

# CatStudio

## - Map Series 1 -

### 説明書

マップシリーズ一覧: [https://www.catstudio.jp/ua\\_mapseries.html](https://www.catstudio.jp/ua_mapseries.html)

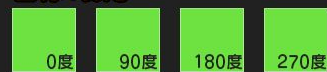
# パーツの種類



×4 (4方向)



名称+数字



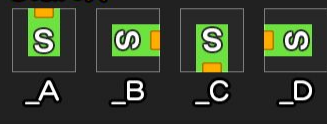
語尾に付く文字

# パーツ一覧

★ = 数字 (バリエーション)

\_A \_B \_C \_D = 回転種類

start★



goal★



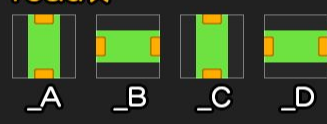
warp★



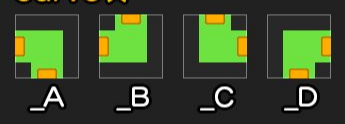
構成図



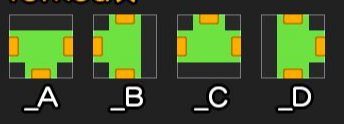
road★



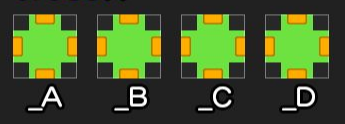
curve★



forked★



cross★



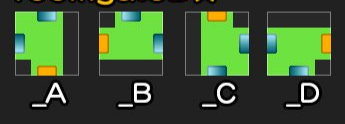
roadstop★



roomgateA★



roomgateB★



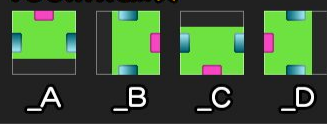
roomgateC★



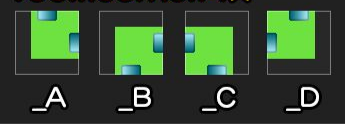
roomgateD★



roomwall★



roomcornerA★



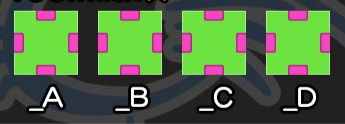
roomcornerB★



roomcornerC★



roomflat★



例 :



start1\_A



forkd1\_C



roadstop2\_B

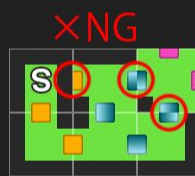
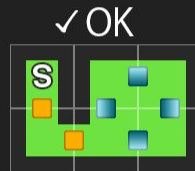
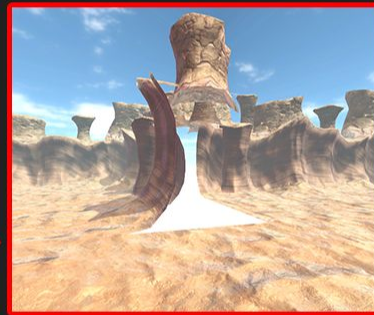
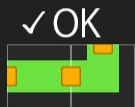


roomcornerA1\_D

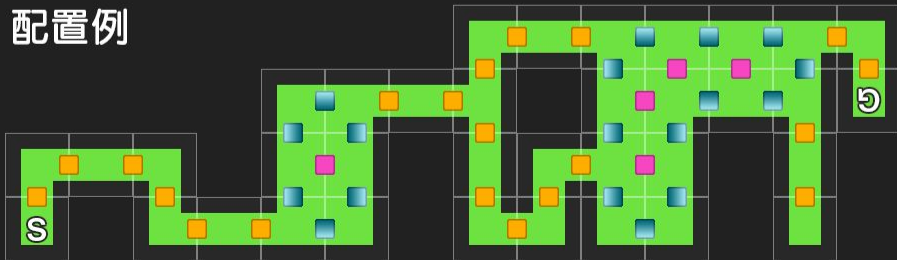
# 配置ルール1

マップシリーズ一覧 [https://www.catstudio.jp/ua\\_mapseries.html](https://www.catstudio.jp/ua_mapseries.html)

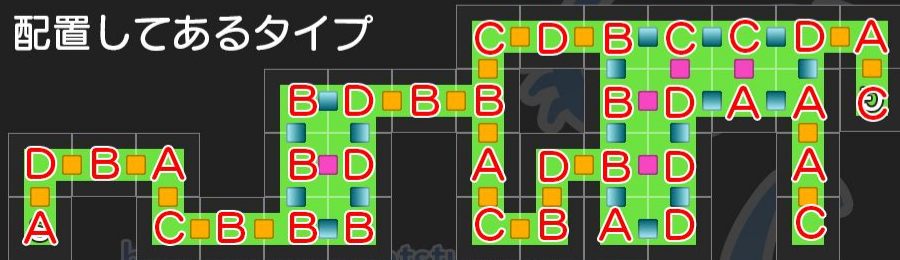
 通路の端のマークが同じ色同士なら繋がります



配置例



配置してあるタイプ

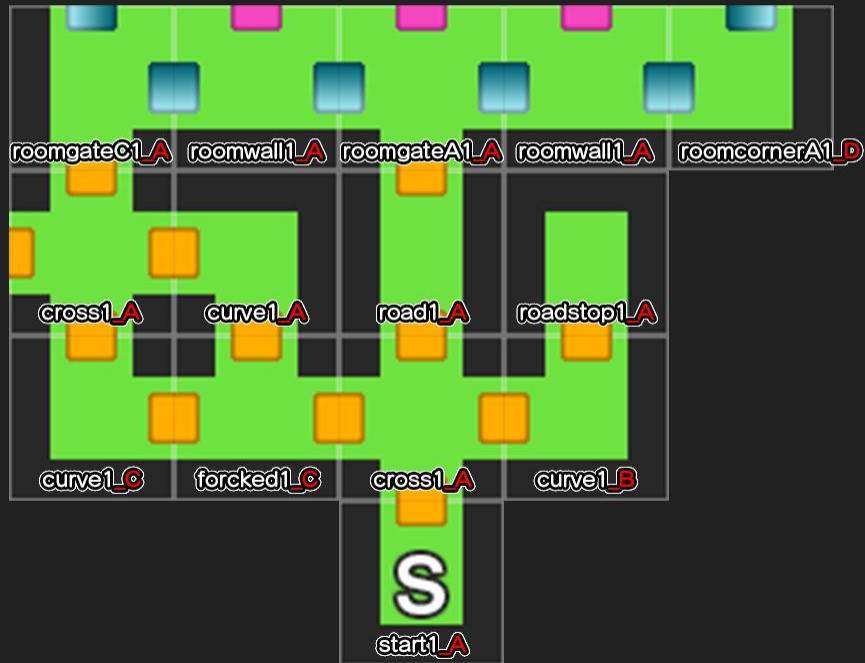


# 配置ルール2

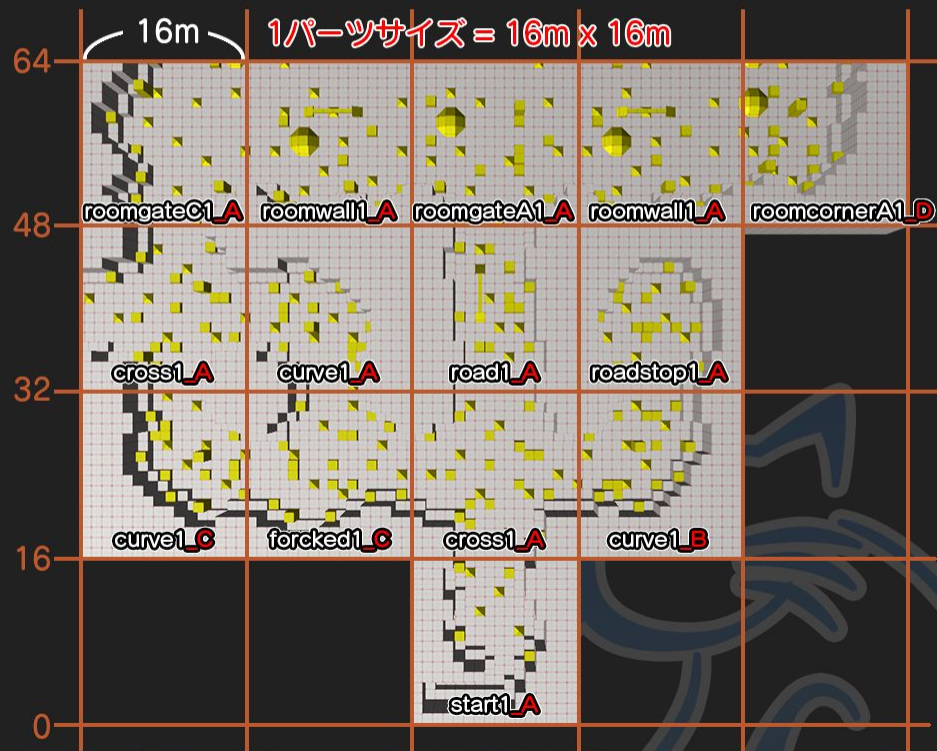
使用しているアセット:Grid Map for FREE  
[https://www.catstudio.jp/ua\\_gridmapforfree.html](https://www.catstudio.jp/ua_gridmapforfree.html)

## 配置例

(「ファイル名」と「マーク」に注目してください)



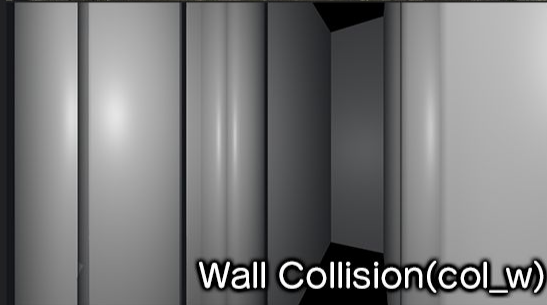
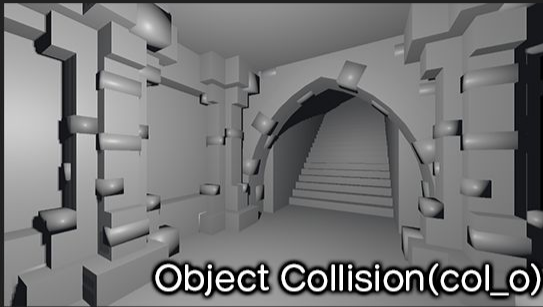
左図を参照してプレハブファイルを配置した例



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



# コリジョン

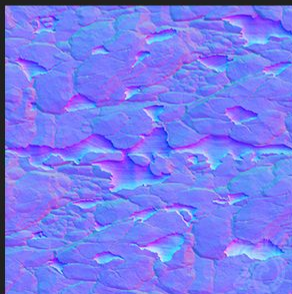
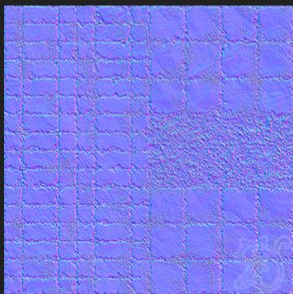
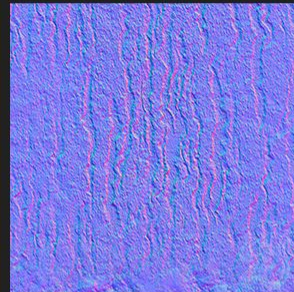
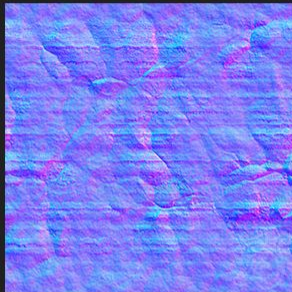
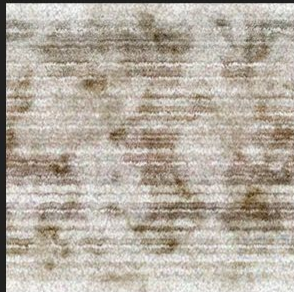
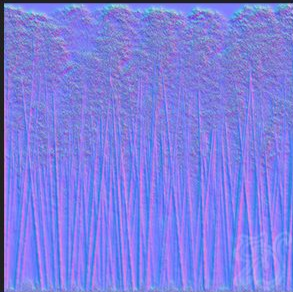


- Object Collision (名称 : col\_o) : 見た目の形状に近いコリジョンです
- Wall Collision (名称 : col\_w) : 壁となるコリジョンです
- Partition Collision (名称 : col\_p) : 出入口等普段は行けない所を塞いでいるコリジョンです

利用例 :

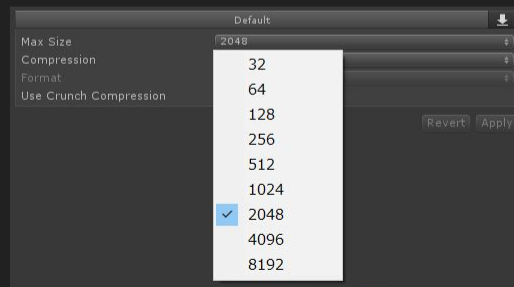
col\_wはキャラクターが地面以外にぶつかる判定に、col\_oは銃弾や魔法などぶつかる判定に利用できます

# テクスチャ



サイズ：最大 4096 × 4096

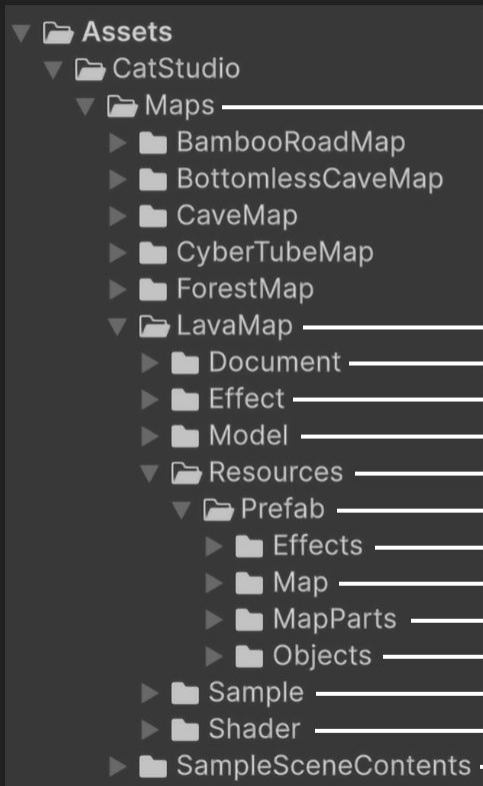
種類：カラーテクスチャ、ノーマルマップ



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](https://www.catstudio.jp/ua_mapseries.html)



インポートしたマップシリーズの格納先 (シリーズ毎に追加されます)

Document ———— Readmeやマニュアル

Effect ———— エフェクト用のマテリアル・テクスチャ

Model ———— 地形やオブジェクトのモデルデータ (FBX, Material, Texture)

Resources ———— 各種リソースファイル

Prefab ———— 各種プレハブ

Effects ———— エフェクトのプレハブ

Map ———— MapPartsを組み合わせたマップサンプル

MapParts ———— Objectsを組み合わせて構築した16m×16m単位のマップパーツ

Objects ———— LOD設定済みの最小単位プレハブ

Sample ———— サンプルシーン

Shader ———— 専用シェーダー (一部のシリーズのみ使用)

SampleSceneContents ———— サンプルシーン共通で使うスクリプトやファイル





# Universal Render Pipeline(URP)シェーダー対応

## URP :

- ・ URPに対応しました
- ・ オリジナルシェーダーもURPで動作するようになっています

## 注意 :

- ・ Ver2.0.0以降より、Unity2023.1.22以降の対応となります
- ・ Built-in Shaderの対応がなくなりURPが標準になります



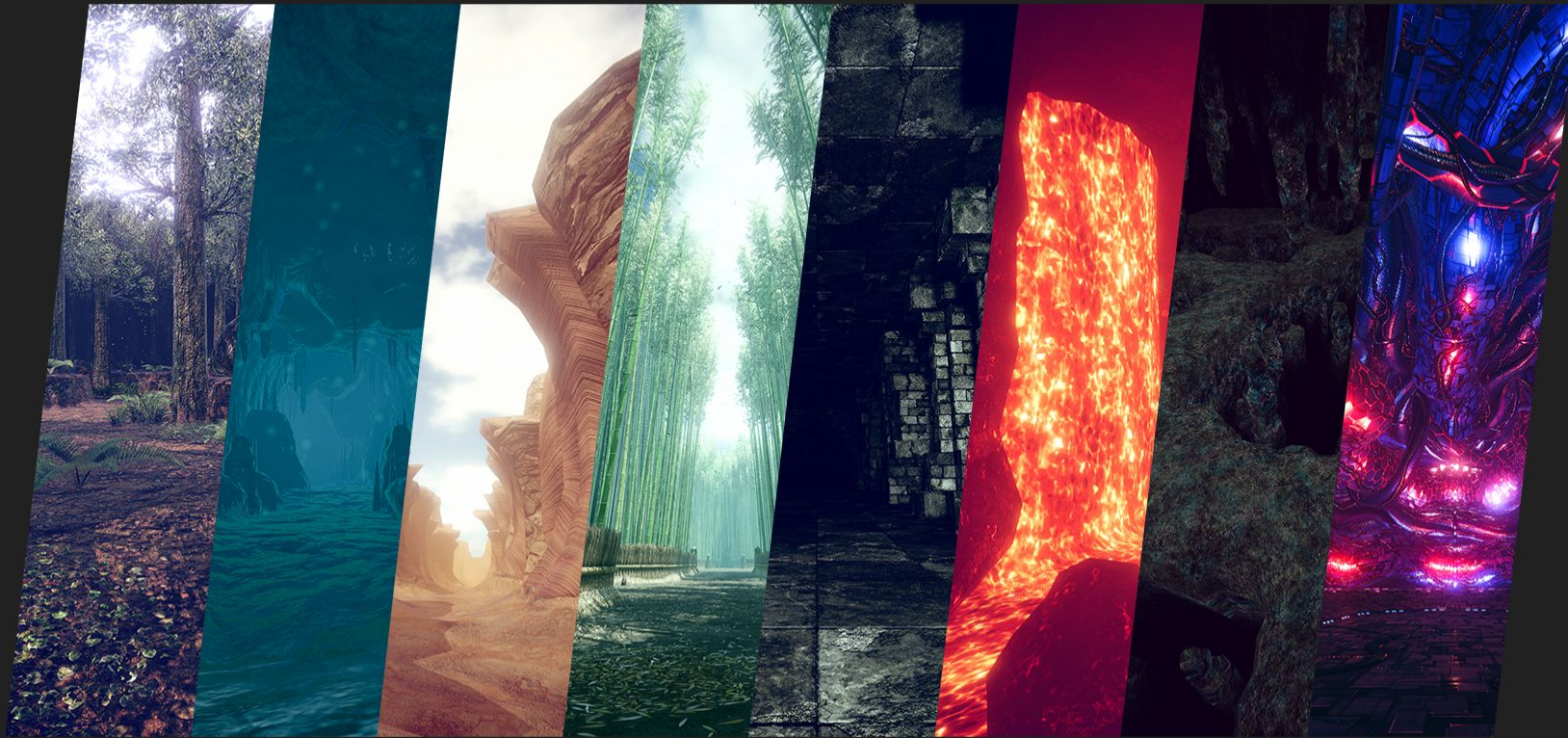
# Post Processing Stack データの使用方法

- ・ Ver2.0.0以降より、Post Processing StackをUnity標準のVolumeシステムに置き換えました





# CatStudio - Map Series



[https://www.catstudio.jp/ua\\_mapseries.html](https://www.catstudio.jp/ua_mapseries.html)