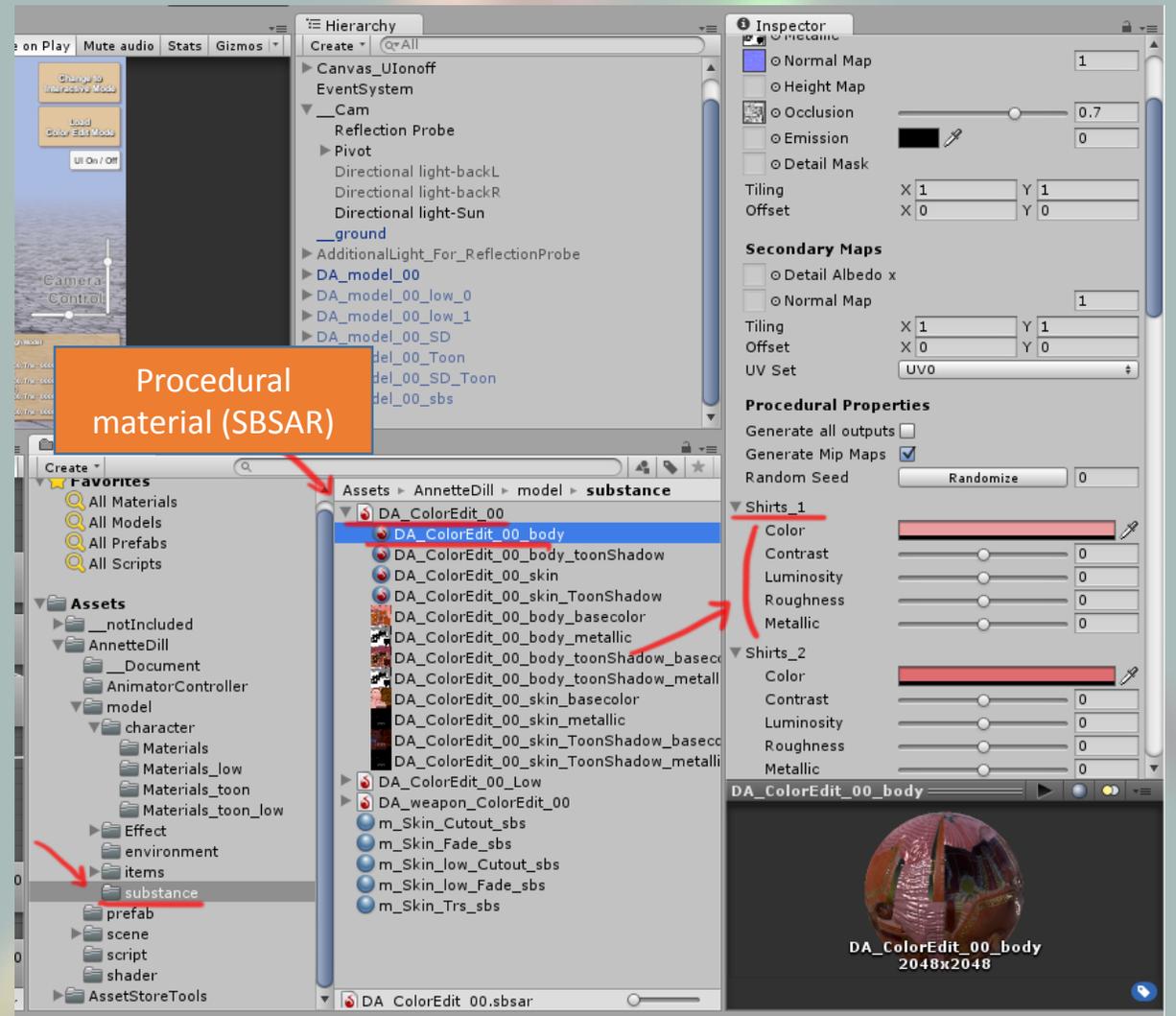
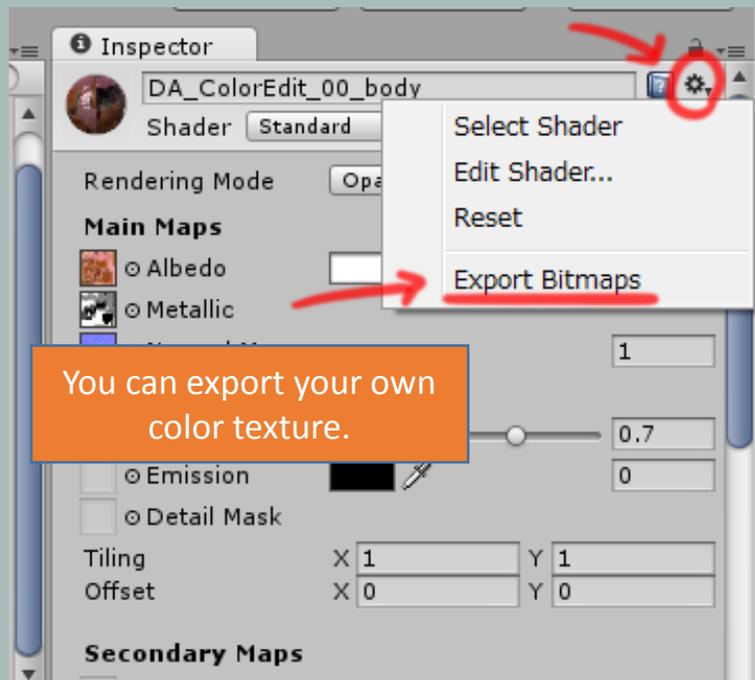
In Substance Designer.



Real time Color Edit

# ■ 프로시저얼 매터리얼

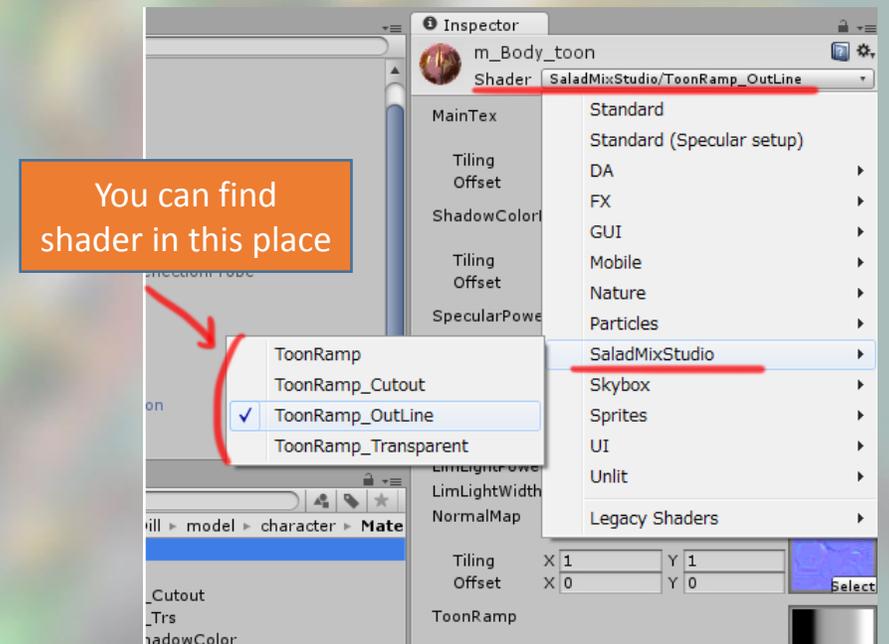
프로시저얼 매터리얼은 리얼타임 플레이중에도 적용할 수 있고, 물론 에디터 상에서도 조작할 수 있습니다. 에디터 상에서 패러미터를 설정, 생성되는 텍스처를 Export Bitmaps메뉴를 이용하여 저장할수도 있습니다.



# ■ 커스텀 툰셰이딩

본 에셋에는 커스텀 툰 셰이더가 동봉되어져 있습니다. 매터리얼 인스펙터에서 [SaladMixStudio/ToonRamp\_????]에 추가 되어집니다.

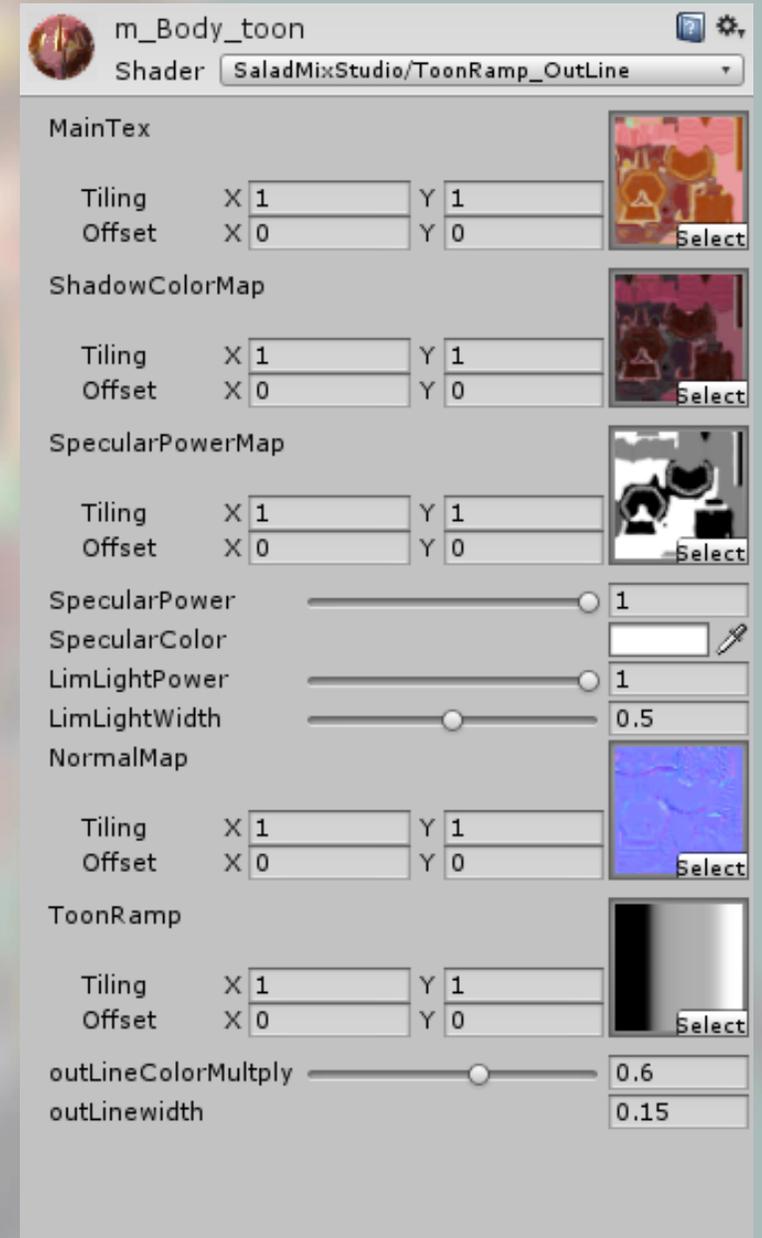
Shade Forge로 작성한 셰이더이므로, Shade Forge를 구입하셨다면, 코딩할 필요 없이 바로 Shade Forge에서 편집할 수 있습니다.



# ■ 커스텀 툰셰이딩

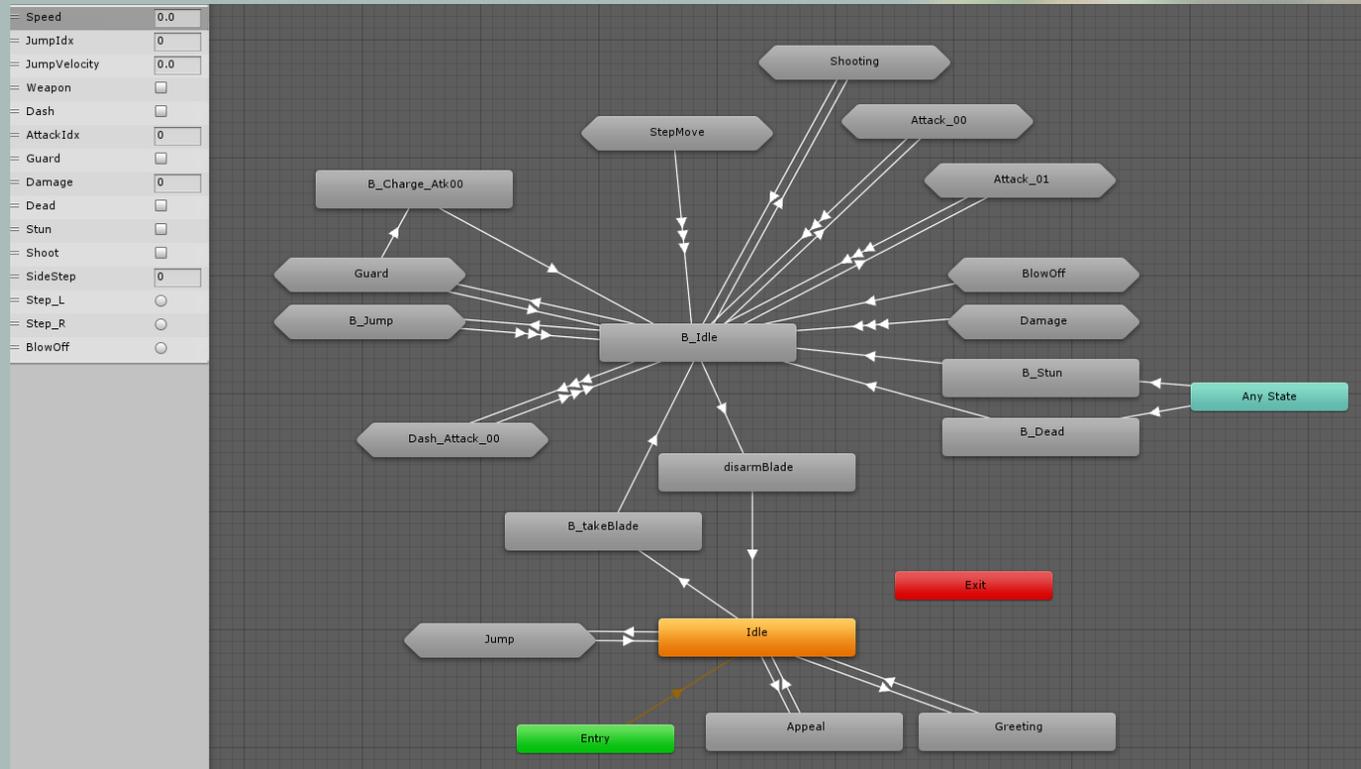
## 툰 셰이더의 설정

- MainTex는 보통 사용되는 컬러맵입니다.
- Shadow Color Map은 그림자 부분의 색을 설정합니다.  
그림자가 지는 부분에 Shadow Color Map과 MainTex를 블렌드한 색이 나옵니다.
- Specular Power Map는 GlossinessMap의 역할을 합니다.
- Toon ramp map는 셰이딩의 단계와 범울르 조절합니다.  
Toon ramp가 검은색인 영역은 ShadowColorMap의 색상으로,  
검은색에서 회색으로 가는 그라데이션 범위에는 Shadow Color Map에서  
MainTex로 점차 변화하여, 회색(50%)에서 MainTex의 색상으로.  
회색에서 흰색으로 변화하는 곳은 Specular의 계산에 따라 MainTex를 밝게 변화  
시킵니다.  
이 그라데이션의 범위를 조절함으로써 셰이딩의 범위를 조절해줄 수 있습니다.
- OutLineColorMultiply는 아웃라인의 색상에 영향을 줍니다.  
OutLineColorMultiply 0이면 검은색, 1이라면 ShadowColorMap의 색상이 됩니다.



# ■ 애니메이션

MECANIM(휴머노이드)형식의 모션 40+종류와,  
무기사용시의 애니메이션,  
샘플 animator controller가 포함되어 있습니다.



# ■ 데모신에 대해서

**Viewer mode** - 애니메이션을 하나씩 재생하면서 모델을 확인할 수 있습니다.

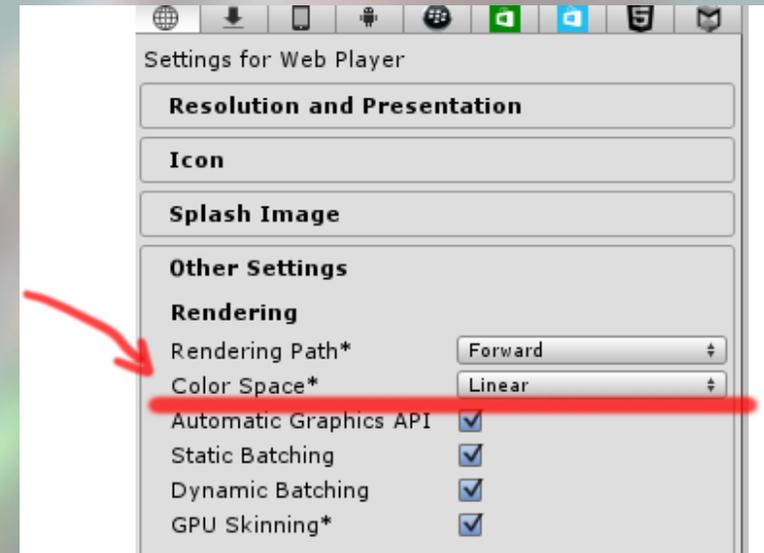
**Interactive mode** - 액션게임을 플레이하듯 키보드 조작으로 캐릭터를 움직일 수 있습니다.

**ColorEdit mode** - 프로시저얼 매тери얼을 이용하여 텍스처 컬러를 변경할 수 있습니다.

여기서 변경한 컬러는 다시 뷰어 모드로 돌아가서 플레이 할 수도 있습니다.

애니메이터 컨트롤러는 ViewerMode용, InteractiveMode용의 2종류가 있습니다.

모든 스크린샷과 데모신은 Linear Space 상에서 촬영되었습니다.  
Unity의 기본설정인 Gamma Space에서는 색감이 조금 변한다는  
점에 주의해주세요.



# ■ 데모신에 대해서

데모신의 제어를 위해서 몇몇 모션에는 이벤트가 설정되어 있습니다.

점프할 때 : ( MbladeAnimatorControl.cs > SetJump() )  
jump\_00\_up, jump\_01, B\_jump\_00\_up, B\_jump\_01

튀겨져 나갈 때 : ( MbladeAnimatorControl.cs > SetBlowOff() )  
B\_BlowStart

무기를 쥘 때 / 노을 때 : ( MbladeAnimatorControl.cs > AttachWeapon(int idx) )  
B\_takeBlade , DisarmBlade

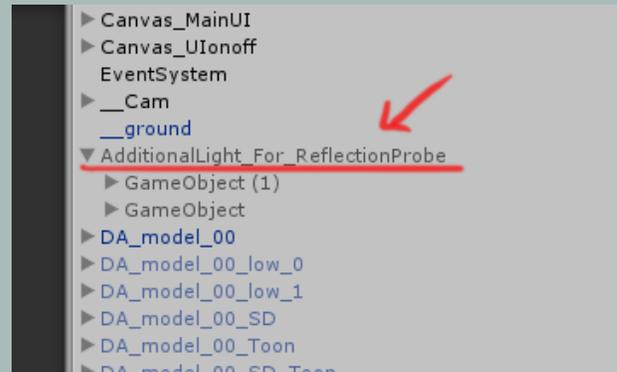
총의 트리거를 당길때, 총구에서 불꽃이 나갈때 : ( MbladeAnimatorControl.cs > PullTrigger(), SetFire() )  
B\_Atk00\_03 , B\_Shoot\_00 , B\_Charge\_Atk\_00 , B\_Dash\_Atk00\_02

# ■ 데모신에 대해서

## 라이팅에 대해서

데모신을 열어보면 Hierarchy상에 [AdditionalLight\_For\_ReflectionProbe] 라는 이름의 오브젝트를 발견할 수 있습니다. 이 오브젝트 그룹은, standar매터리얼에 Emission값을 주어 라이트역할을 하게 만든 심플한 오브젝트 들입니다. 본 에셋에는 IBL과 같은 글로벌 일루미네이션이 포함되어져있지않음으로, 이 라이트를 이용하여 리플렉션 디테일을 높여 주었습니다. 일반적인 방법이 아닐수도 있습니다만, 라이팅 윈도우에서 라이팅을 빌드 할때에 이 오브젝트를 키고 빌드해 주세요. 빌드가 끝나면 꺼줍니다. 이 라이팅 오브젝트가 Reflection Probe에 베이크되므로, 캐릭터가 받는 간접 광이 더욱 디테일 해집니다.

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



## 캐릭터의 이동에 대해서

지상에서는 각 애니메이션의 루트모션을 사용하여 이동하지만, 점프시 공중에 있는동안은 스크립트 제어를 통해서 이동합니다.

# ■ 서포트

궁금한점이 있을경우엔 여기로  
한국어 서포트 대응합니다. 잘부탁드려요😊

E-mail : trhunter@naver.com

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