

Unity RigidGems Plugin 無料版

ユーザーマニュアル

2021-07-14 Ver. 1.03

はじめに

本ソフトウェアについて



RigidGems は実写のような宝石の輝きを再現するリアルタイム 3DCG シミュレータです。物理、特に光学について既存のシミュレータと比較して高度な屈折シミュレーションを行うことで実写さながらの美しさを実現しております。

Unity サポートバージョン

- 2021.1.LTS
- 2020.3.LTS
- 2020.2.LTS

注意事項

ご使用にあたっては使用許諾契約書に同意が必要となります。

http://i-meisters.com/assets/doc/RG_LimitedEdition_LICENSE.pdf

- 製品版との違い
本製品は製品版の RigidGems から機能を制限した無料版となります。
製品版との主な差異は以下になります。

項目	製品版	無料版
作成できる形状	8 つの閉曲面形状を作成可能です	1 つの閉曲面形状のみ作成可能です
宝石のパラメータ	公開、関連するパラメータを Unity の Inspector 上で編集することができます	非公開、パラメータセットを以下の 3 つから選択することができます <ul style="list-style-type: none">• ダイヤモンド• エメラルド• ルビー

- 機能
 - RigidGems におけるライティングは IBL(Image-Based lighting)にのみ対応しています
 - HDRP には未対応です

目次

- はじめに
 - 本ソフトウェアについて
 - 注意事項
 - 製品版との違い
 - 機能
- セットアップ
 - package を展開
 - 生成されたファイルの説明
- 使い方
- サンプルシーンについて
 - サンプルシーンの使い方
- トラブルシューティング
- 索引

セットアップ

- RigidGems を使用するプロジェクトに UnityRigidGems_for_Unity_FreeEdition.package をインポートします
- Assets 直下に RGemEffectPlugin というフォルダが作成されます

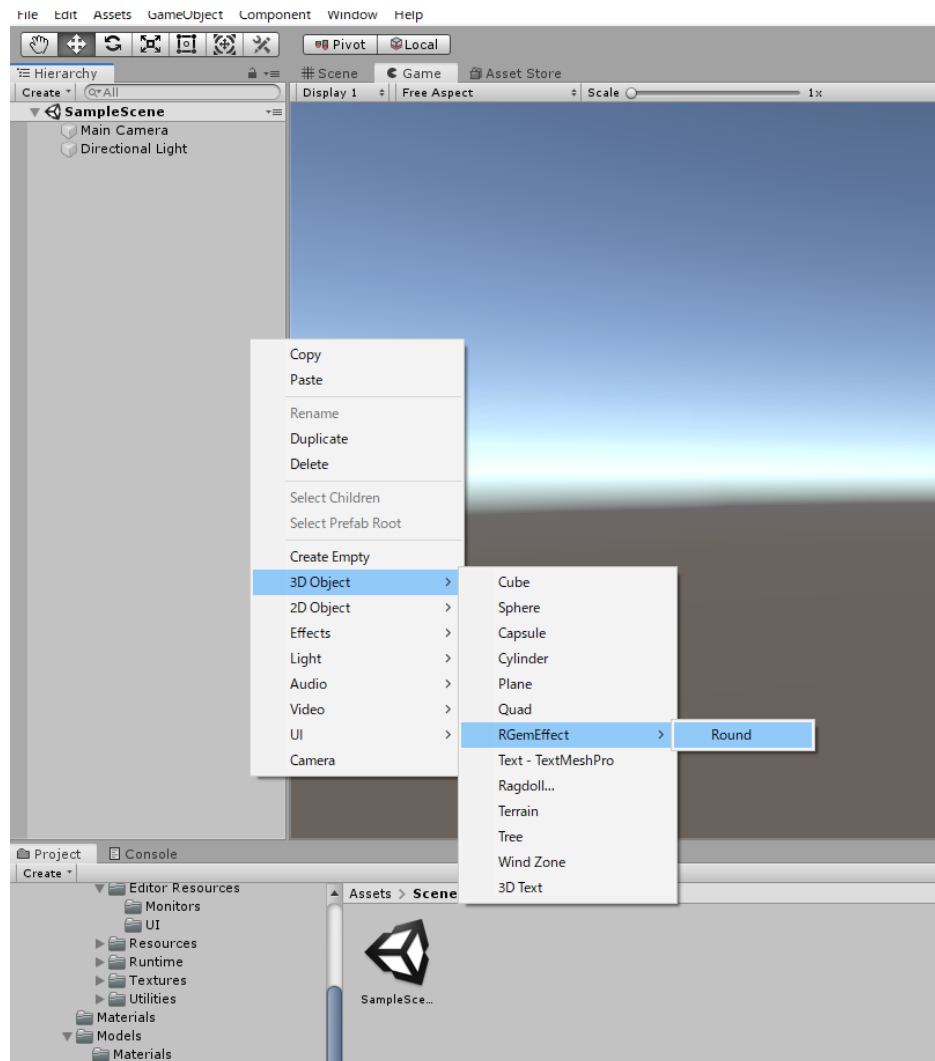
生成されるファイル

RGemEffectPlugin	Editor		RigidGems を使用するための Editor 拡張機能スクリプトです
	Resources	Libs	RigidGems のプラグインです。
		Model	RigidGems を使用するポリゴンデータで無料版では RoundCut の形状のみに使用できます
	Samples	ExternalLibs	サンプルシーンで使用するライブラリです
		Materials	サンプルシーンで使用するマテリアルです
		Models	サンプルシーンで使用するモデルです
		Prefabs	サンプルシーンで使用するプレハブです
		Scenes	サンプルシーンとシーンで使用するポストプロセスデータです
		Scripts	サンプルシーンで使用するスクリプトです
		Textures	サンプルシーンで使用するテクスチャです
	TagSetting		サンプルシーンを実行する際に必要な project の TagManager ファイルです
	LICENSE		ライセンスファイルです
	User Manual		ユーザマニュアル(本書)です

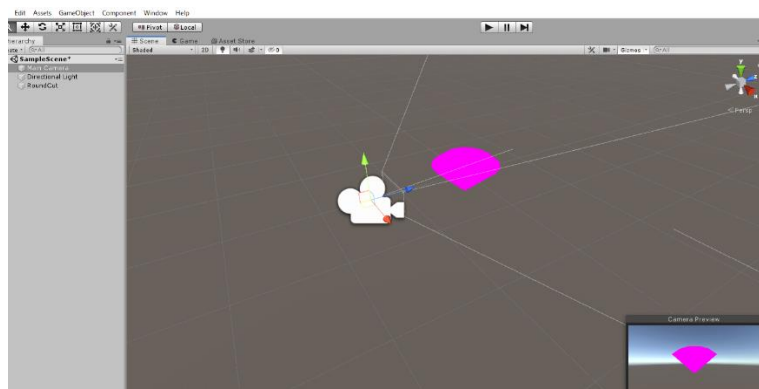
使い方

RigidGem オブジェクトの生成

- ヒエラルキーエディタ内で右クリックし、「3D Object」→「RGemEffect」→「Round」でオブジェクトを作成します。

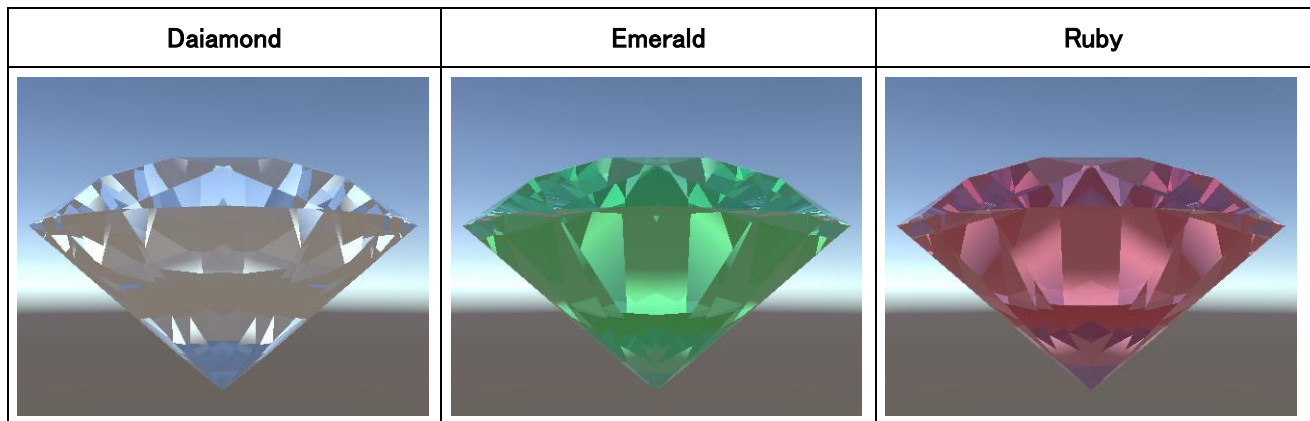
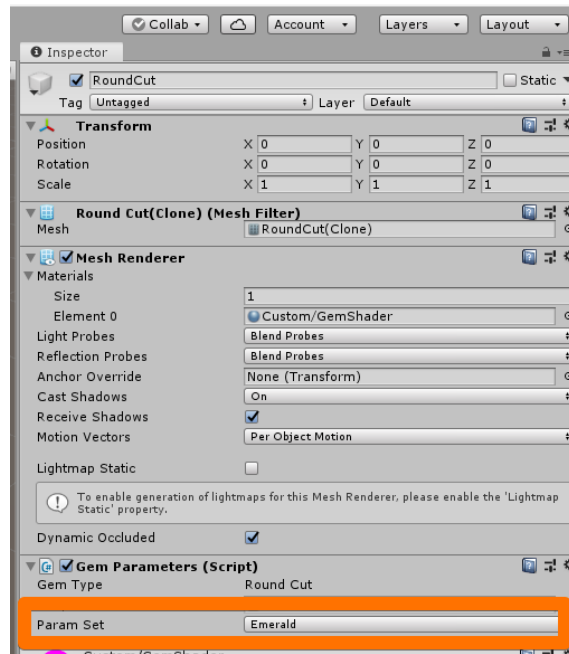


- シーン上にオブジェクトが配置されます



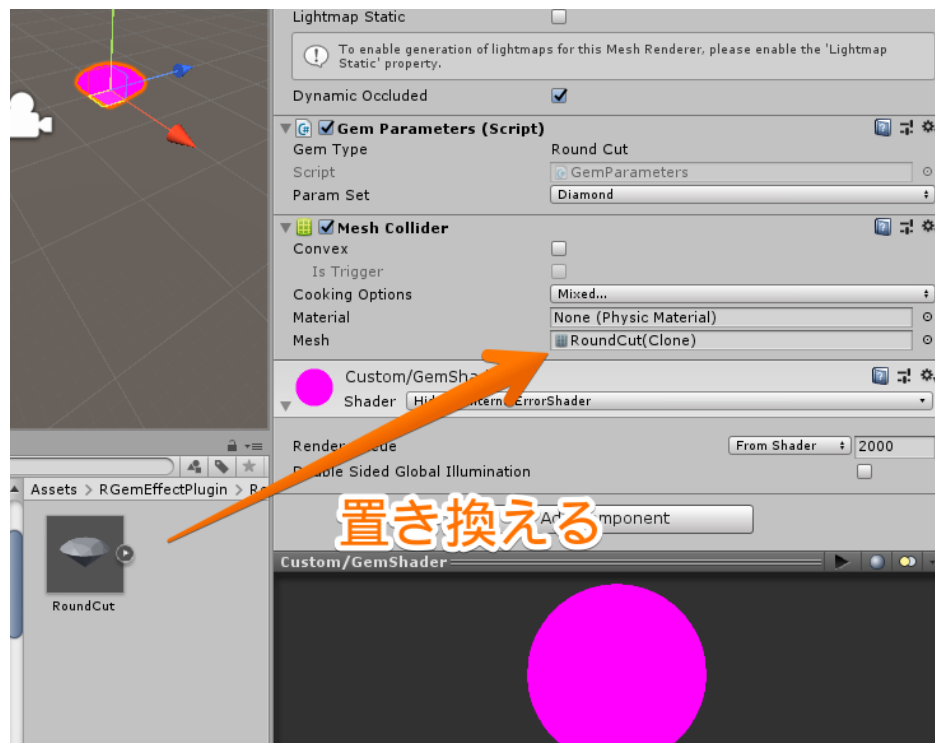
- 宝石パラメータの選択

Inspector 上の Param Set 変更することでオブジェクトの材質を変更することができます。



※シーン内に少なくとも 1 つの Reflection probe が必要です。

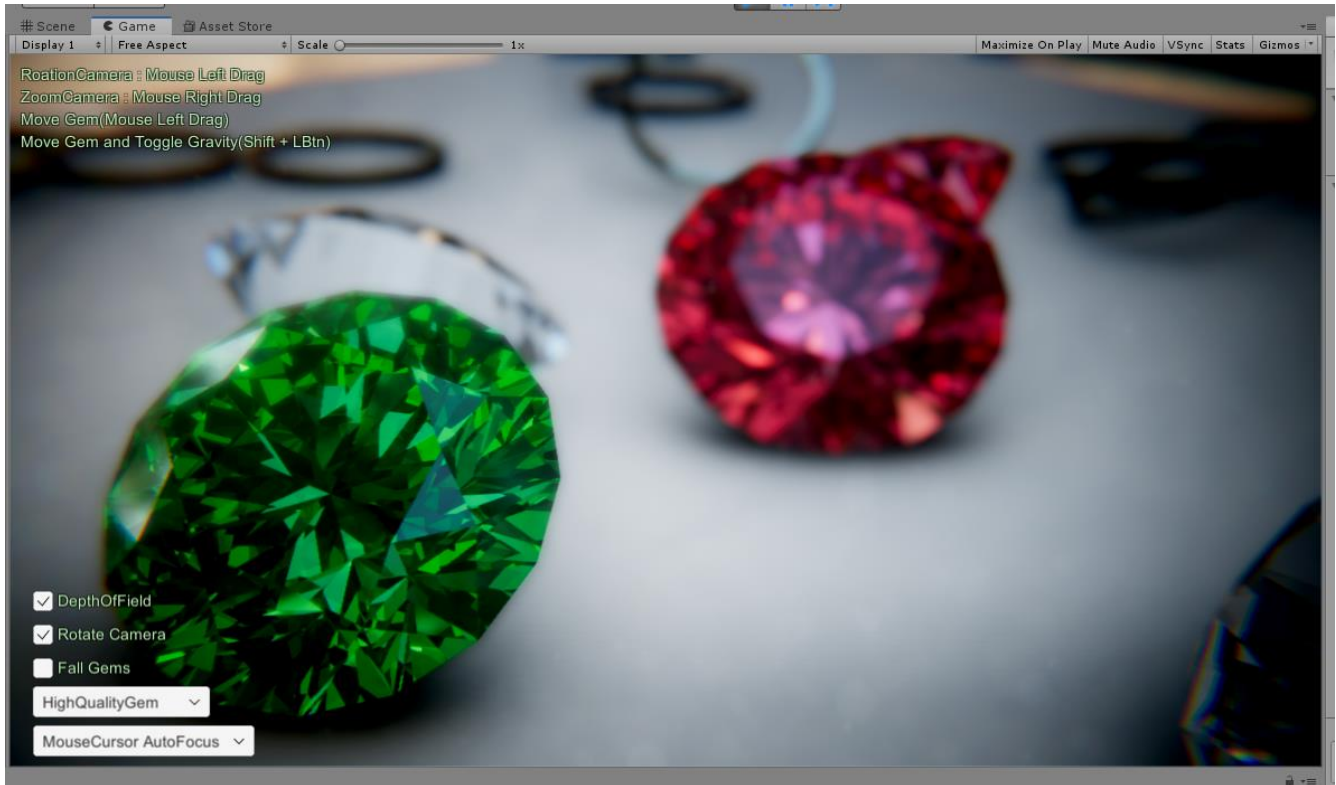
※Mesh Colliderを使用する場合、デフォルトでコピーされたメッシュがアサインされていますが
Asset の Mesh と入れ替えて下さい。(プレハブをインスタンス化する際に問題になる可能性があります)



サンプルシーンについて

RigidGems の効果がわかるサンプルシーンを用意しています。
RGemEffectPlugin/Samples/Scenes/GemSamle.unity

RigidGems の他に別途 Reflection probe とポストエフェクトを用いてインタラクティブなシーンを作成しています。



サンプルシーンの使い方

サンプルシーンを実行する場合下記の準備が必要になります。サンプルシーンを実行しない場合必要ありません。

- 開いている場合はプロジェクトを、閉じる
- ファイル名の重複を避けるためにプロジェクト内の ProjectSettings/TagManager.asset を例えば_TagManager.asset などの別名にリネームする
- Assets/RGemEffectPlugin/TagSetting/TagManager を ProjectSettings にコピーする
- ファイル名を TagManager から TagManager.asset にリネームする
- プロジェクトを開き GemCatalog シーンを開いて実行ボタン押すとサンプルが実行される

トラブルシューティング

下記の症状が発生した場合には下記メールアドレスにご連絡下さい。

rigidgems_support@i-meisters.com

- シーンビューの画像が乱れる
- 実行時 GemObject のマテリアルが反映されない(ピンク色になっている)
- その他不具合と思わしき現象が発生した場合

リリースノート

日付	version	内容
2021-07-14	1.03	Unity サポートバージョンに 2020.2、2020.3、2021.1 を追加
2020-06-19	1.02	Unity サポートバージョンに 2019.4 を追加
2020-05-25	1.01	Unity サポートバージョンに 2019.3 を追加
2019-11-27	1.00	初版作成