

ReadMe.jp.Doc

モデル名 : unitychan.fbx / unitychan.unitypackage Ver.1.1.1

データ著作権および著作権所有者 : Unity Technologies Japan 合同会社

【使用前に】

本モデルは、『ユニティちゃんライセンス条項』に基づき公開されるものです。
詳しくはアーカイブ内の License フォルダ内のドキュメントをご確認ください。

【参考】

Unity バージョン : Unity4.3.4f1

FBX:unitychan.fbx

Maya Model:140402_unitychan_NoSSC_model.mb/Maya2014 による出力

※組込メディアなし/スケルトンのみで出力

(セカンダリアニメーション用ボーンのスケールコンペセーションをオフにした他、足のメッシュを結合)

UnityChanShader バージョン:2014/05/13 版

(瞳マテリアル/Diffuse マップの UV オフセットによる瞳の移動に対応しています)

(他、不具合修正)

【綺麗に表示するためには】

- 本モデルには、必ずシーン中に Directional Light が最低1つ必要です。

Prefabs フォルダ内に「Directional light for UnityChan」がありますので、
参考にしてください。

- 以下のメッシュに関しては、SkinMeshRenderer の CastShadow をオフにするとよい結果が得られます。

- ・Cast Shadows false

- hair_front

- hair_frontside

- ・Cast Shadows および Receive Shadow 共に false

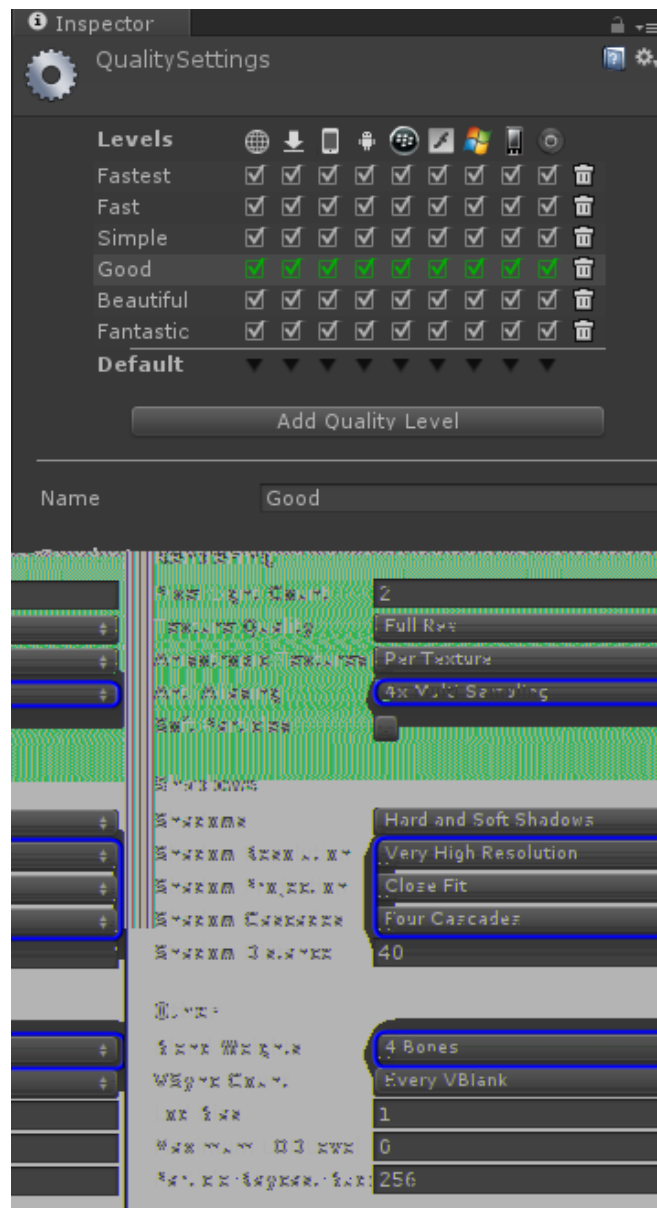
- eye_L_old

- eye_R_old

eye_base_old

※これらの設定を施したユニティちゃんのプレファブデータが Prefabs フォルダ内にありますので、参考にしてください。

●ProjectSetting より、以下のように Quality を設定すると、よい表示結果が得られます。ただし表示の綺麗さと表示の重さは、常にトレードオフの関係ですので、適宜使用するデバイスに合わせて調整するようにしてみてください。



【β 公開モデルとの互換性に関して】

ブレンドシェイプのノード構成が変更になっていますので、ご注意ください。

モーションは共用ができます。

【トラブルシューティング】

- ・最低限のクオリティ設定として、Blend Weights を「4 Bones」で指定してください。

2 Bones 以下だとモーションによっては、ポリゴンに割れなどが発生することがあります。

- ・モバイル環境で表示する時に、ユニティちゃんの上着にまれに表示不正が起こる場合があります。その場合、メインカメラのクリッピングプレーンを調整してみてください。

環境によって違いますので、Near を1に、Far を 60 程度に設定した後で、アプリケーションごとに最適な値を探してみてください。

- ・ユニティちゃん専用シェーダーはユニティちゃんを綺麗にみせることを優先に設計されています。

モバイル向けゲームでたくさんユニティちゃんを出したいような場合には、ユニティちゃん専用シェーダーではなく、Unity のモバイル用ビルトインシェーダーに各マテリアルを切り替えてみるのも、検討してみてください。