

ユニティちゃんシェーダー

(unitychan shader)

マニュアル

Unity4.3.4以上対応

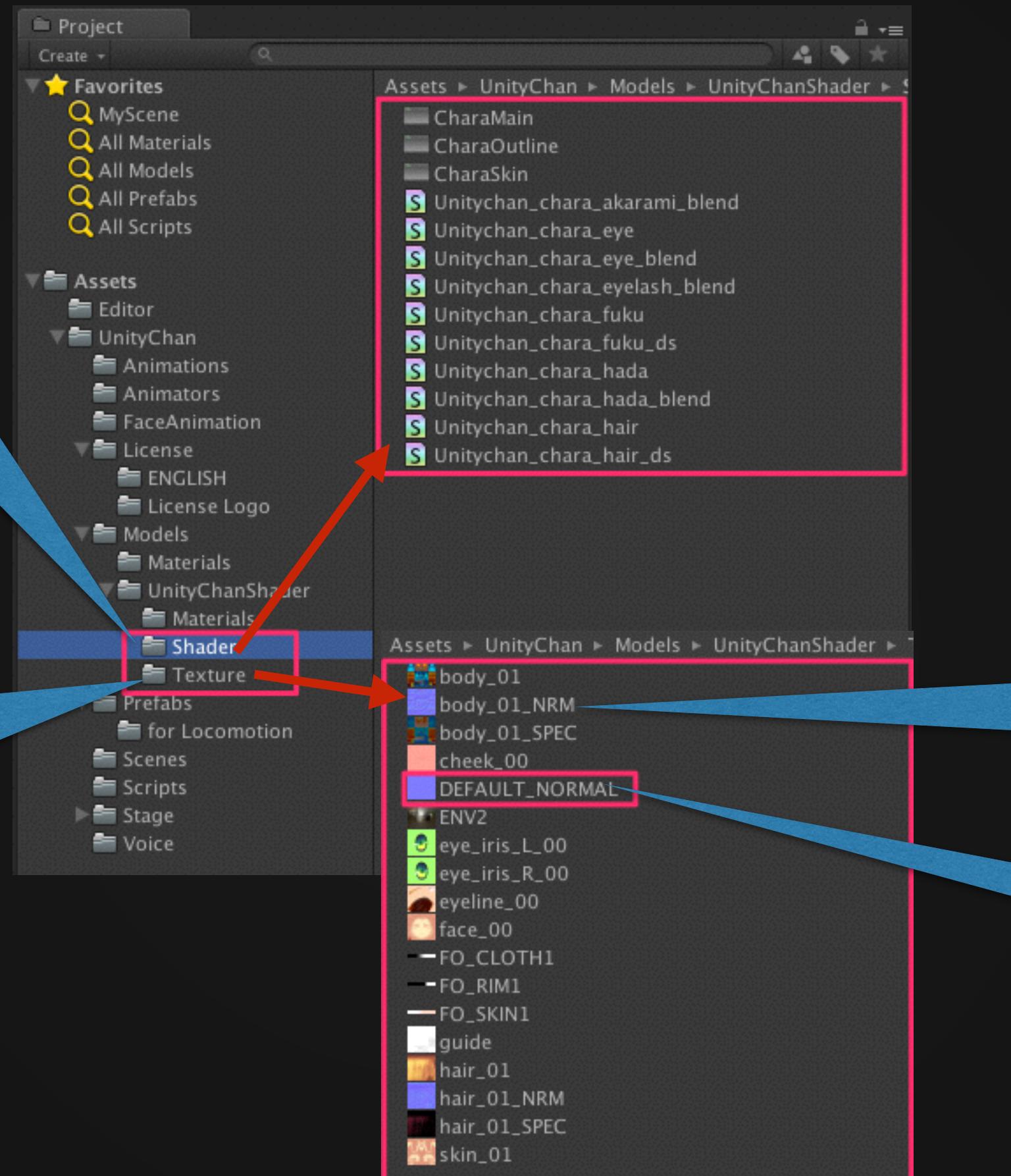
2014/07/18



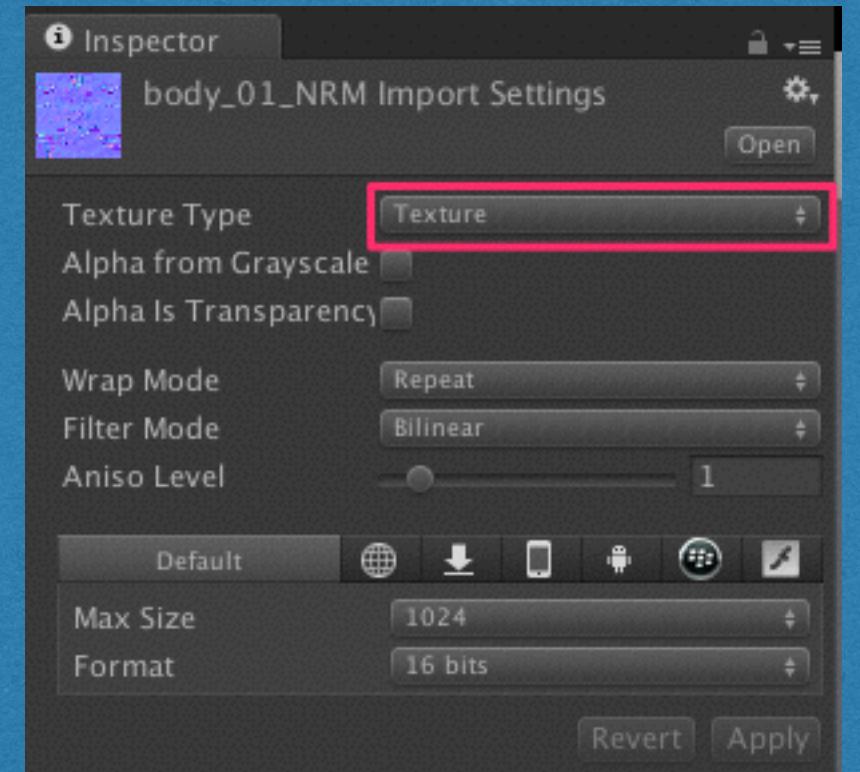
ユニティちゃんシェーダーとテクスチャの場所

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

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



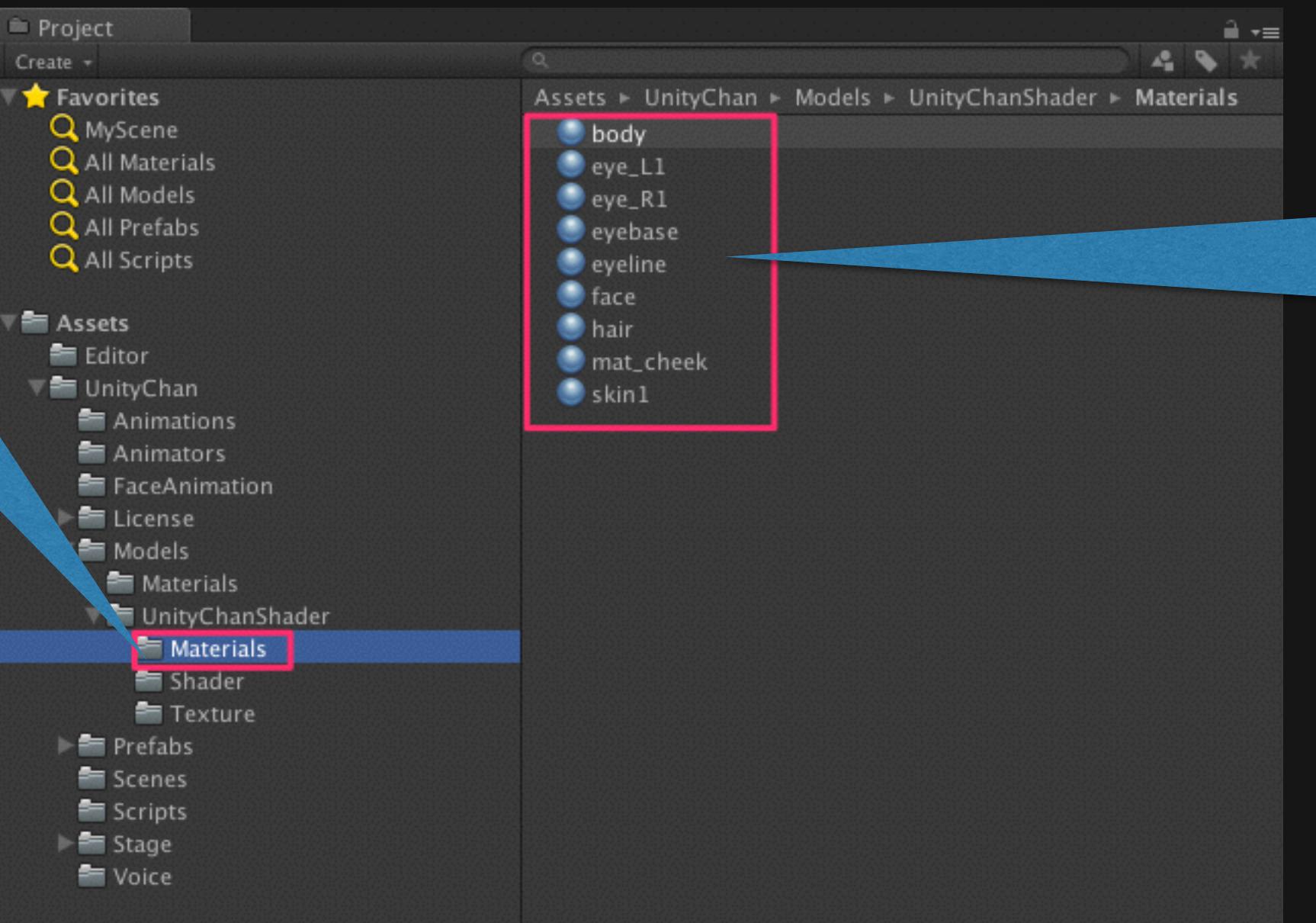
ノーマルマップのTexture
Typeは必ず「Texture」に
すること



ノーマルマップがモデル
ない場合は、こちらの
DEFAULT_NORMALを指
定する

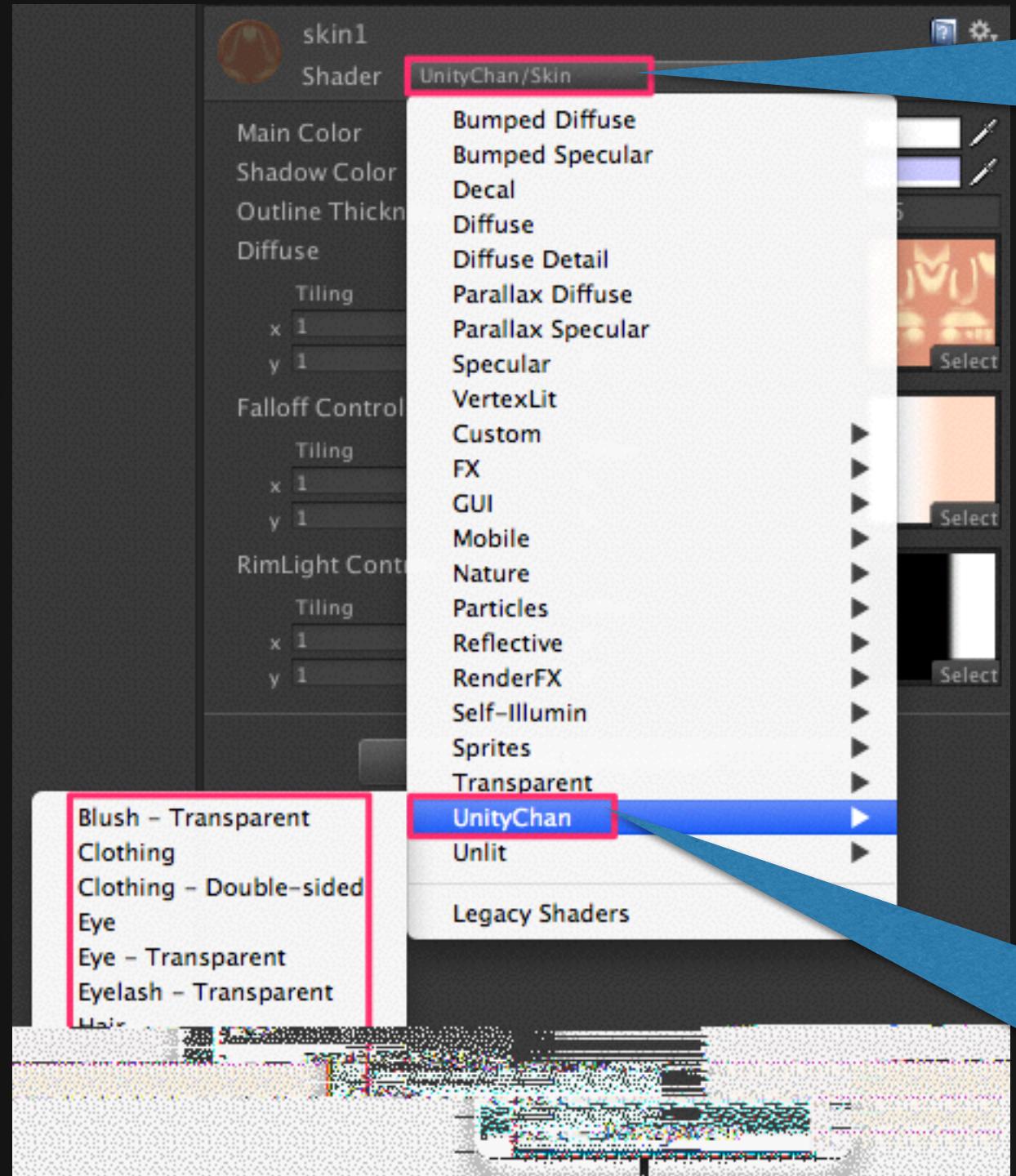
ユニティちゃん設定済みマテリアルの場所

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。

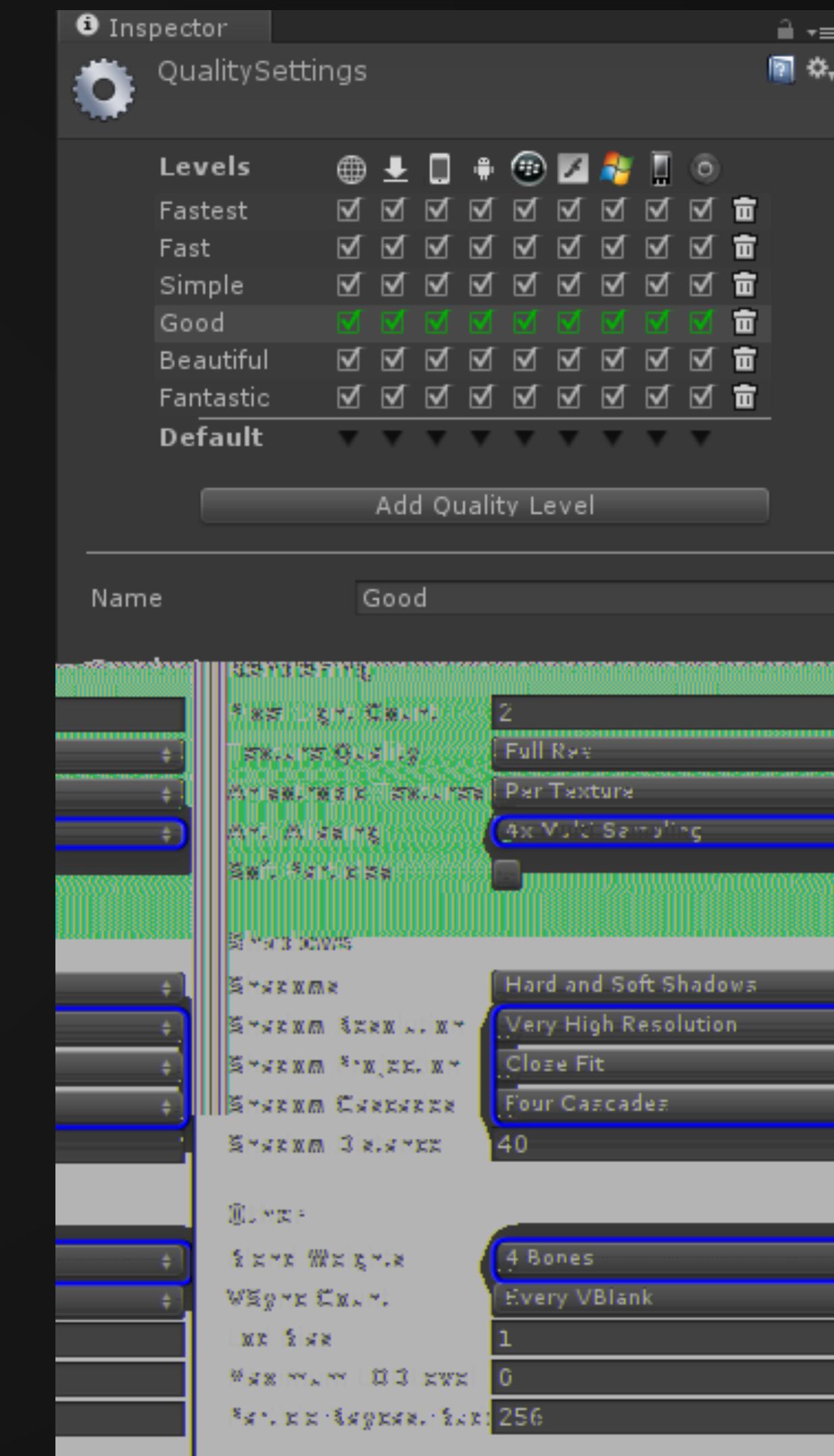
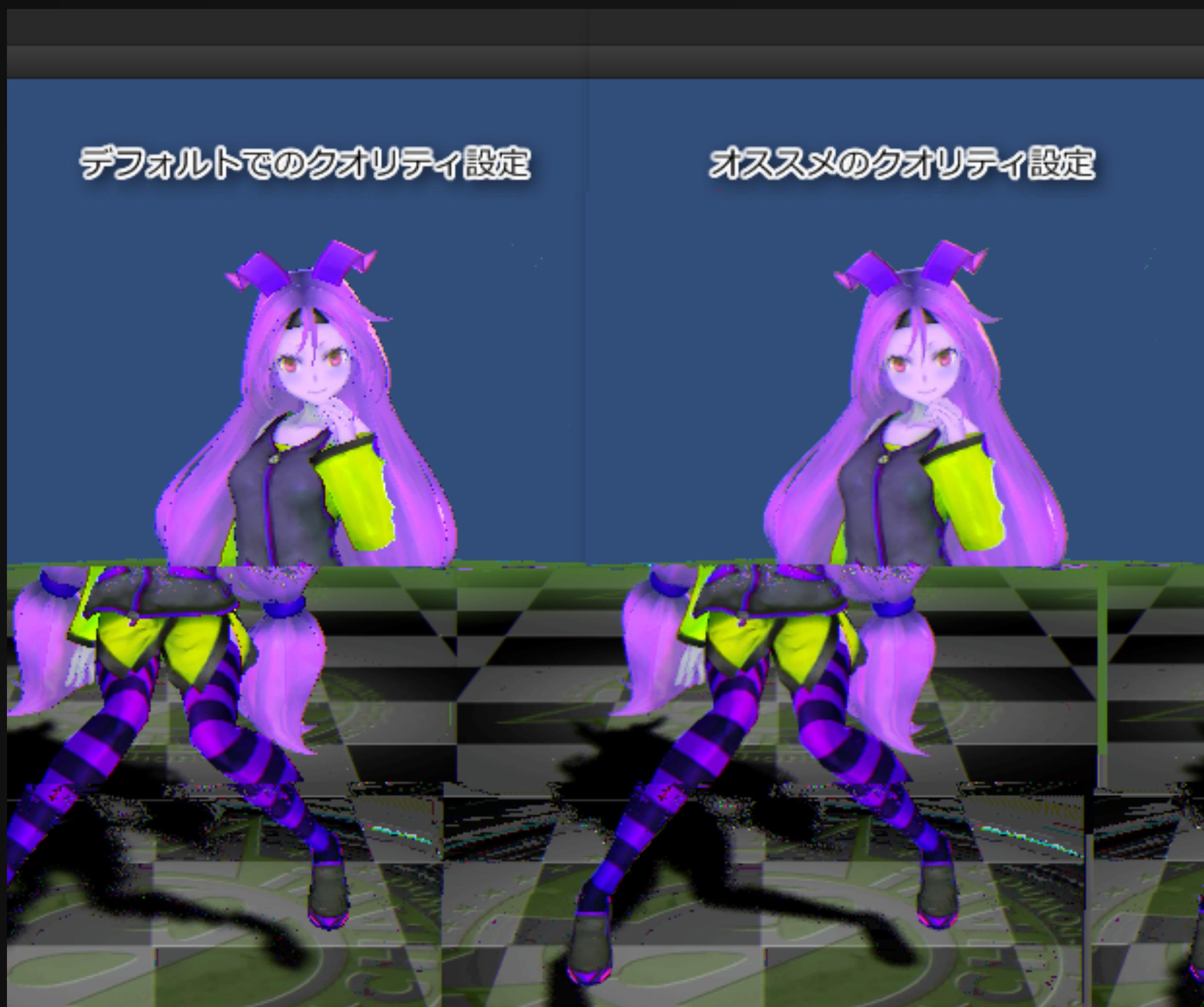
各マテリアルよりユニティちゃんシェーダーを選ぶ



各マテリアルのShaderドロップダウンより適用されているシェーダーを交換することができます。

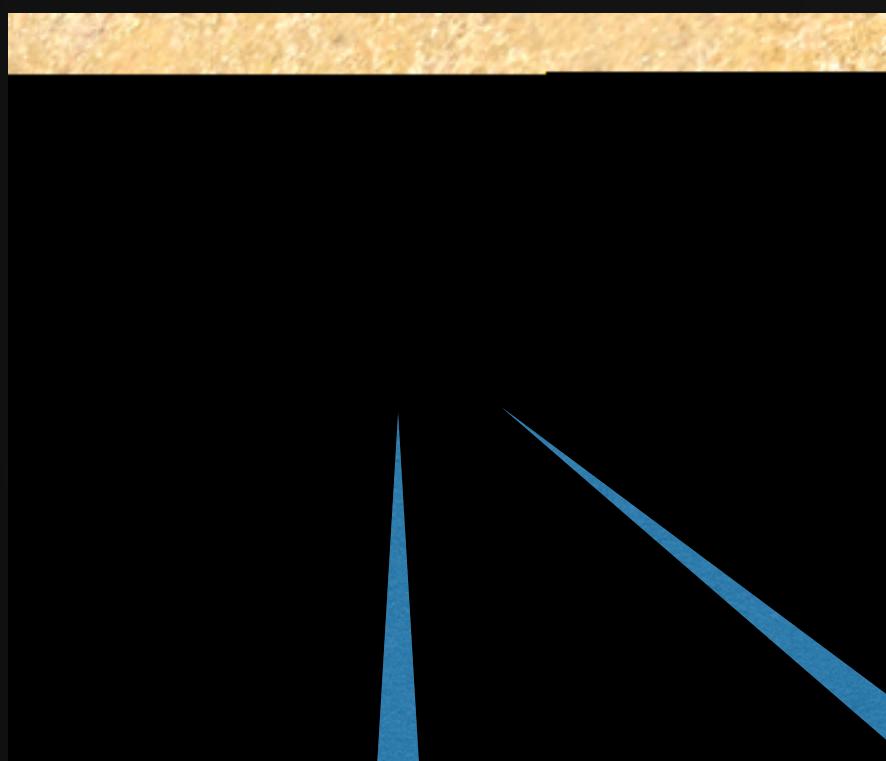
ユニティちゃんシェーダーは
UnityChanにあります

クオリティセッティングのサンプル

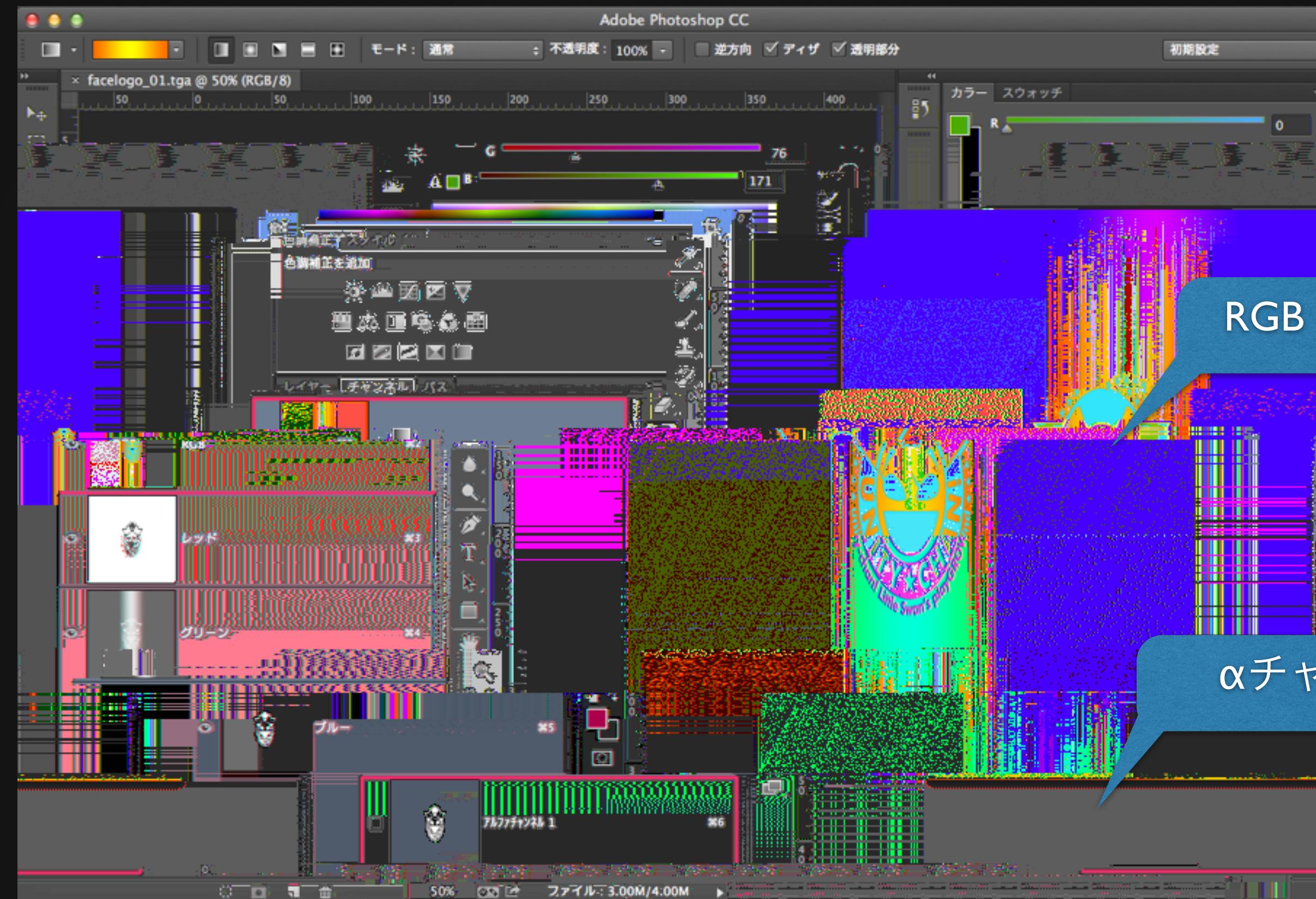




スペキュラ/リフレクションマスクのデータ形式

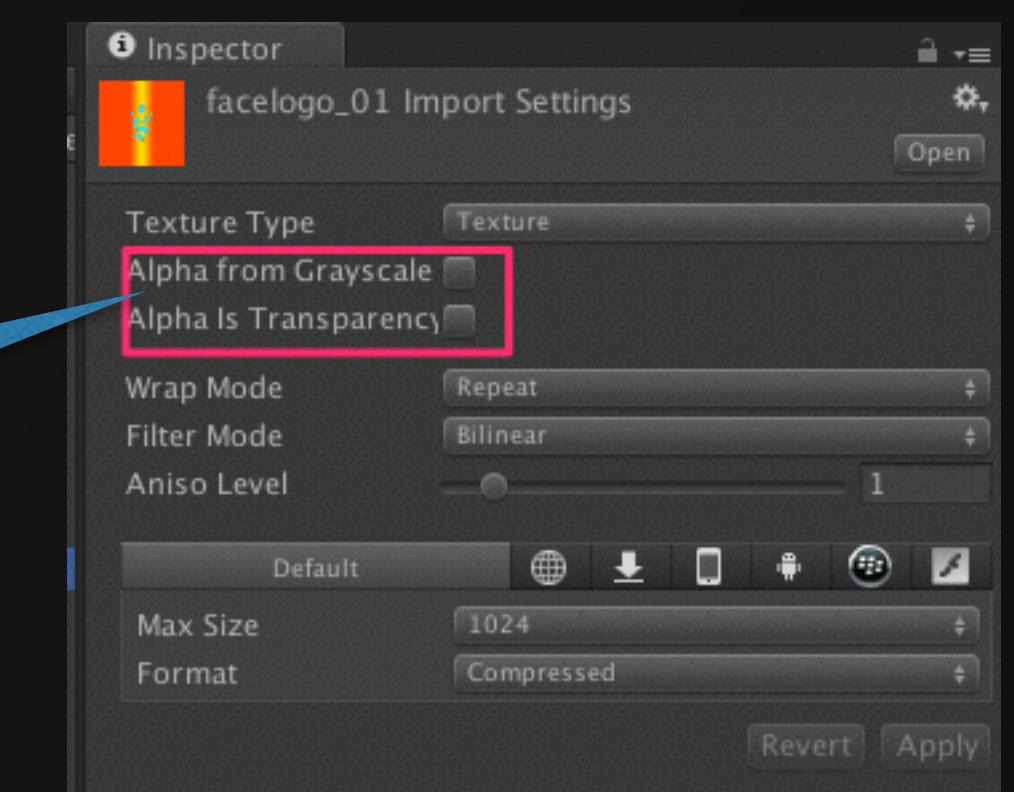


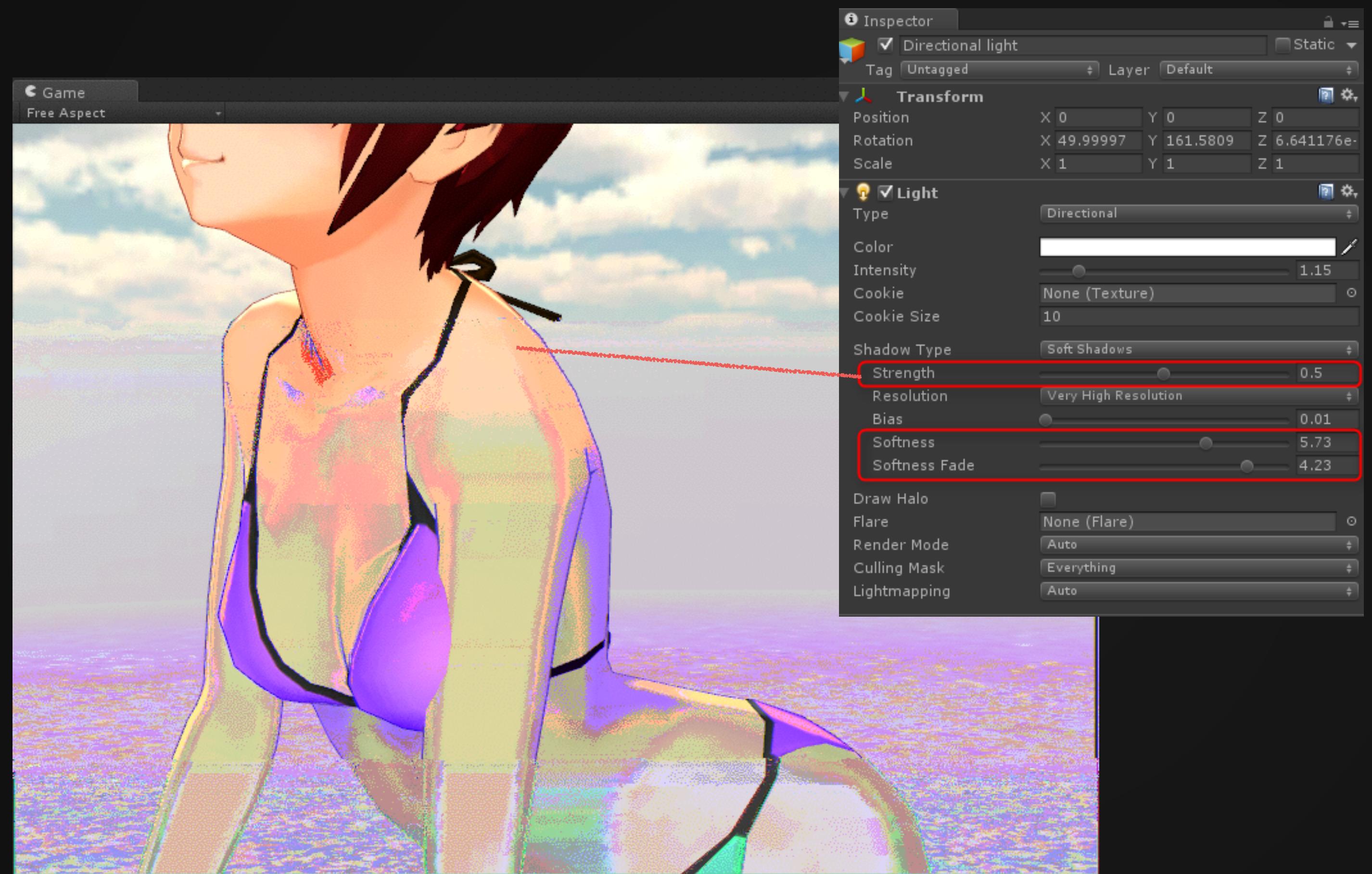
光が当たっている部分に
スペキュラマップの
カラーが乗る



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





No Shadow

部分でSoftnessFade 注入。☒

unity

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。