

# 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)



# 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

構成図

壁 通路 マーク

+ + =

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 :

start1\_A

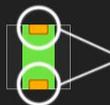
forkd1\_C

roadstop2\_B

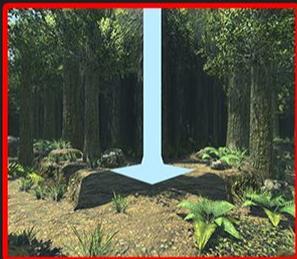
roomcornerA1\_D

# 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

✓OK



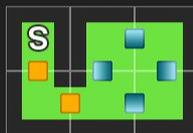
✓OK



×NG



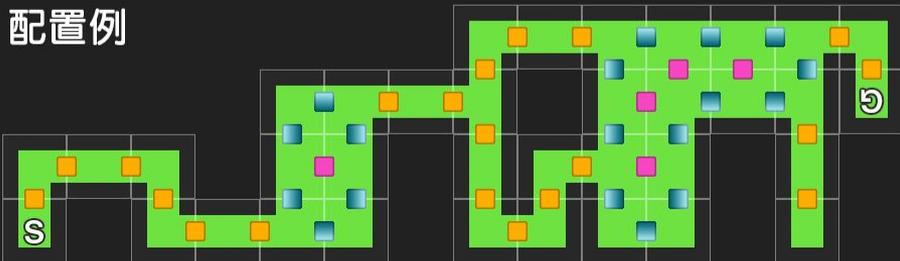
✓OK



×NG



配置例



配置してあるタイプ

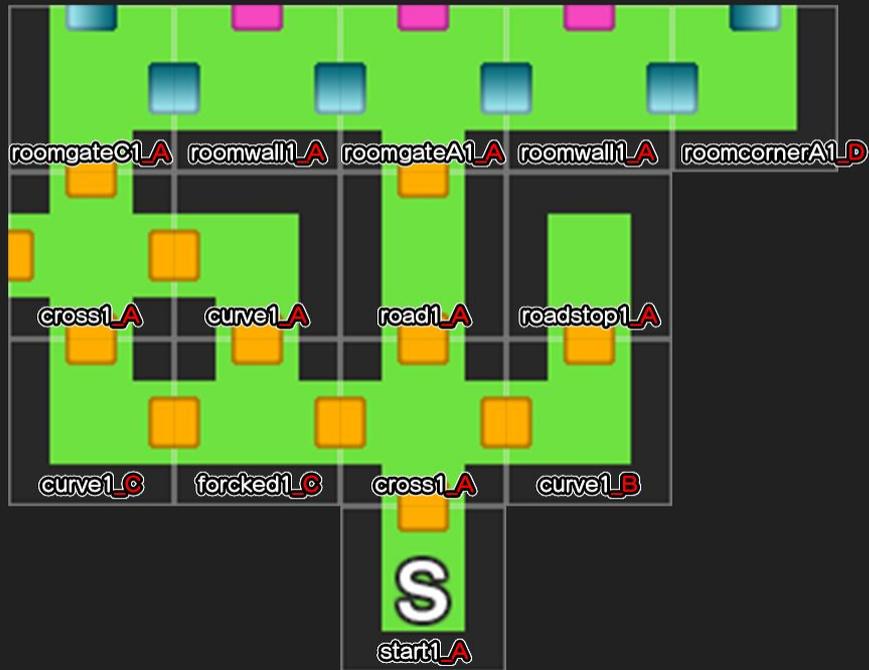


# 配置ルール2

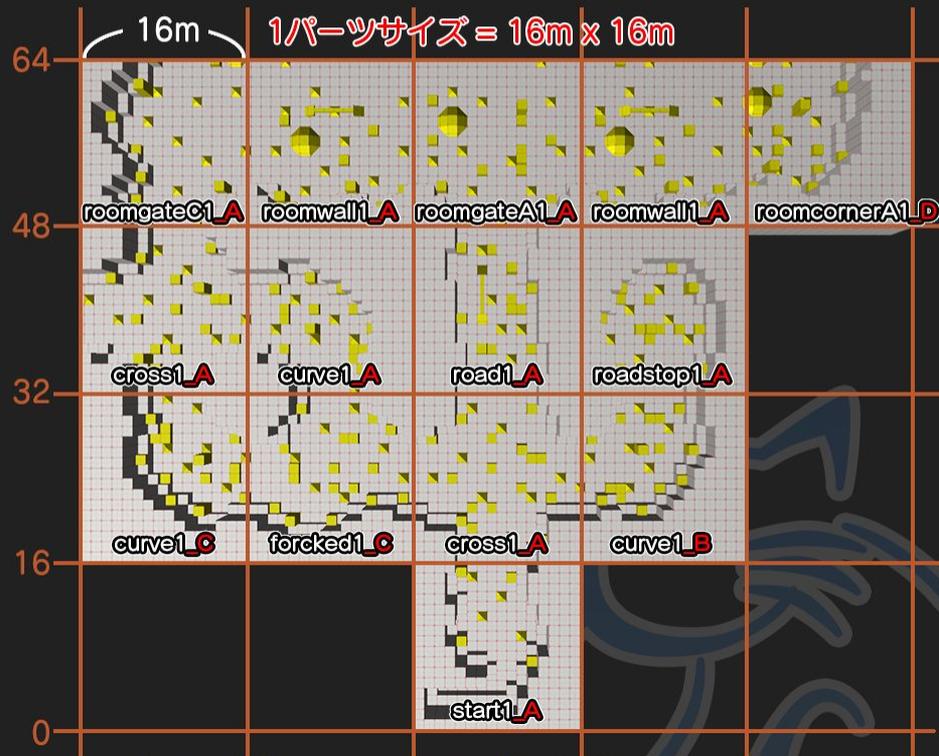
使用しているアセット:Grid Map for FREE  
[https://www.catstudio.jp/ua\\_gridmapforfree.html](https://www.catstudio.jp/ua_gridmapforfree.html)

## 配置例

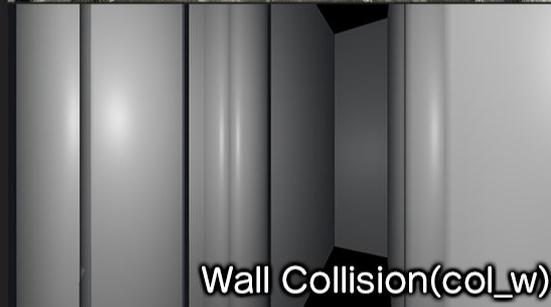
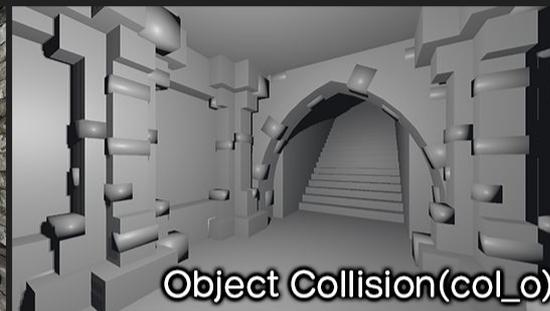
(「ファイル名」と「マーク」に注目してください)



左図を参照してプレハブファイルを配置した例



# 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

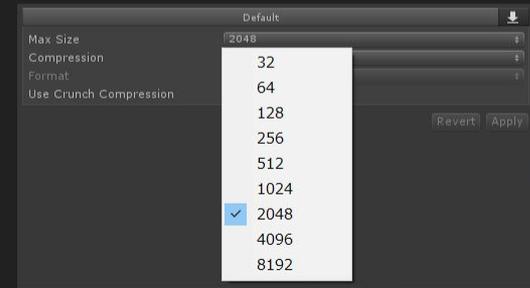
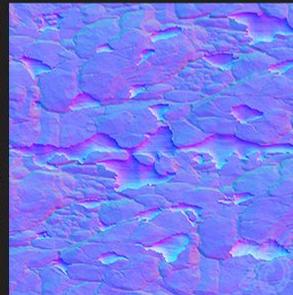
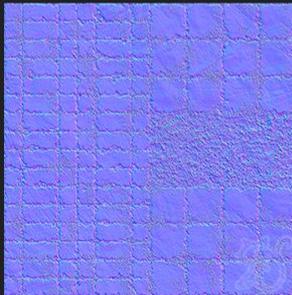
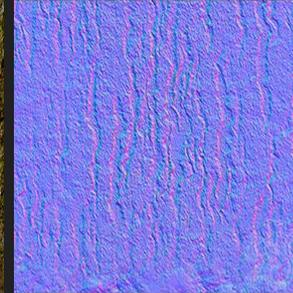
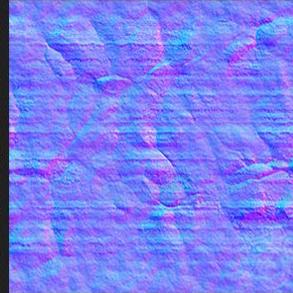
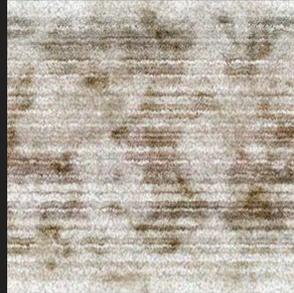
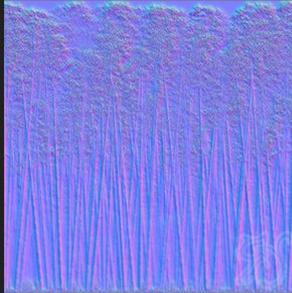
Partition Collision (名称 : col\_p)

: 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



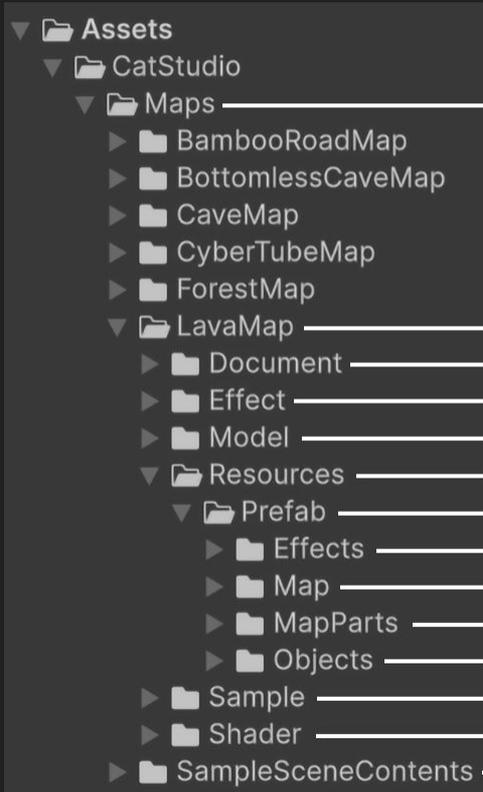
サイズ：最大 4096 × 4096

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)



# 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



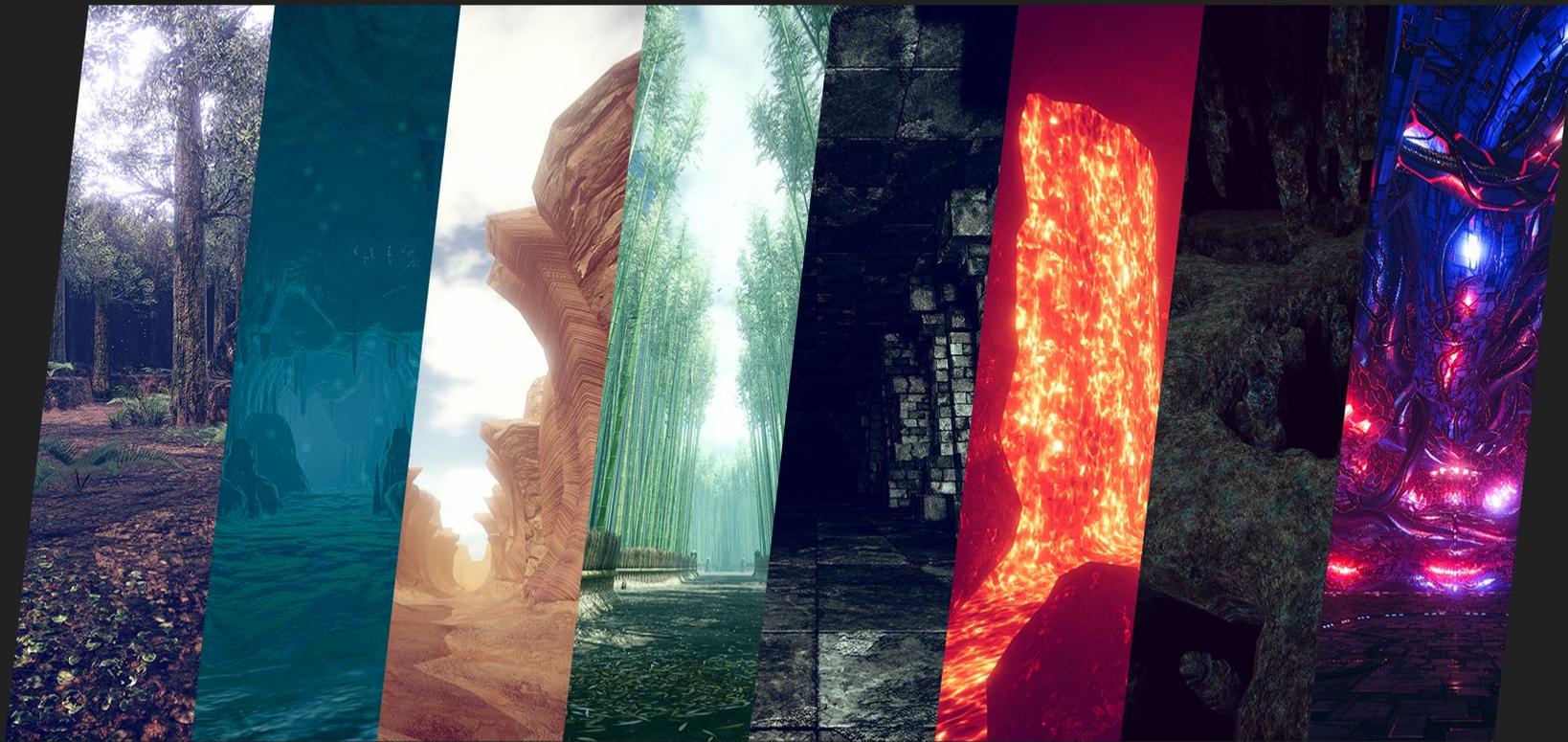
# Post Processing Stack データの使用方法

- ・ 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)