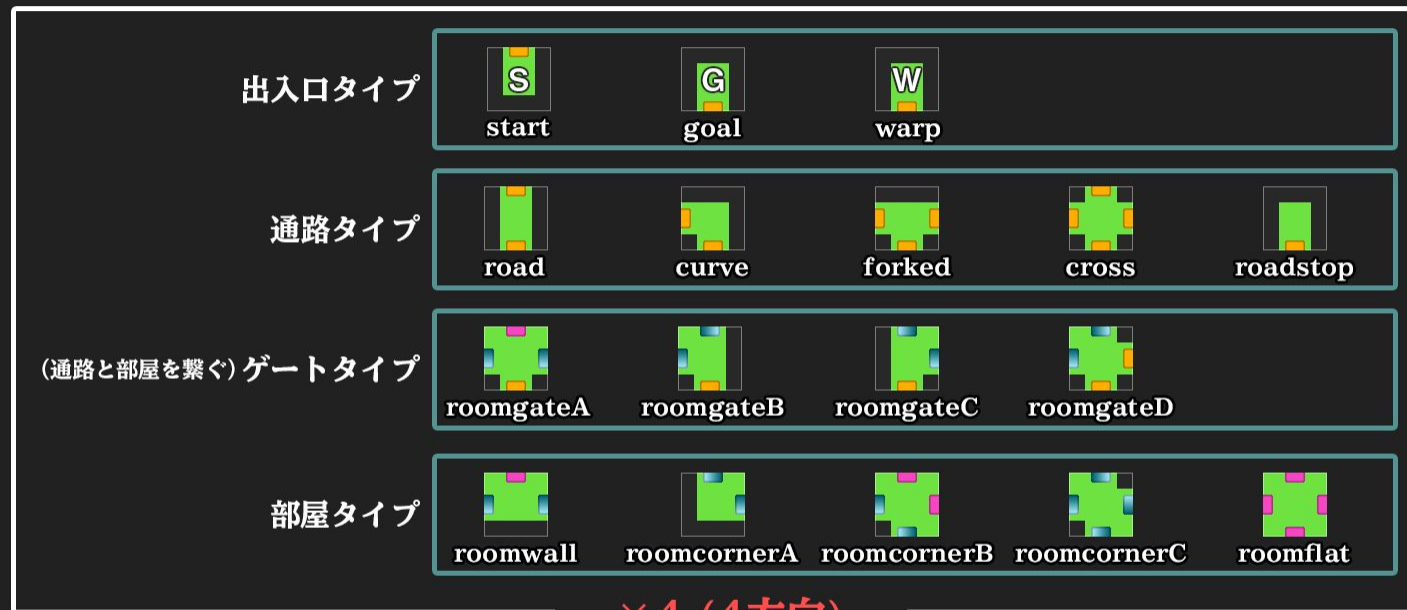


Catstudio - Map Series

説明書

パーツの種類



×4 (4方向)



(Y回転 0度)



(90度)



(180度)



(270度)

名称+数字



語尾に付く文字

パーツ一覧

★ = 数字 (バリエーション)

_A _B _C _D = 回転種類

start★



goal★



warp★



構成図



road★



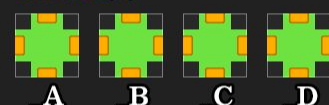
curve★



forked★



cross★



roadstop★



roomgateA★



roomgateB★



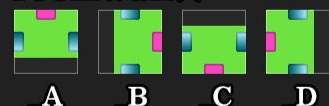
roomgateC★



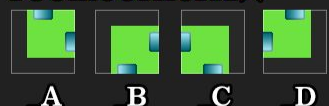
roomgateD★



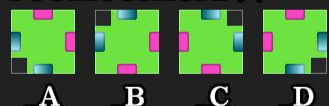
roomwall★



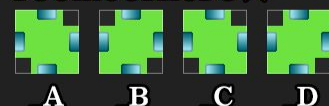
roomcornerA★



roomcornerB★



roomcornerC★



roomflat★



例：



start1_A



forkd1_C



roadstop2_B



roomcornerA1_D

配置ルール1

マップシリーズ一覧 https://www.catstudio.jp/ua_mapseries.html

 通路の端のマークが同じ色同士なら繋がります

✓ OK



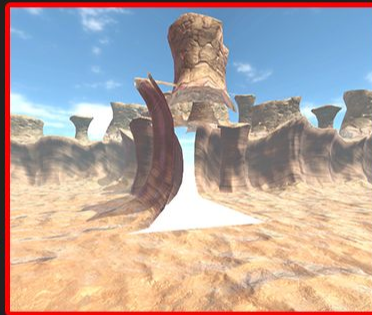
× NG



✓ OK



× NG



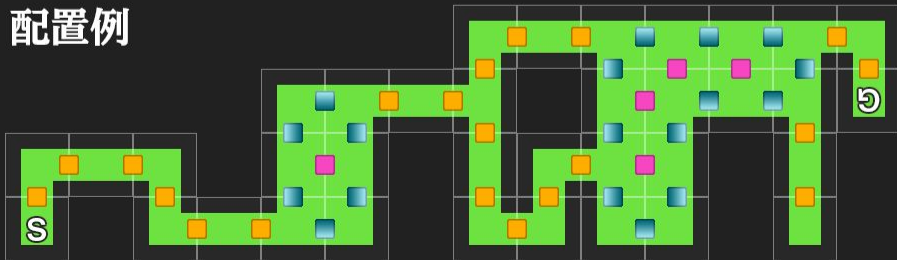
✓ OK



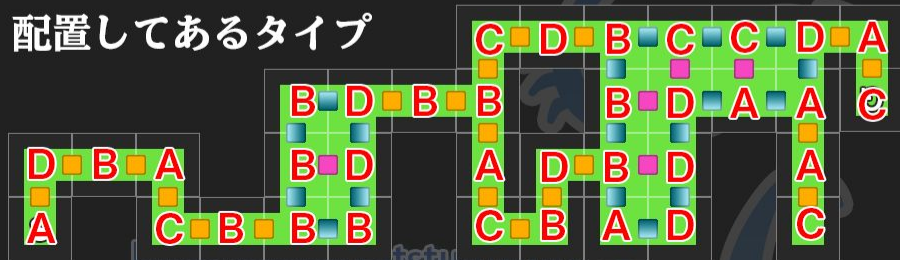
× NG



配置例



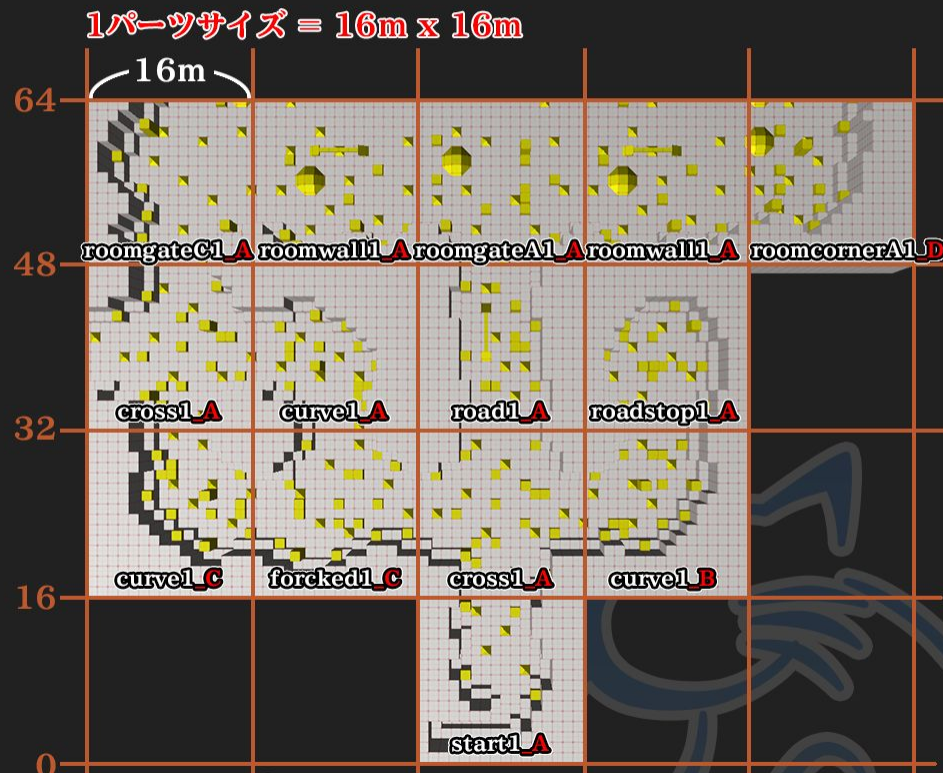
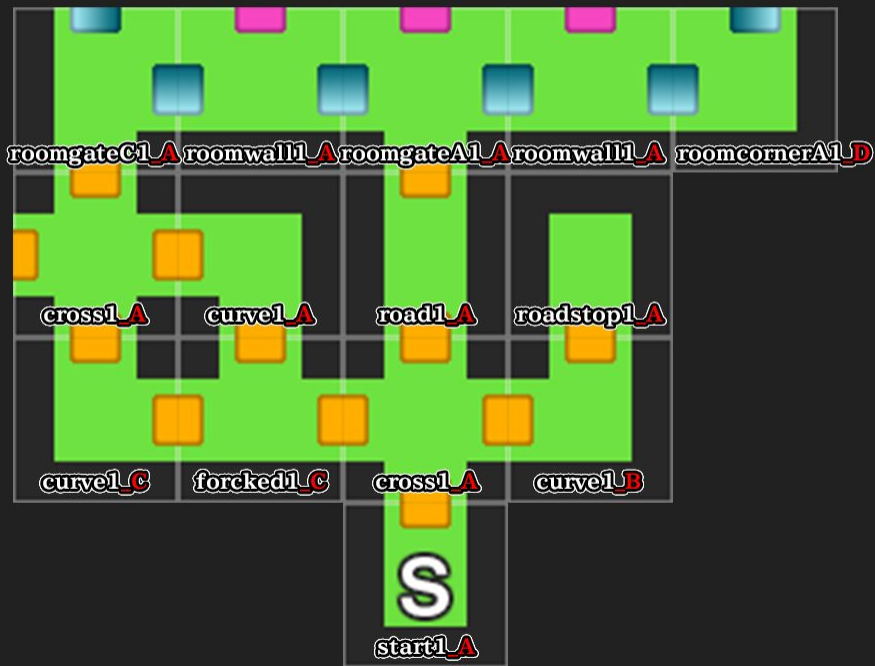
配置してあるタイプ



配置ルール2

使用しているアセット: Grid Map for FREE
https://www.catstudio.jp/ua_gridmapforfree.html

配置してあるプレハブファイル名



左図を参照してプレハブファイルを配置した例

<http://www.catstudio.jp/>

コリジョン



Object Collision (名称 : col_o)

: 見た目の形状に近いコリジョンです

Wall Collision (名称 : col_w)

: 壁となるコリジョンです

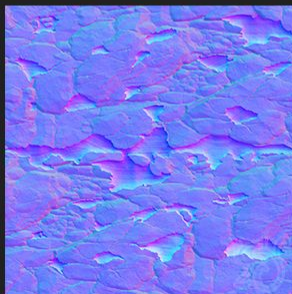
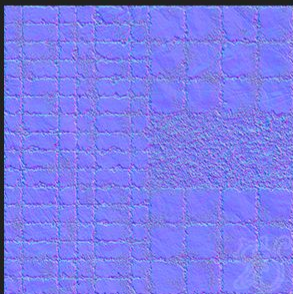
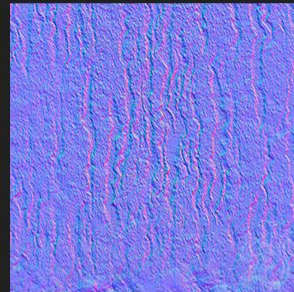
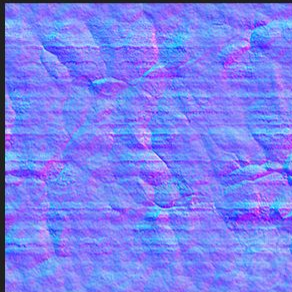
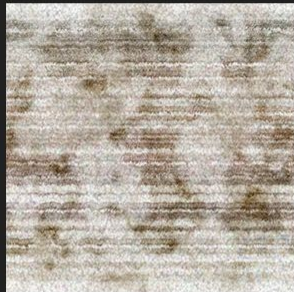
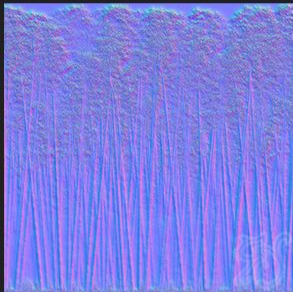
Partition Collision (名称 : col_p)

: 出入口等普段は行けない所を塞いでいるコリジョンです

利用例 :

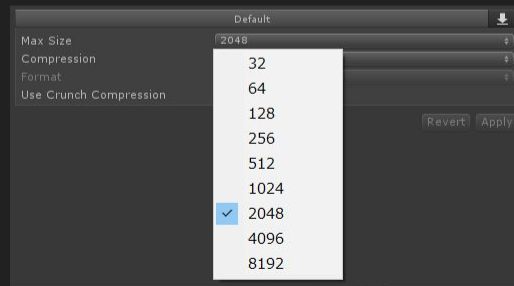
col_wはキャラクターが地面以外にぶつかる判定に、col_oは銃弾や魔法などぶつかる判定に利用できます

テクスチャ



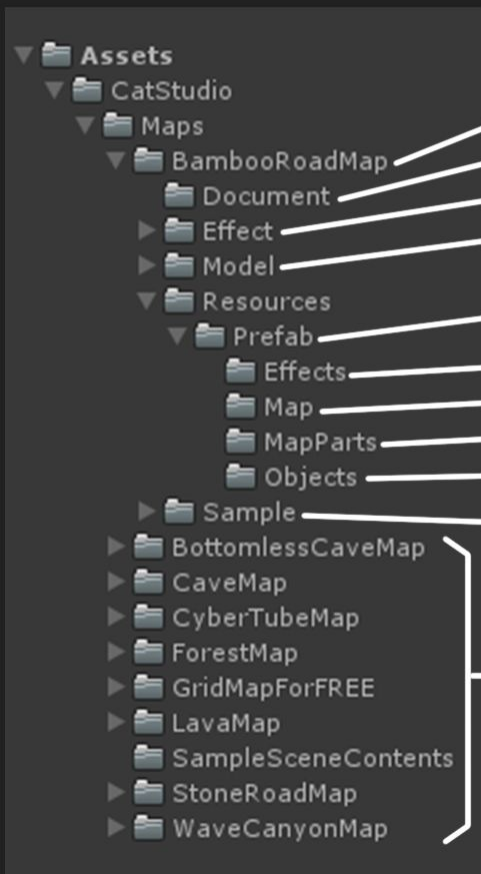
サイズ：最大 2048 × 2048

種類：カラーテクスチャ、ノーマルマップ



テクスチャサイズはUnityのInspectorで変更できます

フォルダ構成



アセット名です

Readmeやマニュアルがあります

エフェクトのマテリアル、テクスチャがあります

地形や配置物などのFBXファイル、マテリアル、テクスチャがあります

プレハブ化したファイルはこのフォルダ以下にあります

エフェクトをプレハブ化したファイルを含んでいます

パーツプレハブファイルを配置したサンプルのマッププレハブファイルを含んでいます

16m×16m範囲に配置済みのすぐに使えるパーツプレハブファイルを含んでいます

各FBXファイルをプレハブ化したオブジェクトプレハブファイルを含んでいます

サンプルシーン

他のマップシリーズをインポートするとココに追加されていきます

マップシリーズ一覧: https://www.catstudio.jp/ua_mapseries.html

<http://www.catstudio.jp/>



CatStudio - Map Series



https://www.catstudio.jp/ua_mapseries.html