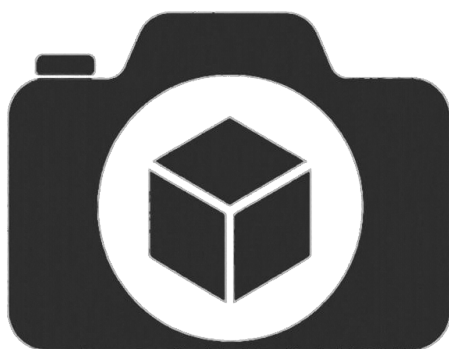




SNAP STUDIO PRO

ユーザガイド

バージョン1.0.0

現在のエディターUIは英語のみ対応となっています。
日本語ユーザガイドを用意しておりますので、ツールの使用にお役立てく
ださい。

導入

Snap Studio Proは、3Dプレハブ、小道具、アニメーションを磨かれた2Dスプライトやアイコンとしてキャプチャするための強力なユニティエディタツールです。プロフェッショナルな照明、後処理、バッチキャプチャ、アニメーションのエクスポート、マルチアングルサポートを、スピード、一貫性、スタジオグレードの結果を実現するために構築された単一の合理化されたシステムに組み合わせています。

単一のプレハブアイコン、フルキャラクターアニメーションライブラリ、環境小道具、ダイナミックシャドウを生成している場合でも、Snap Studio Proは比類のない柔軟性、効率性、使いやすさを備えた完全な創造的な制御を提供します。

開発者のメモ

スナップスタジオプロは、1人の男(私)と私のAI副パイロットによって構築されました。数百夜、数千件のテストパス、そしてすべてのレンダリングパイプラインの統一が私に投げつけることができました。

すべてのタブ、トグル、デフォルト設定をユーザーとして望む方法で設計しようと思いました。セットアップゼロ、即時の結果、必要に応じて完全に制御します。このツールは、組み込み、URP、およびHDRPをカバーするエッジケースで細心の注意を払ってテストされています。ほとんどの人がヒットすることさえありません。

でも、もし本当に打ったら？教えてください。直してあげます。

なぜなら、私はフルタイムの仕事をしている一人であるにもかかわらず、このツールをあなたのために作るために構築したからです。その逆ではありません。

-レブ

翻訳についてのご案内

本ガイドは、英語版から翻訳されたものです。できる限り自然かつ正確な翻訳を心がけていますが、

一部の表現や用語が原文の意図と若干異なる場合があります。

ご不便をおかけする点がありましたら、何卒ご容赦ください。

翻訳の不備によって不快な思いをさせる意図は一切ございません。

目次 ; 目次

Contents

導入.....	2
開発者のメモ.....	2
翻訳についてのご案内.....	2
インストール&セットアップ.....	4
UIの概要.....	5
コアフィーチャーメインメニュー.....	6
フォルダ&検索システム.....	7
設定&カスタマイズ.....	8
基本的特徴.....	9
スタジオプリセット.....	9
基本カメラ.....	10
背景設定.....	11
基本照明.....	12
迅速な輸出.....	13
高度な機能.....	13
材料設定.....	15
拡張照明制御.....	16
グローバル音量設定.....	16
方向キャプチャ設定.....	19
環境特徴.....	22
カメラ向き.....	22
スタイル設定.....	23
シャドウ特徴.....	24
影キャプチャ.....	24
接地材料.....	25
デバッグ&パフォーマンス最適化.....	27
概要 ; 概要.....	28
プレハブ型フィルタリング.....	28
プレハブタイプデータベース(カスタマイズ可能なカテゴリ).....	29
UIカスタマイズ.....	29
ベストプラクティス.....	30
サポート&更新.....	31

インストール&セットアップ

サポートされているユニティバージョン

Snap Studio Proは、すべての主要なパイプラインでUnity 6を正式にサポートしています。

- 組み込みレンダーパイプライン (ポストプロセッシングスタックv2の有無にかかわらず)
- ユニバーサル入札パイプライン (URP)
- 高定義レンダリングパイプライン(HDRP)

Snap Studio Proは、アクティブなレンダーパイプラインを自動的に検出し、自動的に設定します。

該当する場合は、プロジェクト設定>グラフィックで正しいURPまたはHDRPアセットを割り当てる以外に、手動セットアップは必要ありません。

組み込みプロジェクト(後処理スタックv2の有無にかかわらず)は、追加の構成なしで完全にサポートされます。

古いユニティバージョン：

Pre-Unity 6バージョン(Unity 2022および2023など)は、Snap Studio Proで正式にサポートされていません。

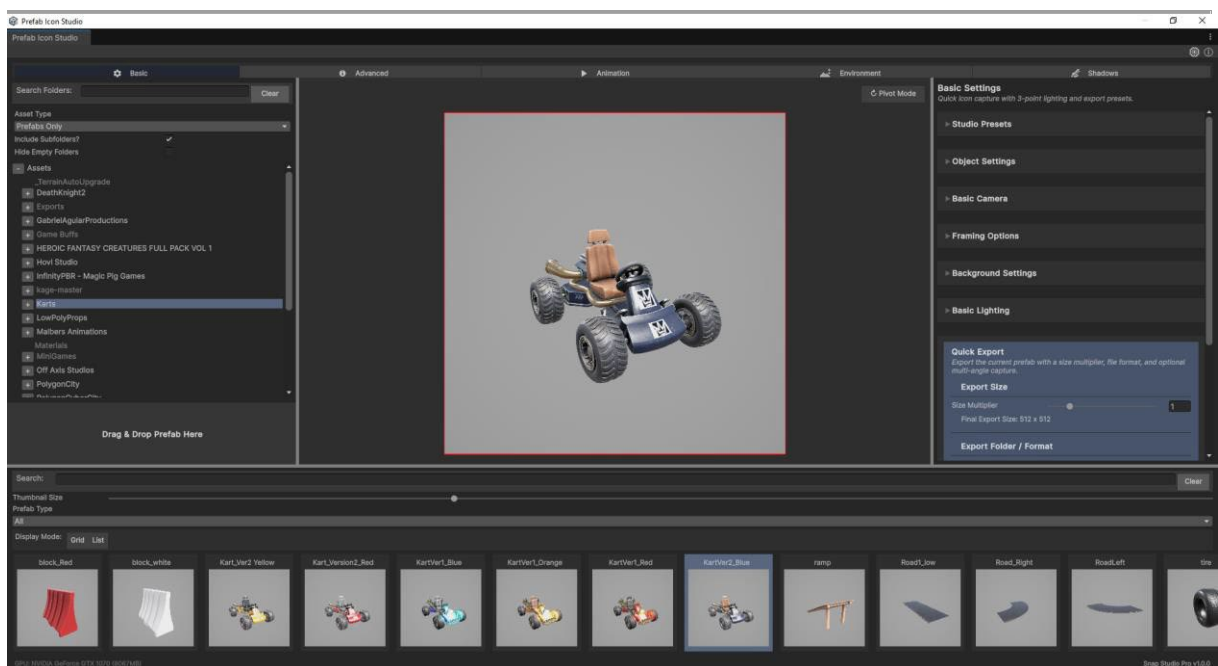
必要に応じて、古いバージョンでSnap Studio Proをテストすることを歓迎します。問題が発生した場合は、リクエストに応じて互換性を喜んでテストし、迅速な修正が可能な場合は簡単な回避策を提供する場合があります。

ただし、Snap Studio Proの開発と公式サポートはUnity 6以降をターゲットにしています。古いUnityバージョンでは、バックポートされた修正や継続的な更新は保証されません。

UIの概要

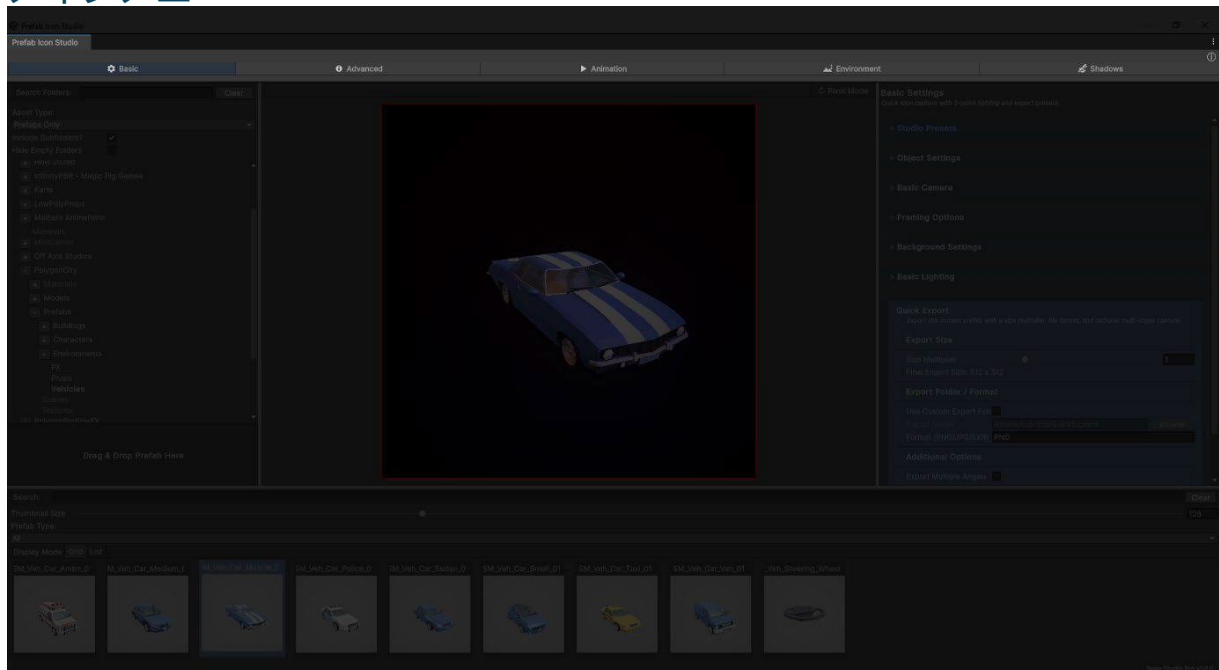
Snap Studio Proは4つのプライマリパネルに構成されています。

- フォルダ&検索システム-プレハブを効率的に整理して見つけます。
- サムネイルリポジトリ-キャプチャされたアイコンとサムネイルのプレビュー/エクスポートを管理します。
- シーンのプレビュー-リアルタイム照明と後処理でプレハブを可視化します。
- 設定&カスタマイズ-キャプチャ設定、照明、フレーミング、オーバーレイを調整します。



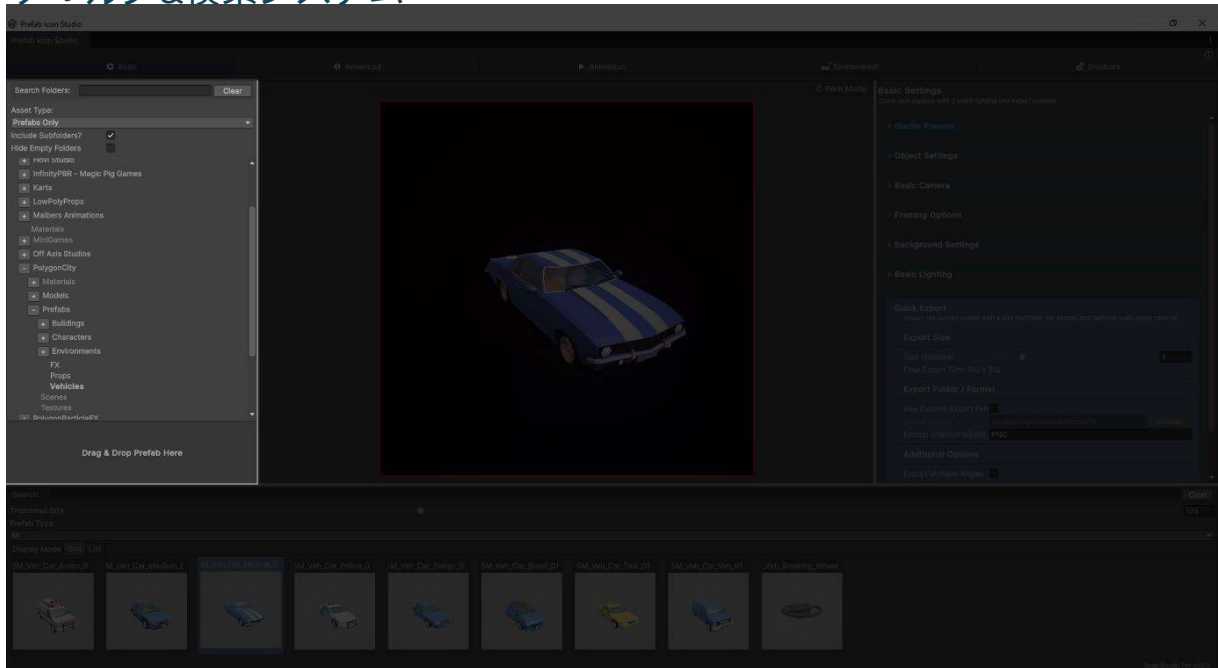
コアフィーチャー

メインメニュー



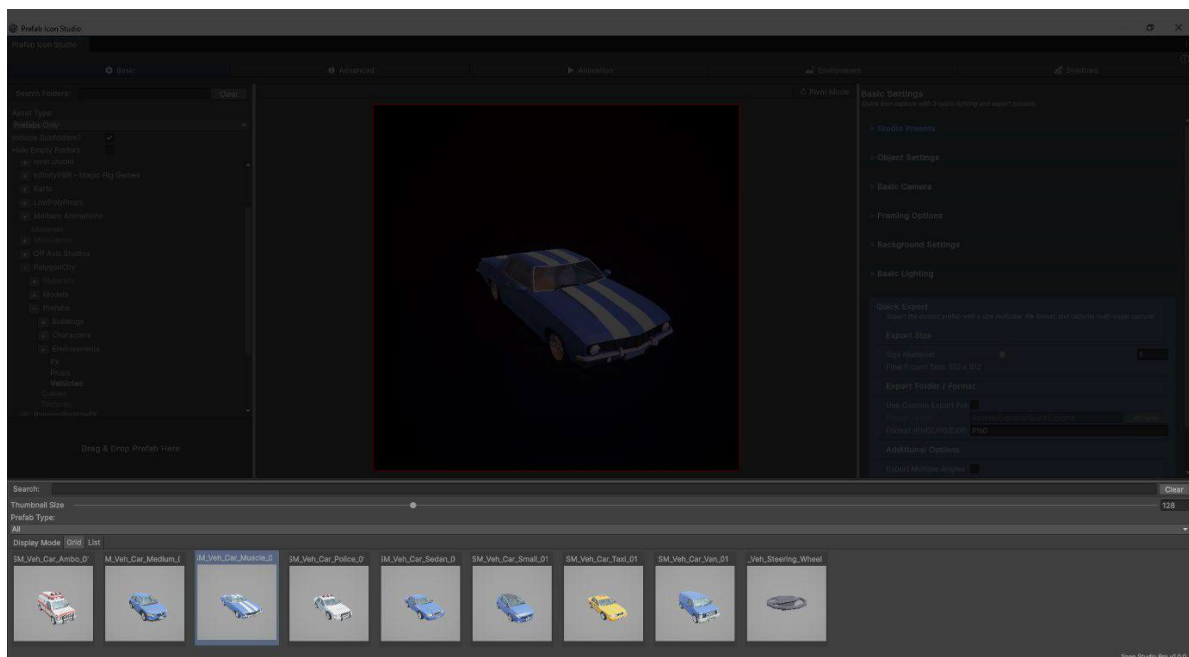
Snap Studio Proのメインメニューは、ツール、設定、カスタマイズオプションを管理するための中心的なハブです。3Dプレハブアイコンの作成と再作成に不可欠なさまざまなツール、設定、カスタマイズオプションへの直感的なナビゲーションを提供します。ユーザーは、プロジェクトを簡単に管理し、高度な照明制御を探索し、マテリアル設定を調整し、強力なフレーミングとオーバーレイオプションを利用できます。ユーザーフレンドリーなインターフェースと包括的な機能により、メインメニューは開発者とデザイナーがワークフローを合理化し、見事な視覚的結果を達成することを可能にします。

フォルダ&検索システム



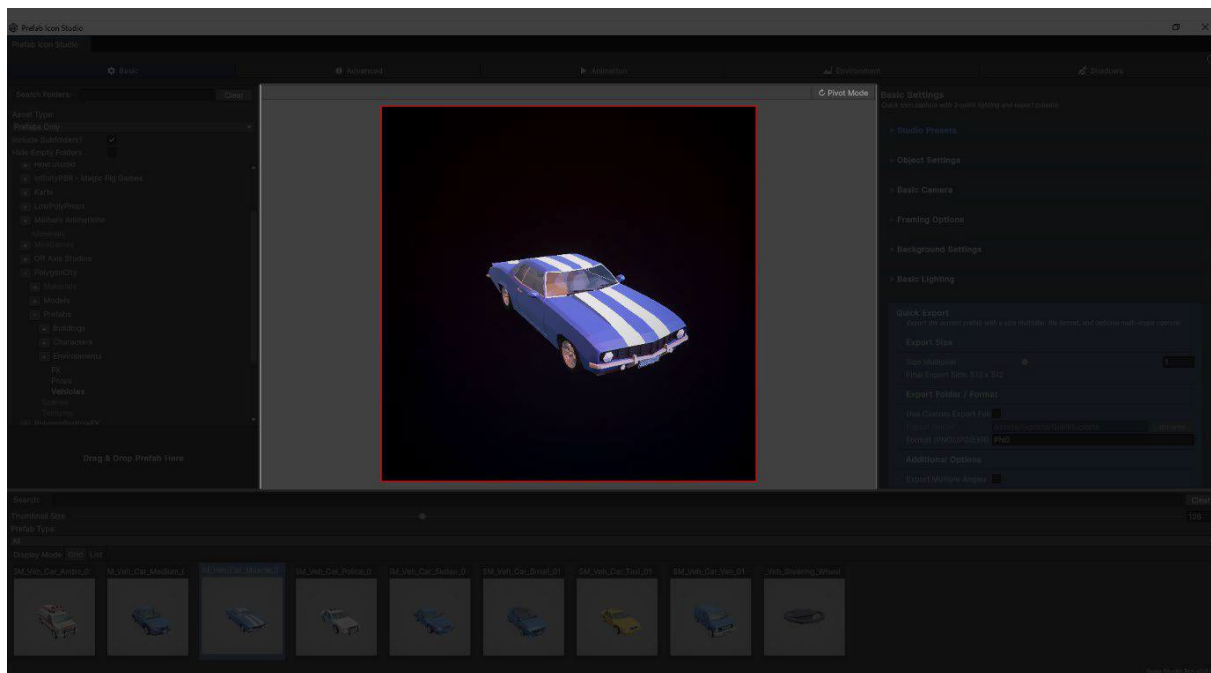
プロジェクトのフォルダを簡単にナビゲートして、キャプチャしたいプレハブを見つけます。キーワードを使用してフォルダ名をすばやく見つけ、現在のフォルダのみを検索するか、すべてのサブフォルダを含めるかを決定します。ドラッグアンドドロップ機能を使用すると、コレクションのプレハブをすばやく表示できます。

サムネイルリポジトリ



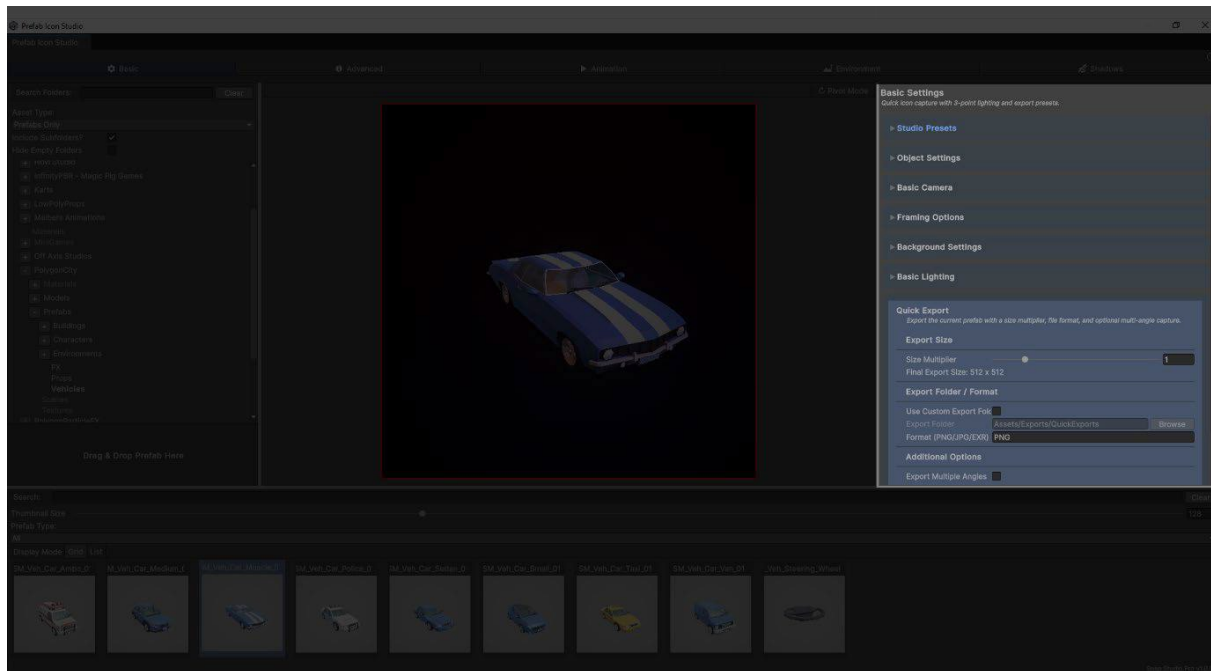
選択したフォルダから生成されたアイコンを1つの便利な場所に保存して表示します。組み込みのスライダーを使用してサイズを調整し、プレハブ名で検索して特定の資産をすばやく見つけます。アイコンキャプチャプロのカスタムプレハブメタデータを使用する場合は、カテゴリに基づいてアイコンをフィルタリングすることもできます(詳細については、プレハブメタデータセクションを参照してください)

プレビューシーン



プレハブのリアルタイム視覚化を体験します。マウスの左ボタンと右ボタンを使用して回転を制御し、スクロールして位置を調整し、オブジェクトのピボットまたは中心のピボットを切り替えます。すべてを簡単にクリックします。

設定&カスタマイズ



ここでメインメニューオプションが表示されます。ここから、照明、フレーミング、背景、オーバーレイ、カメラ設定を調整してプレハブアイコンをカスタマイズできます。すばやく微調整するか、フルシーンスタイリングするかにかかわらず、すべての主要なカスタマイズツールはここにあります。

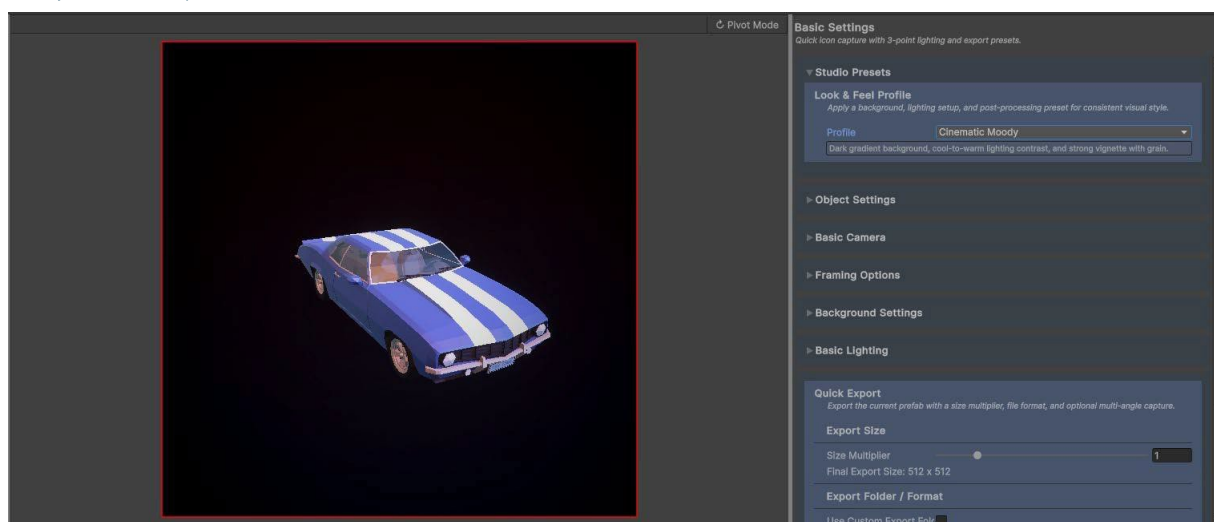
基本的特徴

基本タブは出発点です。最小限のセットアップで迅速かつクリーンなアイコンをキャプチャするように設計されています。スタジオプリセットを適用し、オブジェクトの回転を微調整し、カメラのフレーミングを調整し、合理化されたコントロールを使用して即座にエクスポートします。初めてのユーザーや迅速な反復に最適です。

基本を簡単に見学したいですか？

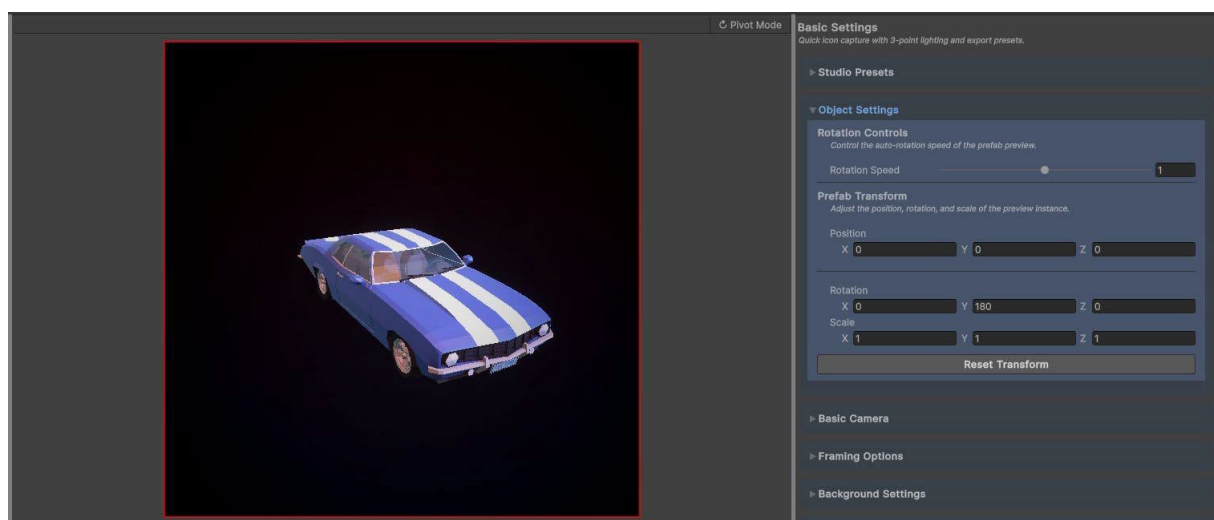
[Snap Studio Proの基本機能デモをYouTubeでご覧ください](#)

スタジオプリセット



あらかじめ定義された照明、背景、カメラのスタイルをワンクリックで即座に適用します。スタジオプリセットは、手動調整を必要とせず、キャプチャに一貫したプロフェッショナルな外観を与えるように設計されています。ニュートラルなプロフェッショナル、様式化されたパンチ、映画的なムーディーなどのオプションから選択するか、ゼロから始めることを好む場合は空白のセットアップに戻ります。

オブジェクト設定

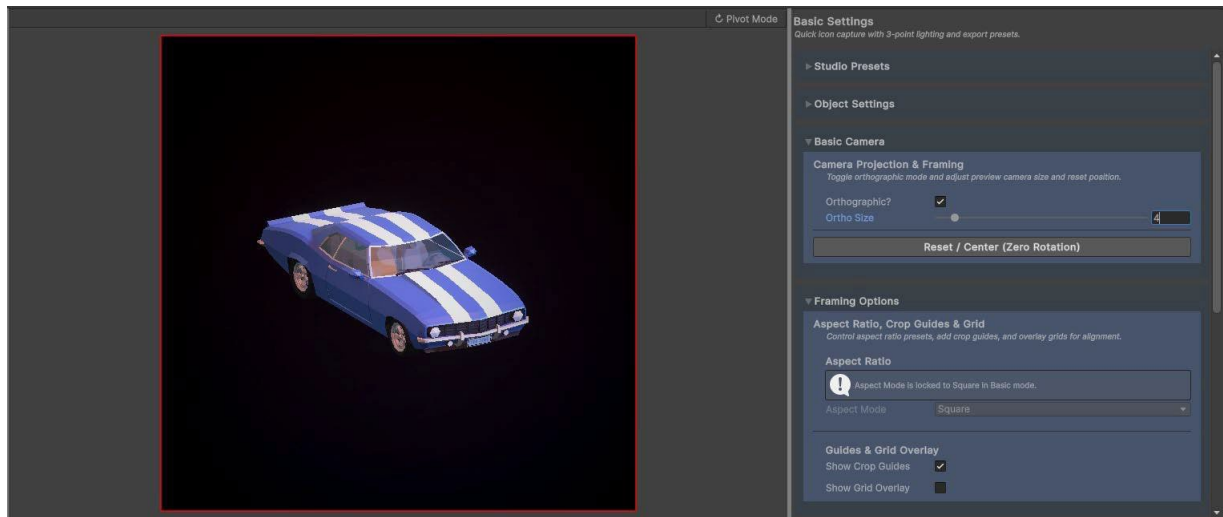


回転ピボット、ライブ回転速度を調整し、内部のプレハブの変換をリセットします。

シーンのプレビュー。

回転中にプレハブがどのように回転するかを制御したり、キャプチャ前にオブジェクトを中心に再調整したりするのに役立ちます。

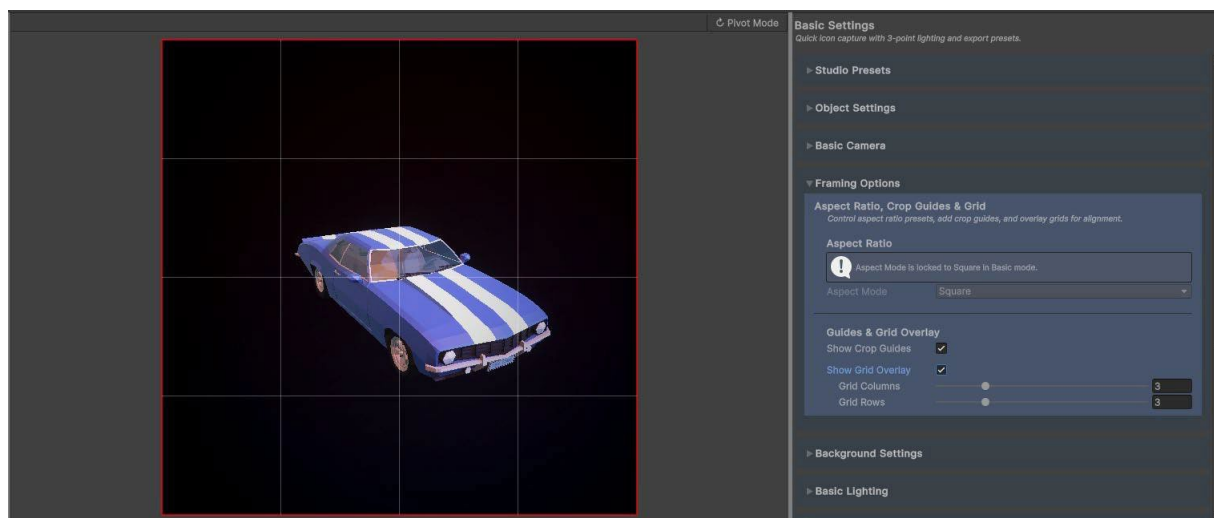
基本カメラ



プレビューカメラの視野、透視/正書きモード、およびプレハブに対するカメラの位置を調整します。

劇的な角度、トップダウンビュー、標準的な正面ショットなど、最終キャプチャでプレハブがどのように表示されるかを微調整するのに役立ちます。必要に応じてカメラを自動フレーム化された開始位置に戻すインスタントリセットオプションが含まれています。

フレーミングオプション

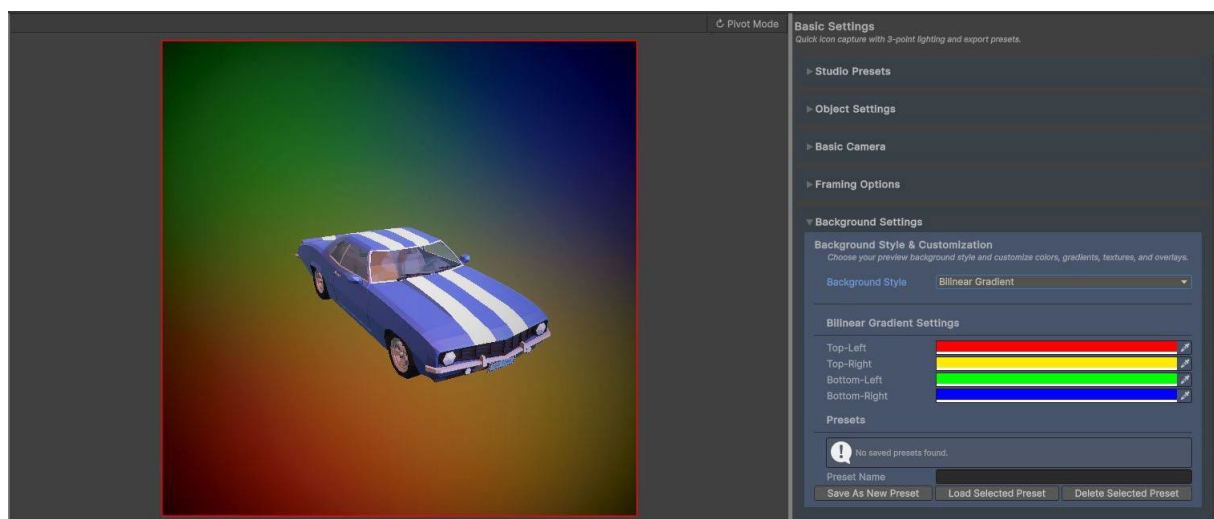


「基本」タブでは、最大の一貫性を実現するために、キャプチャは正方形のアスペクト比1 : 1にロックされます。

カスタマイズ可能なグリッドをオプションで有効にして、プレビューシーンにオーバーレイして、プレハブを視覚的に揃えるのに役立ちます。

グリッドはプレビューのみ用であり、最終的にエクスポートされた画像には表示されません。

背景設定



ソリッドカラー、グラデーション、チェッカーボード、ノイズテクスチャ、透明な背景などのオプションを使用して、キャプチャの背景をカスタマイズします。背景の変更は、プレビューシーンとエクスポートされたイメージで表示されます(透明モードを使用する場合を除く)。

背景シェードプランディングをマッチングしたり、スプライトの中立的な背景を作成したり、様式化されたシーンを設定したりするのに最適です。

ヒント：透明な背景モードは、目に見える背景なしできれいな切り抜きが必要なUI、2Dゲーム、またはスプライトシート用のアセットを準備するときに理想的です。

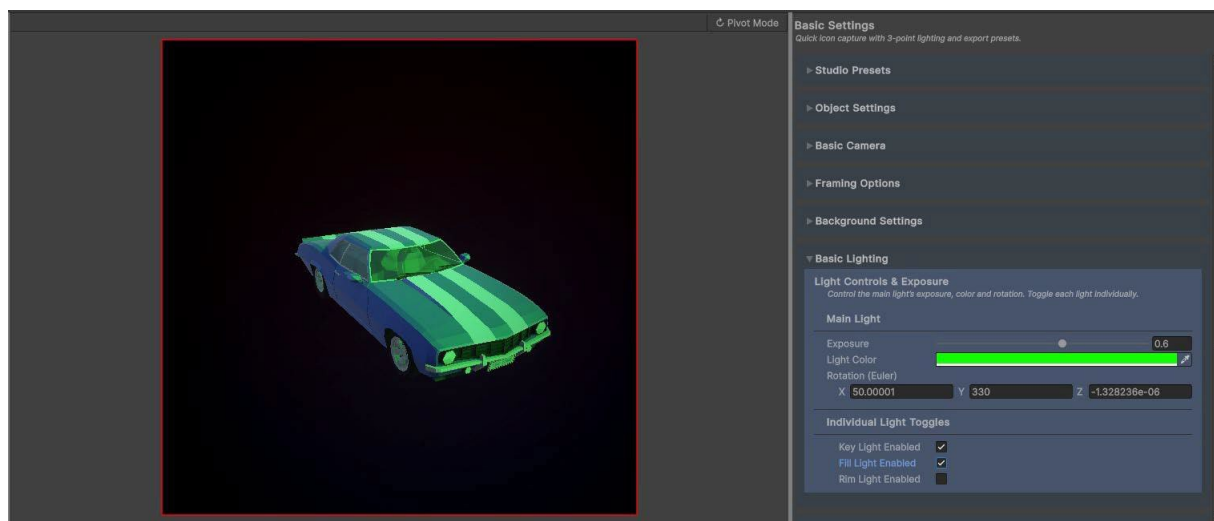
URPの透明アルファ

Snap Studio Proは透明なバックグラウンドエクスポートを完全にサポートしていますが、UnityのURPパイプラインではURPアセット設定でアルファを手動で有効にする必要があります。このクイックビデオでは、エクスポートしたPNGで黒またはソリッドカラーの背景を避けるために設定する方法を正確に説明します。

URPを使用していますか？きれいな透明な背景が欲しいですか？

[URPでアルファ透明性を有効にする方法を確認してください](#)

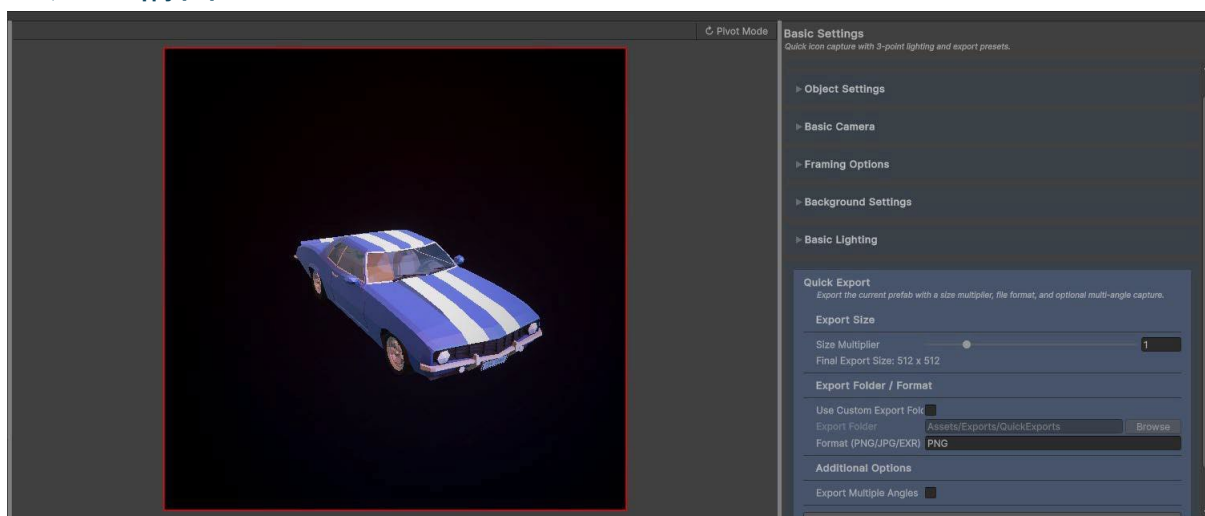
基本照明



基本タブでは、メイン(キー)ライトの強度と色を調整し、フィルライトとリムライトのオンまたはオフを切り替えて、シーンの照明を簡単に制御できます。これにより、複雑なセットアップに飛び込むことなく、基本的な照明調整を迅速に行うことができます。完全な詳細な照明制御(光あたりの回転、影、高度な設定)は、高度なタブの下スタジオ照明パネルで利用できます。

ヒント：完全な映画照明制御のために、詳細タブでスタジオ照明パネルを開き、3つのライトすべてを個別に回転、色、調整できます。

迅速な輸出



アクティブなシーンセットアップを使用して、現在のプレハブのスナップショットをすばやくキャプチャしてエクスポートします。

出力解像度、ファイル形式(PNG、JPG、EXR)、およびエクスポートフォルダを選択します。すべて1つのコンパクトパネルから。

スピードのために設計されています。高度な設定を手動で調整せずにすぐにエクスポートしたいユーザーに最適です。

ヒント：サイズ乗数スライダーを使用して、カメラやシーンの設定を調整せずに、エクスポートを最大4Kまで簡単にスケールできます。

高度な機能

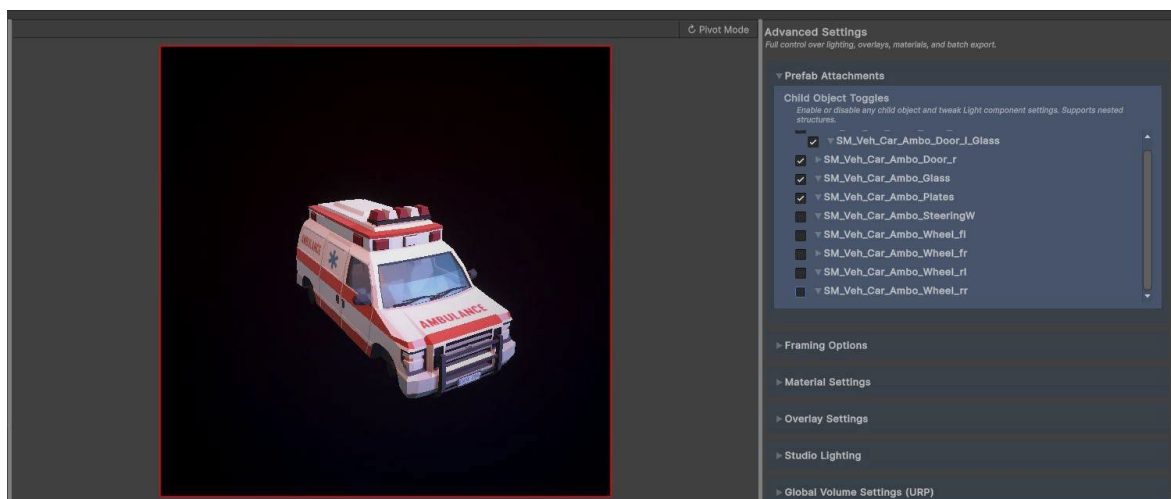
詳細なタブにより、マテリアルのオーバーライドやオーバーレイ設定から正確な照明や後処理まで、シーンの完全な制御が解除されます。

あらゆる視覚的なディテールを微調整し、輸出品の品質をプロのレベルに押し上げたいときは、そこに行く場所です。

プレハブアタッチメント、高度な照明、マテリアルのオーバーライドなどを参照してください。

[YouTubeで高度な機能のデモをご覧ください](#)

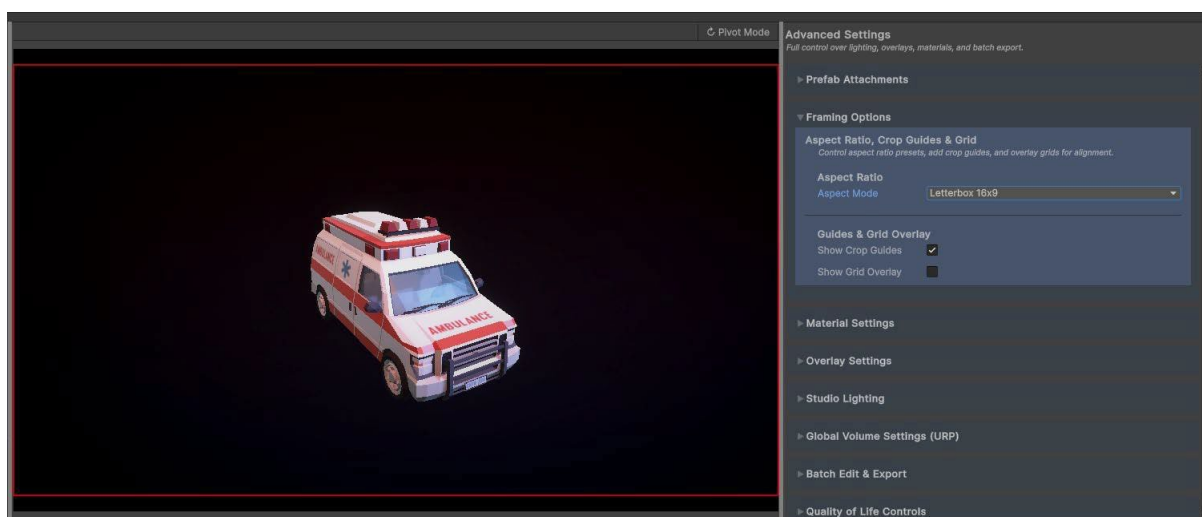
プレハブアタッチメント



正確なキャプチャ制御のために、子オブジェクトを有効または無効にします。元のプレハブアセットを変更することなく、武器、エフェクト、アクセサリ、またはその他の部品を隠すのに役立ちます。変更はプレビューシーンとキャプチャにのみ影響します。プレハブ自体は手付かずのままです。プレハブに取り付けられたライトや子供用カメラも個別に切り替えることができるため、プレハブによって追加された追加の照明やダイナミック効果を完全に制御できます。

ヒント：キャラクター、車両、小道具などのプレハブ上の埋め込みライトを無効にして、キャプチャ中にスタジオ照明セットアップを圧倒しないようにします。

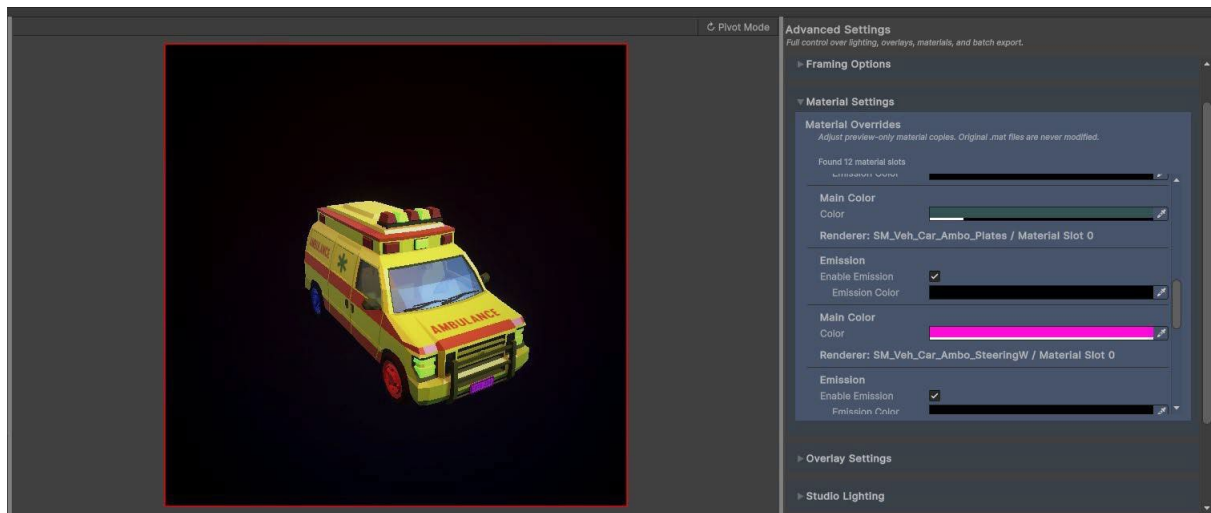
フレーミングオプション



1 : 1、16 : 9、4 : 3、9:16などの標準プリセット、および完全にカスタムアスペクトモードを含む、フルアスペクト比制御のロックを解除します。これらのオプションを使用して、広い映画バナー、モバイルポートレート、カスタムUIニースなど、エクスポートフレーミングをターゲットプラットフォームに一致させます。グリッドオーバーレイは、セットアップ中に視覚的に参照するために厳密に残ります。エクスポートされたファイルには含まれません。

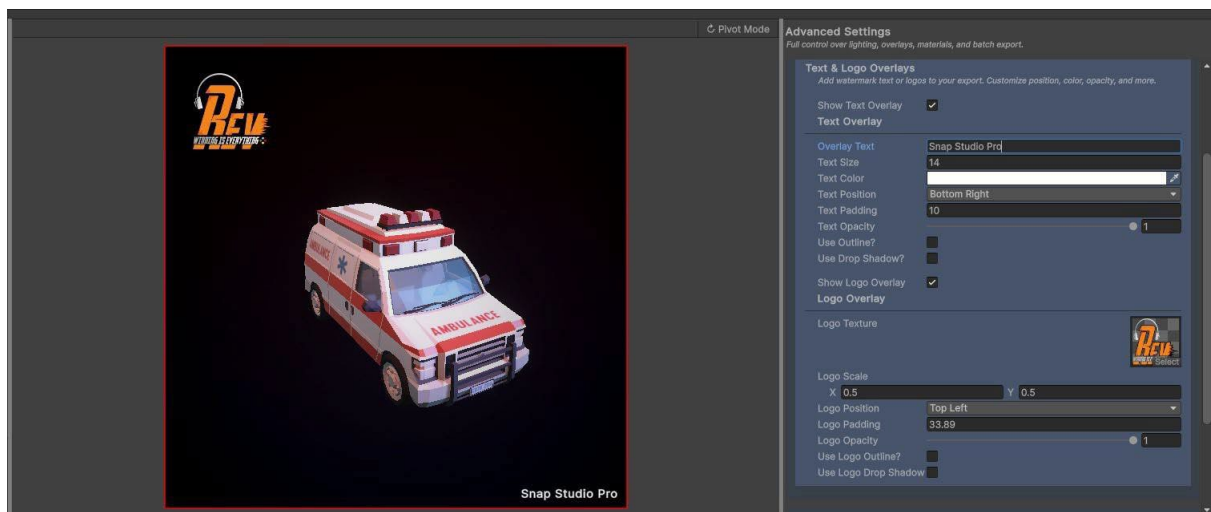
ヒント：店頭などの異常な解像度を設計するときは、カスタムアスペクトモードを使用してください
バナー、UIアイコン、またはカスタムダイアログボックスの背景。

材料設定



プレハブのマテリアルをプレビューとエクスポートの両方で自由に変更します。
元の資産。さまざまな外観や仕上がりを試してから、完璧なものを捉えてください
視覚的な結果。

オーバーレイ設定

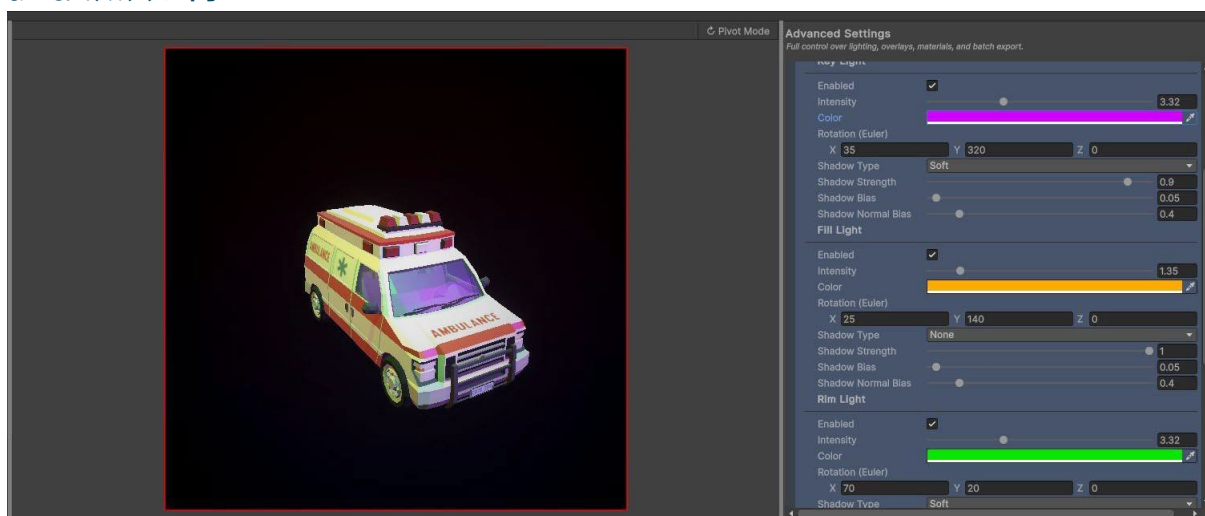


ブランディング、アセットのプレビューシーンに透かし、ロゴ、またはテキストオーバーレイを追加します
バージョン管理、または進行中のラベリング。

オーバーレイエクスポート(V2で計画されています)

オーバーレイは現在プレビューシーンでのみ表示され、
エクスポートされた画像はまだ-Snap Studio Pro V2では完全なオーバーレイエクスポートサポートが計画されています。

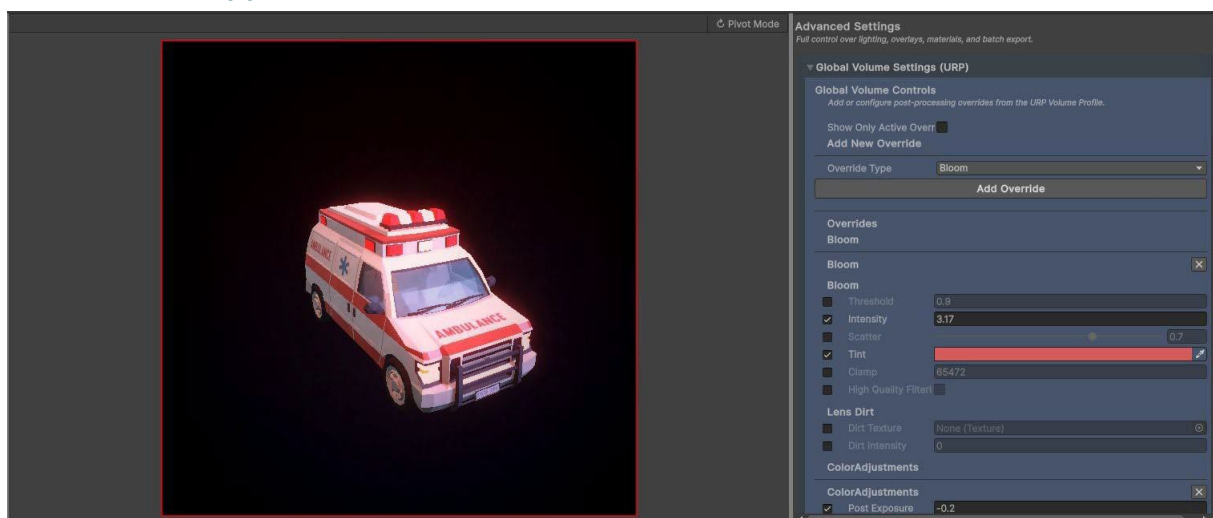
拡張照明制御



プログレードのキャプチャを望む高度なユーザー向けの完全な3ポイント照明制御。回転、強度、色、シャドウの設定を調整し、各ライト(キー、フィル、リム)を個別に有効/無効にして、シネマティックライティングセットアップを作成します。スタジオ照明を使用すると、基本的なタブの迅速な調整を超えて完全に制御できます。スタイリッシュ、ドラマチック、または製品スタイルのアイコンキャプチャを実現するのに最適です。

ヒント：回転したリムライトと強力なフィルライトを組み合わせ、オブジェクトのエッジが暗い背景で光る「ヒーローショット」を作成します。プレミアムな感触を必要とする武器、キャラクター、またはアイコンに最適です。

グローバル音量設定



アクティブなレンダーパイプラインに関係なく、キャプチャ中に完全な後処理オーバーライドを追加、調整、または削除します。

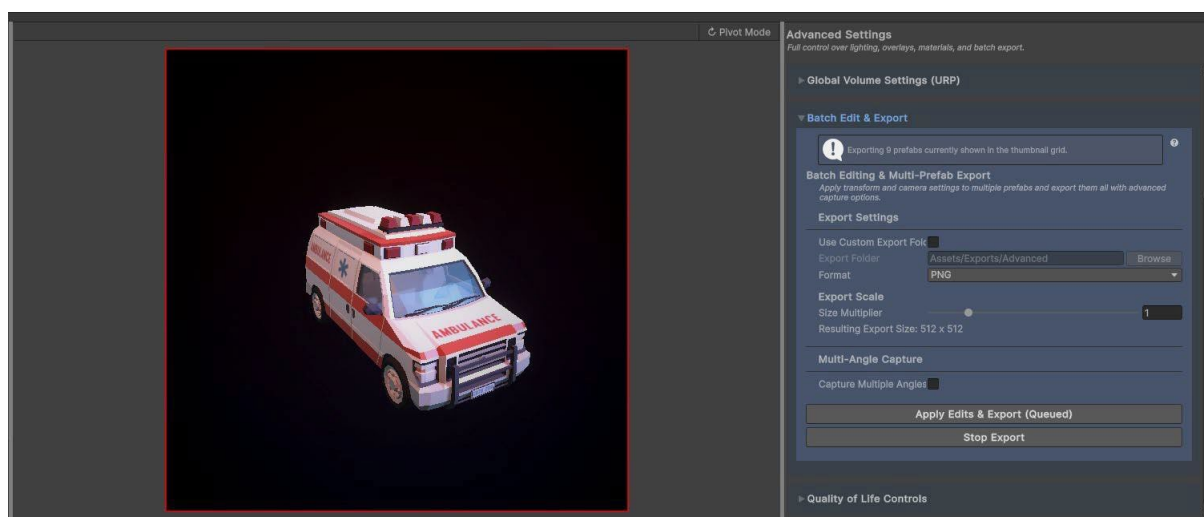
Snap Studio Proは、URP、HDRP、および組み込みレンダーパイプラインをサポートしています(ポストプロセッシングスタックv2がインストールされているかどうか)。ブルーム、カラーグレーディング、ビネットなどの視覚効果をカスタマイズし

て、メインプロジェクト設定を変更せずに、映画的、様式化、または洗練された最終キャプチャを実現します。

注：ブルームを使用すると、ユニティがいくつかの無害なエラーを表示する可能性があります。これは、新しいユニティバージョンで解決されました。これらが表示された場合は、コンソールから安全に削除できます。

ヒント：適度なブルームとカラーグレーディングを使用して、カスタムシェーダーを必要とせずにアイコンやスプライトをポップにします。モバイルゲームやストアアイコンに特に便利です。

バッチ編集&エクスポート



Snap Studio Proのバッチ編集&エクスポートシステムを使用すると、一貫したフレーミング、照明、エクスポート設定で複数のプレハブを自動的にキャプチャできます。

フローズントランスフォームシステムを使用しています。最初のプレハブの位置、回転、スケールはバッチ開始時にロックされ、すべてのキャプチャに適用され、スナップやシフトなしに完璧な視覚的一貫性を保証します。

最良の結果を得るには、同様のアセット(すべての武器、すべての小道具、すべてのキャラクターなど)を一緒にバッチして、均一なフレーミングと照明を確保します。

Snap Studio Proのバッチシステムは、さまざまなサイズ、形状、スタイルのアセットを処理できますが、同様のアセットをグループ化すると、より予測可

能で洗練されたキャプチャが生成される傾向があります。

非常に大きい、背の高い、またはユニークな形状の資産は、理想的な結果を得るために小さな手動調整を必要とする場合があります。

エクスポート機能

- シングルアングルおよびマルチアングル (方向性) バッチキャプチャをサポート
- マルチアングルモード
 - ☑4、8、または16の方向回転を自動的に生成します
 - ☑または回転角度を手動で完全にカスタマイズします
- 組織化された輸出体制
 - ☑エクスポートは、プレハブごとおよび/または角度ごとにフォルダにきちんと並べ替えられているため、大規模なバッチキャプチャはクリーンで管理が簡単になります。
- 次のフォーマットで最大4Kの高解像度エクスポートをサポートします：
 - o png-losslessフォーマット、透明性をサポート
 - o JPEG圧縮フォーマット、より小さなファイルサイズ
 - o プロのワークフロー用の超高ダイナミックレンジ(HDR)フォーマット

ヒント1：同様のアセット(すべての小道具、すべてのキャラクターなど)を1つのバッチセッションでグループ化し、フレームの違いを最小限に抑え、均一な視覚的スタイリングを確保します。

ヒント2：Snap Studio Proのカスタムプレハブメタデータを使用すると、プレハブの特定のカテゴリをすばやくフィルタリングしてバッチ化できます。これにより、大規模なプロジェクトでもエクスポートを整理しやすくなります。

ヒント3：マルチアングルエクスポートモードを有効にすると、プレハブごとに完全な方向性ライブラリ(4回転、8回転、または16回転)を即座に作成できます。すべてが自動的にクリーンなサブフォルダに整理され、ゲーム対応のアセットパイプラインに最適です。

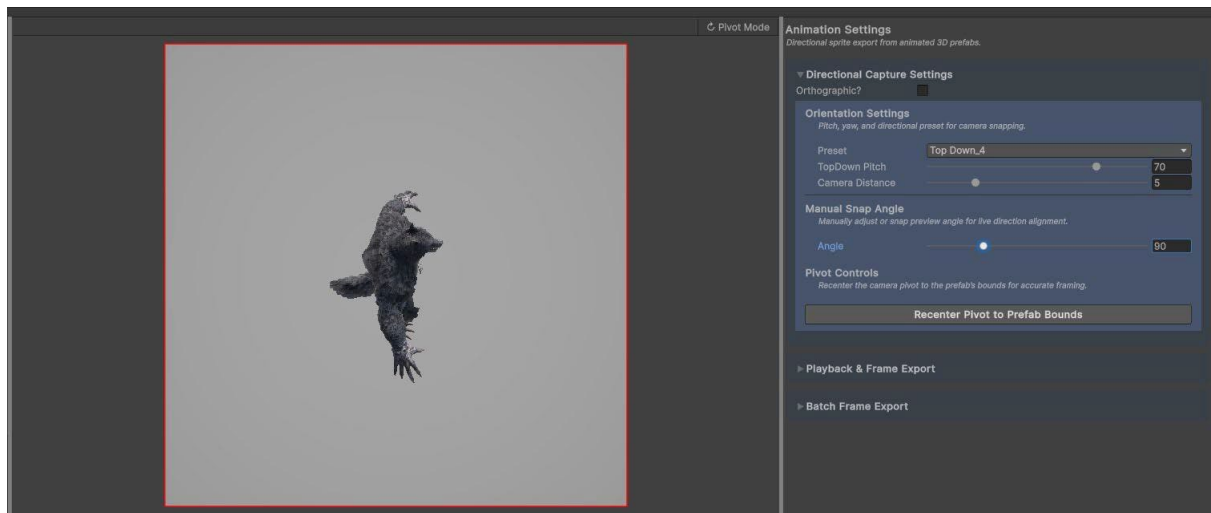
アニメーション機能

アニメーションタブは、文字とFXのエクスポート用に構築されています。アニメーションをプレビューし、フレームをスクラブし、最大16角度で方向性の動きをキャプチャします。オプションのスプライトシートと高解像度出力を使用します。フレーム完璧な方向性ライブラリを必要とするRPG、プラットフォーム、トップダウンゲームに最適です。

方向性キャプチャ、再生、およびバッチアニメーションのエクスポートがどのように機能するかを確認します。

[YouTubeでアニメーションワークフローのデモをご覧ください](#)

方向キャプチャ設定



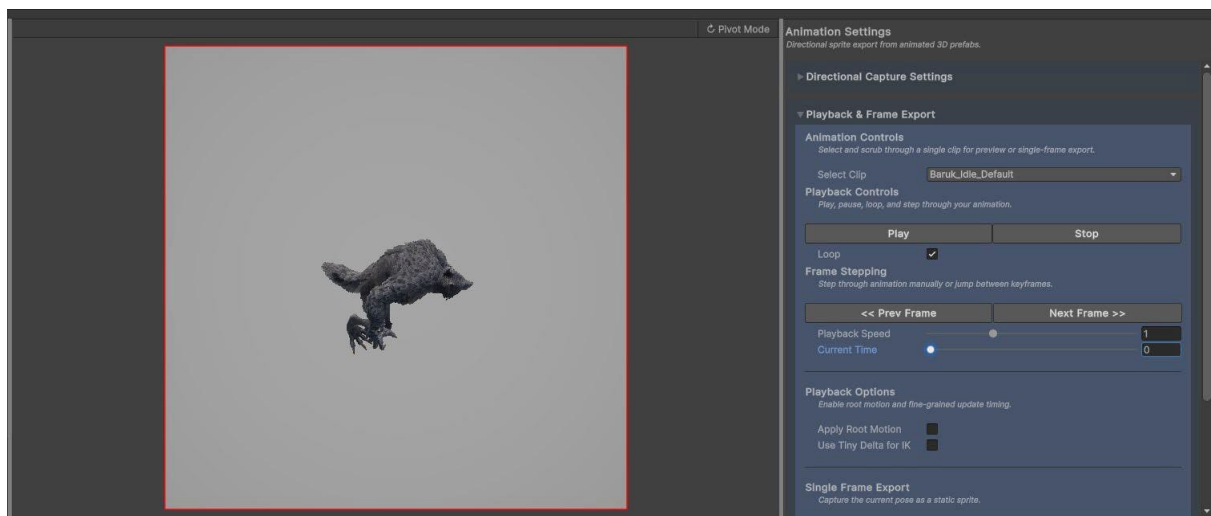
Snap Studio Proの方向性キャプチャシステムは、アニメーションプレハブをキャプチャするときに一貫した正確な向きを保証します。

指向性捕捉モード

サイドスクロール(90°ステップ)、トップダウン4方向(0°、90°、180°、270°)、8方向(45°ごと)、さらには16方向のキャプチャなどの一般的なゲーム開発角度に回転を自動的にスナップします。超スムーズな動きのためのキャプチャ。スライダーを使用すると、プレハブの回転とカメラ角度の両方を微調整して完璧なアライメントを保証し、あらゆるアニメーションフレームと方向の均一性を保証します。

ヒント：8または16の方向をキャプチャすると、トップダウン、アイソメトリック、アクションRPGゲームでの動きの滑らかさが劇的に向上し、キャラクターの方向転換がより流動的になります。

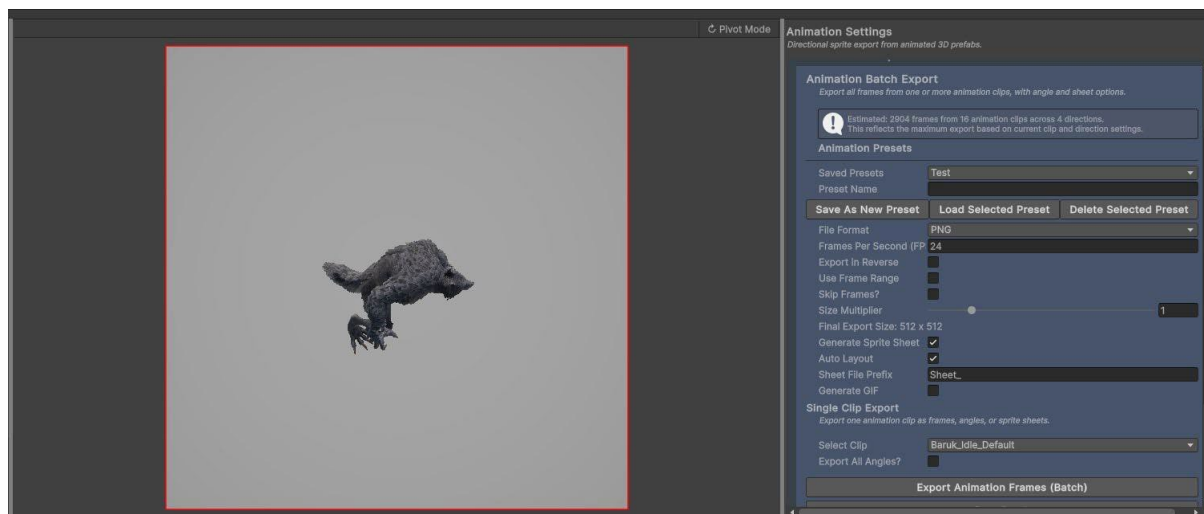
再生&フレームエクスポート



スナップスタジオプロのプレビューシーン内でアニメーションプレハブを直接プレビューして制御します。アニメーションを手動でスクラブしたり、リアルタイムで再生したり、次/前のフレームボタンを使用してキーフレーム間をジャンプしたりします。いつでも、現在のアニメーションフレームの高解像度スナップショット(最大4K)をキャプチャします。カスタムポーズショット、スプライト作品、または詳細なプロモーション画像を作成するのに最適です。

ヒント：フレームごとのコントロールを使用して完璧なポーズをキャプチャします。タイトル画面、能力アイコン、またはアニメーションキャラクターを最高の瞬間に表示するマーケティングスクリーンショットに最適です。

バッチエクスポートフレーム



Snap Studio Proのバッチエクスポートフレームシステムを使用して、完全なアニメーションキャプチャプロセスを自動化します。

単一のアニメーション、コントローラ内のすべてのアニメーション、またはアニメーションごとに複数の方向角をエクスポートするかどうかを選択します。

バッチエクスポートフレームは、柔軟なセットアップをサポートしています。

- 1つのアニメーションクリップを1つの角度でキャプチャする(シンプル)
- すべての角度(4方向、8方向、または16方向)で単一のアニメーションをキャプチャする
- アニメーターコントローラ内のすべてのアニメーションを1つの角度でキャプチャする
- あらゆる角度であらゆるアニメーションをキャプチャする(全方向アニメーションライブラリ)

スナップスタジオプロが有効にすると、あらゆるアニメーションのスプライトシートを自動的に生成できます-

各スプライトシートは、プロジェクトの組織化を容易にするために、キャプチャされた個々のフレームと一緒に同じサブフォルダに保存されます。

手動介入は必要ありません。Snap Studio Proは、アニメーションの再生、方向性スナッピング、フレームキャプチャ、スプライトシートの組み立てを自動的に処理します。

ヒント1：すべてのアニメーションを8角度または16角度でキャプチャすることで、追加の手動回転や編集なしで、RPG、戦略ゲーム、または等角プロジェクト用の完全な動きライブラリを即座に生成できます。

ヒント2：Snap Studio Proは、個々のフレームと組み立てられたスプライトシートの両方を同じサブフォルダに自動的に保存します。これにより、生のフレームが必要かインポート可能なシートが必要かに応じて柔軟性が向上します。

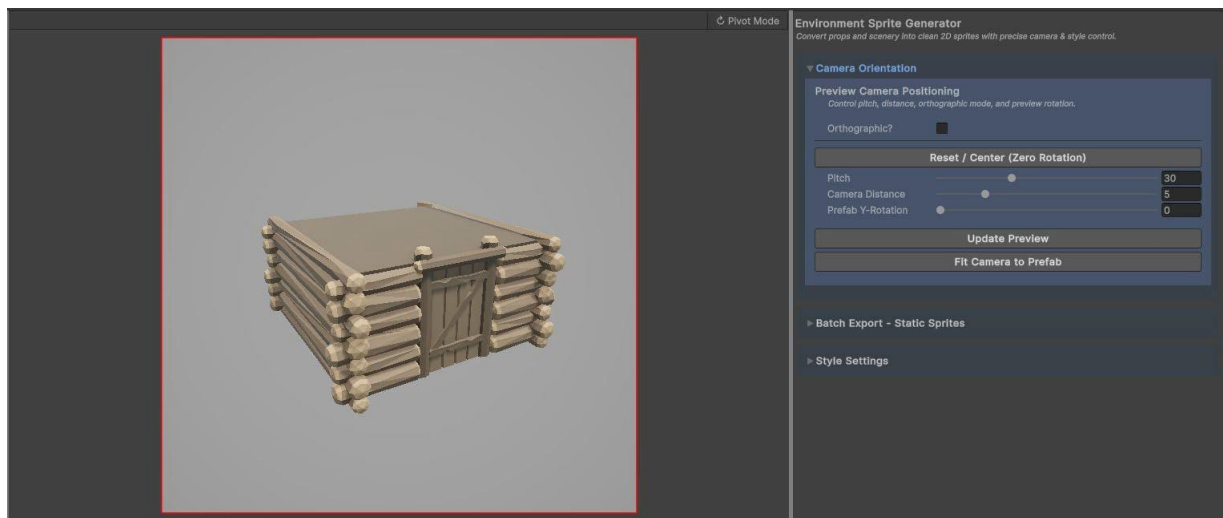
環境特徴

環境タブは、景色、タイル、モジュラーアセットなどの静的小道具に焦点を当てています。凍結された変換と固定されたカメラ角度を使用して、3Dプレハブから完全に整列された2Dスプライトをバッチエクスポートします。一貫したタイル対応の資産を構築するために設計されています。

静的スプライトキャプチャ、カメラフレーミング、風景用のマルチアングルエクスポート：

[環境機能のデモをYouTubeで見る](#)

カメラ向き



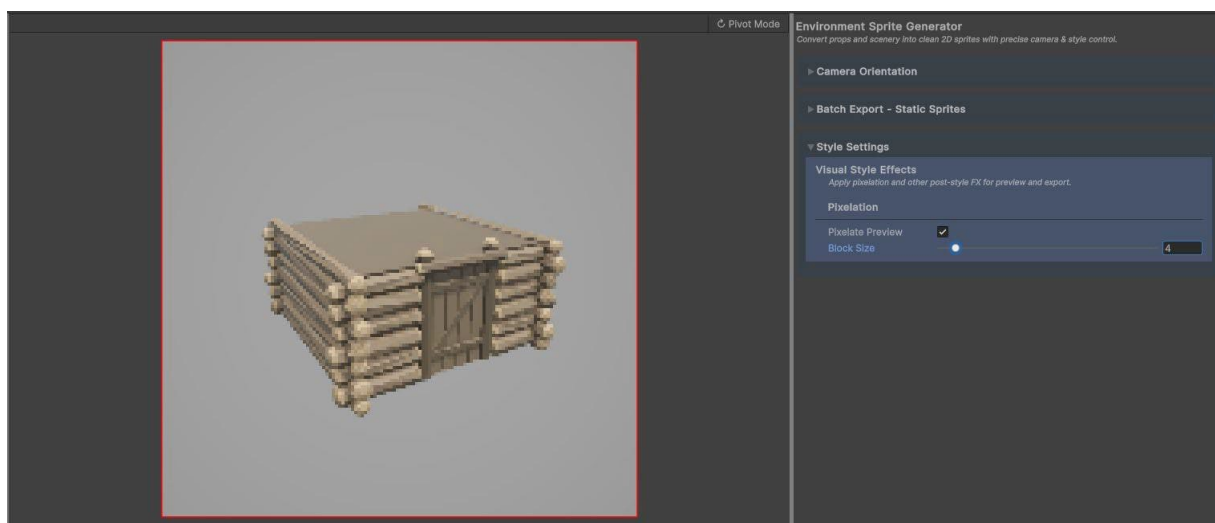
位置、角度、視野、透視モードと直交モードなど、静的プレハブキャプチャ用のカメラセットアップをカスタマイズします。

さまざまなプリセットスタイル(サイドビュー、トップダウン、アイソメトリック)を選択するか、カスタムアセットパイプラインのカメラ角度を手動で調整します。

小道具、タイル、風景、UI要素、または一貫した視覚スタイルを必要とするアニメーション以外の資産をキャプチャするのに最適です。

ヒント：環境の小道具やタイルをキャプチャするときは、オーソグラフィーモードを使用します。これにより、2DタイルマップやUI作業に備えた完全に平らで透過性のないスプライトが保証されます。

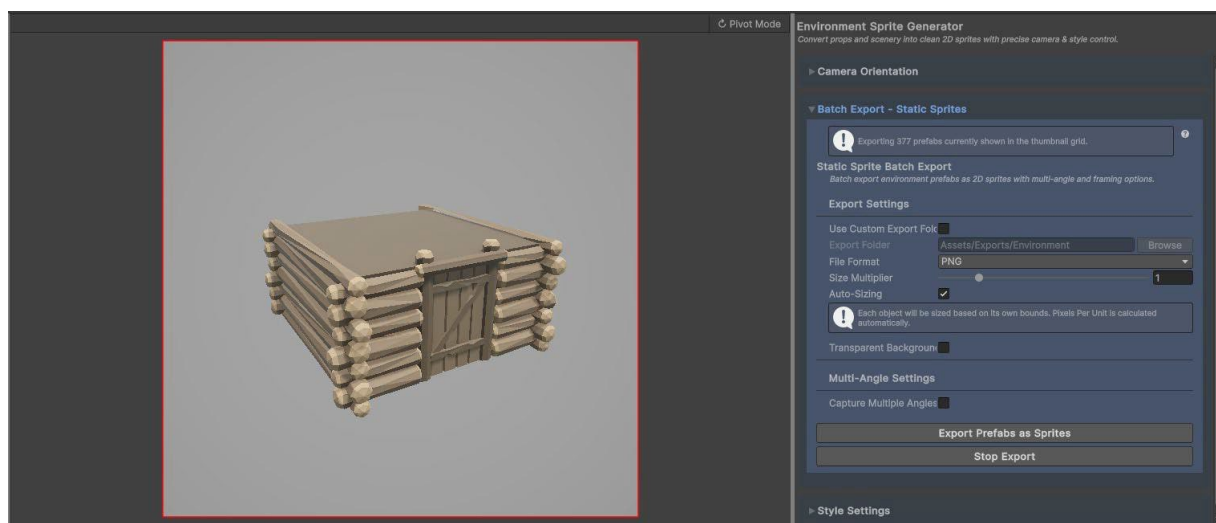
スタイル設定



プレビューシーン内のプレハブキャプチャにピクセル化効果を適用します。ピクセル化はキャプチャ前にライブで適用されるため、元のプレハブを変更したり、後処理シェーダを必要とせずに、レトロスタイルのスプライトや低解像度の後処理アセットを作成できます。ピクセル化はグレースケール、色相のシフト、ポスター化などの追加のスタイルエフェクトで拡張されます。

ヒント：ピクセル化は、完全なスプライトの再作業を必要とせずに、レトロなゲーム、UIアイコン、または初期のプロトタイピング中に固有のプレースホルダーアセットを作成するのに最適です。

バッチエクスポート 静的スプライト



複数の静的プレハブ(小道具、木、景色、建物など)をバッチキャプチャし、清潔で一貫した2Dスプライトにします。

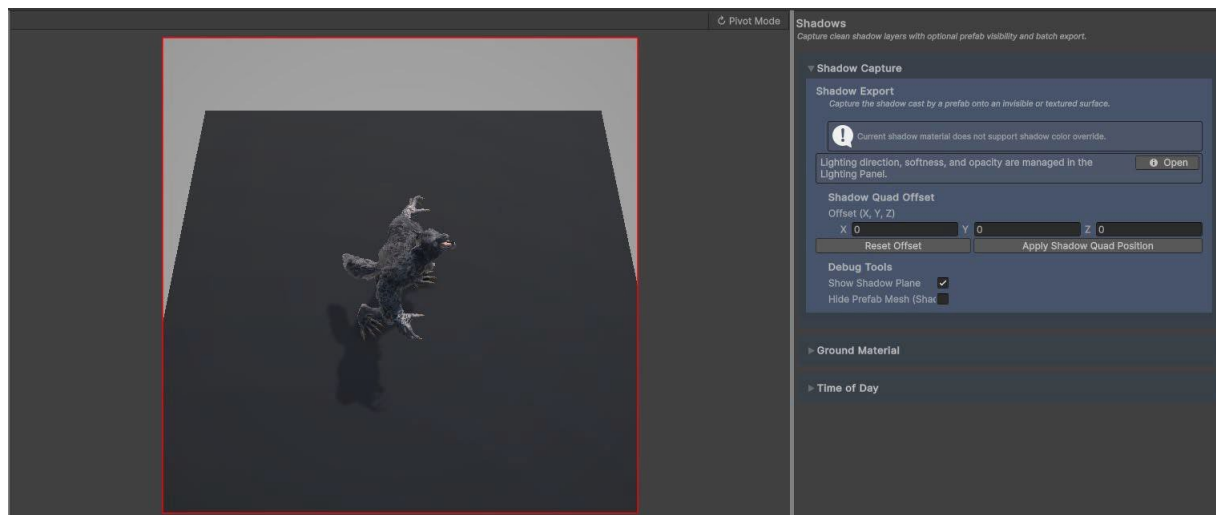
バッチ全体でフロースンフレーミングスタイルを設定して均一性を確保し、異なる方向性の外観を必要とするオブジェクトに対して単一角度または複数角度の回転をキャプチャします。エクスポートはフォルダにきちんと整理され、プロジェクトを簡単に統合できます。

ヒント：風景や環境小道具をバッチキャプチャする場合は、一貫したカメラ設定とフロースントランスフォームを使用して、エクスポートされたアセット間のサイズシフトを回避します。2D環境の組み立てがはるかに速くなります。

シャドウ特徴

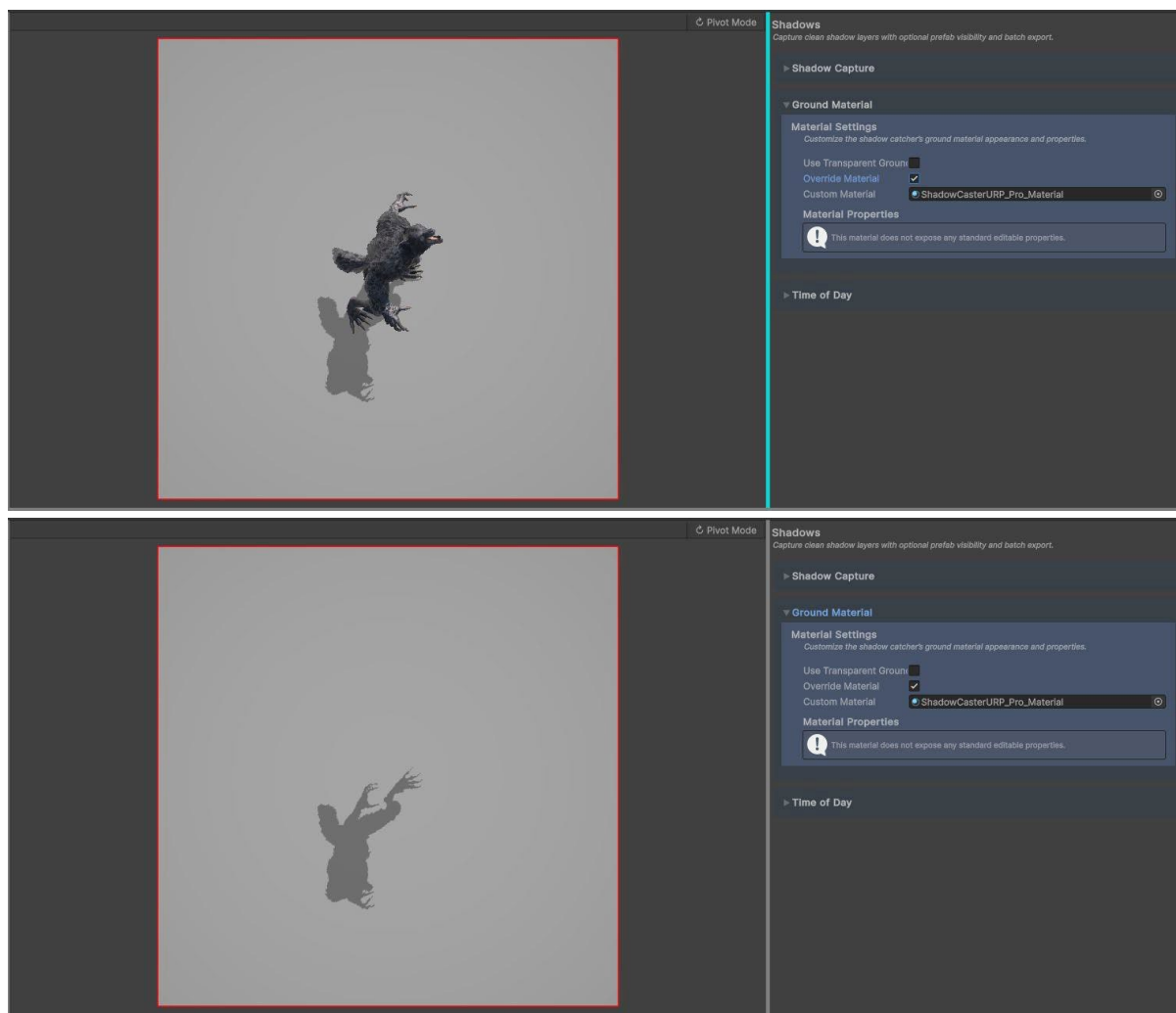
シャドウタブを使用すると、プレハブと一緒に、またはスタンドアロンの透明なレイヤーとして、クリーンでリアルなシャドウをキャプチャできます。2Dレイヤー、プロモーションショット、または照明角度と影の不透明度を完全に制御した一日の時間帯の気分をキャプチャするのに最適です。

影キャプチャ



URPでは、Snap Studio Proは透明なシャドウキャプチャをサポートしています。影は目に見えないグラウンドプレーンに投影され、透明な背景にきれいにエクスポートされ、2Dゲームやコンポジットに最適です。プレハブシャドウを完全にキャプチャするか、必要に応じてシャドウを個別にエクスポートするかを選択できます。

接地材料



シャドウキャプチャ時に使用するグラウンドプレーンの色、材料、テクスチャ、反射率などをカスタマイズします。

Snap Studio Proのグラウンドシステムは、アクティブなレンダーパイプラインによって異なる動作を実行します。

- **組み込みRP/HDRP**：スタイリングされた地面(灰色、白、色)に対して影が視覚的にキャプチャされます。マーケティングショットや洗練されたプロモーションレンダリングに最適です。

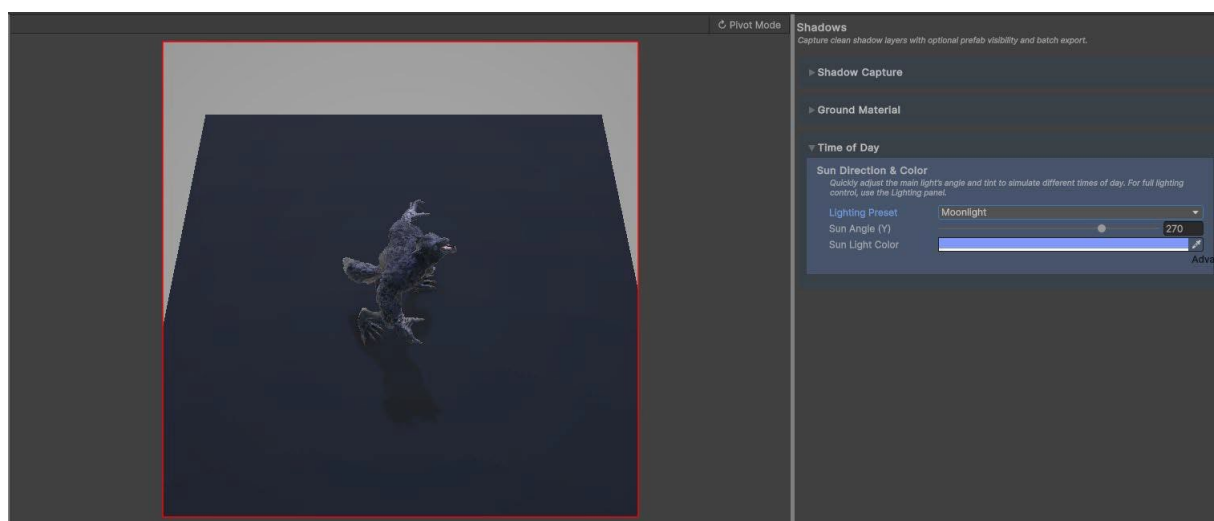
- **URP**：完全に透明な影のキャプチャをサポートします。影は目に見えない地面に投影され、透明性できれいにエクスポートされ、ゲームの2Dスプライトレイヤーに最適です。

ヒント1：URPでは、透明性を備えたシャドウのみのテクスチャをエクスポートすることで、

実行時にゲームシーンのキャラクターや小道具の下にシャドウを動的に再レイヤーします。手動で合成する必要はありません。

ヒント2：組み込みのRPとHDRPでは、洗練されたマーケティングレンダリングやストア対応のプロモーション画像には、柔らかいグラウンドカラー(ライトグレーなど)とマイルドな影の不透明度を使用してください。

一日の時間帯



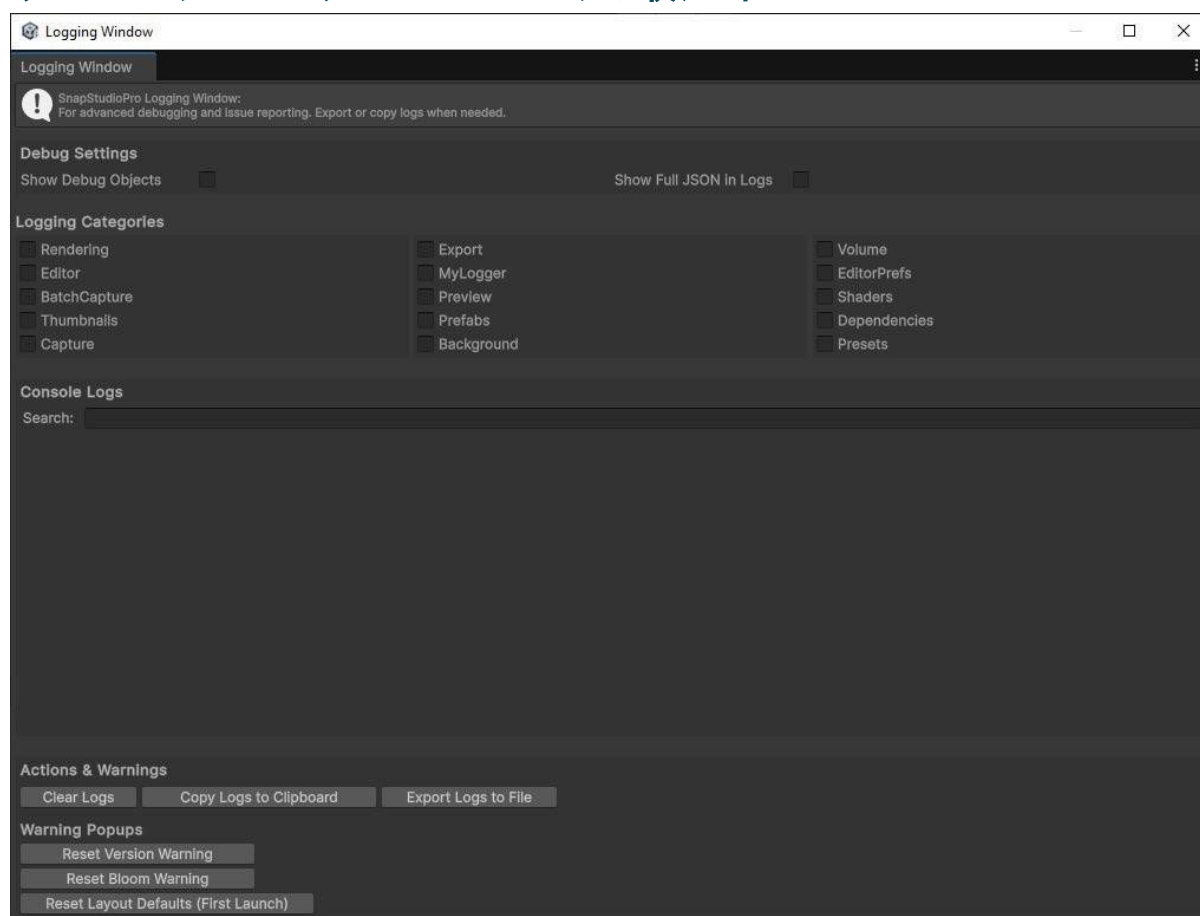
照明角度、強度、色を動的に調整して、日の出から正午、夕暮れまでのさまざまな時間帯をシミュレートします。

日時パネルは、主方向ライト(キーライト)の回転を制御し、プレハブ照明とシャドウの両方の方向を自動的に更新します。

すべてのライトを手動で調整せずに、さまざまな気分を作成したり、アセットキャプチャをさまざまなゲーム内照明設定にマッチングしたりするのに最適です。

ヒント：太陽の角度をわずかに下げ、色をオレンジにシフトして「ゴールデンアワー」効果を生み出します。キャラクターや小道具に柔らかく映画的な輝きを与えるのに最適です。

デバッグ&パフォーマンス最適化



Snap Studio Proには、Unityコンソールを乱雑にすることなくトラブルシューティングを容易にするように設計されたカスタムデバッグコンソールが含まれています。カメラデータ、ボリューム設定、エクスポートログ、環境情報など、個々のデバッグシステムのオンまたはオフを切り替えることができ、開発またはサポート中に必要な情報のみをキャプチャできます。

また、Snap Studio Proは、エクスポートされたデバッグログで有用なシステム情報(Unityバージョン、レンダーパイプライン、Snap Studio Proバージョン)を自動的に記録します。これにより、サポート中に問題を報告したり、ユーザー環境を複製したりすることが容易になります。

プレハブメタデータシステム

プレハブメタデータのタグ付け、フィルタリング、クリーニング方法を確認したいですか？

[YouTubeでプレハブメタデータシステムのデモをご覧ください](#)

概要；概要

Snap Studio Proには、ユーザーが分類できるプレハブメタデータシステムが含まれています。カスタムメタデータタグを使用してプレハブをフィルタリングし、整理します。

これにより、プレハブを事前定義されたタイプ(「文字」、「小道具」、「環境」など)にグループ化することで、アセットのバッチエクスポート、検索、整理がより効率的になります。

メタデータは、キャプチャおよびバッチ操作中にプレファブにローカルに保存され、必要に応じて最終的なプロジェクトがビルドされる前に、組み込みのメタデータマネージャを使用して完全にスキャン、表示、削除できます。

主要な特徴

- プレハブタイプフィルタリング-検索とバッチエクスポートを容易にするために、各プレハブにカテゴリ(環境、文字、小道具、UIなど)を割り当てます。
- カスタムメタデータベース-ユーザーは、シンプルなスクリプトダブルオブジェクト(PrefabTypeDatabase)を使用して、プレハブカテゴリを展開または変更できます。
- カスタムインスペクタの統合-Unityエディタ内でプレハブタイプを選択するためのクリーンなドロップダウンメニューを追加します-手動入力はありません。
- タグサポート-高度なフィルタリングのためにプレハブに複数のタグを追加します(拡張サポートのための将来のアップデートで予定されます)。
- メタデータマネージャツール：プロジェクトをスキャンして、Snap Studio Proメタデータを含むすべてのプレハブを識別します。個々のプレハブ、複数のプレハブからメタデータを選択的に削除するか、プロジェクトが構築される前にワンクリックですべてのプレハブからクリーニングします。

プレハブ型フィルタリング

各プレハブにはタイプを割り当てることができます。これにより、スナップスタジオオプロのインターフェース内にフィルタリングおよび表示方法が決定されます。

例：

- すべてのプレーヤーおよびNPCプレハブに「キャラクター」を割り当てます。
- 武器、アイテム、環境の乱雑さに「小道具」を割り当てます。
- インターフェイスプレハブに「UI」を割り当てます。

プレハブタイプデータベース(カスタマイズ可能なカテゴリ)

ユーザーは、スクリプトダブルオブジェクト(PrefabTypeDatabase)

内で独自のプレハブカテゴリを定義できます。

次のことができます。

- 新しいプレハブタイプ(「車両」、「武器」、「タイル」など)を追加する
- 使用しないプレハブタイプを削除する
- Snap Studio Proのコアコードのデフォルトタイプに触れることなく、いつ

でもプレハブカテゴリを変更します。

- 環境
- キャラクター
- 小道具
- UI

ヒント：最終的なゲームビルドの前に、メタデータマネージャーを使用して、スナップスタジオプロメタデータをまだ搭載しているプレハブをクリーンアップします。発送されたゲームビルドをクリーンで軽量に保ちます。

UIカスタマイズ

スナップスタジオプロは強力であるだけでなく、個人的なものです。



UIのすべての部分は、好みのワークフロー、気分、またはビジュアルスタイルに合わせてカスタマイズできます。

- ダーク、ライト、シンスウェーブ、ミニマリスト、シネマティックなどの内蔵テーマから選択してください。
- またはフルカスタマイザーを使用して独自のテーマを作成します。すべてのパネル、ボタン、フォント、背景をスタイリングできます。
 - スナップスタジオプロのすべてのパネルのサイズを自由に変更できます。エッジをクリックしてドラッグするだけです。
 - ワイドスクリーンセットアップ、デュアルモニター、または特定のパネルでの集中作業に最適です。
- プリセットとカスタムテーマが自動的に保存されるため、スナップを開くたびにセットアップの準備ができています
 - アクセシビリティにも最適です。より大きなフォント、高コントラスト、コンフォートモードのテーマがあります。

サポートされました。

それがどのように機能するか見たいですか？

[YouTubeでUIカスタマイズデモをご覧ください](#)

ベストプラクティス

- 中立的なプロフェッショナルや様式化されたパンチなどのスタジオプリセットを使用して、すべてのエクスポートにわたって一貫した照明と背景を保証します。
 - 可能であれば、カテゴリまたはオブジェクトのサイズ別にバッチします。同様のプレハブ(すべての武器、すべての小道具、または同じ高さのキャラクターなど)をグループ化することで、より一貫したフレーミングと視覚的な出力が保証されます。
 - プリファブメタデータを活用して、手動でドラッグアンドドロップすることなく、同様のアセットタイプを自動フィルタリングおよびバッチ化します。
 - バッチエクスポート中に凍結変換モードを使用して、一貫した位置、回転、スケールを維持します。これは、統一されたアイコンライブラリに最適です。
 - 10,000**台以上のプレハブでテストされました：スナップスタジオプロは、ボトルネックやクラッシュなしで、高解像度(4K)のマルチアングルバッチを含む大規模な輸出ジョブでストレステストされました。
 - 必要な場合にのみマルチアングルモードを有効にします(4/8/16)ファイルサイズを管理し、エクスポートをクリーンに保ちます。
 - UI、2Dゲーム、またはスプライトシート用のアセットを準備するときは、透明な背景を使用します。特にエンジン内でレイヤーを重ねるときは、透明な背景を使用します。
 - ワイプ段階で作品を透かしたりブランド化したり、大規模なライブラリ(v1.0、テスト、拒否)でアセットバージョンを視覚的にマークしたりするためにオーバーレイを適用します。
 - スプライトライブラリを構築するときにアニメーションの方向性エクスポートを使用します。手動回転を必要としない完全なムーブメントセットが得られます。
-

サポート&更新

Snap Studio Proは積極的にサポートおよびメンテナンスされています。

問題が発生した場合、機能リクエストがある場合、または単に連絡を取りたい場合：

- Unityアセットストアの公式ページをご覧ください(更新、リリース、ドキュメントリンクについては)
- コミュニティフォーラムやDiscordに参加して質問したり、フィードバックを共有したり、キャプチャを披露したりします

Snap Studio Proは、高速で信頼性が高く、現実世界の開発者のフィードバックによって推進されるように構築されています。
