

Brent Rooney

- sword knight -



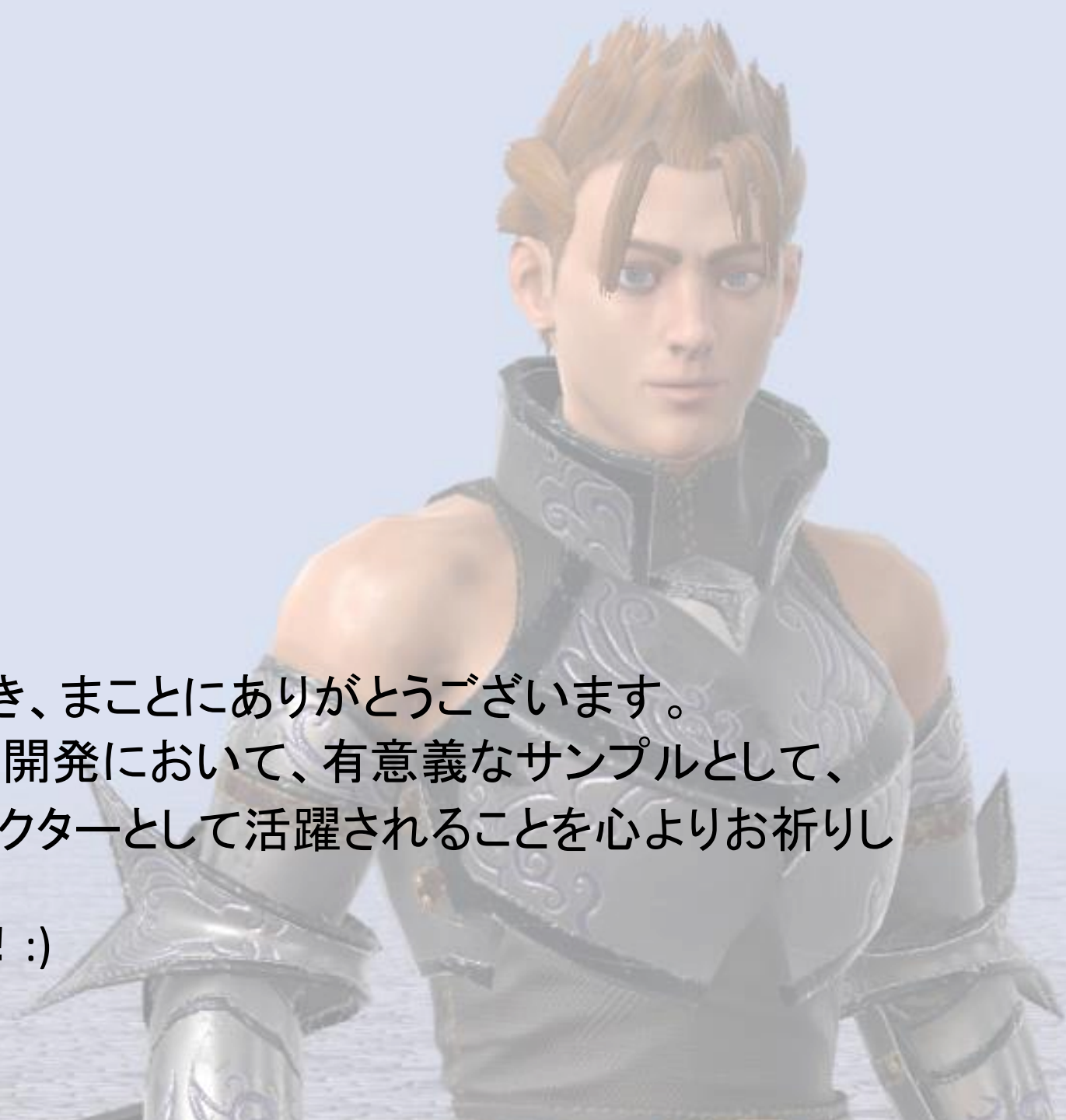
■ アセット名

Brent Rooney – sword knight -

■ 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 : 16004 Tris , 12059 verts , 97 Joint (2 texture set, 5 material.)

Low 0 : 9801 Tris , 8066 verts , 93 Joint (2 texture set, 4 material.)

Low 1 : 7419 Tris , 6480 verts , 52 Joint

SD Model : 7375 Tris , 6459 verts , 52 Joint

2 texture set, 5 material. (全モデル共通)

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_00(helmet) :

High : 14270 Tris , 10704 verts , 98 Joint (2 texture set, 4 material.)

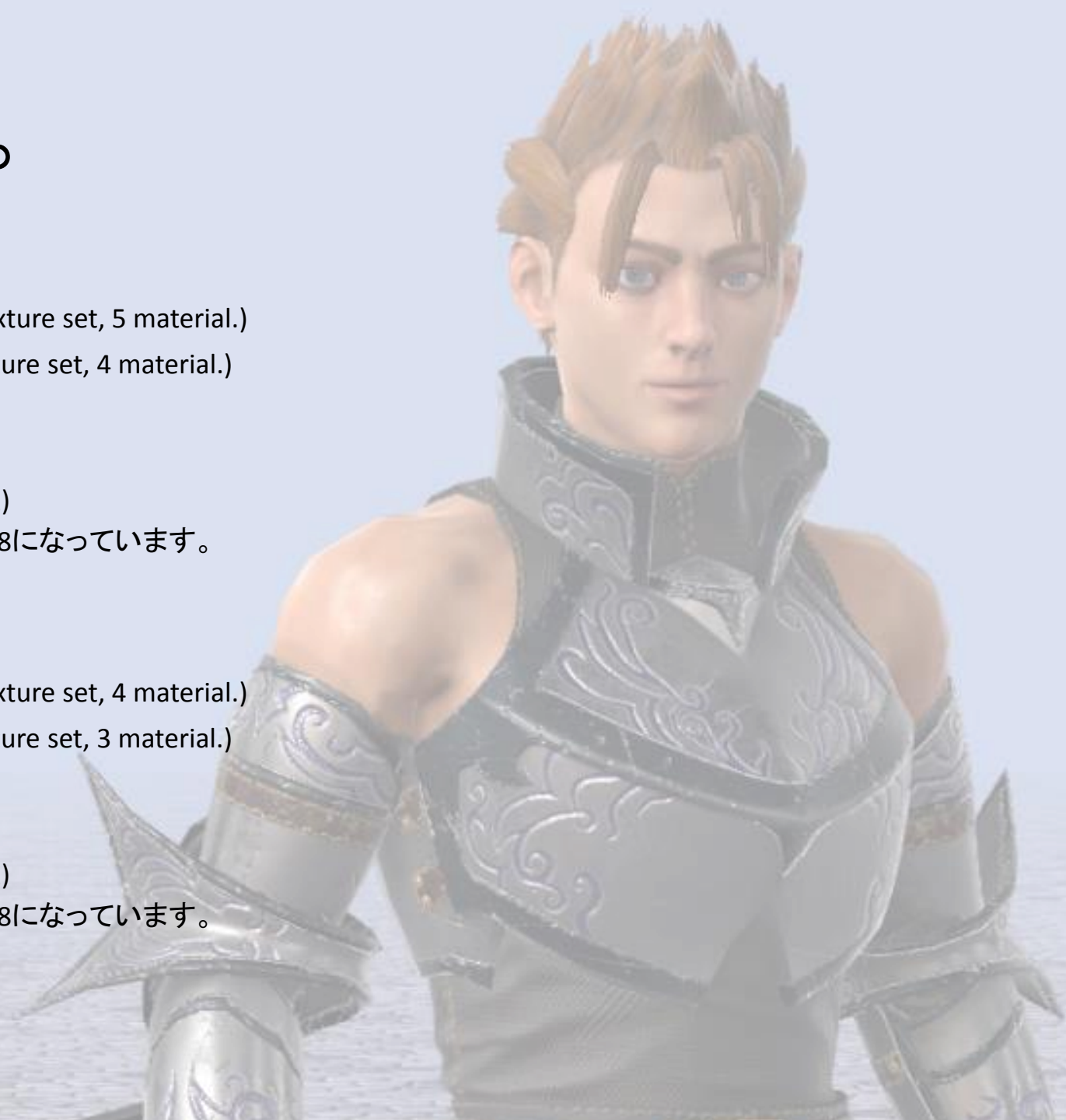
Low 0 : 9113 Tris , 7445 verts , 94 Joint (2 texture set, 3 material.)

Low 1 : 7055 Tris , 6100 verts , 53 Joint

SD Model : 7011 Tris , 6079 verts , 53 Joint

2 texture set, 4 material. (全モデル共通)

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。

Sheath :

High Model : 3030 Tris , 3263 verts , 8 Joint

Low 0 : 1606 Tris , 2230 verts , 8 Joint

SD Model : 1606 Tris , 2230 verts , 8 Joint

Sword :

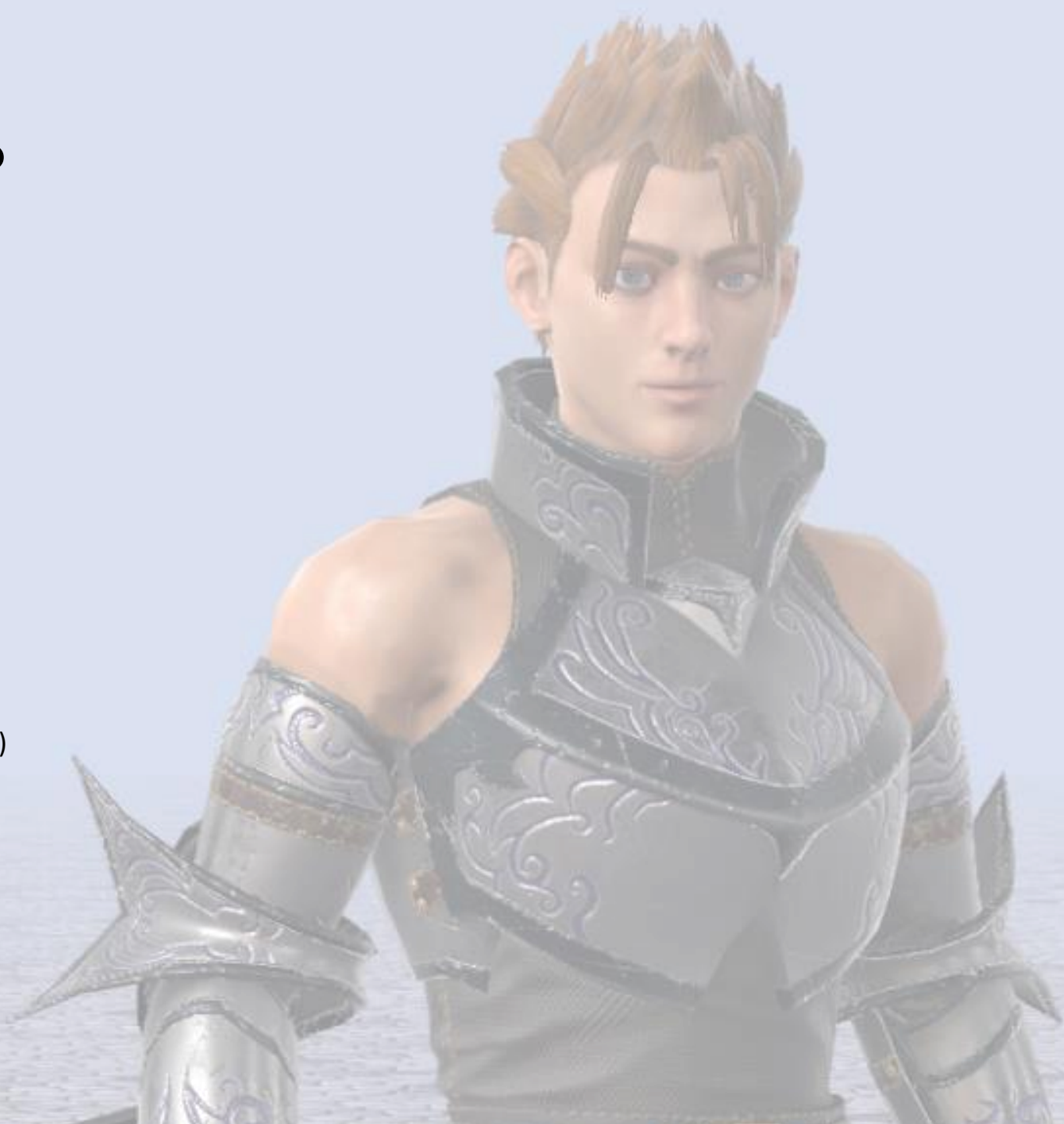
High Model : 697 Tris , 793 verts , 2 Joint

Low 0 : 265 Tris , 359 verts , 2 Joint

SD Model : 265 Tris , 361 verts , 2 Joint

1 texture set, 1 Material. (鞘と剣で共有)

Texture size is 1024 x 1024.

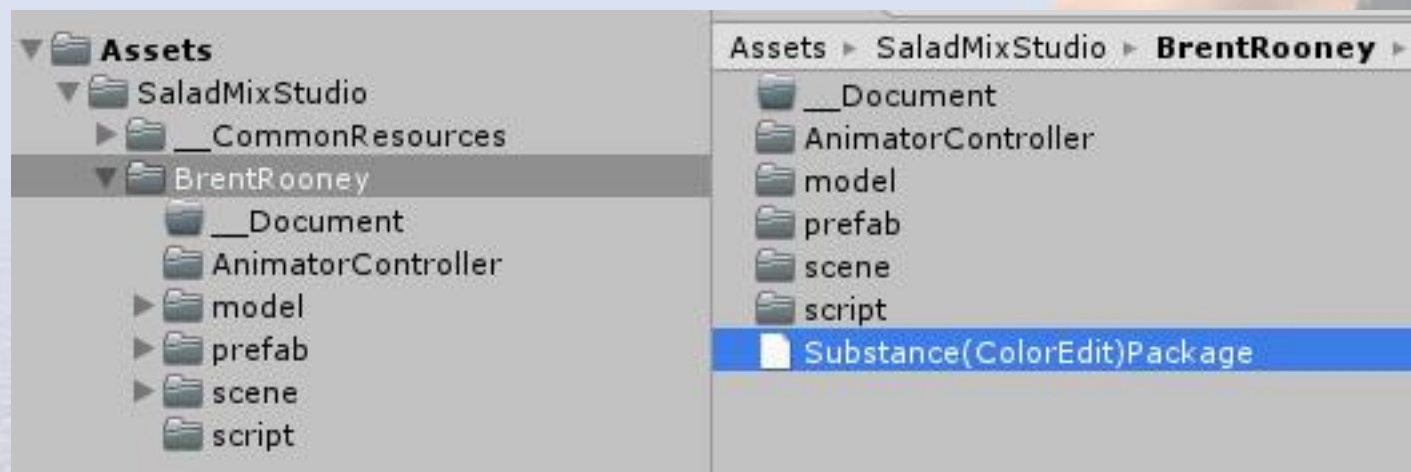


■ プロシージャルマテリアル

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

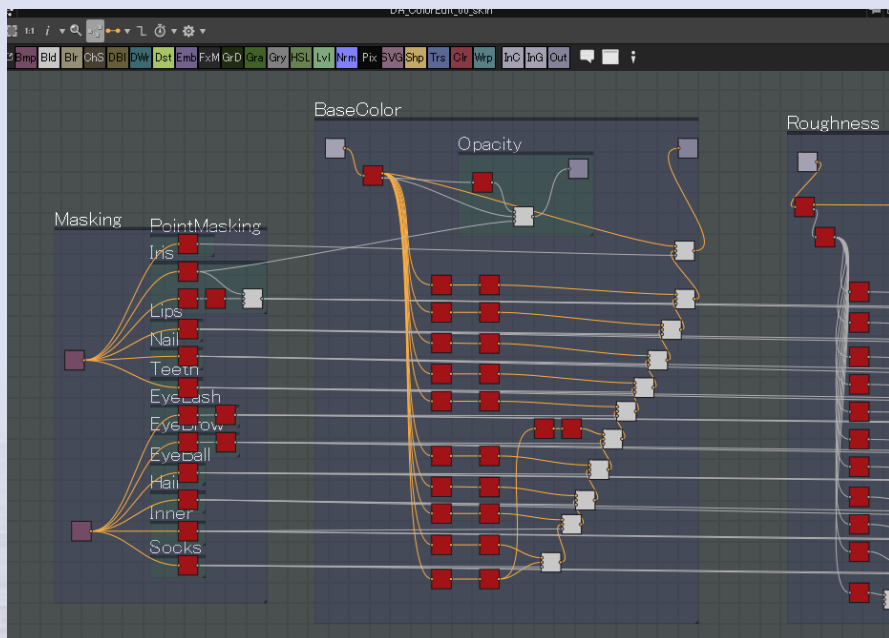
Substance (color edit)パッケージは[Assets / SaladMixStudio / BrentRooney]にあります。このUnityPackageをインポートすることで、カラーエディットシーンやプレハブを使用できます。

Unity 2018.1では、UnityにSubstance Plug-inが含まれなくなるため、先ずSubstance Plug-inをインポートしておく必要があります。

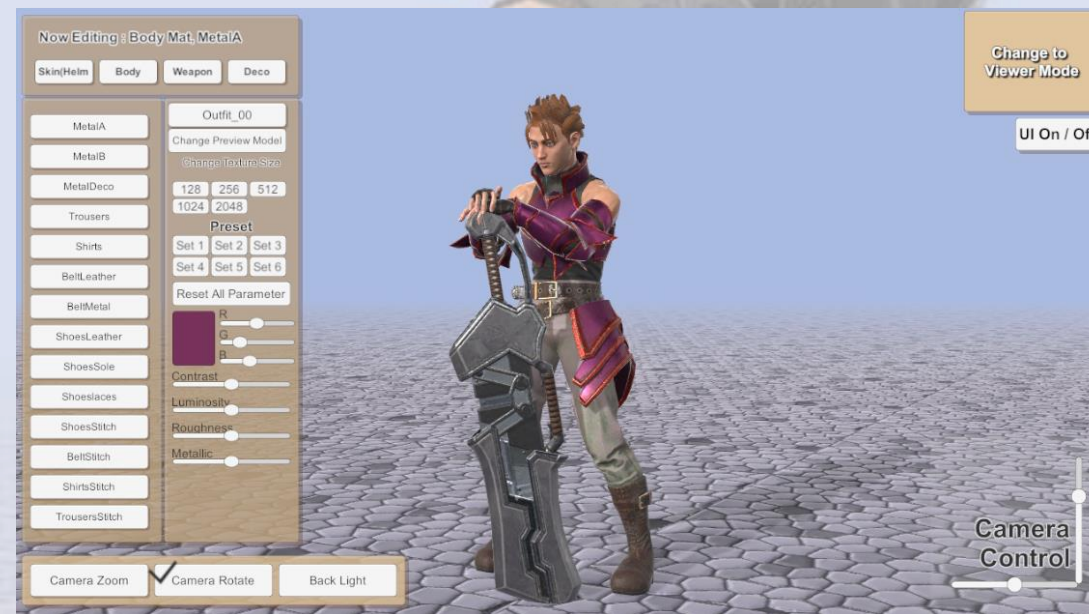


■ プロシージュアルマテリアル

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。



In Substance Designer

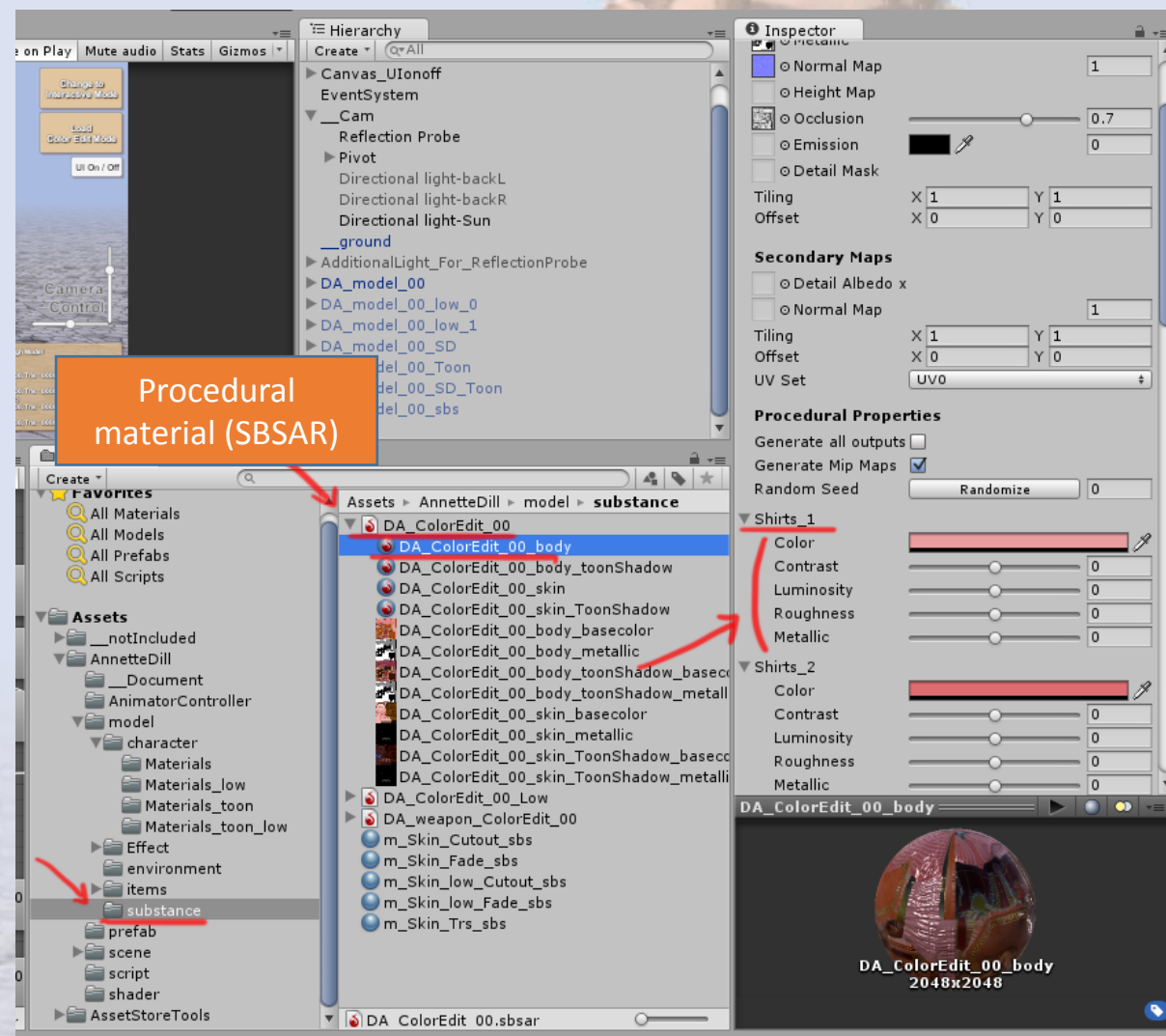
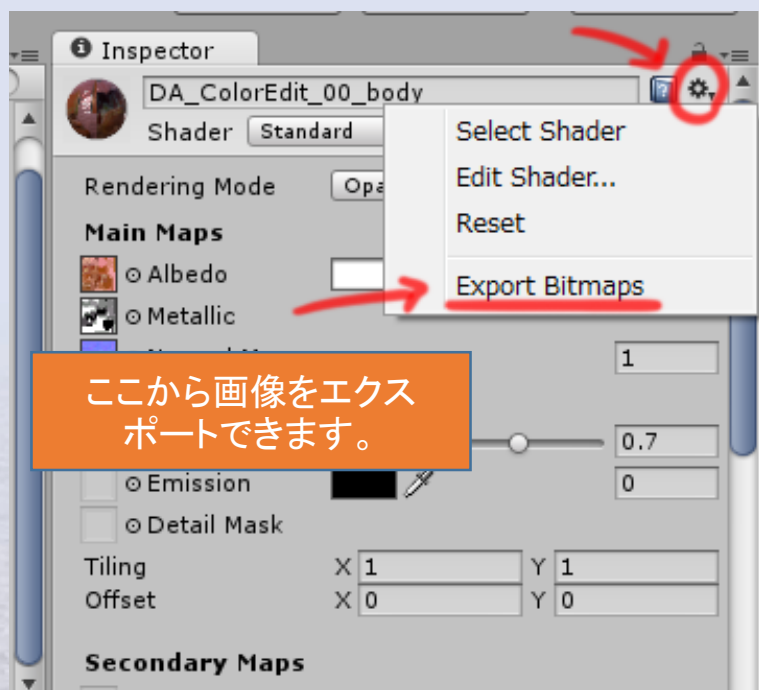


Real time Color Edit

■ 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。

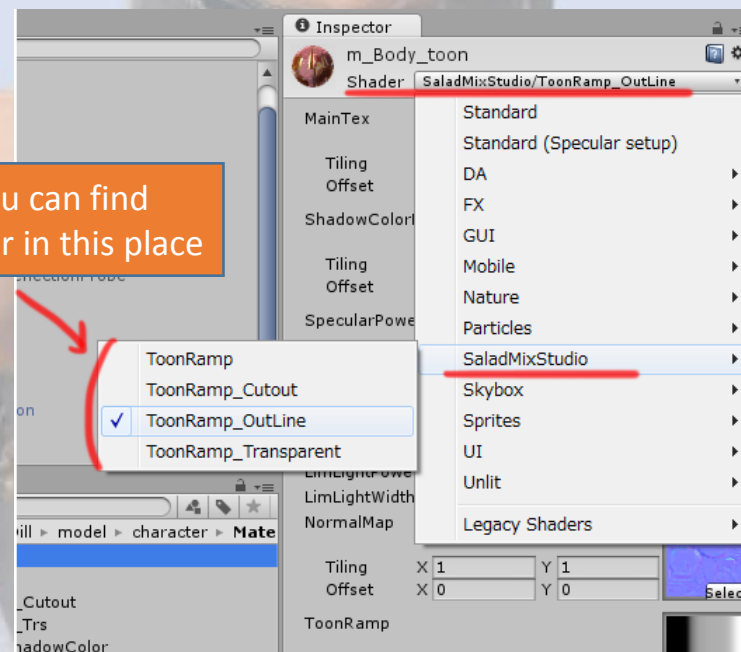
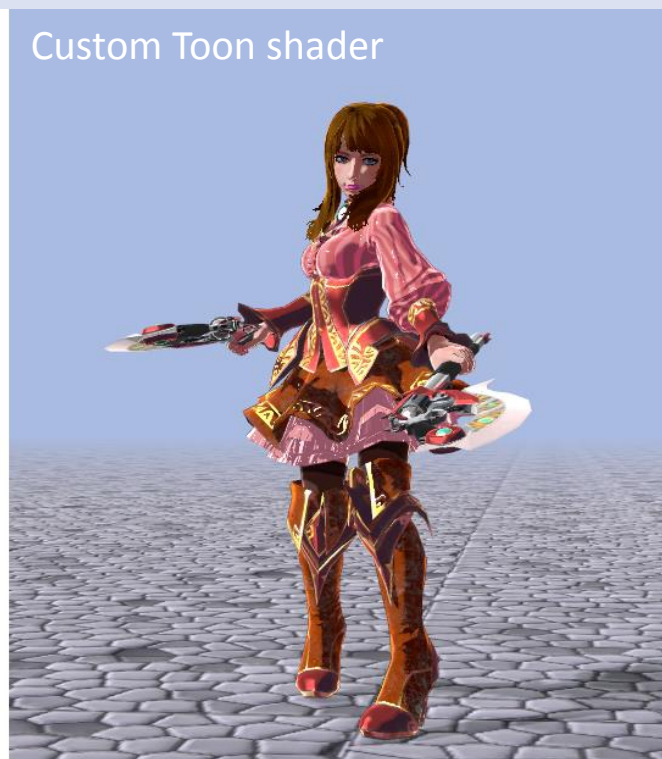
生成されるテクスチャは、Export Bitmapsメニューで画像ファイルとして保存し、通常のマテリアルで使用することもできます。



■ カスタムトーンシェーダー

当アセットにはカスタムト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。

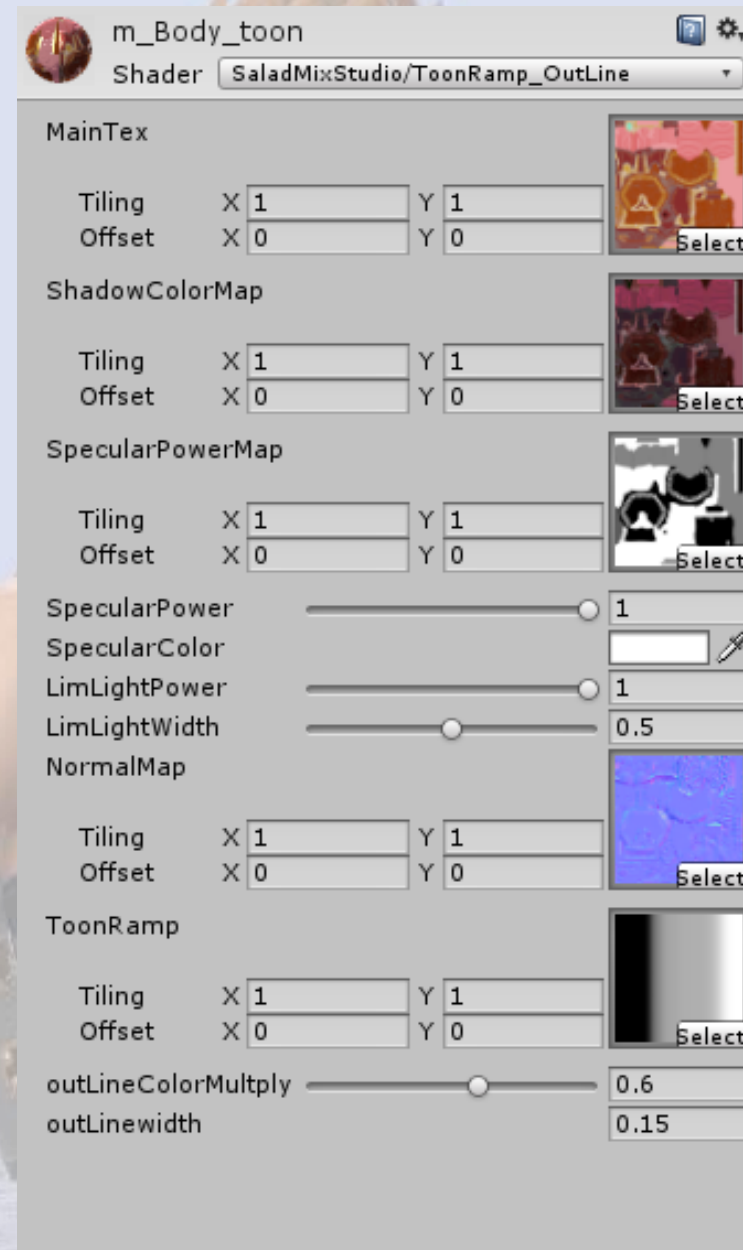
Shader Forgeで作成されたシェーダーですので、もしShader Forgeをお持ちでしたらコードを書かずとも、ご自身でカスタマイズすることもできます。



■ カスタムトゥーンシェーダー

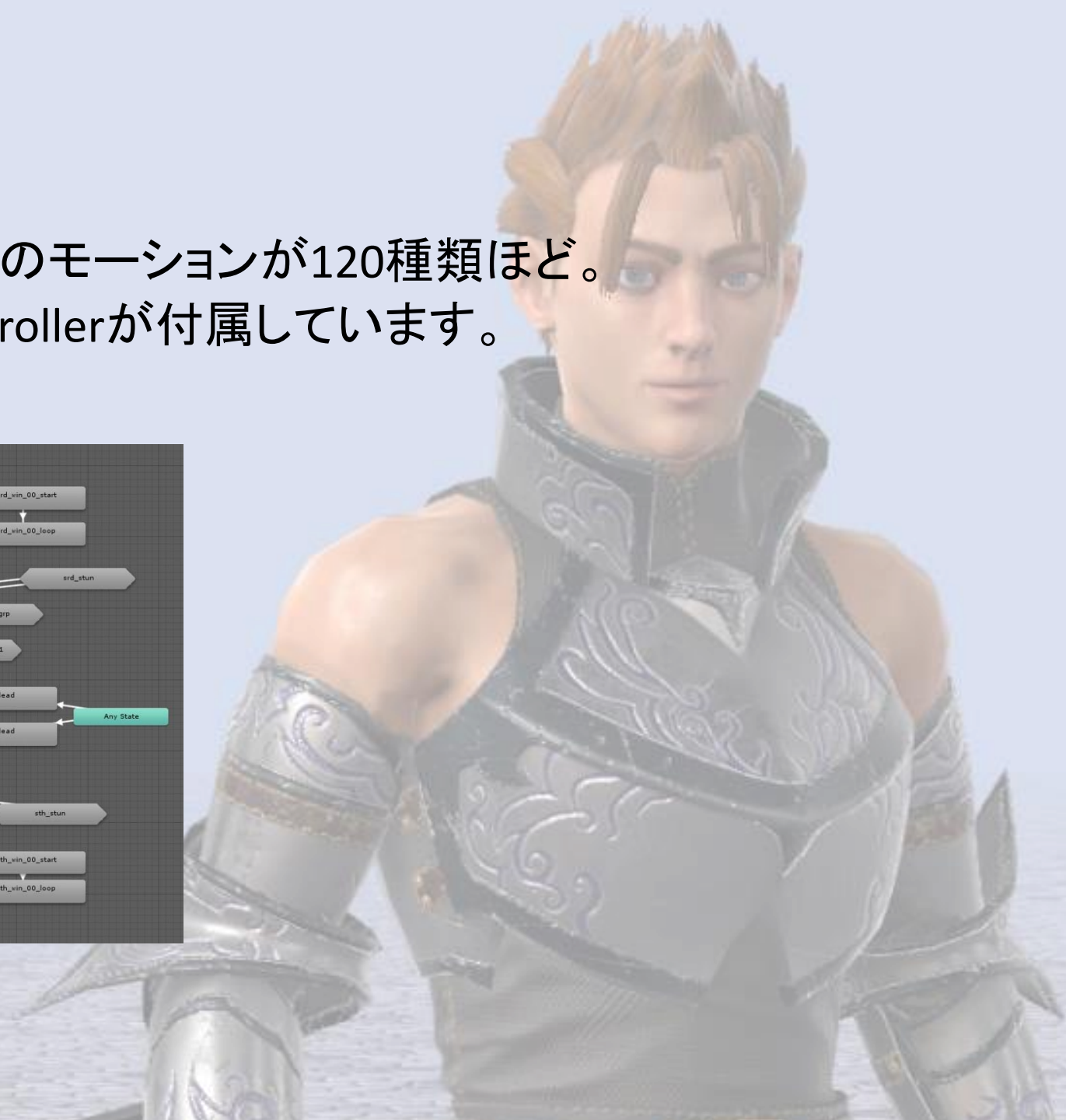
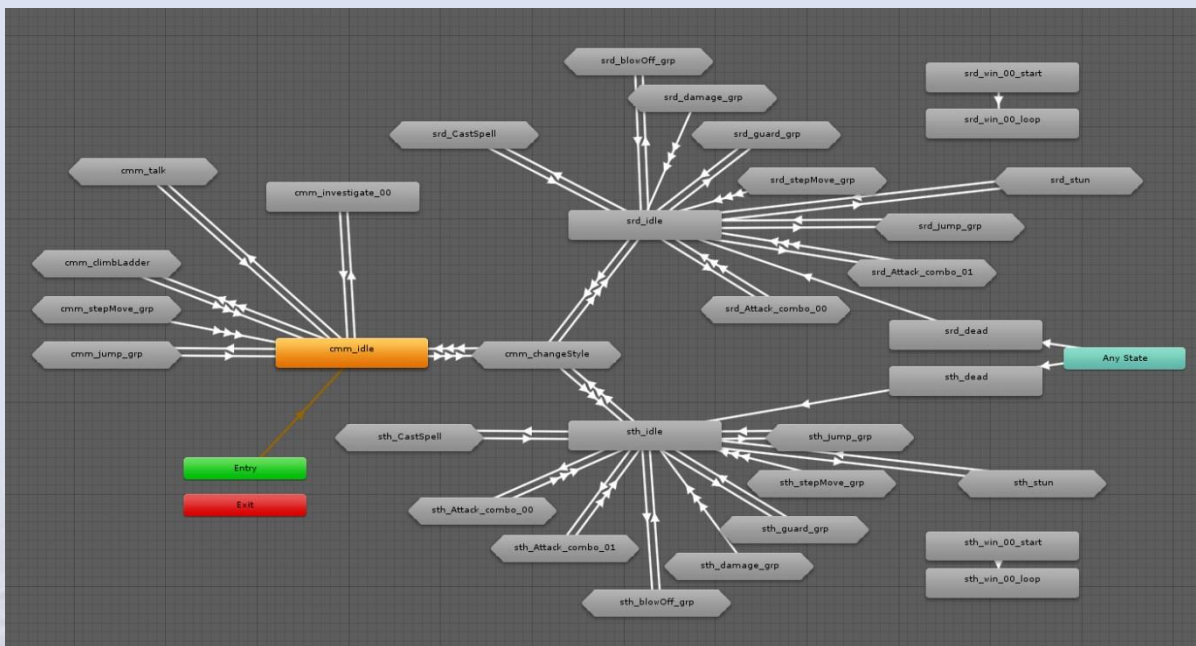
Toon Shaderの設定。

- 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120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

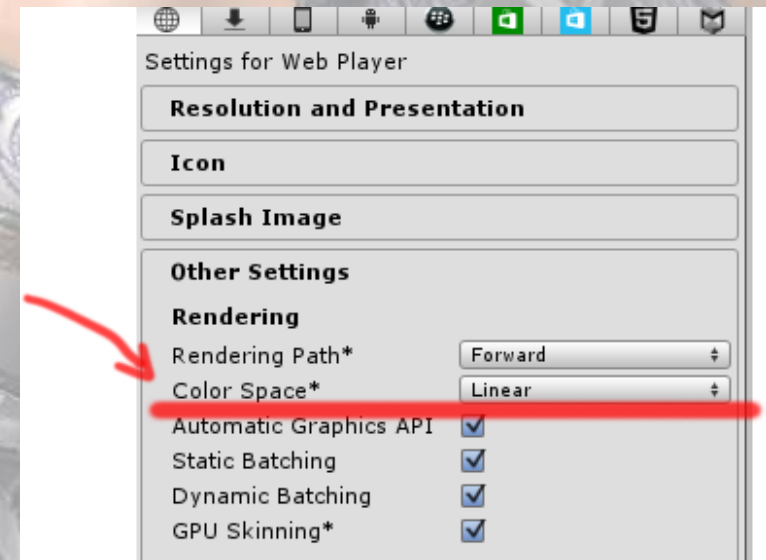
Viewer mode - アニメーションを一つずつ再生しながら確認

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。



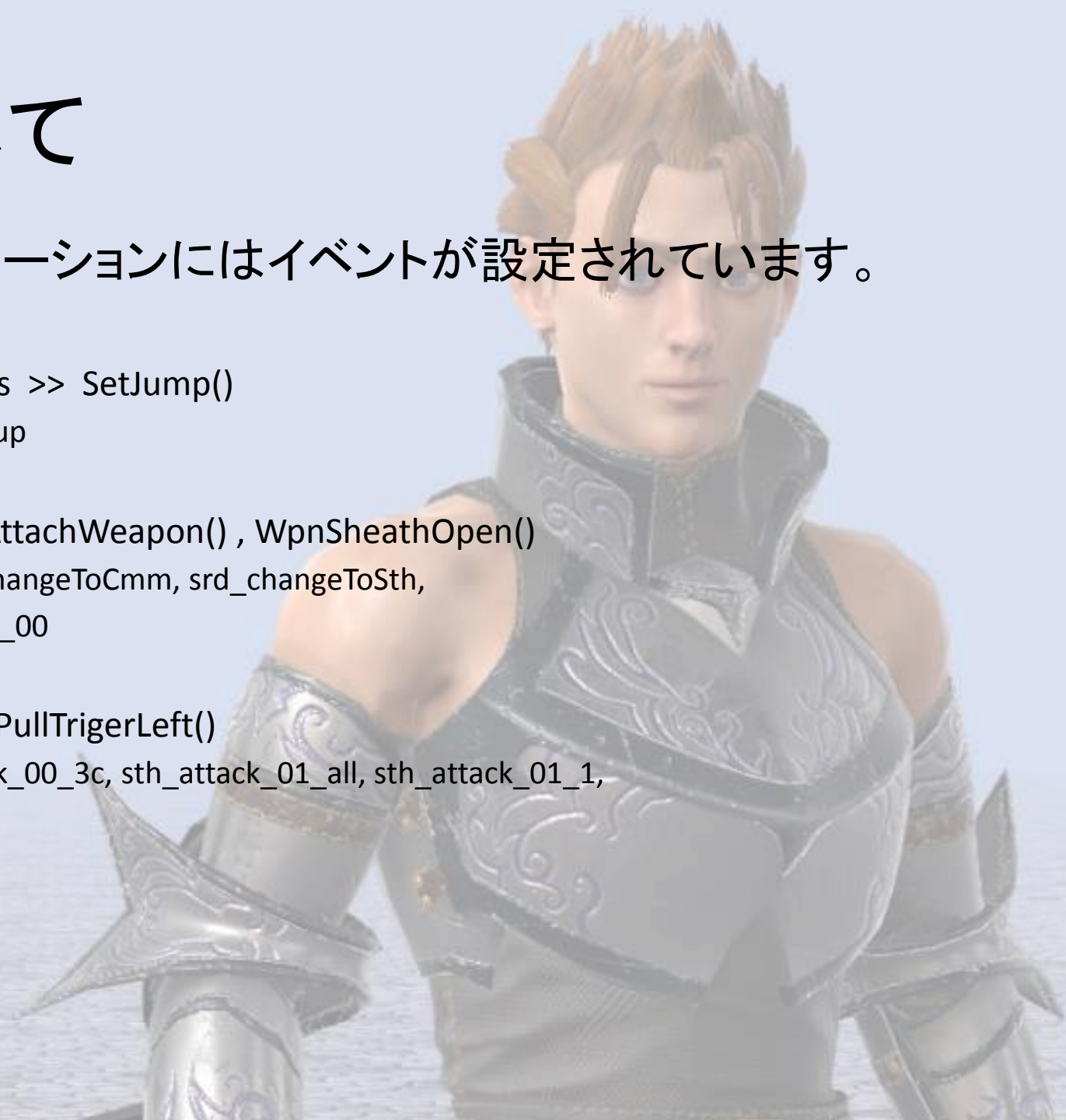
■ デモシーンに関して

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 : BR_AnimatorControl.js >> SetJump()
cmm_Jump_up, srd_Jump_up, sth_Jump_01_up

武器を持ち変える時 : BR_AnimatorControl.js >> AttachWeapon() , WpnSheathOpen()
cmm_changeToSrd, cmm_changeToSth, srd_changeToCmm, srd_changeToSth,
sth_changeToSrd, sth_changeToCmm, srd_win_00

トリガーを引く時 : BR_AnimatorControl.js >> WpnPullTrigerLeft()
sth_attack_00_all, sth_attack_00_3, sth_attack_00_3c, sth_attack_01_all, sth_attack_01_1,
sth_attack_01_1c

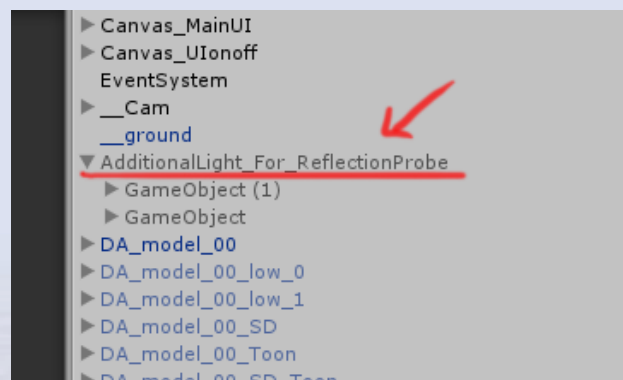


■ デモシーンに関して

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

twitter : https://twitter.com/0z_TM

