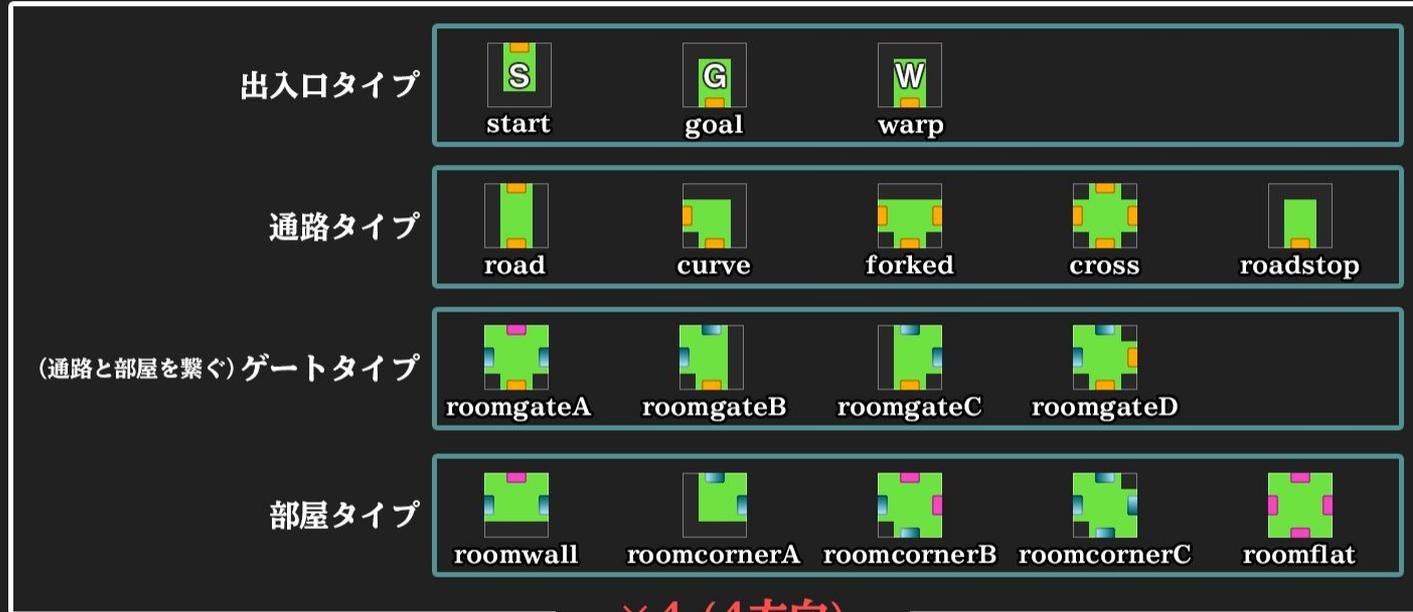


Catstudio - Map Series

説明書

パーツの種類



×4 (4方向)



(Y回転 0度)



(90度)



(180度)



(270度)

パーツ一覧

名称+数字

0度 90度 180度 270度

語尾に付く文字

★ = 数字 (バリエーション)

_A _B _C _D = 回転種類

start★

_A _B _C _D

goal★

_A _B _C _D

warp★

_A _B _C _D



road★

_A _B _C _D

curve★

_A _B _C _D

forked★

_A _B _C _D

cross★

_A _B _C _D

roadstop★

_A _B _C _D

roomgateA★

_A _B _C _D

roomgateB★

_A _B _C _D

roomgateC★

_A _B _C _D

roomgateD★

_A _B _C _D

roomwall★

_A _B _C _D

roomcornerA★

_A _B _C _D

roomcornerB★

_A _B _C _D

roomcornerC★

_A _B _C _D

roomflat★

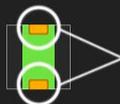
_A _B _C _D

例：

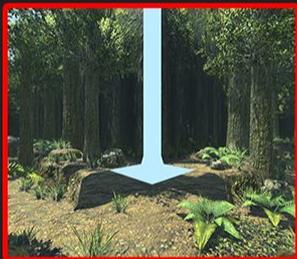


配置ルール1

マップシリーズ一覧 https://www.catstudio.jp/ua_mapseries.html

 通路の端のマークが同じ色同士なら繋がります

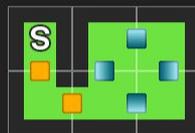
✓OK



✓OK



✓OK



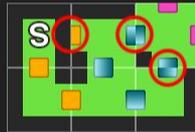
×NG



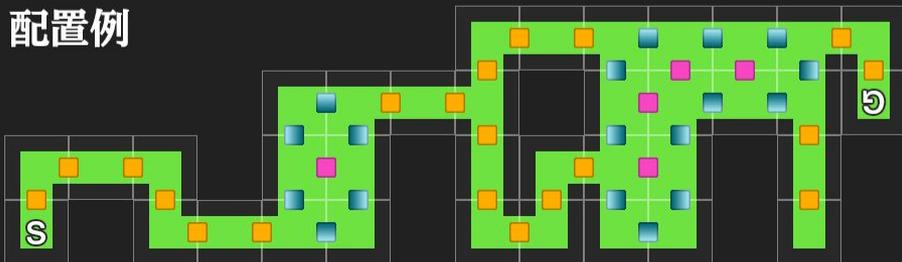
×NG



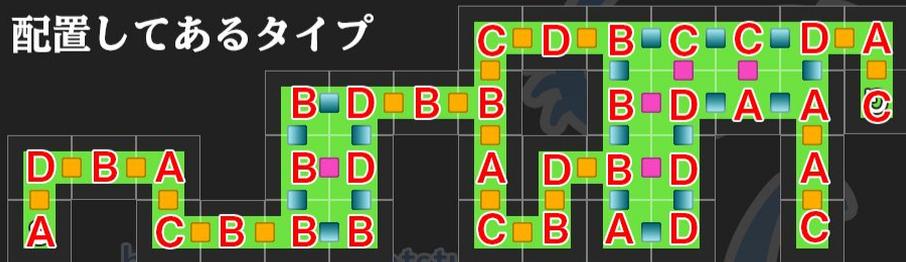
×NG



配置例



配置してあるタイプ

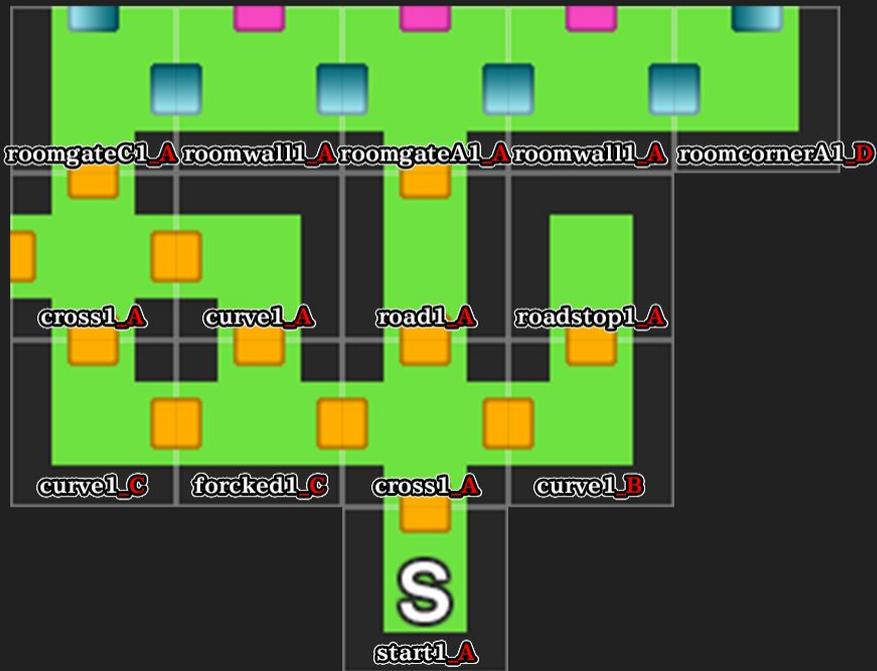


配置ルール2

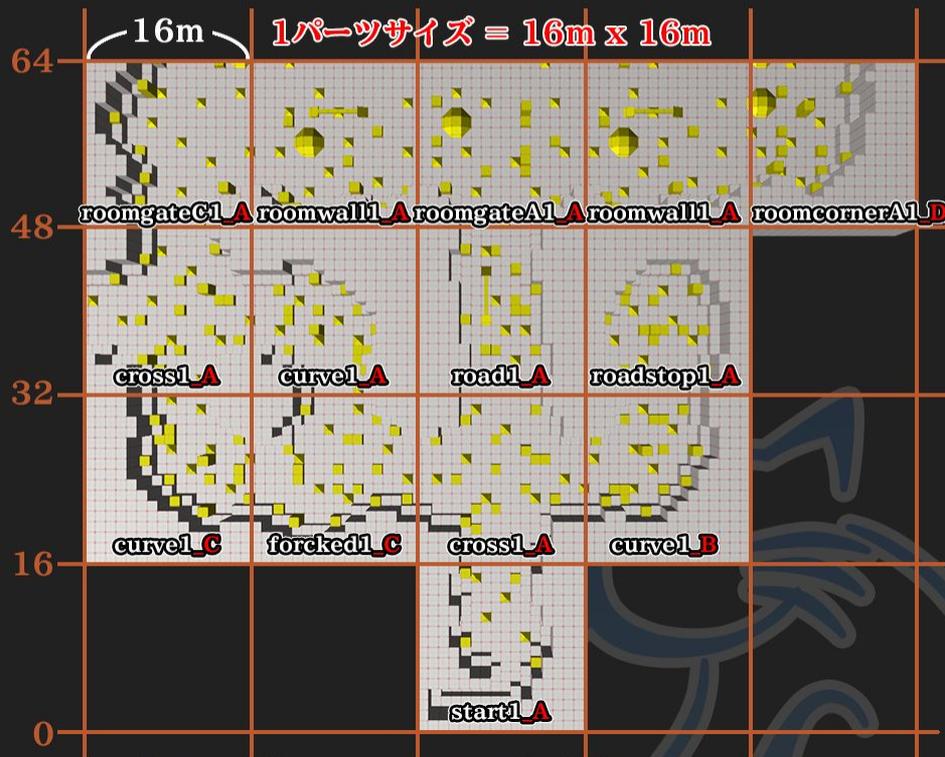
使用しているアセット:Grid Map for FREE
https://www.catstudio.jp/ua_gridmapforfree.html

配置例

(「ファイル名」と「マーク」に注目してください)

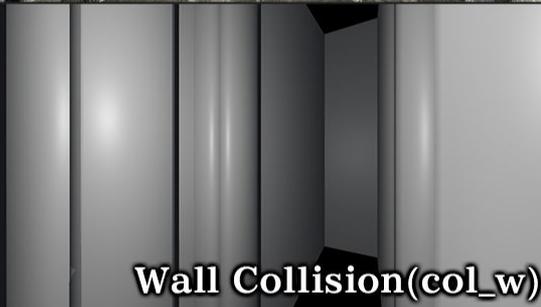
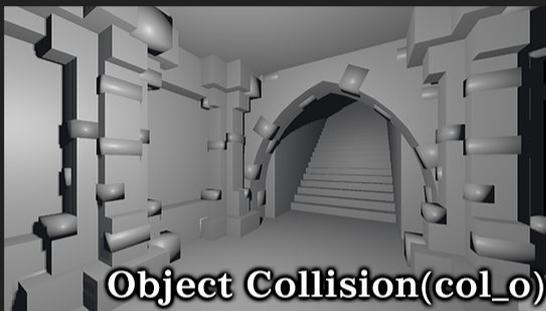


左図を参照してプレハブファイルを配置した例



<https://www.catstudio.jp/>

コリジョン



Object Collision (名称: col_o)

: 見た目の形状に近いコリジョンです

Wall Collision (名称: col_w)

: 壁となるコリジョンです

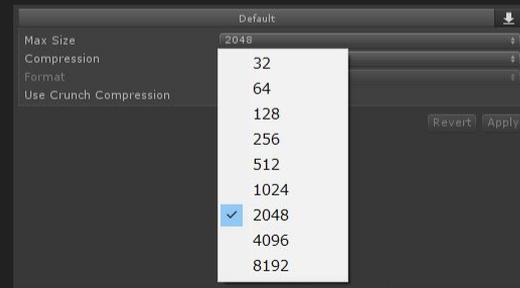
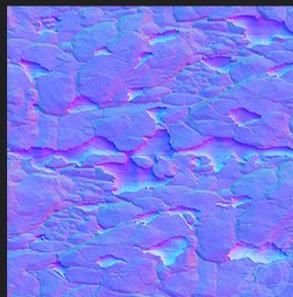
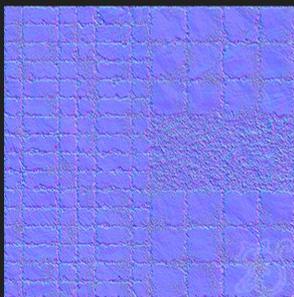
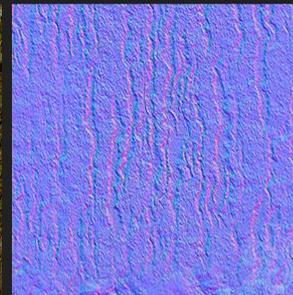
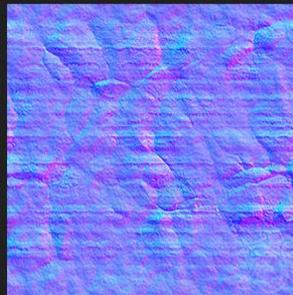
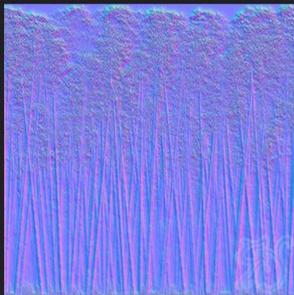
Partition Collision (名称: col_p)

: 出入口等普段は行けない所を塞いでいるコリジョンです

利用例:

col_wはキャラクターが地面以外にぶつかる判定に、col_oは銃弾や魔法などぶつかる判定に利用できます

テクスチャ



サイズ：最大 2048 × 2048

種類：カラーテクスチャ、ノーマルマップ

テクスチャサイズはUnityのInspectorで変更できます

フォルダ構成

マップシリーズ一覧: https://www.catstudio.jp/ua_mapseries.html

他のマップシリーズをインポートすると追加されていきます

SampleSceneContents ———— サンプルシーン共通で使うスクリプトやファイルを含んでいます

WaveCanyonMap ———— マップアセット毎の専用データを含むフォルダです

Document ———— Readmeやマニュアルを含んでいます

Effect ———— エフェクトのマテリアル、テクスチャを含んでいます

Model ———— 地形や配置物などのFBXファイル、マテリアル、テクスチャを含んでいます

PPS ———— PostProcessingStackデータを含んでいます

Resources

Prefab ———— プレハブ化したファイルはこのフォルダ以下に含んでいます

Effects ———— エフェクトをプレハブ化したファイルを含んでいます

Map ———— パーツプレハブファイルを配置したサンプルのマッププレハブファイルを含んでいます

MapParts ———— 16m×16m範囲に配置済みのすぐ使えるパーツプレハブファイルを含んでいます

Objects ———— 各FBXファイルをプレハブ化したオブジェクトプレハブファイルを含んでいます

Sample ———— サンプルシーンを含んでいます

Shader ———— 専用シェーダーを含んでいます (いくつかのマップシリーズのみ)

Universal Render Pipeline(URP)シェーダー対応

URP対応シェーダー使用方法：

- ・ CatStudio\Maps\<(Asset Name)\Shader\<(Asset Name)Shader_URP.unitypackage
をダブルクリックしてインポートしてください
- ・ CatStudio\Maps\LavaMap\Model\Materials\〇〇〇.mat
ピンク色になっているマテリアルのシェーダーをインポートしたシェーダーに変更してください

注意：

- ・ Lightweight render pipeline(LWRP)には対応していません
- ・ 専用シェーダーが含まれるアセットのみURP対応シェーダーが含まれます
それ以外はStandardShaderが使われていますのでUnityの機能を使用してURPシェーダーに変換して下さい

Post Processing Stack データの使用方法

- 1: PackageManagerからPostProcessingをインポートして下さい
- 2: PPSフォルダ内のパッケージファイルをダブルクリックしてインポートして下さい
- 3: Color SpaceをLinearに変えて下さい(Edit/ProjectSettings/ColorSpace)
- 4: PPSフォルダ内のサンプルシーンを開いて下さい

注意:

- ・PostProcessingStackはバージョン3.0.1で作成しました





CatStudio - Map Series



https://www.catstudio.jp/ua_mapseries.html