### Catstudio

# - Map Series 2 -

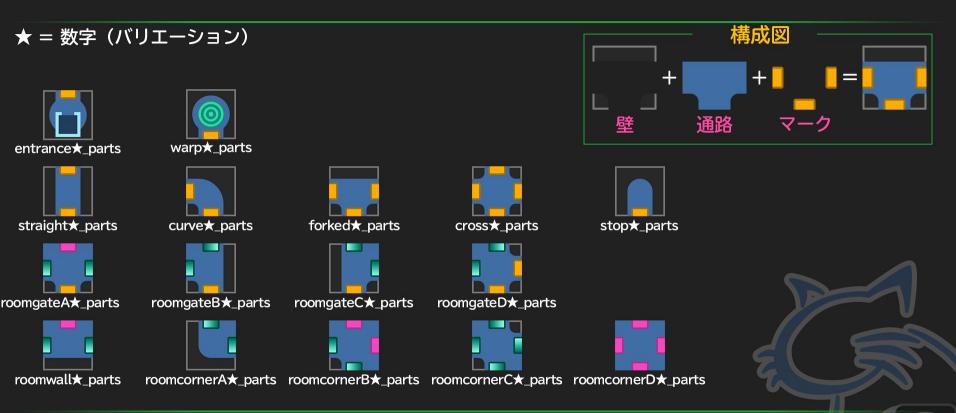
説明書



# パーツの種類



# パーツー覧1



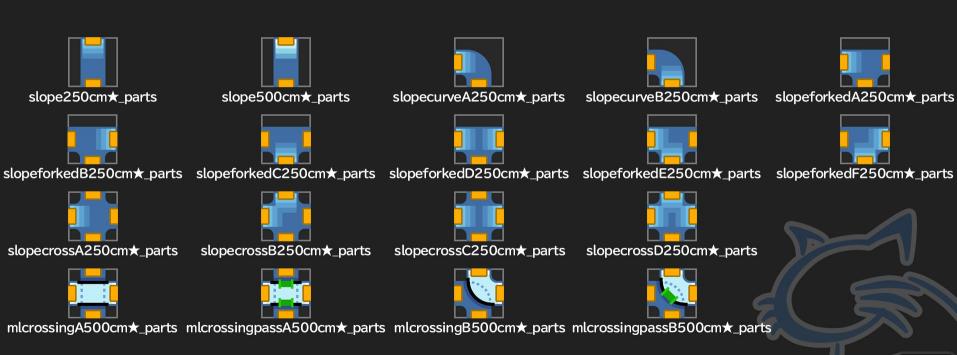






# パーツー覧2

★ = 数字(バリエーション)

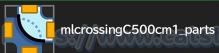




slope250cm1\_parts



 $slope curve A 250 cm1\_parts$ 



2 Map Series

# 坂パーツ

- ・明るくなるほど地面が高くなります
- ・プレハブ名に高さ情報が含まれています(250cm等)











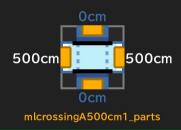




# 立体交差パーツ

- ・1パーツ内で通路が交差しているパーツです
- ・プレハブ名に交差する高さ情報が含まれています(500cm等)
- ・mlcrossingpassは上から下に降りることができます (mlcrossingは降りられません)

降りられない:





緑色の部分から降りられる:





mlcrossingpassB500cm1\_parts

2 Map Series

### 配置ルール1

マップシリーズ2一覧:https://www.catstudio.jp/ua\_mapseries2.html

270 90 270

0 270

180

180 90



270 90 0

90

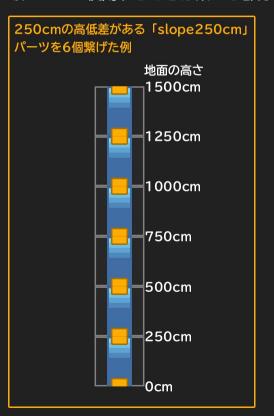
180 90 90 270

270

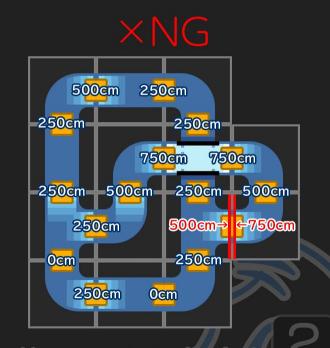
### 配置ルール2

マップシリーズ2一覧:https://www.catstudio.jp/ua mapseries2.html

#### 坂パーツを使用するときは繋がる部分の高さに注意して下さい



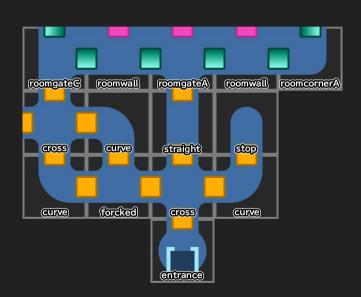




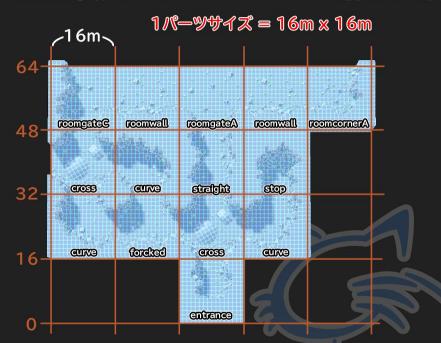
### 配置ルール3

使用しているアセット:Grid Map 2 for FREE - Map Series 2 - https://www.catstudio.jp/ua ms2 gridmap2forfree.html

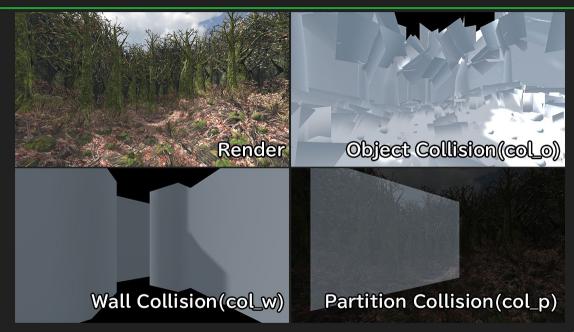
#### 配置例



#### 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

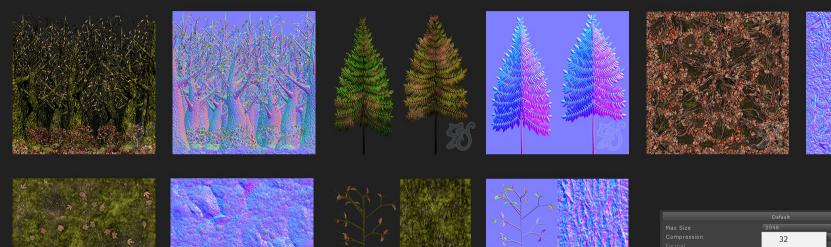
Wall Collision(名称:col\_w) : 壁となるコリジョンです

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 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

▼ <mark> Assets</mark>		
▼	CharacterSeriesアセットを購入しインポートするとココ以下に追加されていきます	
▶ <b>🖿</b> Maps———	——— MapSeries1アセットを購入しインポートするとココ以下に追加されていきます	
▼   MapSeries2  ———————————————————————————————————	MapSeries2アセットを購入しインポートするとココ以下に追加されていきます	
▶	他のMapSeries2アセットをインポートすると追加されていきます	
▼	➡ SadForest —————— 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	
🔻 🗁 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に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	
SampleContents	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	

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

#### 変換方法:

・StandardShaderを使用していますので、Unityの機能を使用してURPシェーダーに変換して下さい Edit / Render Pipeline / Universal Render Pipline



# 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データはバージョン3.0.1で作成しました



# シリーズ比較

	- Map Series 1 -	2 Map Series - Map Series 2 -
出入口タイプ	✓	✓
通路タイプ	✓	✓
ゲートタイプ (通路と部屋を繋ぐ)	✓	✓
部屋タイプ	✓	✓
坂タイプ		✓
立体交差タイプ		✓ 9
0,90,180,270度回転分のマップパーツ	✓	
90度単位で回転して配置可能なマップパーツ	<b>△</b> ∗1	<b>√</b>
Unity2018.3以降のプレハブワークフローに対応	✓	✓ <b>%</b>
Universal Render Piplineに対応	<b>√</b> <sub>*2</sub>	<b>√</b> *2

# - Map Series 2 -

https://www.catstudio.jp/ua mapseries2.html