

1. 可定制的像素字符

感谢您购买此资产包。 [如有任何问题，请发邮件至support@cainos.net](mailto:support@cainos.net)

2. 快速教程

将“链接\可定制的像素字符\预设”中的一个字符预设拖放到场景中，然后就可以了。
有关定制的细节，请阅读可定制的零件部分。

3. 注意事项

3.1 层碰撞设置

以避免角色与自己的武器发生碰撞。把角色和武器进入不同的层次和在项目的物理二维设置，确保这两层不碰撞。

您需要手动设置这个程序，因为项目设置将不会是与资产包一起导入

在这种情况下，我们将角色放入“玩家”层和武器中进入“玩家武器”层。当然，这可能会根据你的需要

所有字符预设预参数都是变体预参数

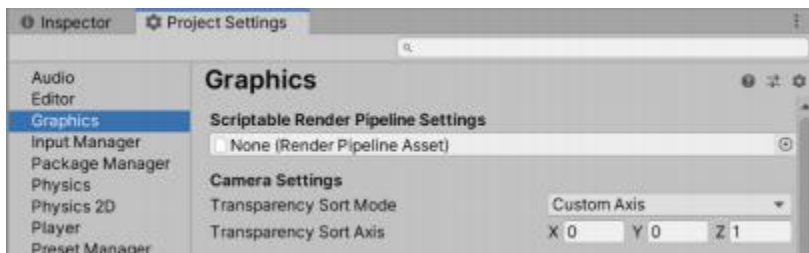
“Cainos\可定制的像素字符\预制件\PF像素字符”。
因此，对于总体的更改，您只需要修改这个更改。



	Default	TransparentFX	Ignore Raycast	Water	UI	Player	Player Weapon	Post Process
Default	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
TransparentFX	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Ignore Raycast	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Water	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
UI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Player	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Player Weapon	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Post Process	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

3.2 自定义排序轴

建议您在[图形]设置中，将[透明排序模式]设置为[自定义轴]，并将[透明排序轴]设置为[0, 0, 1]。



3. 3个奇怪的头发颜色在线性颜色空间

如果这个角色的头发颜色看起来很奇怪，这可能是由使用线性颜色空间。

在“Cainos\可定制的像素”中选择所有的头发材质并将其“斜坡力量”值设置为

0.32将解决这个问题。

对于伽马颜色空间，请将该值留为1。

头发颜色弄错了，头发颜色弄对了



3. 4. 使用多个字符时的排序顺序故障

当两个字符太近时，你可能会看到一些小故障。当两个字符占据相同的z空间时就会发生。给他们不同的z位置值可以解决这个问题。

您可以将字符的z比例设置为一个较小的值，如0.1（但要避免将其设置为0），这样它就会占用更少的z空间。



3. 5个皮肤重量

为了获得最佳动画质量，在[项目设置]->[质量]中，“皮肤重量”应至少设置为[2个骨骼]。



4. 脚本说明

4.1 像素字符

用于定制角色和控制的脚本

动画片

对象折叠

包含对角色内部的对象的引用

目标

外观折叠

这里的参数主要用于调整

字符外观。定制主要是

这是通过改变这里的材料来完成的。可以是在编辑器和运行时中都已更改。

运行时折叠

这里的参数主要用于控制

角色的动画，只应该改变在

运行时间

剪发

是否要隐藏部分头发。戴帽子的时候

如果名称以“C”结尾，则您需要启用它。

眨眼间隔

角色播放眨眼动画的时间间隔范围。

表达

字符的表达式。

攻击行动

当角色攻击时播放的动画。

面对

角色的面对。

1: 朝右-1: 朝左

正在蹲伏

角色是蹲着的吗？

是接地

这个角色是站在地上的吗？

正在攻击

这个角色是否一直在执行一个持续的攻击动作？只适用于“点”和“召唤”。

死了

这个角色死了吗？

移动混合

移动动画混合。

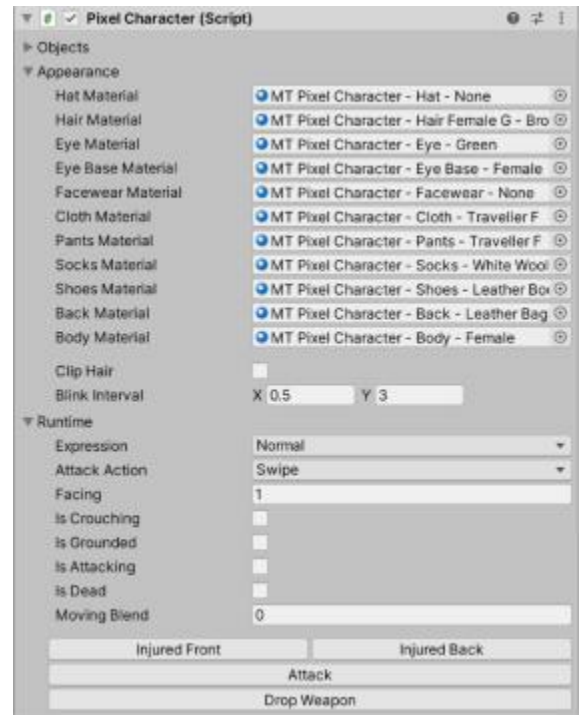
0.0: 怠速0.5: 行走1.0: 运行

前部受伤

播放“受伤的前面”的动画。

背部受伤

播放“受伤的背部”的动画。



攻击

播放一次攻击动画。只适用于“滑动”和“刺钉”。

掉落武器

放下角色手持的武器。

4.2 像素字符控制器

控制角色移动的脚本。它将修改“像素字符”脚本中的一些参数来控制动画。

如果您要使用您自己的控制器脚本，只需删除它。

行走速度最大

最大步行速度，理想的应该是
“最大运行速度”的一半

沃克斯Acc

步行加速

运行速度最大

最大运行速度

运行Acc

运行加速

克劳奇速度最大

蹲伏时的最大移动速度

克劳奇

卧推加速度

最大空气速度

在空气中的最大移动速度

空气Acc

空气加速度

接地制动器Acc

制动加速（从运动开始
在地面上静止不动

空气制动Acc

在空气中制动加速（从运动到静止）

跳跃速度

在跳转时应用于角色的速度

跳下冷却

在着陆后，需要能够再次跳跃的时间

跳跃重力乘法器

角色跳跃时的重力乘数。

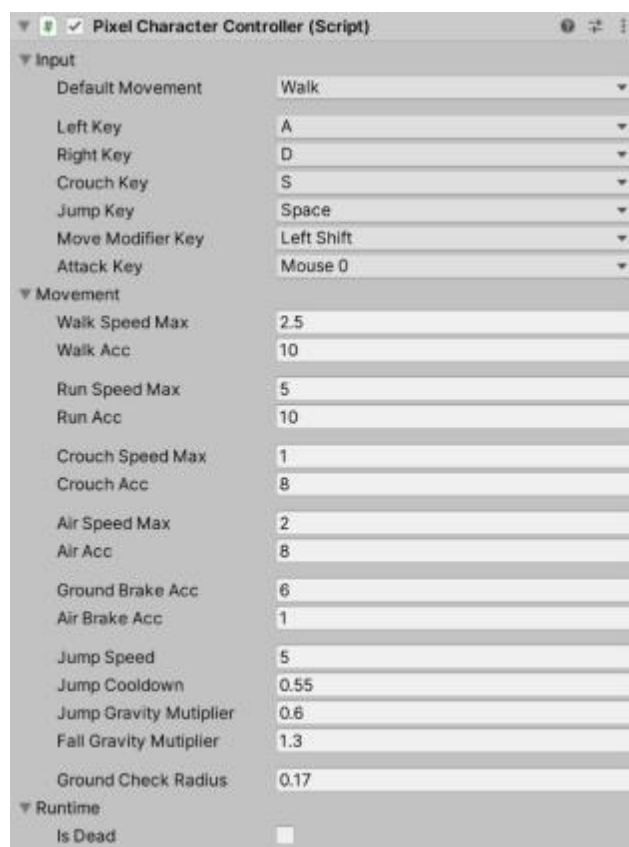
应该在[0.0, 1.0]范围内，将其设置为较低的值，以便您按下跳转按钮的时间越长，角色的跳转能力就越高。

坠落重力乘法器

角色下降时的重力乘数。
应等于或大于1.0

地面检查半径

字符底部上的圆的半径，以确定字符是否在地面上。



死了

这个角色死了吗？

5. 可定制的零件

性别

通过改变“像素字符”脚本中的“身体材质”。另外，选择相应的头发材料来匹配性别。

皮肤色调

通过更改角色的“身体材质”中的“皮肤色调”参数。

发型和头发颜色

通过更改“像素”中的“头发材质”字符”脚本。

要注意的是，并不是所有的发型和头发的颜色组合有一个预先创建的材料，但你很容易创建你自己的：

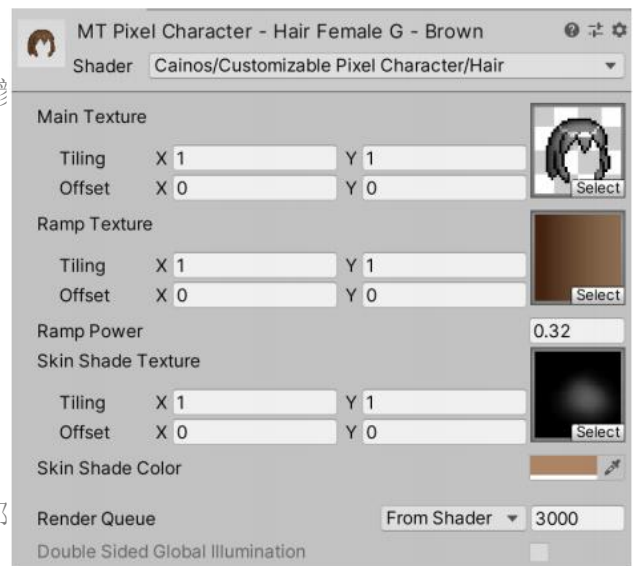
复制一个头发材质，并更改

发型为“主要纹理”，发型为“斜坡纹理”发色

帽子

通过改变“像素”中的“帽子材质”字符”脚本。

如果一个帽子材料的名字以“C”结尾，那需要在脚本中启用“剪辑头发”切换。



面部磨损

通过改变“像素角色”脚本中的“面衣材料”。

布

通过更改“像素字符”脚本中的“布材质”。

裤子

通过改变“像素角色”脚本中的“裤子材料”。

这个插槽也用于裙子和裙子。

袜子

通过改变“袜子材料”脚本中的“像素角色”。

鞋

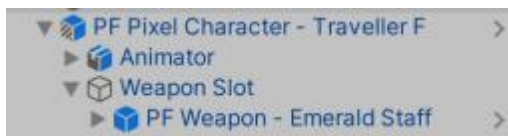
通过改变“像素角色”脚本中的“鞋类材料”。

后面

通过改变“像素角色”脚本中的“背面”材料”。

武器

通过将“可定制\像素角色\预制\武器”中的武器预件拖动到角色层次结构的“武器槽”中。



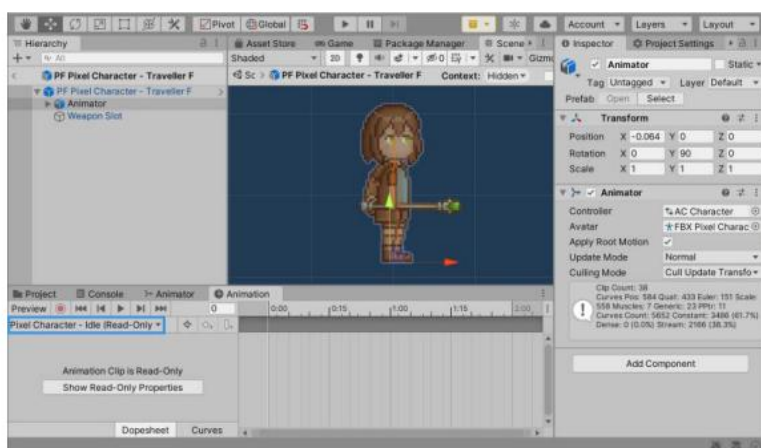
6. 制作自己的动画

下面是一个简短的教程，为角色制作新的动画。

选择任何一个角色预览，并进入预制件编辑模式。

在层次结构中选择“动画师”。

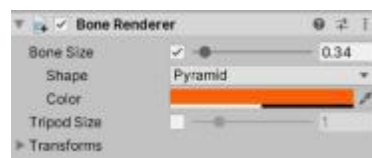
在“动画”窗口中创建一个新的剪辑。



然后你就可以开始输入你的动画了。

您应该只输入“动画师”对象下的对象。

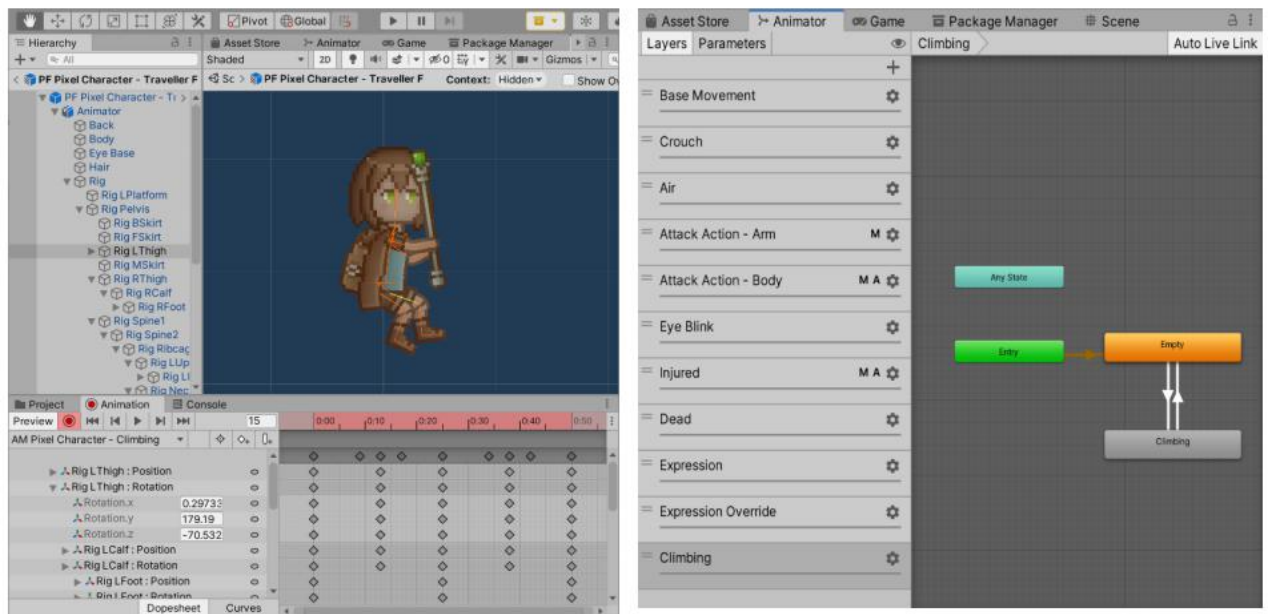
所有角色的骨骼都在“钻机”的层次结构中



您可以使用Unity的动画操纵工具包（可在工具包管理器中使用）的“骨骼渲染器”脚本在场景中显示和快速选择骨骼。

当动画完成后，您需要将剪辑放入角色的动画师控制器中，并向脚本中添加控制代码。

在这种情况下，我们制作了一个“攀爬”剪辑，所以我们在动画器中添加了一个称为“攀爬”的新层，一个新的bool参数称为“攀爬”，并设置动画状态如下图所示。

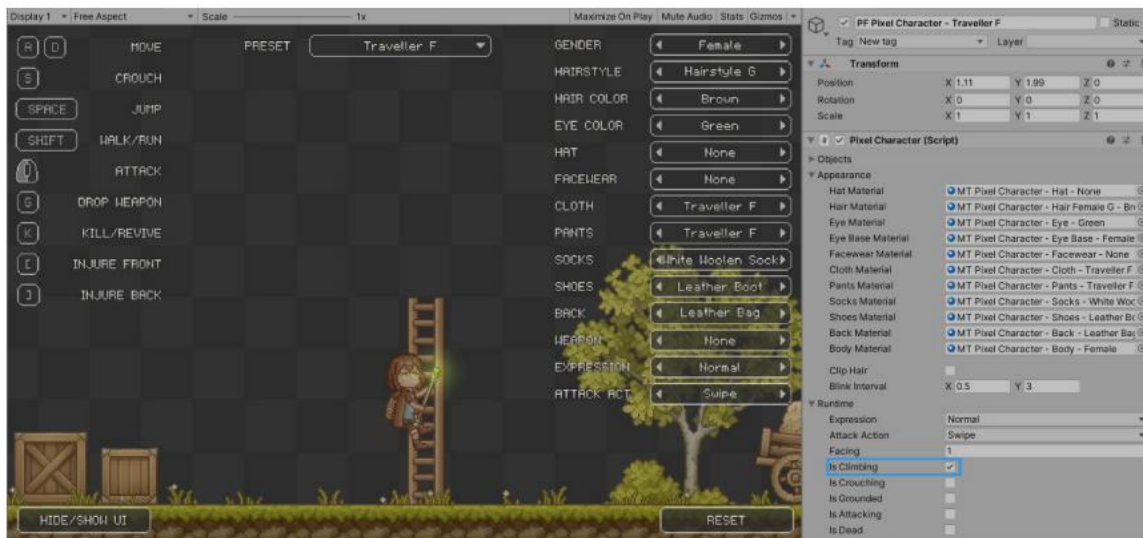


我们使用一个空状态（没有运动剪辑）作为入口状态。当“攀登”成为真时，它会通过我们刚刚制作的动画剪辑转换到攀爬状态。当“攀登”是假的，它会回到空状态。

在“像素字符”脚本中，我们添加了一个用于控制攀爬状态的新属性。由于我们正在为“像素字符”使用自定义编辑器脚本，因此我们还需要修改“像素字符编辑器”脚本，以便在检查器中正确地显示此属性。有关修改编辑器脚本的详细信息，请参阅该代码，并查看如何处理其他属性。这应该是一项容易的任务。

```
[ExposeProperty]
public bool IsClimbing
{
    get { return isClimbing; }
    set
    {
        isClimbing = value;
        animator.SetBool("IsClimbing", isClimbing);
    }
}
[SerializeField, HideInInspector]
private bool isClimbing;
```

然后，我们就可以使用此属性来触发爬升动画。



6.1提示设置角色对象制作动画

添加骨骼

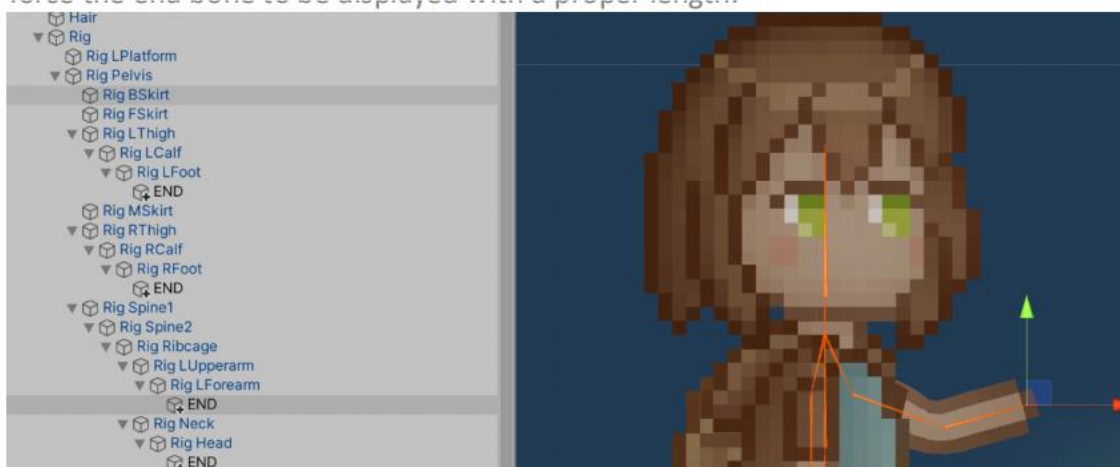
向角色添加“骨骼渲染器”脚本，然后单击检查器窗口右上角的锁定按钮。

在角色层次结构中选择“装备”对象，右击并选择“选择子级”。将所有选定的对象拖动到“骨骼渲染器”脚本的“变换”参数中。

清理钻机以进行清洁显示

一些钻机对象只是辅助对象（例如“钻机”、“钻机平台”、“钻机平台”）。您可以从“转换”列表中删除它们，以阻止显示它们。

因为骨骼渲染器不能正确地显示端骨的长度。您可以手动将一个新对象放到端骨，并将其放置在结束位置，然后将其拖动到“变换”列表中



武器运动

位于“武器槽”内的武器对象通过脚本将其位置与“装备武器”骨骼同步。因此，在编辑器中，武器对象不会随着“钻机武器”骨骼而移动。这就给制作动画时带来了不便。要解决这个问题，只需将武器对象拖动到“钻机武器”中。

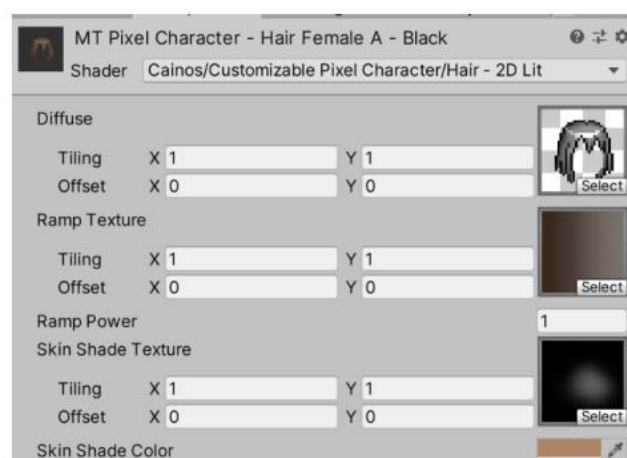
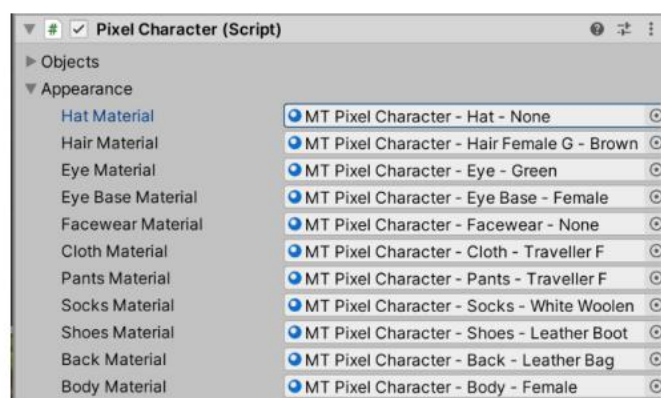
为制作动画创建一个特定的预设设置

如上所述，我们可以对角色预制件做一些修改，为制作动画做准备。所以，我的建议是，你复制你想要制作动画的角色预制件，并对克隆进行修改，而不是直接复制到你将在游戏中使用的预制件。在任何一个角色预览中创建的动画也与其他角色兼容。

7. 2d照明支架

支持2D照明是通过一套附加的着色器来实现的。

对于角色正在使用的每个材料，将他们的着色器切换到2D照明版本，所以角色将会受到2D灯光的影响。



二维照明效果

