

ユニティちゃんシェーダー<sup>1</sup>  
(unitychan shader)  
マニュアル  
Unity4.3.4以上対応

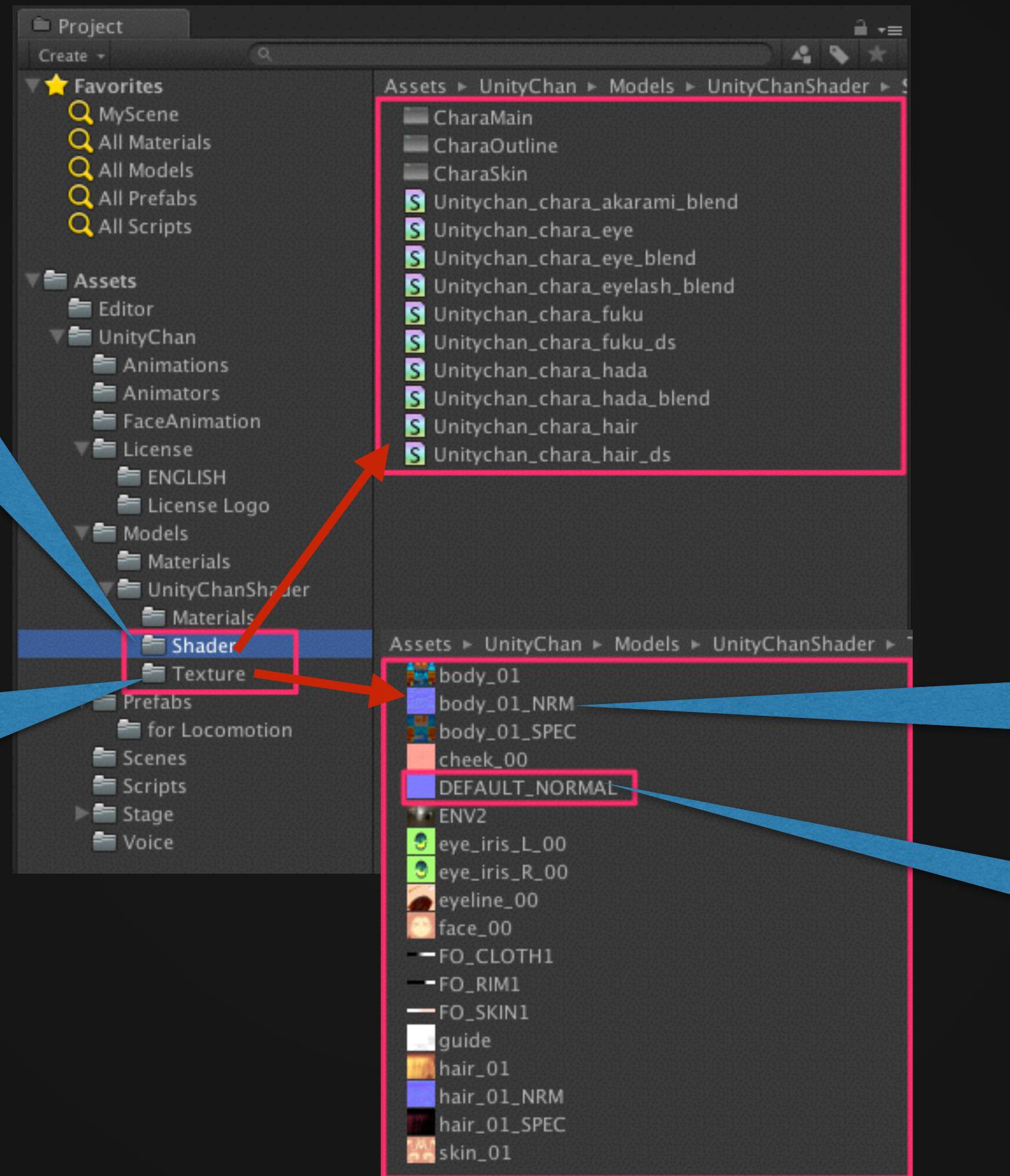
2014/07/18



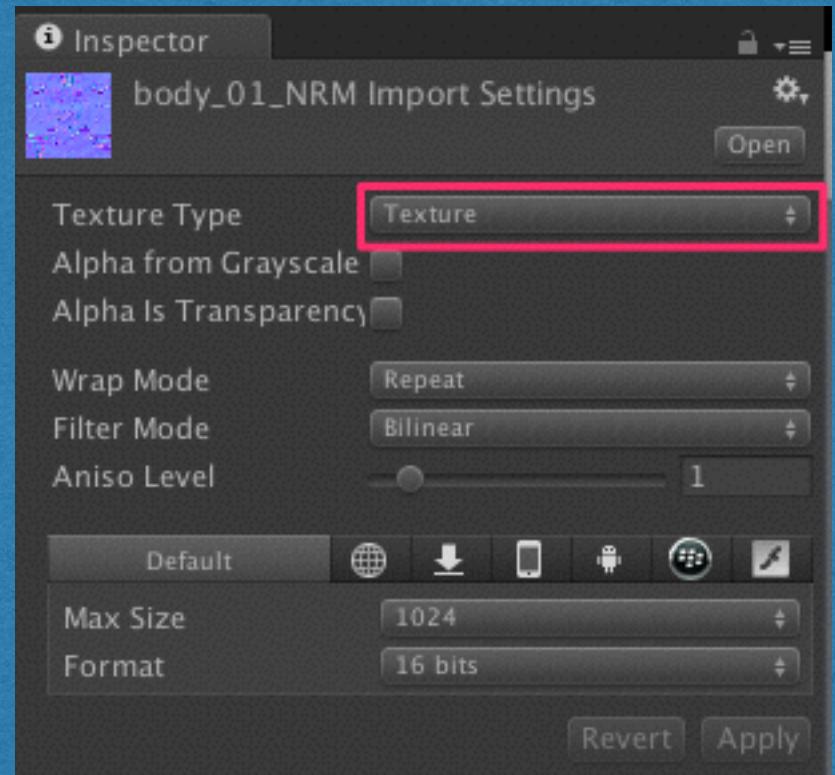
# ユニティちゃんシェーダーとテクスチャの場所

unitychan.unitypackage内の  
Assets\UnityChan\Models\UnityChanShader\Shader

unitychan.unitypackage内の  
Assets\UnityChan\Models\UnityChanShader\Texture



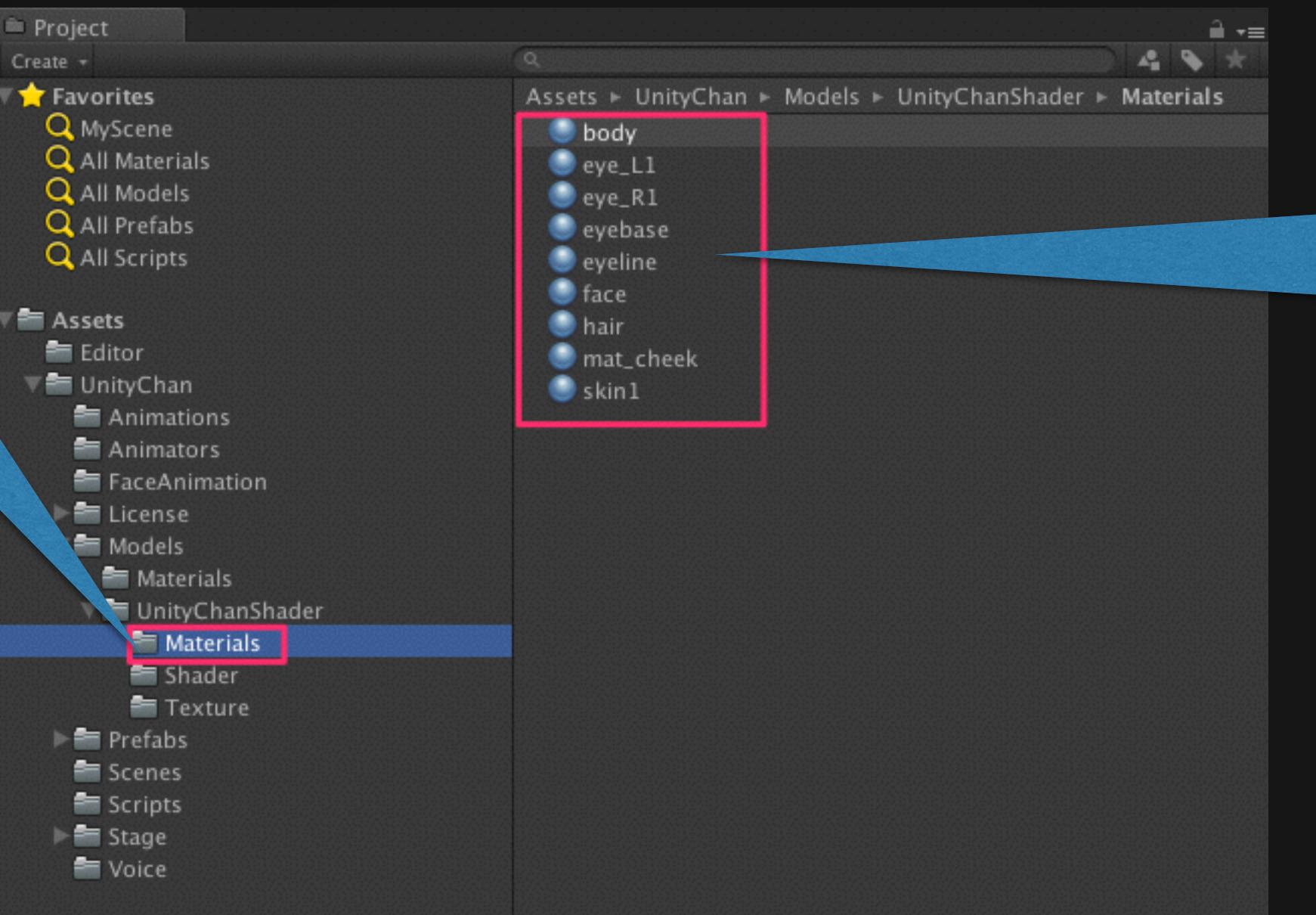
ノーマルマップのTexture  
Typeは必ず「Texture」に  
すること



ノーマルマップがモデル  
にはない場合は、こちらの  
DEFAULT\_NORMALを指  
定する

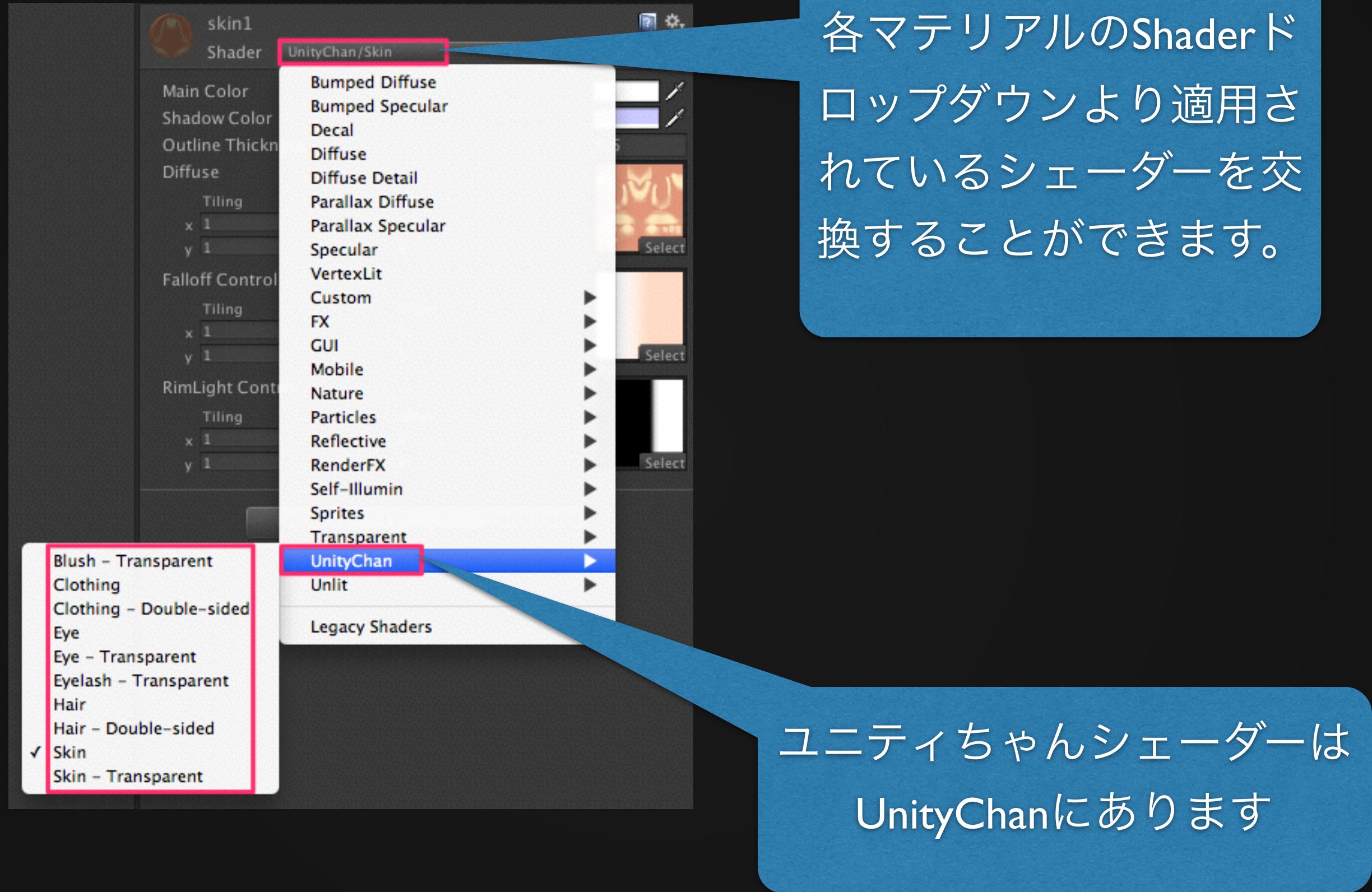
# ユニティちゃん設定済みマテリアルの場所

unitychan.unitypackage内の  
Assets\UnityChan\Models\UnityChanShader\Materials



ユニティちゃんの設定済みマテリアルはこちらのフォルダ内にある。もしこちら以外のフォルダに、名前のみで設定のないマテリアルができた場合（この時、ユニティちゃんのテクスチャ等がはがれている状態になっている）には、ExplorerもしくはFinderからこちらのファイルを全てコピーして、新たに出来た名前のみ同じで設定のないマテリアルを上書きするとよい。

# 各マテリアルよりユニティちゃんシェーダーを選ぶ



# クオリティセッティングのサンプル



Inspector  
QualitySettings

Levels	Fastest	Fast	Simple	Good	Beautiful	Fantastic	Default
Fastest	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Fast	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Simple	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Good	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Beautiful	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Fantastic	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Default	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Add Quality Level

Name: Good

**Rendering**

- Pixel Light Count: 2
- Texture Quality: Full Res
- Anisotropic Textures: Per Texture
- Anti Aliasing: 4x Multi Sampling
- Soft Particles: [checkbox]

**Shadows**

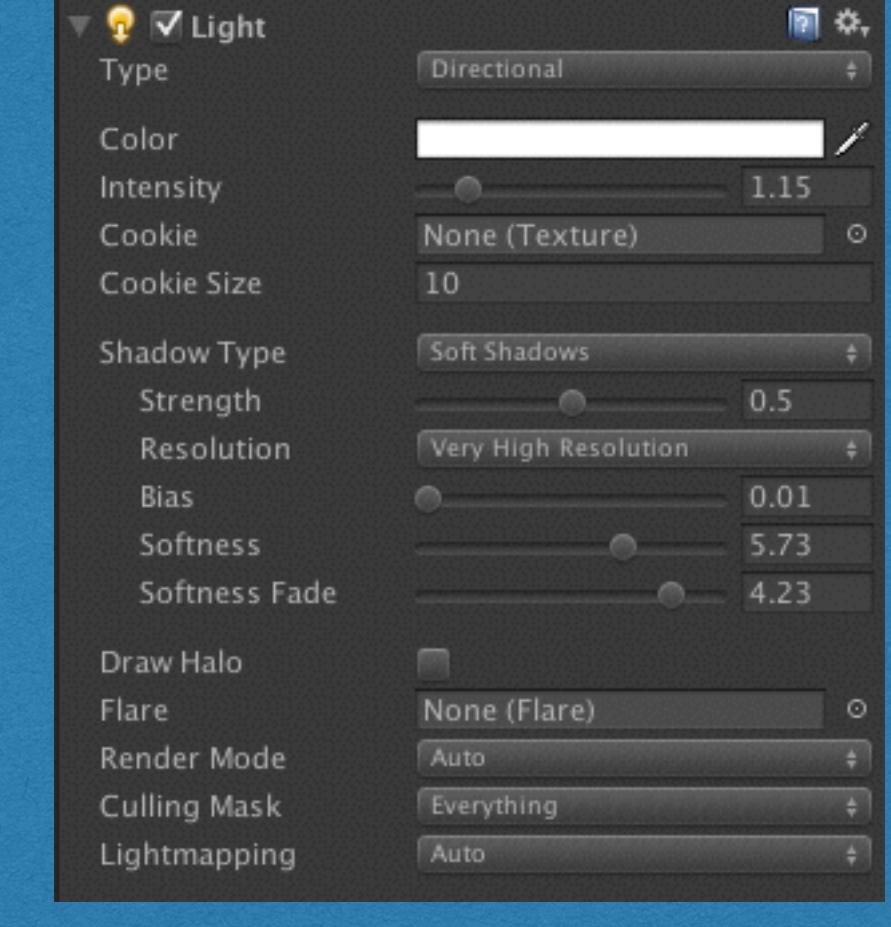
- Shadows: Hard and Soft Shadows
- Shadow Resolution: Very High Resolution
- Shadow Projection: Close Fit
- Shadow Cascades: Four Cascades
- Shadow Distance: 40

**Other**

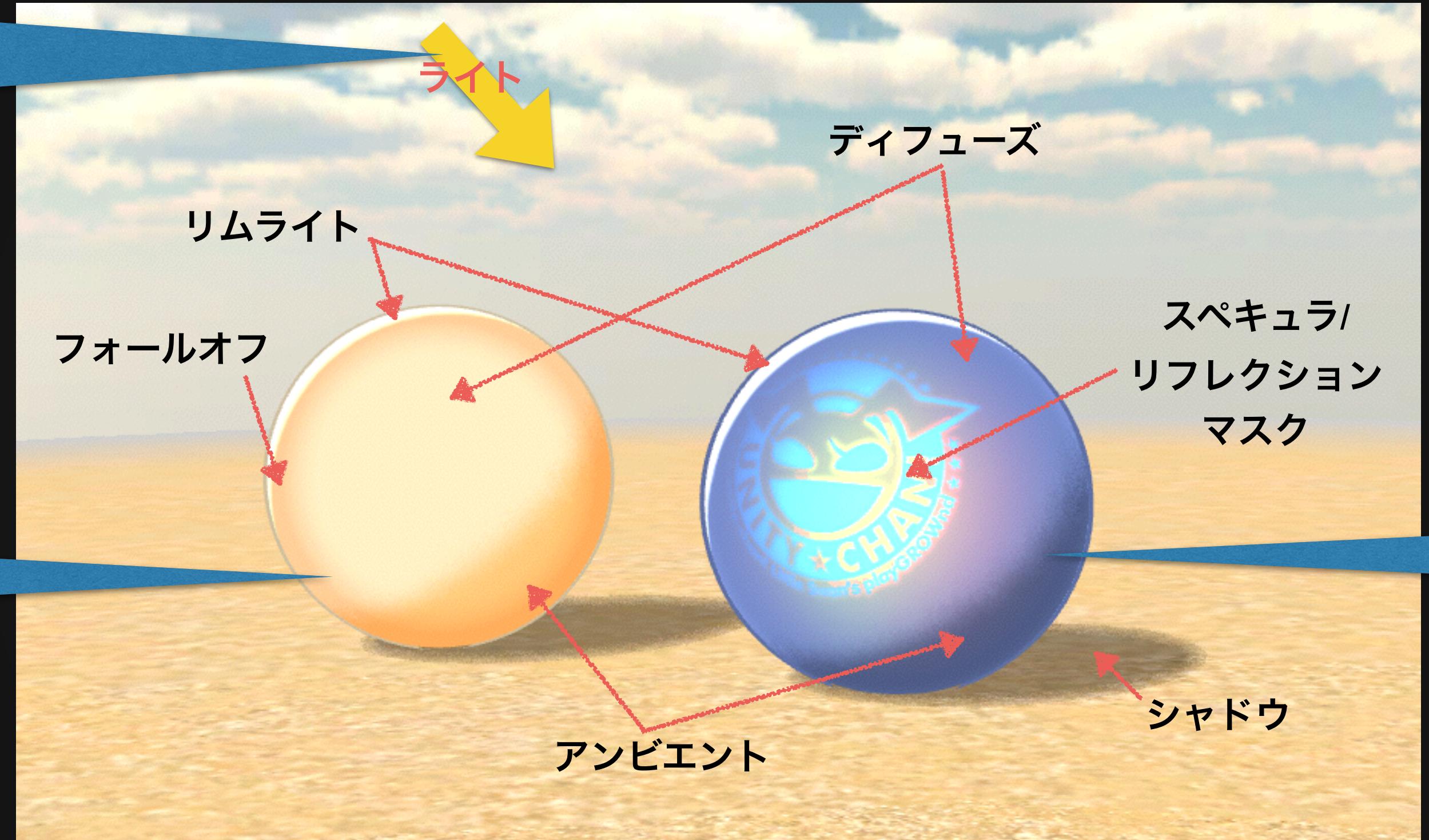
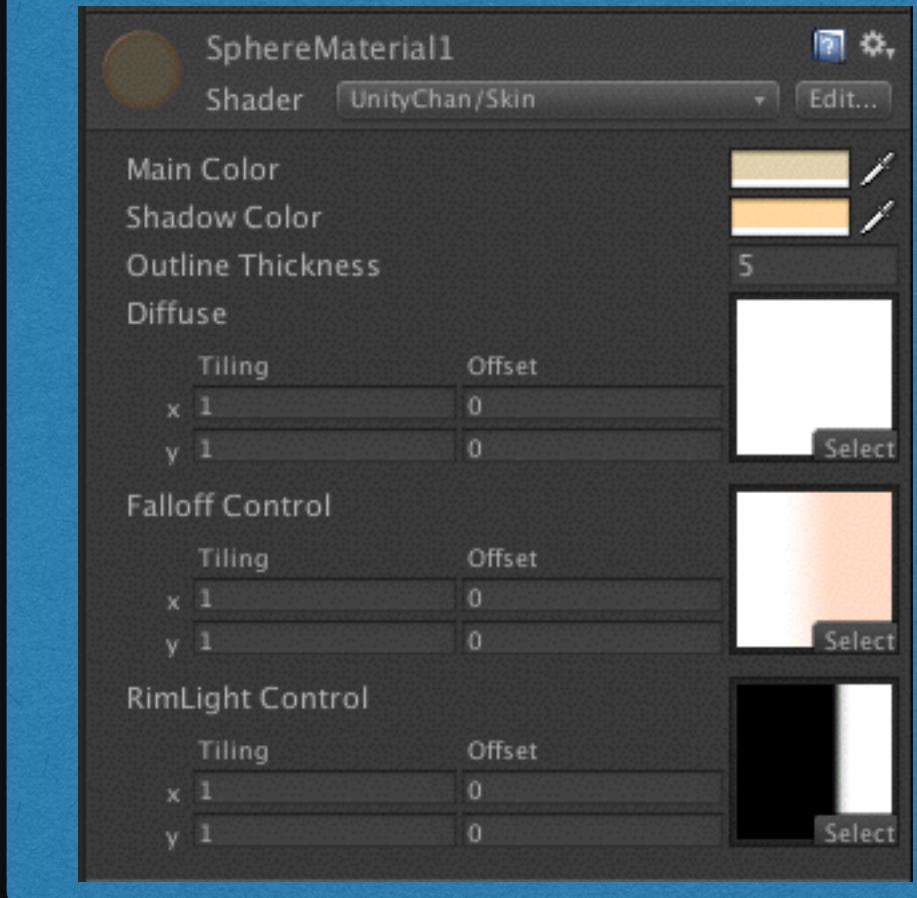
- Blend Weights: 4 Bones
- VSync Count: Every VBlank
- Lod Bias: 1
- Maximum LODLevel: 0
- Particle Raycast Budget: 256

# 陰影を表す用語とシェーダー、ライトの設定例

ディレクショナルライト  
の設定例



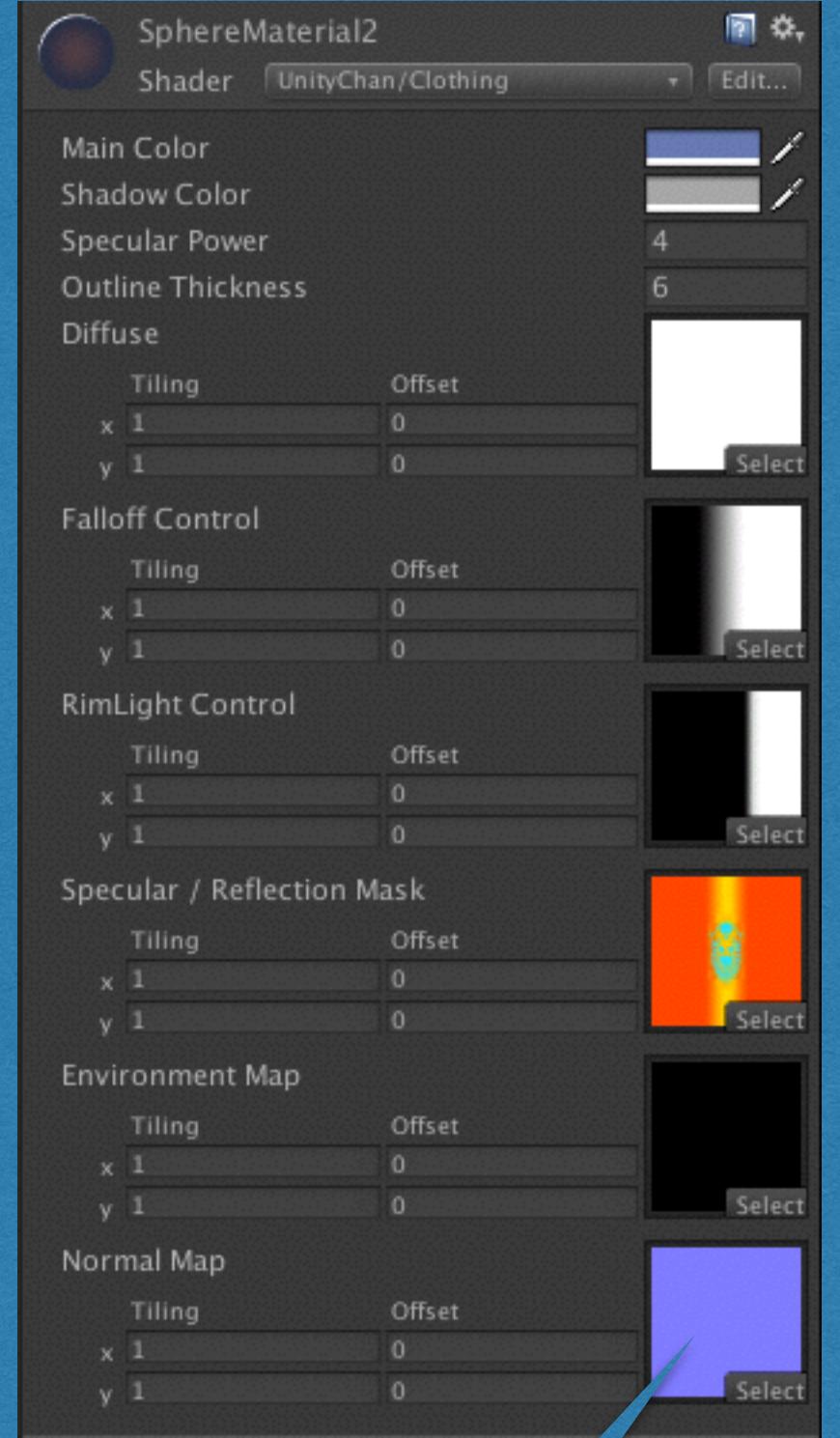
Skin系シェーダー  
の設定例



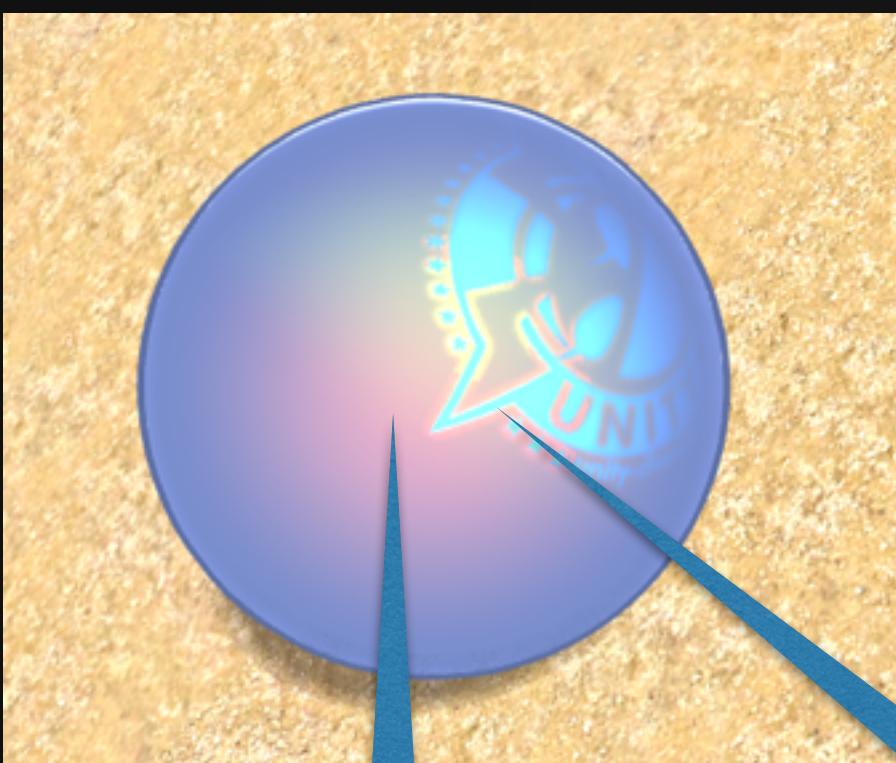
ユニティちゃんシェーダーには、  
ディレクショナルライトが  
最低1つ必要です。

モデルにノーマルマップがない  
場合にも指定が必須です  
(その場合、DEFAULT\_NORMAL  
を指定します)

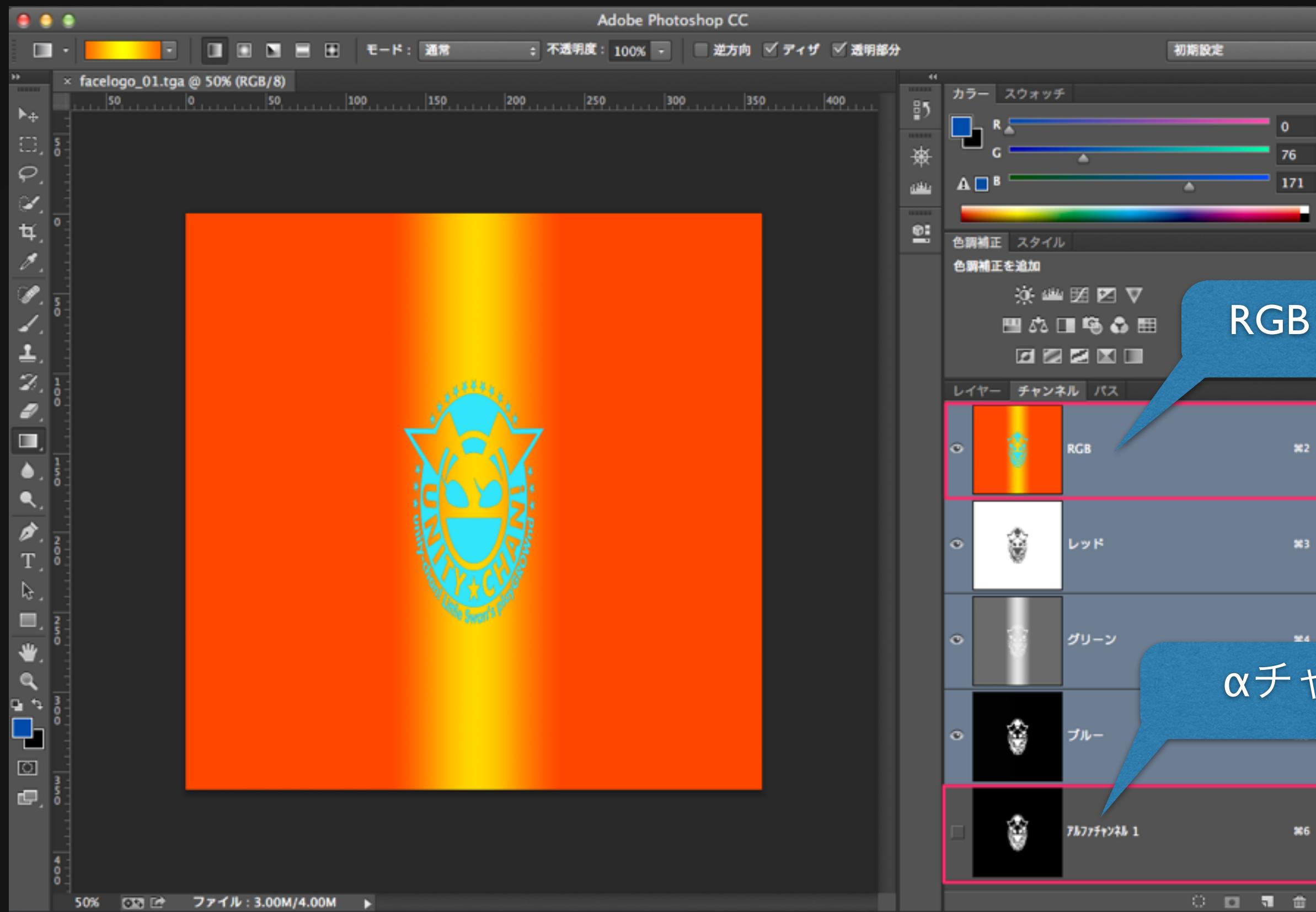
Clothing系シェーダー  
の設定例



# スペキュラ/リフレクションマスクのデータ形式

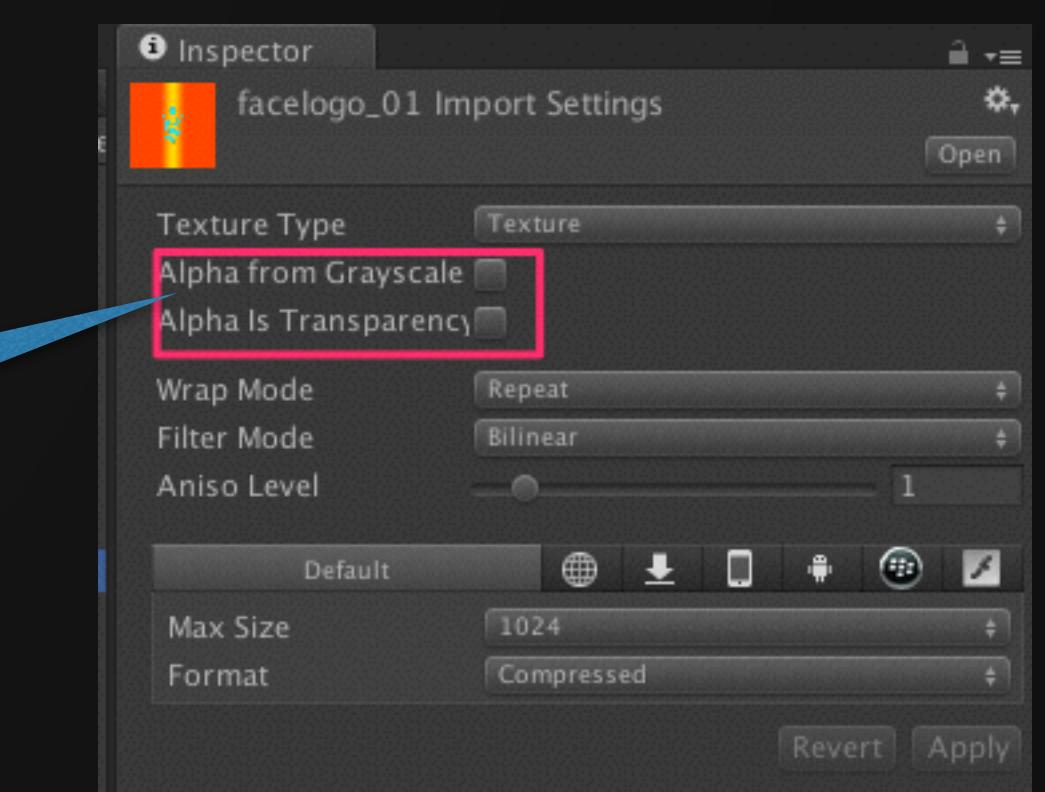


光が当たっている部分に  
スペキュラマップの  
カラーが乗る



リフレクションマスクで  
指定した部分が強く反射する

共にチェックを入れない

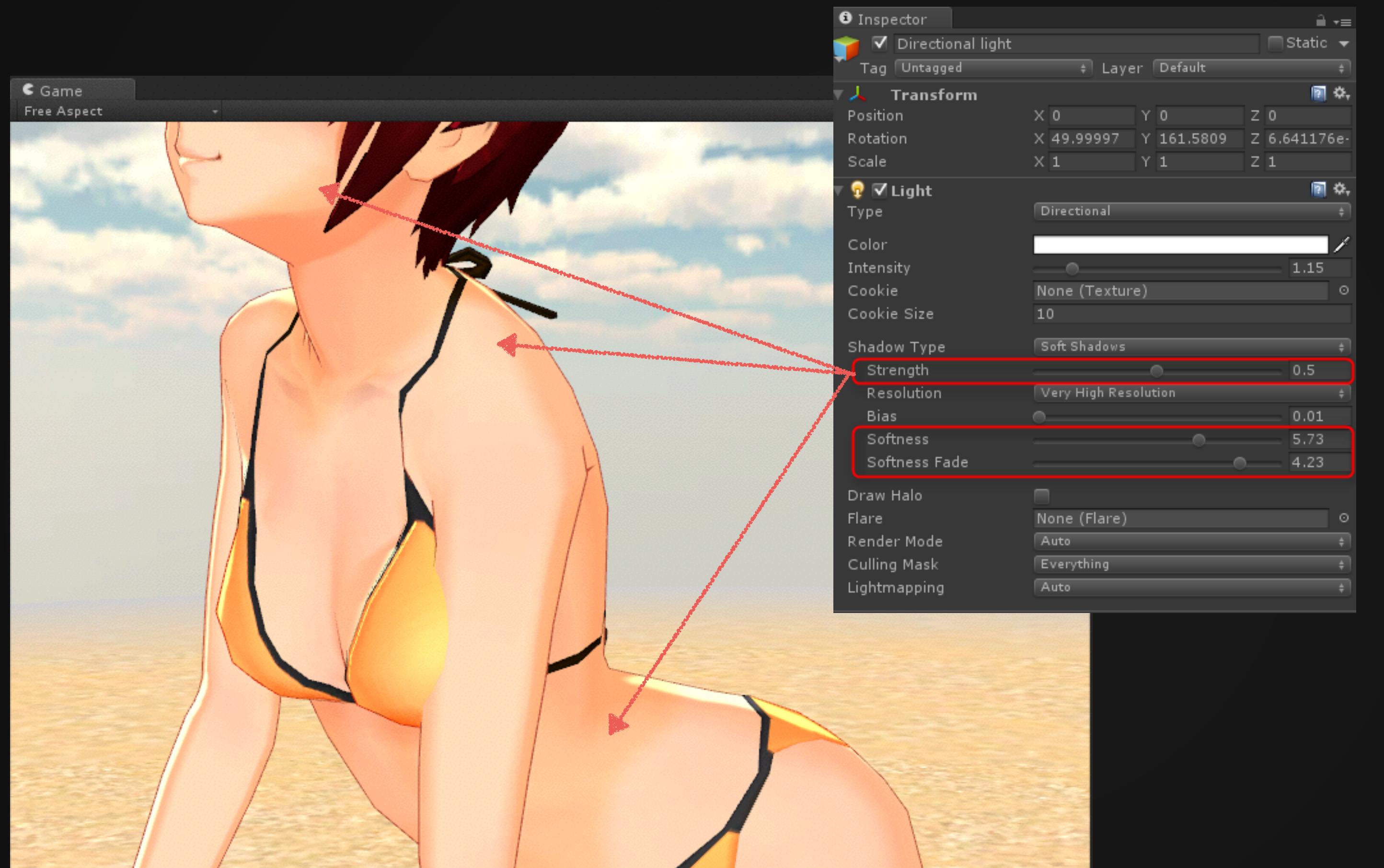


RGB : スペキュラマップ

αチャンネル : リフレクションマスク



# 落ち影の調整とフォールオフ



ライトによって落とされる「落ち影」(アンビエント) の濃さは、**Directional light**側で調整します。  
**Strength**で影の濃さを調整し、  
**Softness/Softness Fade**でぼけ足を調整します。  
ライトの調整からはフォールオフの部分は調整できないので注意しましょう。  
Shadow TypeをNo Shadowにしても表示される陰がフォールオフです。  
フォールオフは形状を強調するイラスト的な陰です。

# ヒント

- ・ アクションゲームなどでユニティちゃんを表示する時には、ユニティちゃんをシーン内のライトとは別に、ユニティちゃんのみを照らす固定ライトを設けたほうが綺麗な場合があります。
- ・ そのような場合には、ライトマスクを使用しましょう。
- ・ ライトマスクの設定は簡単で、ユニティちゃんにレイヤーを設定（例：Unitychan）した後で、使用するライトのCulling Maskからユニティちゃんを設定したレイヤーのみを指定します。
- ・ 最後にユニティちゃんのみを照らすライトをユニティちゃんにペアレントします。