建物の影に入ると暗くする　2014/06/23 竹部

--------------------------------------------

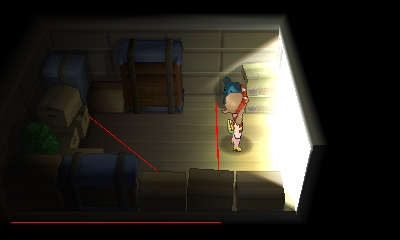
■概要

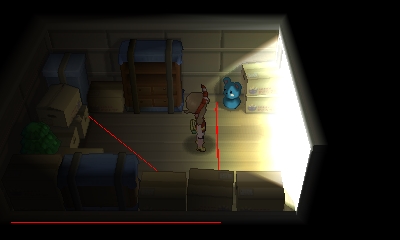
建物の影に入るとモデルを暗くする処理。

ゲーム開始時のトラックとダイビングマップでのみ使用。

C:\home\sango\_field\convert\shadow\_area\影コリジョン\_仕様書.xlsx

が分かりやすいのでそちらもご確認ください。



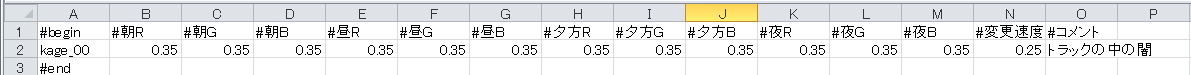


■実装

高さデータと同じように影のコリジョンデータを作成し、動作モデルがその中に入ったらモデルのアンビエントを調整し暗くなったように見せるという単純な処理。影色を調整することも可能。

■対象データ：影色の設定

C:\home\sango\_field\convert\shadow\_area\shadow\_color.csv



マテリアル名とそれに対応するパラメータを設定する。

・マテリアル名：影用のモデルのマテリアル名から参照する

・朝RGB

・昼RGB

・夕方RGB

・夜RGB

・変更速度：影の領域に入った時のアンビエントの変更速度

■対象データ：影用コリジョンモデル

C:\home\sango\_field\graphics\map以下の任意のマップ

以下のファイル名のモデルを影用コリジョンモデルとしてコンバートする。

\*\*\*\_kage\_\*\*\*.cmdl

マテリアル名の命名規則はkage\_00～