

TODO: 一部表現がTSOdecrypt固有 (Tex000など)

CgfxShader

上限などはtoonshader.cgfxに書かれている。

string technique

項目を変化させることで
シェーディング時の効果? を変えることが可能

string technique項目リスト

- ShadowOff 影を描かない?
- ShadowOn 影を描く?
- ShadowOff_InkOff 影と輪郭線を描かない?
- ShadowOn_InkOff 影を描き、輪郭線を描かない?
- Transparent 透明, 男と同じ描写方法
- NAT_ShadowOff_InkOff NATURALとかの略? 不明
- NAT_ShadowOff NATURALとかの略? 不明
- NAT_ShadowOn NATURALとかの略? 不明

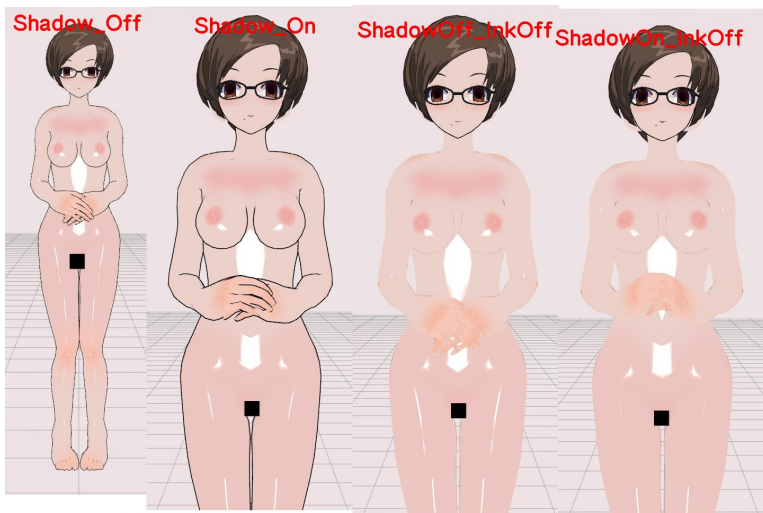
NAT系はテクスチャの透過部分が人物や他のオブジェクトに重なると、それを消してしまう場合があるので注意

- DEMO
- DEMO_DT カス子起動時のデスクトップ画面を表示, 起動・終了時の演出に使われているtechnique
- DEMO_ADD
- HOHO
- ZAMEN0 男のザーメンに使われてるtechnique
- ZAMEN1 男のザーメンに使われてるtechnique
- ZAMEN2 男のザーメンに使われてるtechnique
- NZ_ShadowOff
- NZ_ShadowOn
- NZ_ShadowOff_InkOff
- NZ_ShadowOn_InkOff
- NZAT_ShadowOff_InkOff
- ZMAT
- ZMAT2
- NCZAT_ShadowOff_InkOff

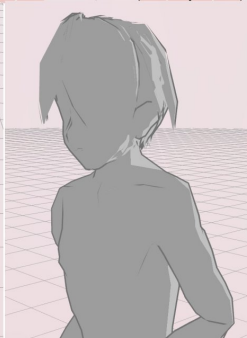
XP以降のtechnique

- KAZAN
- AURORA 雪原背景・夜(XP)のオーロラに使われてるtechnique
- MOJI 座敷背景(XP)の掛け軸に使われているtechnique
- POSEEDIT_UI

[画像クリックでフルサイズ表示](#)



← ◆アヌス
シェーダー設定が
独立しているため表
示されている



← Man.tsoの設定を
Shadow_Onにし
てみた。

← 女の子BODYのtsoをTransparentにすると
男の色変更の影響を受ける。
Transparentの描写色と濃度は共通っぽい

float4 ShadowColor

影の色？

texture ShadeTex

影テクスチャのフォルダ指定。"Tex000 (任意の数字)_"以降の文字列のみ参照。

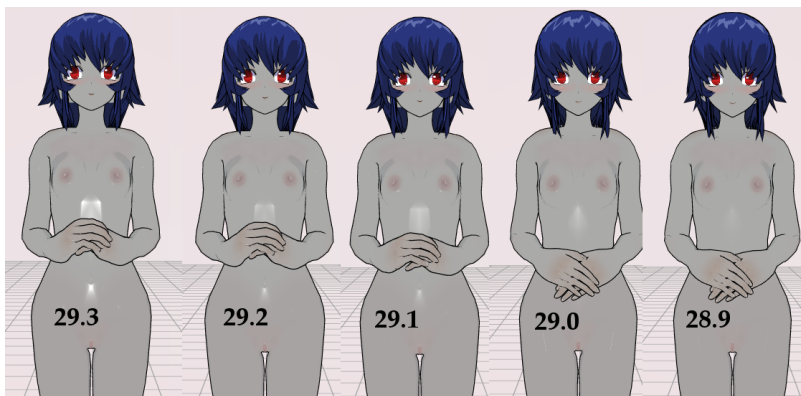
float HighLight

Max100.0 Min-100.0 Step0.001 default29.5

テカリ。数字を減らすとテカリが減る。

HighLightPowerが1000だとHighLightは小数点以下を弄るだけで、かなり違う

[画像クリックでフルサイズ表示](#)



float4 PenColor

0.2, 0.2, 0.2, 1

輪郭線などの色。R,G,B,輪郭を表示させるか否か

RGBの値は255で割った数値。最後は1で輪郭線を表示、0で非表示

非表示の例（輪郭線を非表示にすれば設定によって体を透明化できる）

[画像クリックでフルサイズ表示](#)



texture ColorTex

テクスチャのフォルダ指定。"Tex000（任意の数字）_"以降の文字列のみ参照。

float Thickness

Max1.0 Min0.0 Step0.001

輪郭線の太さ。

float HighLightPower

Max1000 Min0 Step1 default1000

ハイライトを適用する大きさを決めるところ

数値が小さい方が明るさが増す

float HighLightPowerの値を「0」にすると一部のグラボ(GeForce系)で影部分が真っ黒になる不具合が発生するため「0」は使わない方がよい

ColorBlend/HighLighBlend/ShadeBlend

テクスチャ(ColorTex)/ハイライト/影テクスチャ(ShadeTex)それぞれの影響度の強さ。

各ピクセルの色は、

$(\text{テクスチャ} * \text{ColorBlend} * 0.1) * (\text{影テクスチャ} * \text{ShadeBlend} * 0.1) * \text{HighLightBlend} * 0.1$
で計算されてます。

10が基本値だと思ってOK、数字が大きいと影響度が大きく(平たく言うと明るく)、小さいと影響度が小さくなります。

ColorBlendがShadeBlendを小さくした場合、もう片方を大きくしないと全体として暗くなる。

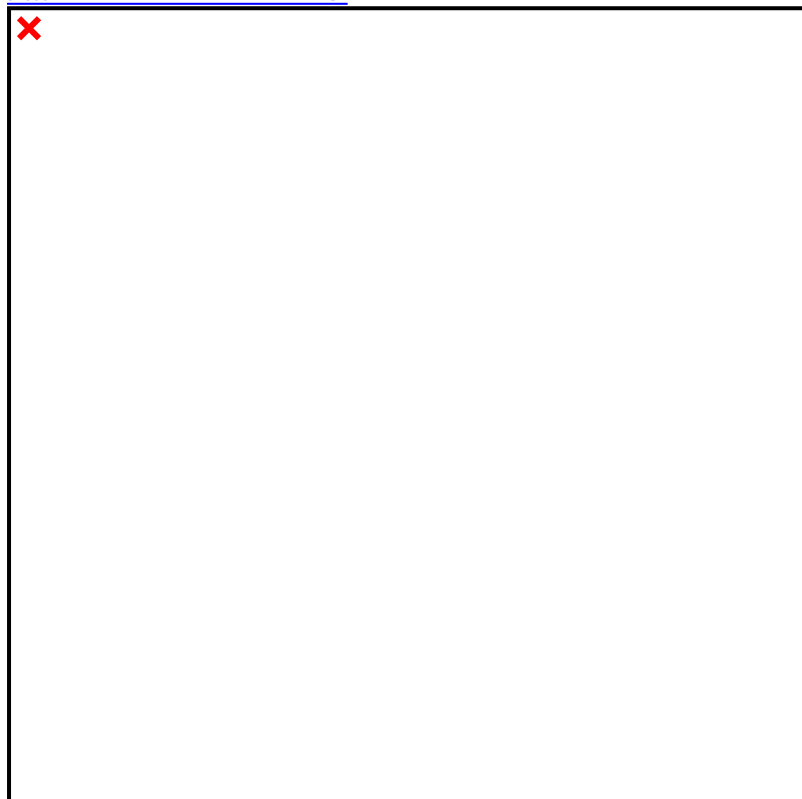
0が一つでもあると真っ黒？

float Ambient

シェーディングテクスチャのモデルに対する描画範囲を0～100の間で指定。

数値による描画範囲の変化は以下の画像を参照

[画像クリックでフルサイズ表示](#)



描画範囲は小さい数値ほど光源方向へ移動し、大きい数値ほど光源とは逆の方向に移動する模様。

また、画像右上のシェーディングテクスチャの右端、左端の色（幅1px）がモデルの光源方向に対する先端、終端へと強制的に引き延ばされる。

右端、左端の幅1px分を除くテクスチャの描画範囲（長さ）は、モデルの光源方向に対する先端、終端の距離の約80%に制限されている模様。

従ってシェーディングテクスチャ全体をモデルの先端から終端へと均等に描画させる事は不可能となっており、また描画範囲（長さ）は一定に保たれる為、値を小さい、または大きい数字に設定した際にモデルの先端、終端からはみ出した部分は描画されない仕様となっている。

不明

float LightDirX,Y,Z,W

詳細、効果不明。開発中に破棄された仕様と推測される。