ユニティちゃんシェーダー (unitychan shader) マニュアル Unity4.3.4以上対応 2014/07/18







ユニティちゃんシェーダーとテクスチャの場所

unitychan.unitypackage内の ¥Assets¥UnityChan¥Models ¥UnityChanShader¥Shader



unitychan.unitypackage内の ¥Assets¥UnityChan¥Models

¥UnityChanShader¥Texture



ユニティちゃん設定済みマテリアルの場所





ユニティちゃんの設定済みマテリアル はこちらのフォルダ内にある。 もしこちら以外のフォルダに、名前のみ で設定のないマテリアルができた場合(こ の時、ユニティちゃんのテクスチャ等が はがれている状態になっている)には、 ExplorerもしくはFinderからこちらのファ イルを全てコピーして、新たに出来た名 前のみ同じで設定のないマテリアルを上 書きするとよい。







各マテリアルよりユニティちゃんシェーダーを選ぶ

		skin1		
		Shade	r	UnityChan/Skin
		Main Color Shadow Col Outline Thio Diffuse Tiling x 1 y 1 Falloff Cont Tiling x 1 y 1 RimLight Co Tiling x 1 y 1	or ckn rol	Bumped Diffuse Bumped Specular Decal Diffuse Diffuse Detail Parallax Diffuse Parallax Specular Specular VertexLit Custom FX GUI Mobile Nature Particles Reflective RenderFX Self-Illumin Sprites
	Blush – Tra	ansparent		UnityChan
	Clothing			Unlit
	Clothing – Eye	thing – Double-sided		Legacy Shaders
	Eye - Transparent			
Eyelash - Transparent Hair Hair - Double-sided				
✓ Skin Skin – Transparent				





2 0.

ユニティちゃんシェーダーは UnityChanにあります





クオリティセッティングのサンプル











陰影を表す用語とシェーダー、ライトの設定例

ディレクショナルライト の設定例 🗑 🌣, 💀 🗹 Light

Type

Color Intensity Cookie Cookie Size

Shadow Type Strength Resolution Bias Softness Softness Fade

Draw Halo Flare Render Mode Culling Mask

Lightmapping

Directional		
		1
•	1.15	
None (Texture)		G
10		
Coft Chadowr		
Solt Shadows		
•	0.5	
Very High Resolution		
0	0.01	
	5.73	
	4.23	
_		
None (Flare)		G
Auto		ŧ
Everything		ŧ
Auto		4

リムライト

フォールオフ

Skin系シェーダー の設定例

SphereMaterial Shader UnityCh	💽 🖏	
Main Color Shadow Color Outline Thickness Diffuse		5
x y 1	Offset 0 0	Select
Falloff Control Tiling x 1	Offset 0	
y 1 RimLight Control Tiling	0 Offset	Select
x 1 y 1	0	Select





Clothing系シェーダー の設定例

	spriciemateriaiz		
	Shader UnityCha	n/Clothing	
Main	Color		
har	low Color		
inac	ular Power		А
oper Sti	ing Thislesson		4
Juti	ine Thickness		0
JITTL	ise		
	Tiling	Offset	
х		0	
У		0	
allo	off Control		
	Tiling	Offset	
x		0	
		0	
۱iml	Light Control		1
	Tiling	Offset	
×	1	0	
v	1	0	
	ular / Roflection M	ack	
spec	ular / Kenection M	ask	
	Tiling	Offset	
×		0	
		0	
Invi	ronment Map		
	Tiling	Offset	
x		0	
у		0	1
lori	mal Map		
	Tiling	Offset	
x	1	0	1
y		0	

モデルにノーマルマップがない 場合にも指定が必須です (その場合、DEFAULT_NORMAL を指定します)





スペキュラ/リフレクションマスクのデータ形式







落ち影の調整とフォールオフ



ctor				<u>a</u>	
Directional light	Static	-			
Untagged	‡ Laye	r Default			
ransform				2	\$,
n	X 0	Υ 0	Z	0	
n	X 49.99997	Y 161.5809	Z	6.64117	6e-
	× 1	Υ1	Z	1	
.ight					\$,
	Directional				
					1
ty				1.15	-
	None (Texture	e)			0
Size	10				
м Туре	Soft Shadows				
ngth				0.5	
olution	Very High Reso	olution			
	•			0.01	
ness				5.73	
ness Fade			0-	4.23	
lalo					
	None (Flare)			_	0
Mode	Auto				
Mask	Everything				
apping	Auto				

ライトによって落とされる「落ち影」 (アンビエント)の濃さは、 Diretional light側で調整します。 Strengthで影の濃さを調整し、 Softness/Softness Fadeでぼけ足を調整 します。 ライトの調整からはフォールオフの 部分は調整できないので注意しましょ う。 Shadow TypeをNo Shadowにしても表 示される陰がフォールオフです。 フォールオフは形状を強調するイラ

スト的な陰です。





ヒント

- そのような場合には、ライトマスクを使用しましょう。
- 最後にユニティちゃんのみを照らすライトをユニティちゃんにペアレントします。

 アクションゲームなどでユニティちゃんを表示する時には、ユニティちゃんをシーン内のライト とは別に、ユニティちゃんのみを照らす固定ライトを設けたほうが綺麗な場合があります。

• ライトマスクの設定は簡単で、ユニティちゃんにレイヤーを設定(例:Unitychan)した後で、 使用するライトのCulling Maskからユニティちゃんを設定したレイヤーのみを指定します。



