

Catstudio

– Map Series 2 –

説明書



パーツの種類

出入口タイプ



通路タイプ



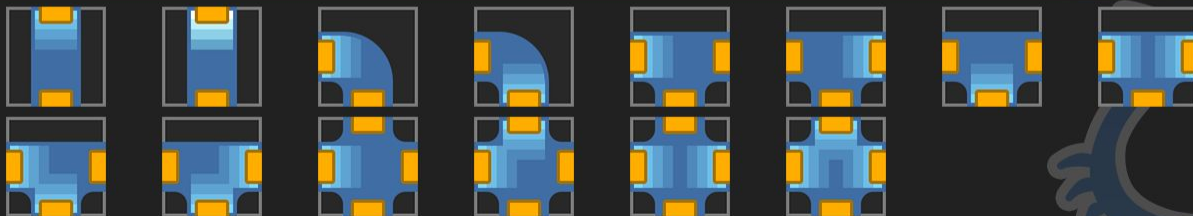
ゲートタイプ
(通路と部屋を繋ぐ)



部屋タイプ



坂タイプ



立体交差タイプ



パーツ一覧1

★ = 数字 (バリエーション)



entrance★_parts



warp★_parts



straight★_parts



curve★_parts



forked★_parts



cross★_parts



stop★_parts



roomgateA★_parts



roomgateB★_parts



roomgateC★_parts



roomgateD★_parts



roomwall★_parts



roomcornerA★_parts



roomcornerB★_parts



roomcornerC★_parts



roomcornerD★_parts

構成図



例:



entrance2_parts



forkd1_parts



roadstop1_parts

パーツ一覧2

★ = 数字 (バリエーション)



slope250cm★_parts



slope500cm★_parts



slopecurveA250cm★_parts



slopecurveB250cm★_parts



slopeforkedA250cm★_parts



slopeforkedB250cm★_parts



slopeforkedC250cm★_parts



slopeforkedD250cm★_parts



slopeforkedE250cm★_parts



slopeforkedF250cm★_parts



slopecrossA250cm★_parts



slopecrossB250cm★_parts



slopecrossC250cm★_parts



slopecrossD250cm★_parts



mlcrossingA500cm★_parts



mlcrossingpassA500cm★_parts



mlcrossingB500cm★_parts



mlcrossingpassB500cm★_parts

例 :



slope250cm1_parts



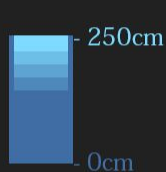
slopecurveA250cm1_parts



mlcrossingC500cm1_parts

坂パーツ

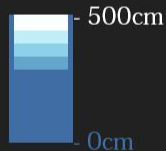
- 明るくなるほど地面が高くなります
- プレハブ名に高さ情報が含まれています (250cm等)



slope250cm1_parts



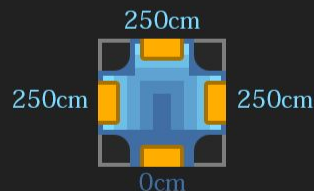
slope500cm1_parts



slopecurveA250cm1_parts



slopeforkedD250cm1_parts

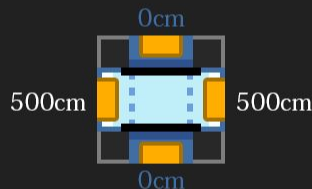


slopecrossD250cm1_parts

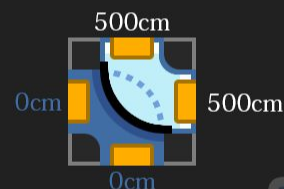
立体交差パーツ

- 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パーツは上から下に降りることができます (mlcrossingパーツは降りられません)

降りられない：

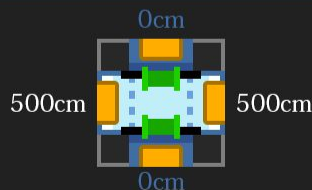


mlcrossingA500cm1_parts

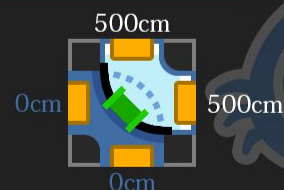


mlcrossingB500cm1_parts

緑色の部分から降りられる：



mlcrossingpassA500cm1_parts



mlcrossingpassB500cm1_parts

配置ルール1

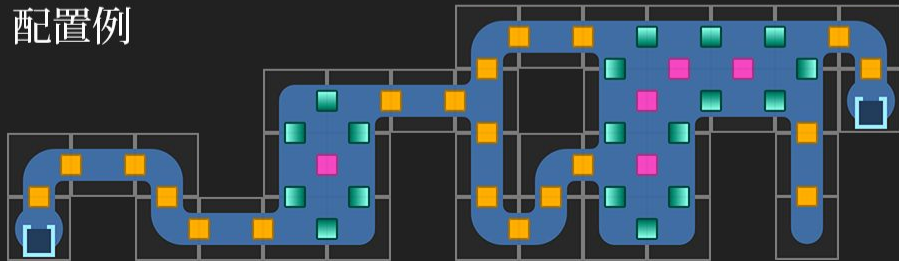
マップシリーズ2一覧: https://www.catstudio.jp/ua_mapseries2.html



: 90度単位で回転して配置できます



配置例



配置してある角度

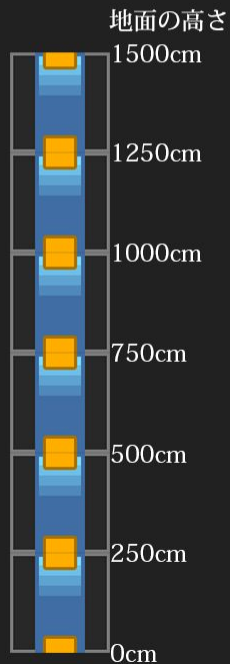


配置ルール2

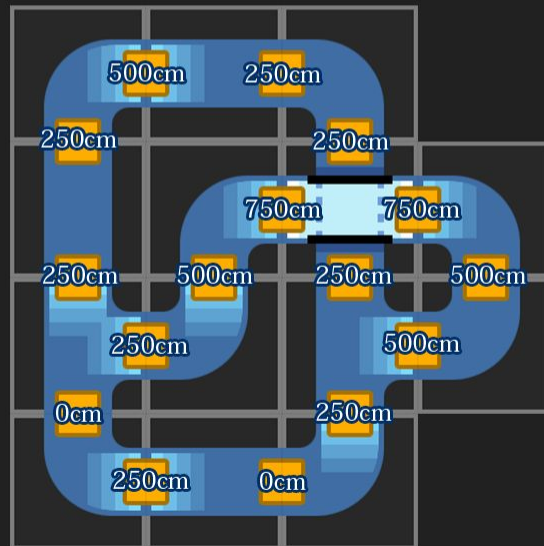
マップシリーズ2一覧: https://www.catstudio.jp/ua_mapseries2.html

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

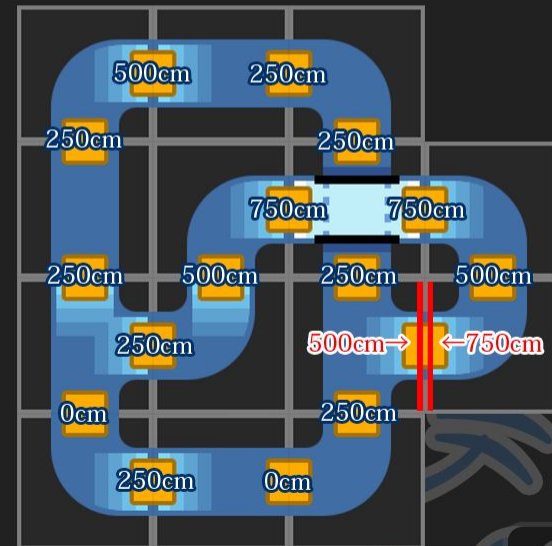
250cmの高低差がある「slope250cm」
パーツを6個繋げた例



✓ OK



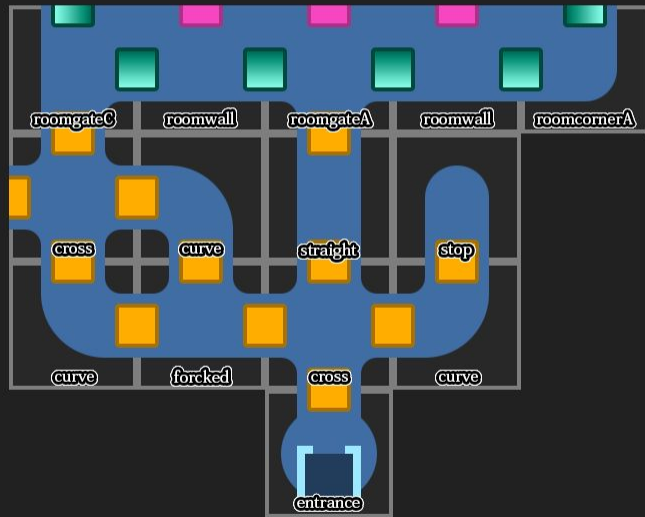
× NG



配置ルール3

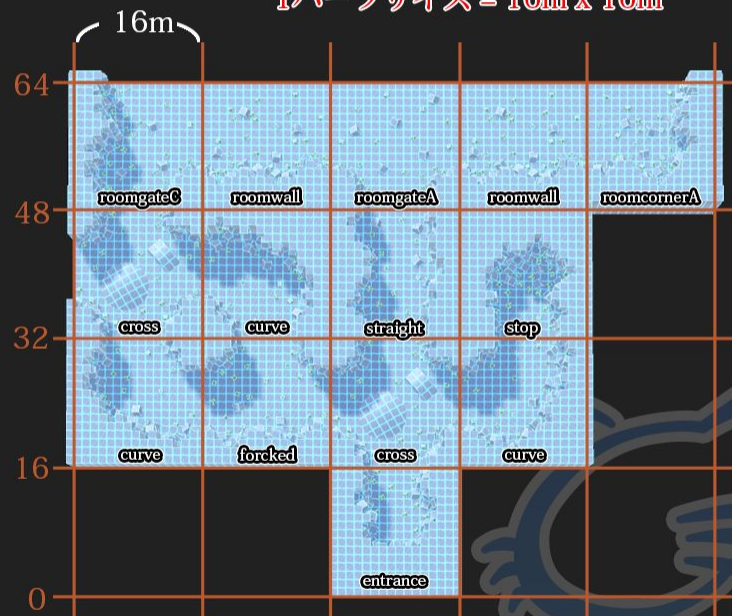
使用しているアセット: Grid Map 2 for FREE – Map Series 2 -
https://www.catstudio.jp/ua_ms2_gridmap2forfree.htm

配置例

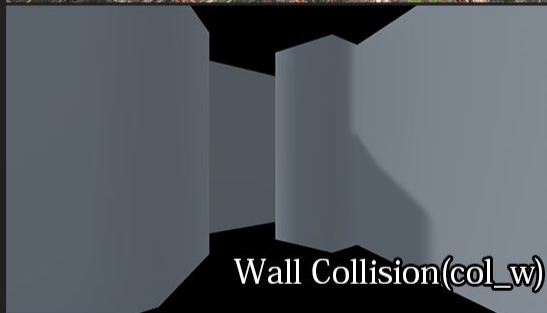


左図を参照してプレハブファイルを配置した例

1パーツサイズ = 16m x 16m



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

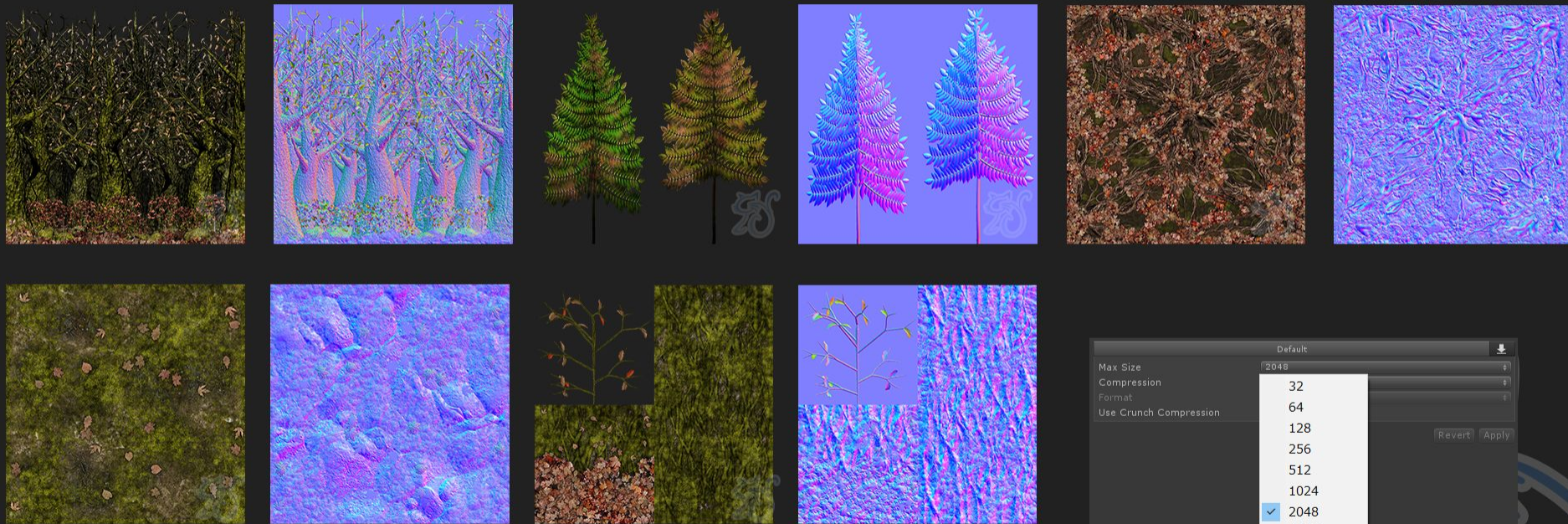
Partition Collision (名称: col_p) : 出入口等普段は行けない所を塞いでいるコリジョンです

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

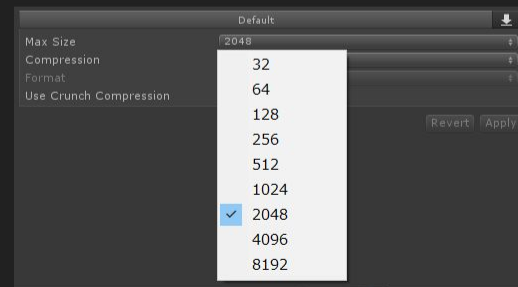


テクスチャ



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

▼ Assets

- ▼ CatStudio ————— 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
 - ▶ 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
 - ▶ GreatDragonWall | ————— 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
 - ▶ MiningTunnel
 - ▼ 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
 - ▼ 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

- URPと互換性があります
- Built-inおよびHDRPとは互換性ありません



シリーズ比較

	- Map Series 1 -	 - 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		✓
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	△ ※1	✓
Unity2018.3以降のプレハブワークフローに対応	✓	✓
Universal Render Pipeline (URP) に対応	✓	✓

※1 対応しているマップパーツもありますが、基本は専用マップパーツを使用してください

CatStudio
– Map Series 2 –

https://www.catstudio.jp/ua_mapseries2.html