

説明書

❖ 全般

- 利用規約など
- 使い方について

❖ モデルの詳細

- モデルのデータ
- Blenderファイルのリグについて

❖ マテリアル関係

- マテリアルの組み方
- カスタマイズする場合

❖ Unityパッケージについて

- 使い方
- マテリアルのカスタムについて

❖ その他



全般

▼ 利用規約など

下記の内容の範囲内であれば、商用利用や改造など自由にお使いください。

● 禁止事項

- 再配布
- 自身の著作であると主張すること

● 注意事項

- このアセットはオリジナルで、実在の他作品や人物などとの関係は一切ありません。
- このアセットを使用したことによるトラブルなどには作者は一切の責任を持ちません。

▼ 使い方について

想定している使い方は主に背景としてです。近距離で映ると作り込みの足りなさが気になります。

Unityで使う場合は付属のUnityパッケージをインポートしてご利用ください。その他のソフトウェアで使う場合はFBXとテクスチャをそれぞれインポートして後述の項目を参照しながら、マテリアルを作って当ててください。

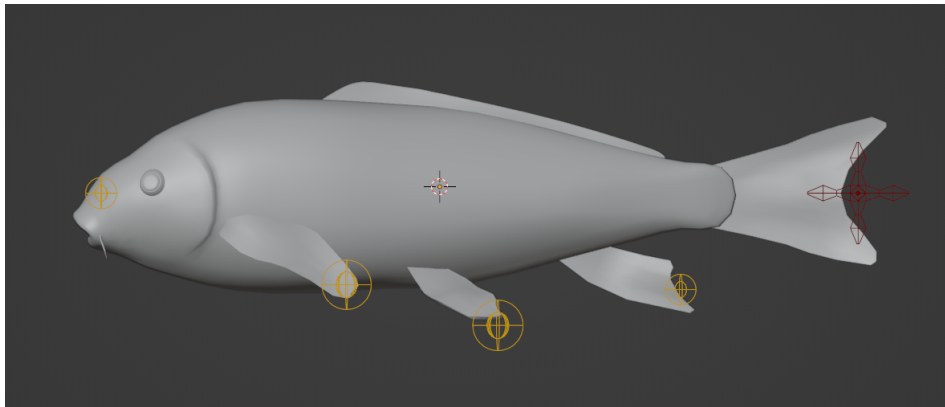
モデルの詳細

▼モデルのデータ

- ・ポリゴン数：6364
- ・マテリアル数：2
- ・ボーン数:12（IKなどは除く）
- ・アニメーション:2

▼Blenderファイルのリグについて

アニメーション作成用にIKやトラックを設定しています。それらのボーンはボーンレイヤーの左上にまとめてあります。下記画像の赤いボーンは尾びれ付近のIK、黄色いボーンは頭とヒレのトラックターゲットになります。



マテリアル関係

▼マテリアルの組み方

付属のBlenderファイルとUnityパッケージではすでに設定しています。

それら以外での仕様の場合は、マテリアルスロットと同名のテクスチャをそれぞれのパラメーターに割り当ててください。割り当ては同梱の別PDFの表を御覧ください。なお、カスタマイズする場合は次の項目をご覧ください。

▼カスタマイズする場合

カスタマイズする場合は”Booth_Nishiki/Texture/Masks”内にあるマスクテクスチャをマテリアルやシェーダーでLerpやカラーミックスなどの係数（アルファ）としてマスクを使います。

具体的には”Lerp(下地の色,模様の色 1,”PatternMask1”（係数）)”のように処理し、それを下地として模様の色 2 を同様に処理します。模様がある部分は体の上半分のほうがメリハリが付くので、模様のマスクに”PatternMap”を乗算してから係数として利用するといい感じになります。

その後に”GrungeMask”をつかい汚しを乗算などで追加します。このとき、Lerpやカラーランプなどでマスクの強度を調整したほうがいいと思います。まあなくてもそんなに変わりません。

実物はBlenderのノードやUnityのシェーダーを御覧ください。なお、各マスクが何に対応するかは以下のとおりです。

- GrungeMask :
汚し用のマスクです。
- PatternMap :
柄がある体の上半分の部分のマスクです。

↓続く

- ・ PatternMask1 :

1 つ目の柄のマスクです。商品画像などでは赤い部分を割り当ててます。

- ・ PatternMask 2 :

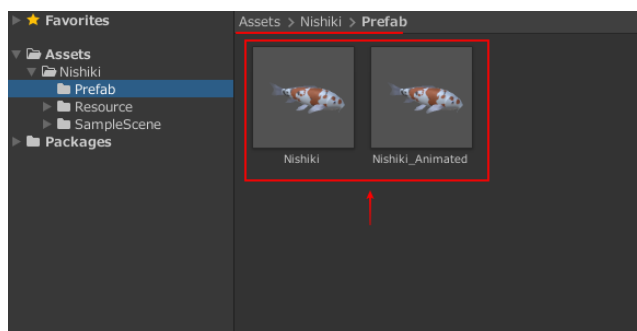
2 つ目の柄のマスクです。商品画像などでは黒い部分を割り当ててます。

名前がMapとMaskでややこしくて申し訳ないんですが、Mapが柄の分布情報、Maskが柄そのものの情報です。

Unityパッケージについて

▼使い方

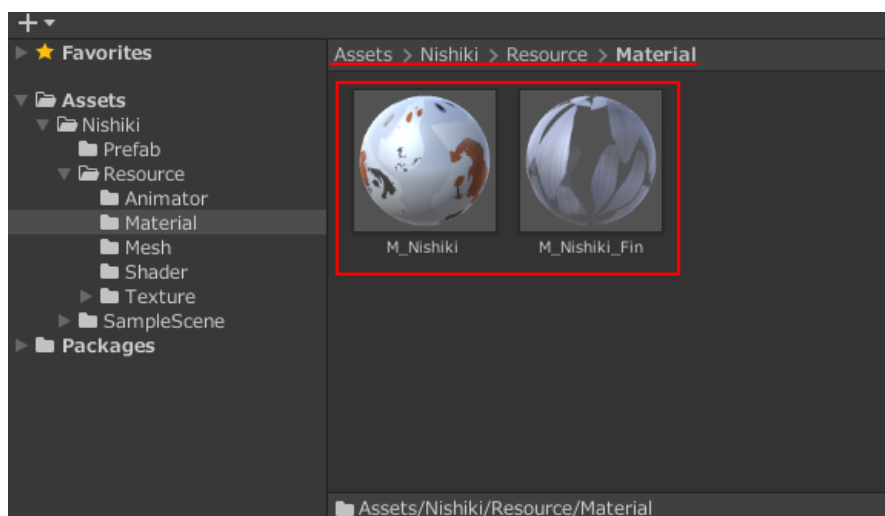
”Assets/Nishiki/Prefab”内にあるプレハブ化されたアセットをご利用ください。”Nishiki”はアニメーターなし、”Nishiki_Animated”はアニメーターがついているものです。



アニメーターについては”Assets/Resource/Animator”にあり、アニメーターの中身はアイドルモーションと泳ぎのモーションのブレンドツリーがあるだけです。このブレンドツリーのパラメーター”Speed”を変更することで停止と泳ぎを切り替えます。

▼マテリアルのカスタムについて

色などをカスタマイズするときは”Assets/Nisiki/Resource/Material”にあるマテリアルのパラメーターを調整してください。

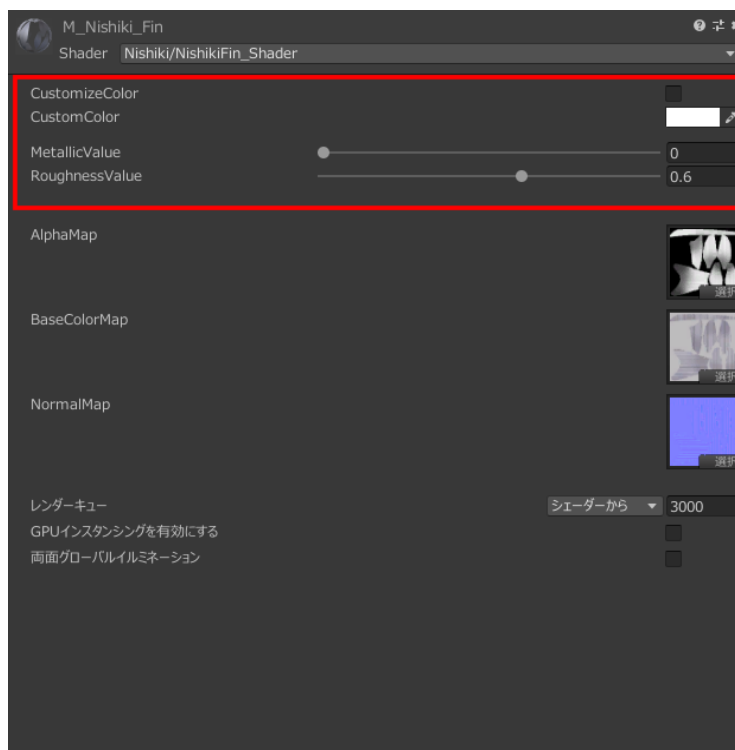
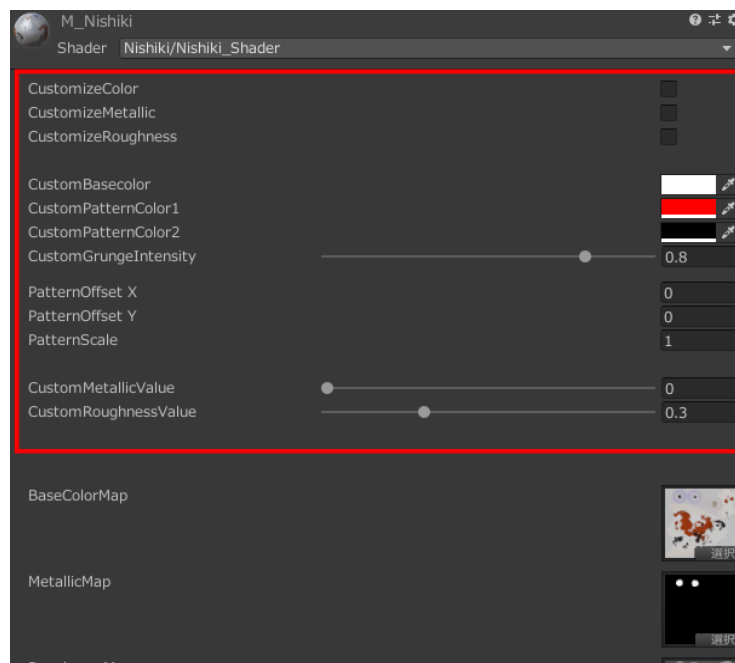


↓続く

このとき、一番上の”Customize～”のチェックボックスにチェックを入れてないとカスタマイズできる状態になりません。チェックを入れなければカスタマイズなしということになります。

また、”Assets/Nishiki/SampleScene/SampleMaterial”にカスタマイズのサンプルがあります。

調整できるパラメーターは以下の画像の赤枠内のものです。



その他

不明な点や不具合などあればご連絡ください。

※記載されているゲームエンジン名およびソフトウェア名などは、各社の商標または登録商標です。