

Usage: WF_FakeFur

このドキュメントでは WF_FakeFur の設定方法について説明します。

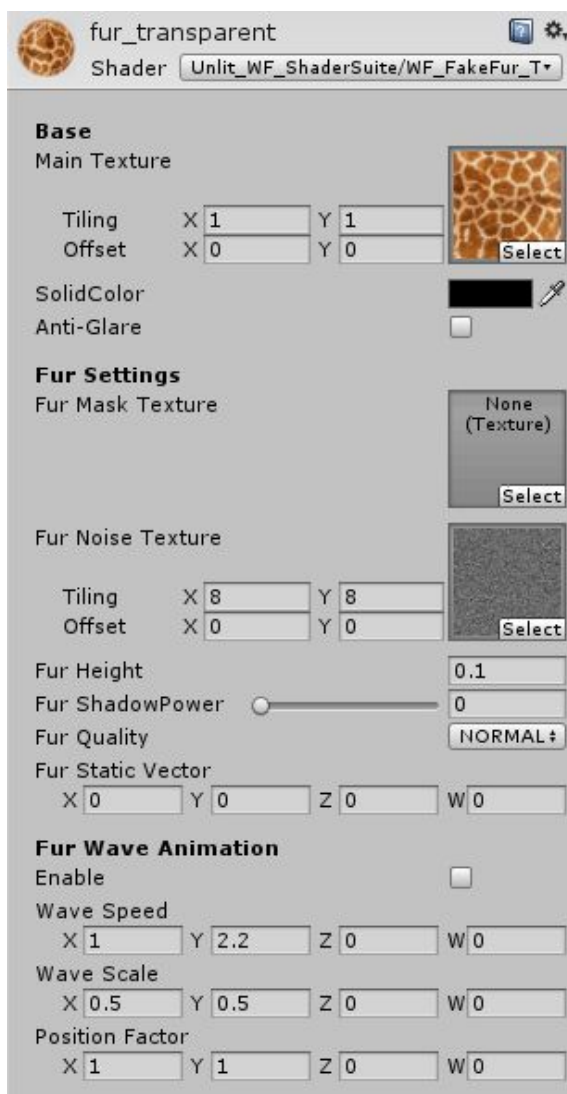
1.Feature List

WF_FakeFurは半透明合成を行うWF_FakeFur_Transparentと、AlphaCutoffを行うWF_FakeFur_TransCutoffの2つのバリエーションがあります。

WF_FakeFur_Transparentの方が繊細な毛の描写に向いています。WF_FakeFur_TransCutoffは不透明シェーダのため軽量です。

2. Feature Details

下図は WF_FakeFur_Transparent の inspector です。
設定項目は各シェーダごとに異なりますのでご注意ください。



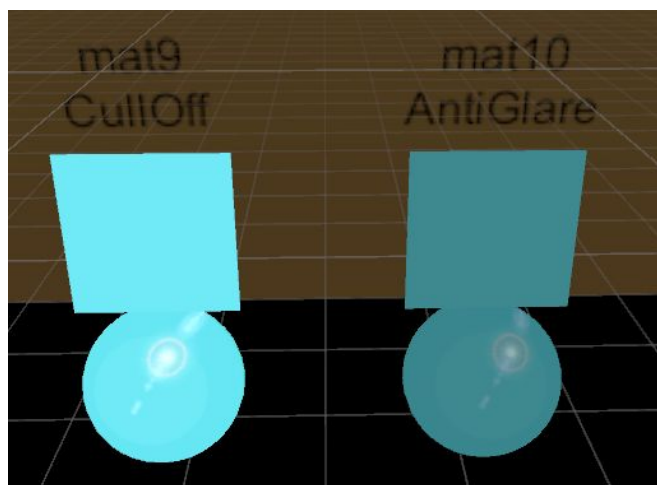
1.Base

Material の Base には、TextureおよびColorが使用できます。

Textureを使用するときは、Main Texture に画像を指定してください。Colorを使用するときはSolidColorに単色を指定してください。

TextureとSolidColorを同時に使用することもできます。SolidColor で指定した“A”の値をもとに、Texture と SolidColor がブレンドされて使用されます。

Anti-Glareにチェックを入れると、ライトが無い/暗い環境下で、Unlitシェーダ特有の発光を抑えることができます。ライトの色は考慮されません。



2.Fur Settings

ファーの描画について設定します。

Fur Mask Texture を指定すると、Main Texture の特定領域のみファーを描画することができます。未指定時には全域にファーを描画します。Fur Mask Texture の R を元に、ファーの長さが設定できます。白が長さ1倍、黒が0倍、中間色の場合は長さが按分されます。

Fur Noise Texture には、ファー描画用のノイズテクスチャを設定します。白がファーのある箇所、黒はない箇所です。ここで設定したノイズパターンが、そのままファーの形になります。また色に応じて影の色も設定できます。後述の Fur ShadowPower も参照してください。

Fur Height はファーの長さです。1.0では1メートルになります。

Fur Quality では描画の細かさを設定できます。FAST、NORMAL、DETAILの3種類が設定できます。

Fur ShadowPower では、ファーの影の濃淡を設定できます。0 は影なし、値が大きくなるほどファーのエッジが濃くなります。またノイズテクスチャの色が影の色に反映されます。グレースケールのノイズテクスチャでは、影の色は単純なグレースケールです。青色のノイズテクスチャにすると、影の色も青くなります。

Fur Static Vector は、通常時のファーの傾きを設定できます。0 のときにはファーは面に対して垂直に伸びます。XYは面に対しての水平移動量です。Zは垂直方向の量となるため、Zを増減させると毛先が伸び縮みします。Wは未使用です。

3.Fur Wave Animation

時間によってファーを揺らす効果を設定できます。有効にするには Enable をチェックしてください。

Wave Speed は、ファーを揺らす1周期の長さです。0で揺れません。値が大きいほど速い周期で揺れます。値はXYZ軸ごとに設定できます。Wは未使用です。

Wave Scale は、揺れの幅です。0で揺れません。値が大きいほど大きく揺れます。値はXYZ軸ごとに設定できます。Wは未使用です。

Position Factor は、頂点の位置によって揺れの位相を変えるときに使用します。0では位相は変化しません。値が大きいほどズレが大きくなります。値はXYZ軸ごとに設定できます。Wは未使用です。