

基本的な決まり

Polycount
Texture
Textel Density
UI Palette
Font
使うソフト

テクスチャ

テクスチャーの種類
Edge decal
Normal Map
Substance Designer
Textel density
Vertex Painting

基本的な決まり

Polycount

Asset	Polycount range	Example
ヒーローアセット	50k-100k	バイク、主人公
キャラクター	30k-50k	麦わら帽子
プロップ	0k-2k	ガードレール
小物	0k-1k	レンガ

Texture

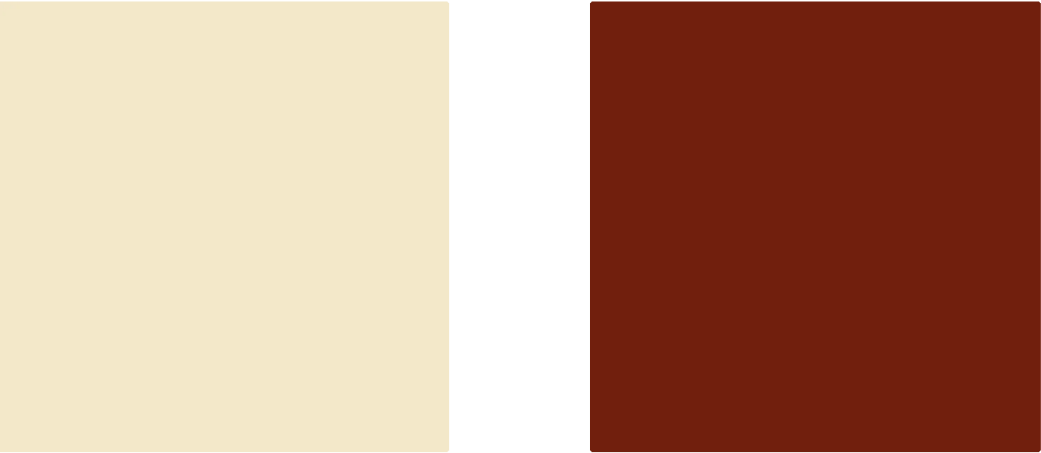
Asset	Size (px)
ヒーローアセット	4096
基本的なアセット	2048

Textel Density



使用	詳細	例	Density (px/cm)
ヒーローアセット	近くで見る物、特別登場が多い物	主人公、手帳、アイテム、郵便物	20.48
前景	Interactや近くで触れられる物	雑草、郵便局、バス停、キャラクター	10.24
中景	一様近くでは見れるけど注目点ではない物、もしくは遠くからしか見れない物	ガードレール、川、屋根	5.12
背景	プレイヤーが行けない場所に設置されてる物	Billboard, 山、空、木	2.56

UI Palette



Font

あいう123文字

Oradano-mincho-GSRR
Decorative. Worn out edges.
Missing Kanji.

青葉山集落

景真温泉

神道における神は天地万物すべてに
存在を認める汎宗教であることがわかる
Kami in Shinto is a pan-religion that recognizes
the existence of all things in heaven and earth

あいう123文字

Source Han Sans JP
Plain. Calibri alternative.

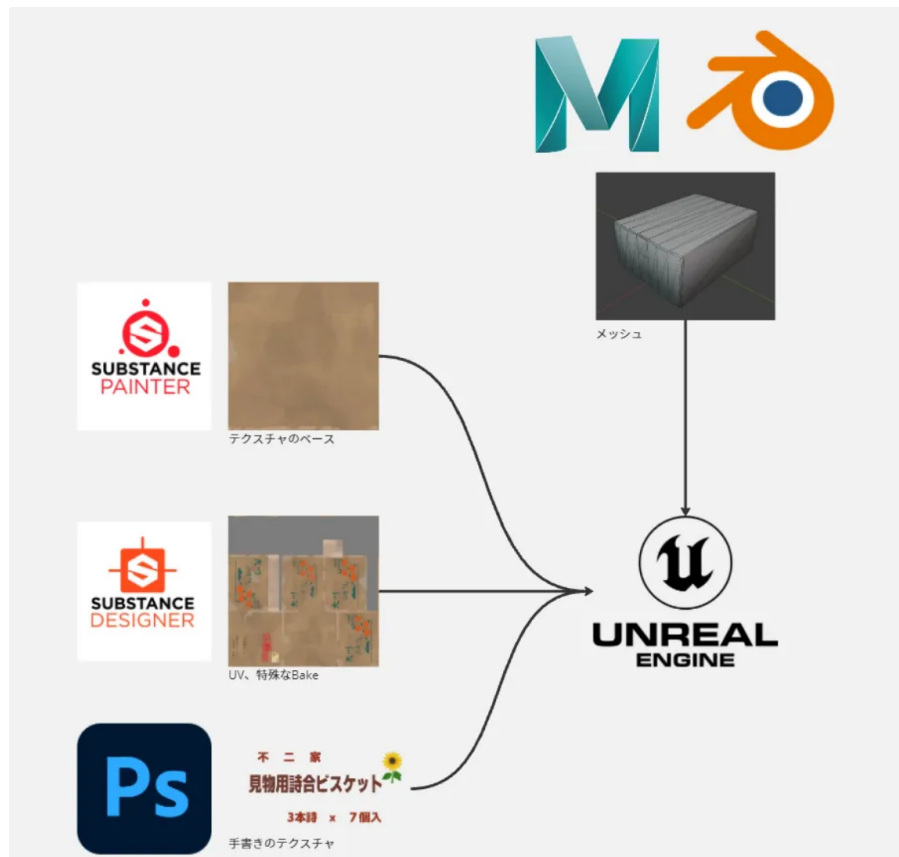
主題歌

歴史から学ぶ奴などいない。
ただ過ちの繰り返しだ。
Kami in Shinto is a pan-religion that recognizes
the existence of all things in heaven and earth

使うソフト

[Software Overview](#)



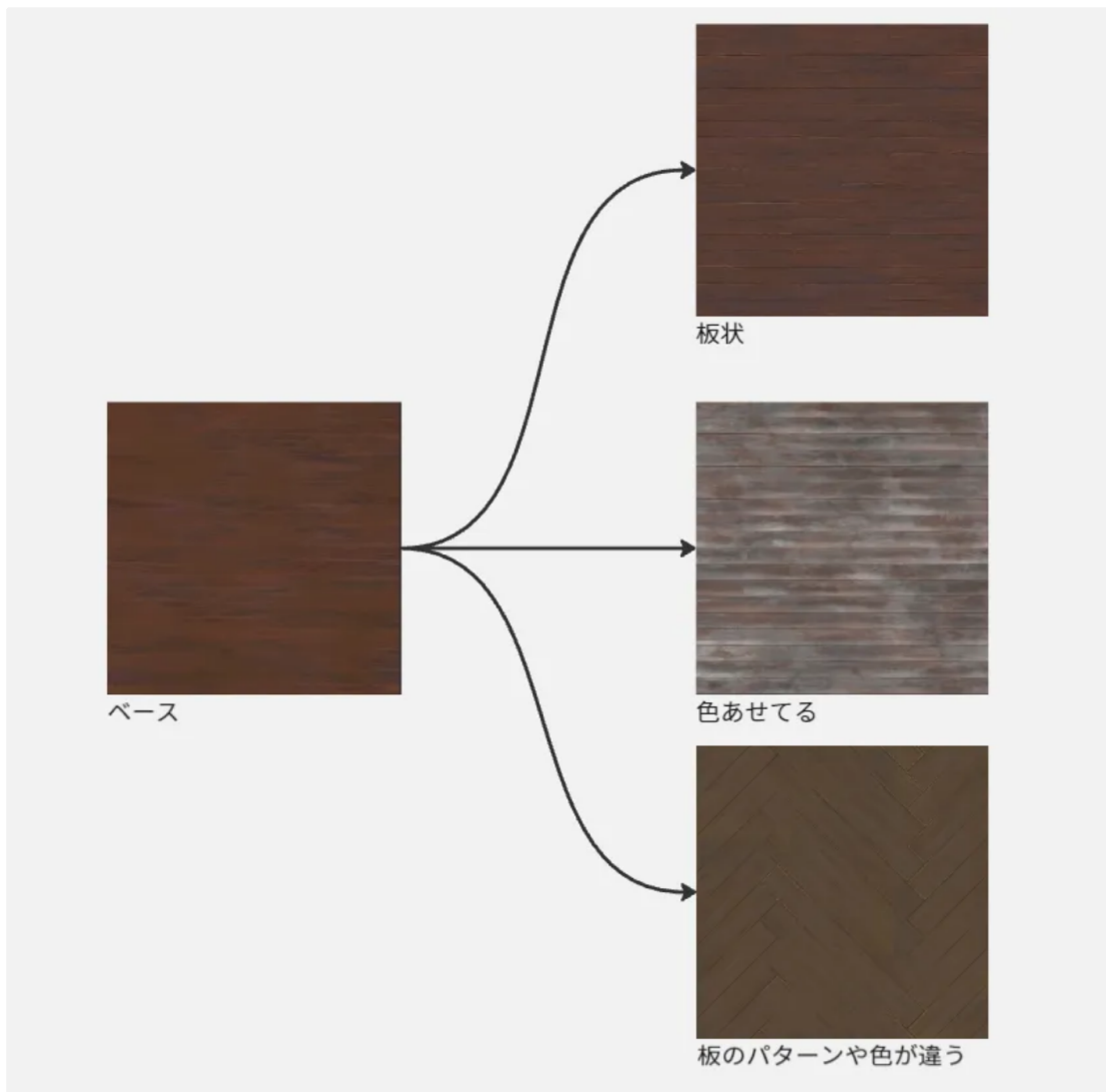


テクスチャ

テクスチャはSubstance Designerで作成されたテンプレをベースにして下さい。

(今後作る予定) 木材、石、セメントなど基本的なマテリアルのテイストからあまり離れず、一貫性にあるマテリアルを作るのが目標です。リアルだけどスタイライズまでは行かない程度が最適です。





<https://www.artstation.com/artwork/Pe4Pky>

目標

- 手書き感
- ディテイルに統一感がない



- Diffuseが主役
- パレットはシンプルに

テクスチャーのテストはこちらのTexture DatabaseのMiroを確認下さい

https://miro.com/app/board/uXjVO4_nHQQ=



テクスチャーの種類

テクスチャーは基本的に以下の部類になってます。目標はテクスチャの数を抑えつつ共通で利用できるシステムを保つ事です。

Tiling

タイリングするテクスチャー

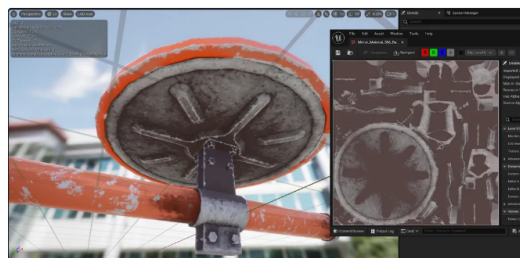
例：背景、解像度の低い物



Unique

UVが特殊、テキストや特殊なディテールが入ってるテクスチャー

例：キャラクター、小物



Trimsheet

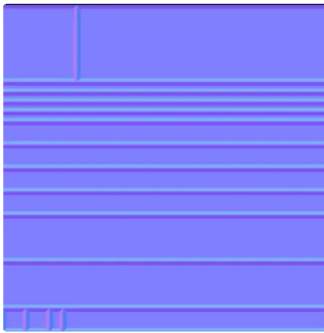
建物や角にディテールが欲しい時のテクスチャ

例：建物、道路



Trimsheetについて

TrimsheetのNormalのエッジにBevelが掛かってます

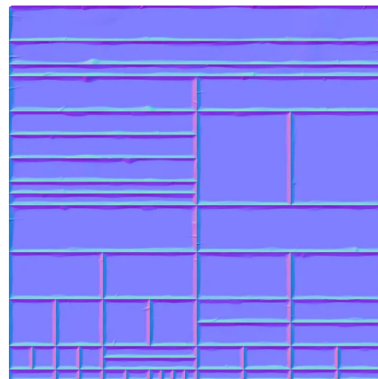
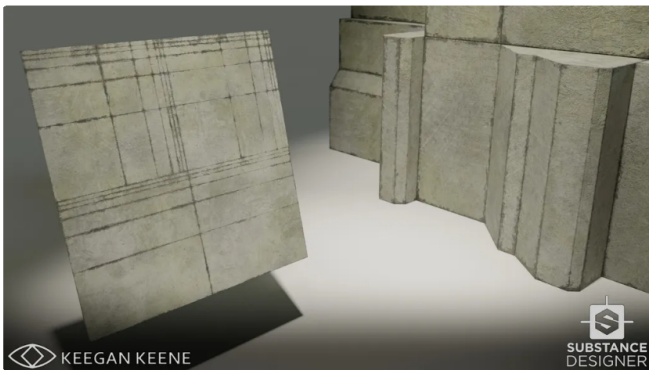


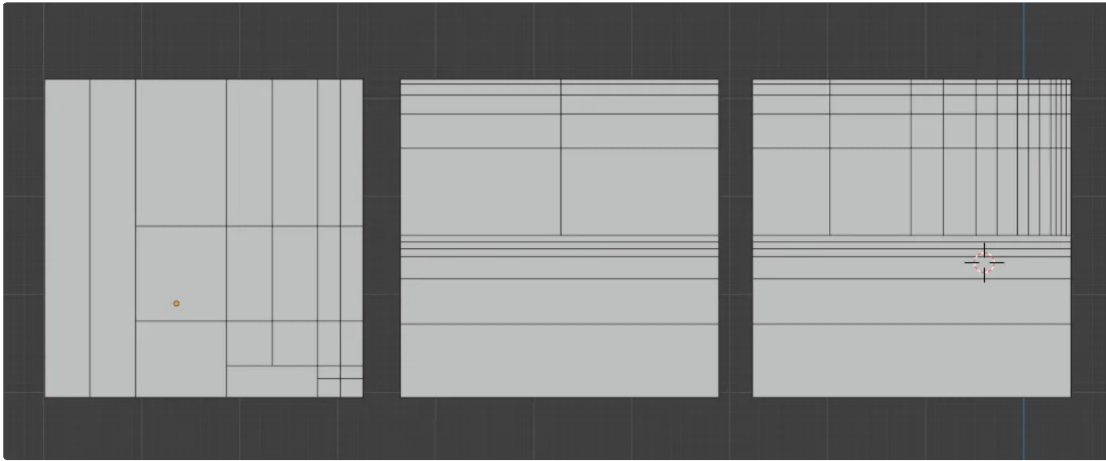
この様にエッジにbevelや傷が着いた効果が得られます。

Hotspot texture

Trimsheetと似たようにHotspotは四角のポリゴンが多きアセットに使います。BlenderやMayaのPluginで自動的にUV Unwrapもできます。

<https://x.com/joewintergreen/status/1262667173400506371>



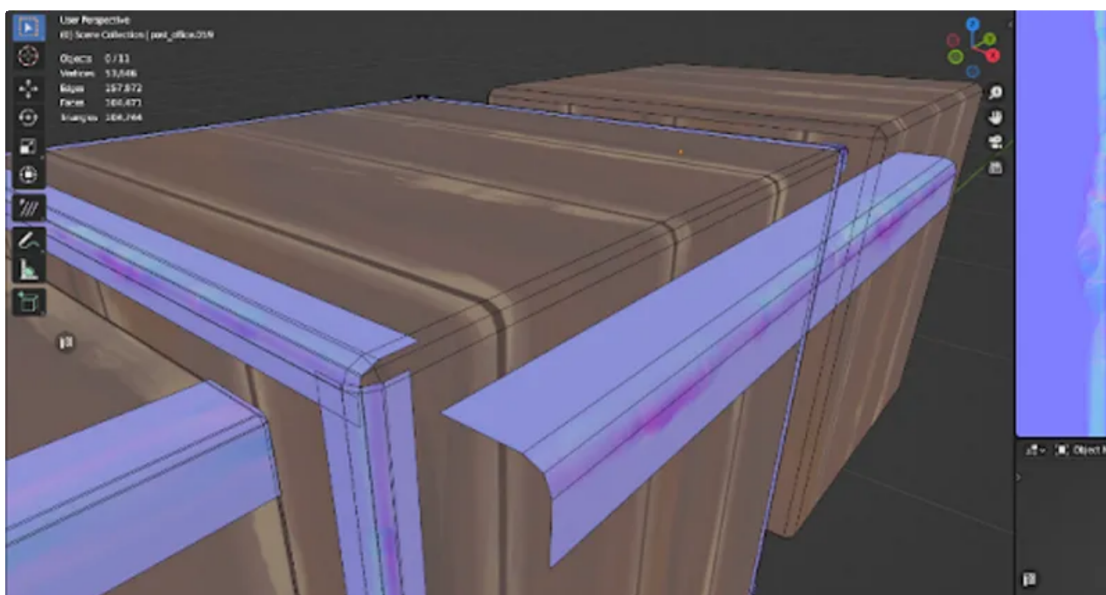


Hotspot Textureを作る際材料や使用方法を意識し、レイアウトをSubstanceの材料にプラグインしてください。

Edge decal



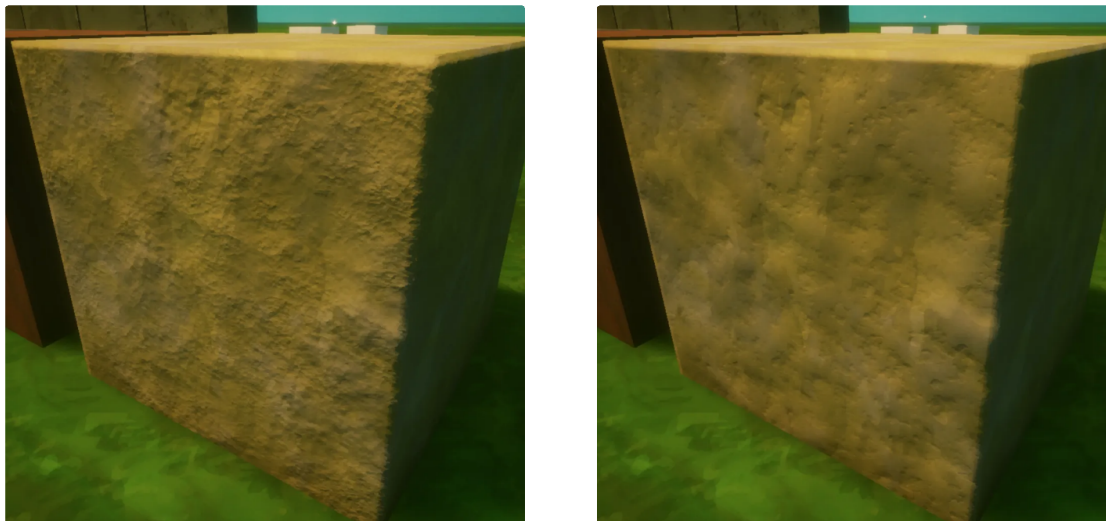
Trimsheetが使えない場合Decalを使用下さい。



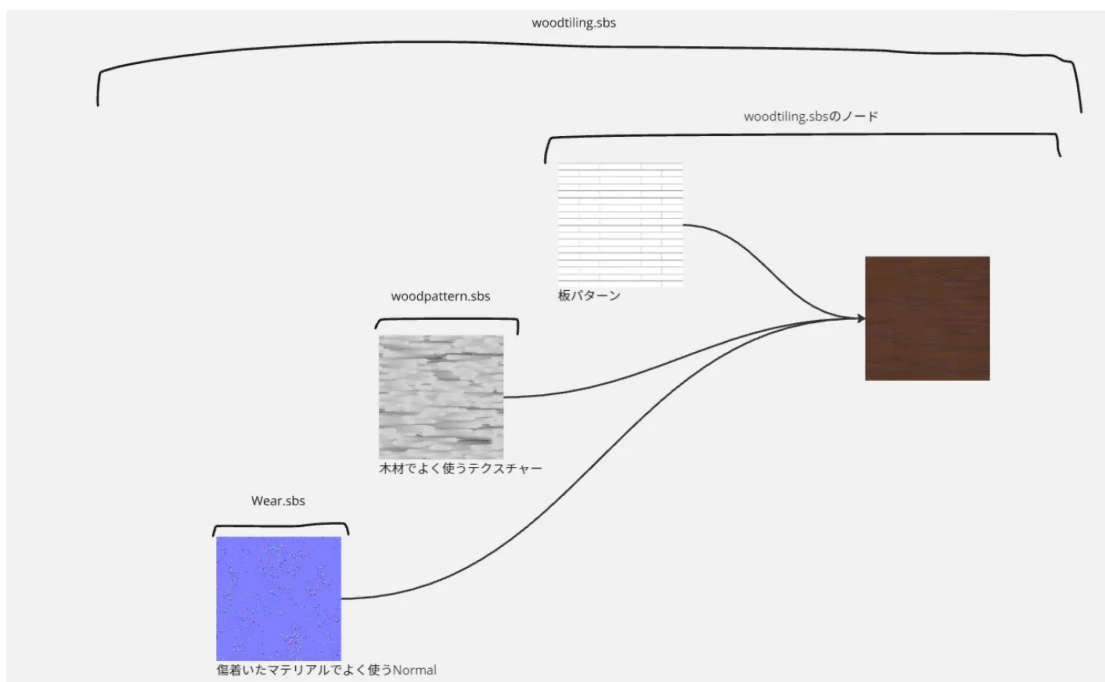
Every object should have a bevel, roughly 1-2 segments and 0.01 m (Blender) amount with a WeightedNormals modifier. Cap the edges with edge decal trim sheets.

Normal Map

Normalは基本的にSTW Blur Polish(Substance Designer)のフィルターを掛けて下さい。



Substance Designer



良く使いそうでノードが多いテクスチャーは一つのsbsにまとめるより別のsbsを作ってパラメーターで調整してください。他のマテリアルとの共有、テイストを変えたい時他のマテリアルに影響がある事とマテリアルがシンプルな構造で抑えるメリットがあります。

Textel density

Textel Densityはテクスチャーのresolutionとよく間違われますがこれはWorldSpaceの中テクスチャーのピクセルがどれくらい密集してるかの単位を表してます。アセットに使い方によって必要なDensity

が高くなったり低くなる場合もあります。



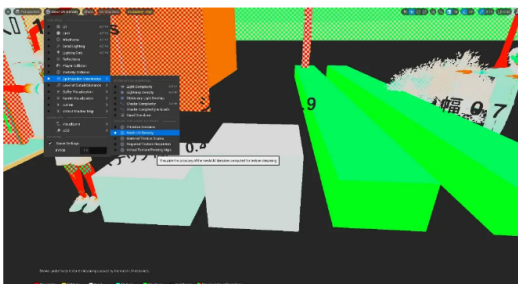
TEXEL DENSITY
5.12 px/cm = 512px PER METER

4x2m

128px

128px

$4 \times 512 \div 128 = 16$



例として、白が最適なDensity, 赤がresolution
が足りないエリアになってます

Vertex Painting

ディテールを追加したい場合はVertex Paintingを使用して下さい。