

ASSET DOCUMENTATION

Summer Beach - Low Poly

Unity 3D Package

Français


OBJETS 3

BeachBag	3
BeachBall	4
BeachCabin	5
BeachChair	6
BeachShower	7
Bucket	8
Buoy	9
Campfire	10
Cocktail	11
Coconut	12
Fence	13
FlagWarning	14
Flipflop	15
Hammock	16
Lamppost	17
LifeguardChair	18
LifeguardPost	19
ParasolBig	20
ParasolMedium	21
ParasolSmall	22
ParasolStraw	23
Rake	24
Rock	25
RubberRing	26
SandCastle	27
Shell	28
Shovel	29
Surfboard	30
Table & Chair	31
Towel	32

Volley	33
--------------	----

Watermelon	34
------------------	----

Windbreak	35
-----------------	----

TEXTURES 36

Sand	36
------------	----

SandWet	37
---------------	----

SUPPORT 38

BeachBag

• beachBag

Faces : 120 tris
Vertices : 144 verts

Material : beachBag_D
Texture : 512 x 512 px

• sunscreen

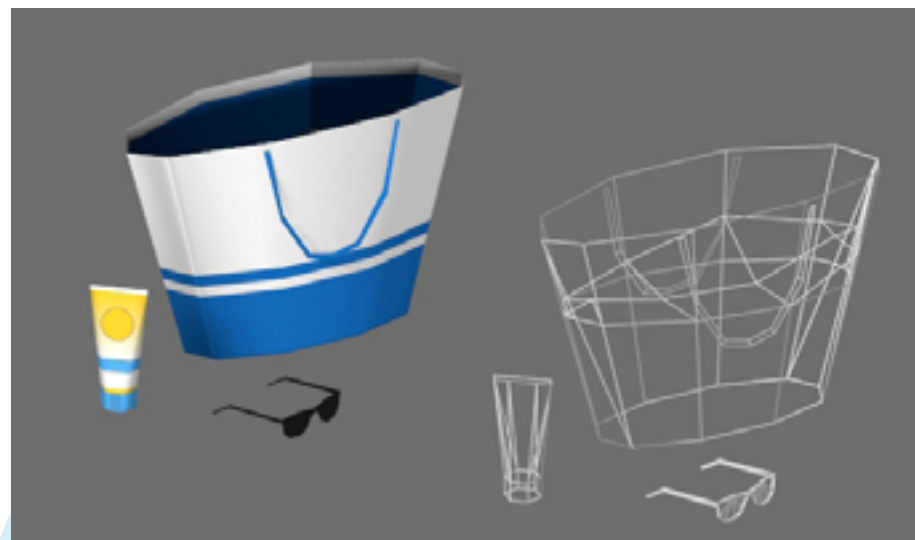
Faces : 32 tris
Vertices : 42 verts

Material : beachBag_D
Texture : 512 x 512 px

• sunglasses

Faces : 128 tris
Vertices : 191 verts

Material : beachBag_D
Texture : 512 x 512 px



closed - 0%



closed - 100%

▼ BlendShapes

closed

0

Le prefab Sunglasses contient un blendshape «closed» qui permet de définir l'ouverture des branches des lunettes (0% Ouvert - 100% Fermé)





BeachBall

• beachball_color

Faces : 140 tris
Vertices : 89 verts

Material : beachball_D
Texture : 512 x 512 px

• beachball_red

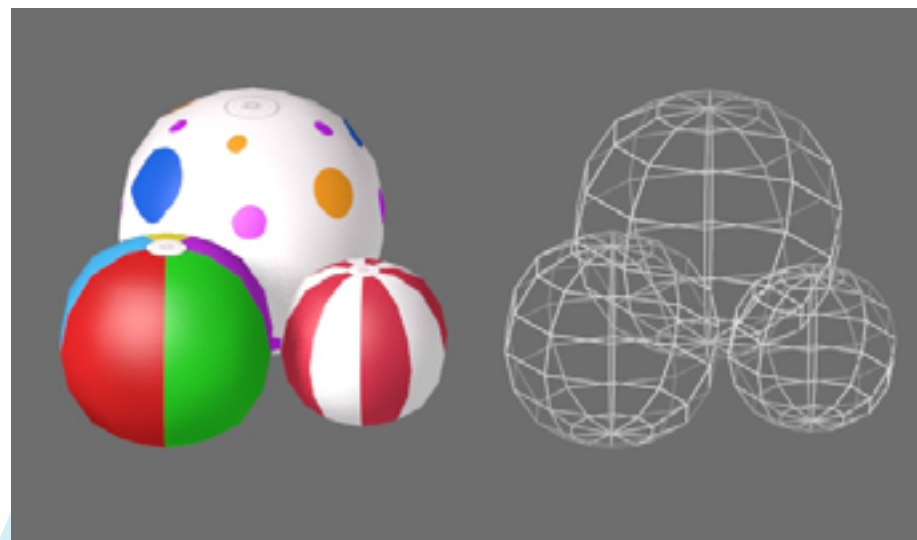
Faces : 140 tris
Vertices : 91 verts

Material : beachball_D
Texture : 512 x 512 px

• beachball_dot

Faces : 140 tris
Vertices : 89 verts

Material : beachball_D
Texture : 512 x 512 px



BeachCabin

• beachCabin:cabin

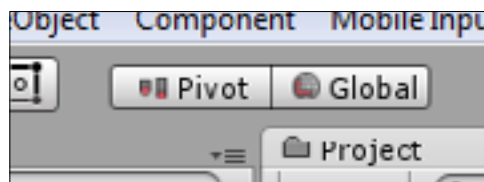
Faces : 124 tris
Vertices : 244 verts

Material : beachCabin_D
Texture : 1024 x 1024 px

• beachCabin:door

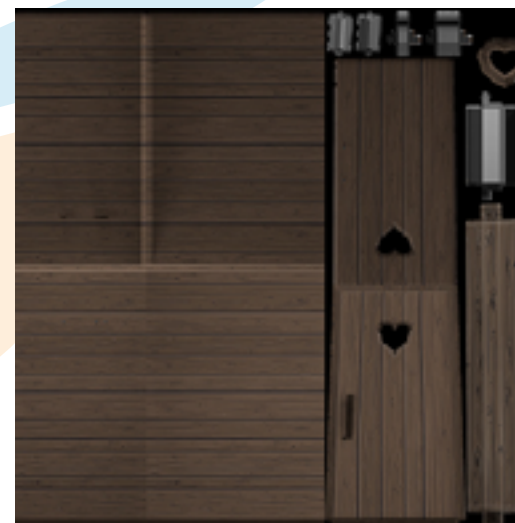
Faces : 82 tris
Vertices : 128 verts

Material : beachCabin_D
Texture : 1024 x 1024 px



La porte est détachée de la cabine, il est donc possible de l'ouvrir avec une simple rotation.

! N'oubliez pas de changer le mode de rotation en Pivot !

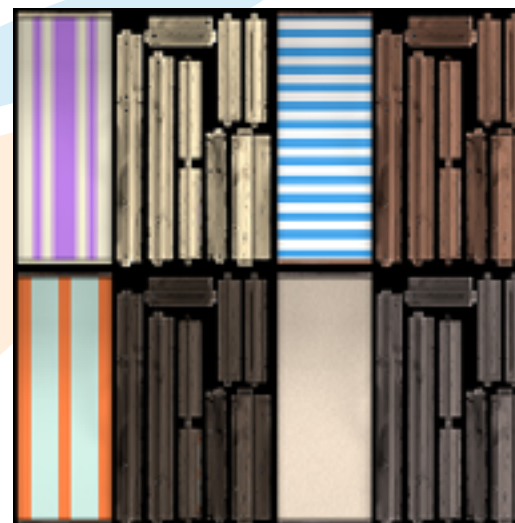


BeachChair

- beachChair_beige
- beachChair_blue
- beachChair_purple
- beachChair_orange

Faces : 192 tris
Vertices : 364 verts

Material : beachChair_D
Texture : 1024 x 1024 px



BeachShower

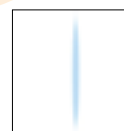
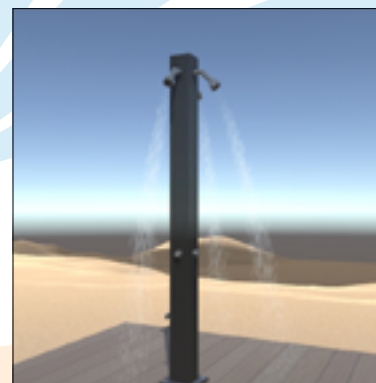
• beachShower

Faces : 364 tris

Vertices : 427 verts

Material : beachShower_D

Texture : 1024 x 1024 px



Un système de particule est associé à chaque pommeau de douche.
Les particules sont désactivées par défaut, pour les jouer il suffit de cocher la case
«Play on Awake» pour que le système se joue au lancement de l'application.

Bucket

- bucket_blue
- bucket_yellow

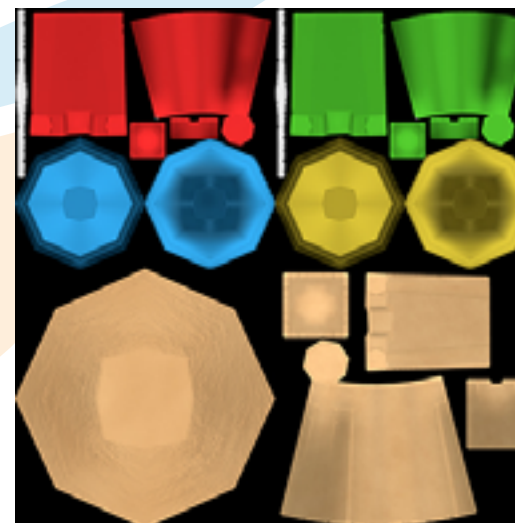
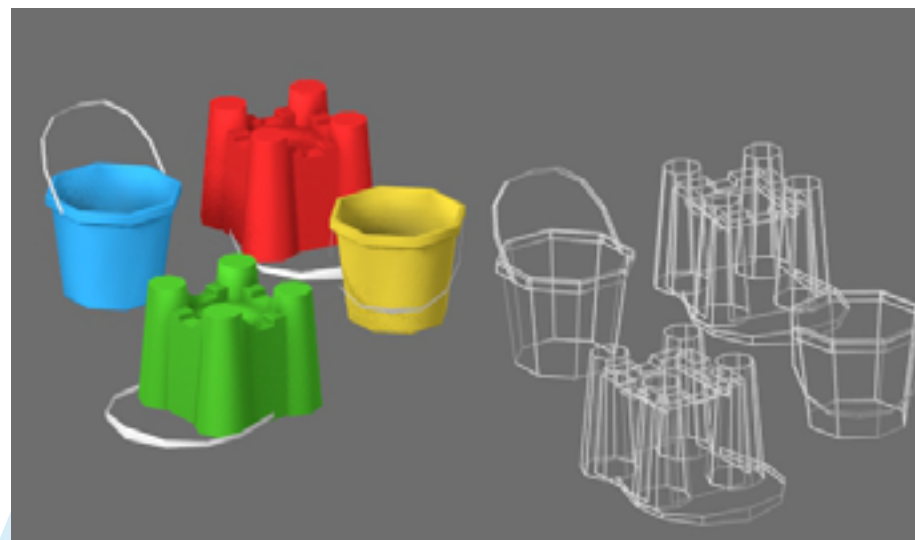
Faces : 140 tris
Vertices : 176 verts

Material : bucket_sand_D
Texture : 1024 x 1024 px

- bucketCastle_green
- bucketCastle_red

Faces : 210 tris
Vertices : 288 verts

Material : bucket_sand_D
Texture : 1024 x 1024 px



Buoy

• buoy_arrow

Faces : 84 tris
Vertices : 94 verts

Material : buoy_D
Texture : 512 x 512 px

• buoy_dome

Faces : 110 tris
Vertices : 93 verts

Material : buoy_D
Texture : 512 x 512 px

• buoy_diamond

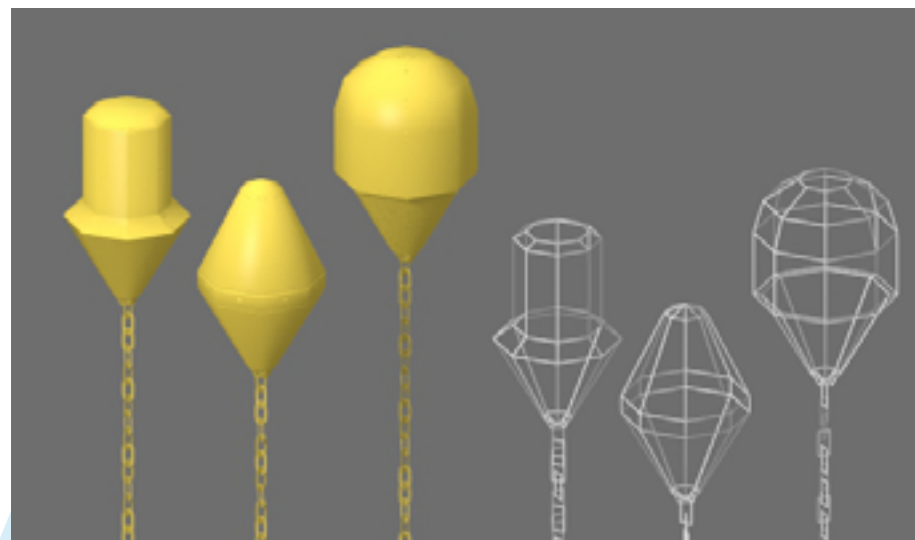
Faces : 80 tris
Vertices : 75 verts

Material : buoy_D
Texture : 512 x 512 px

• buoy_chain

Faces : 96 tris
Vertices : 192 verts

Material : buoy_D
Texture : 512 x 512 px



Une animation de mouvement sur l'eau est associée à chaque bouée.
Vous pouvez désactiver cette animation en décochant la case du composant Animator.

Campfire

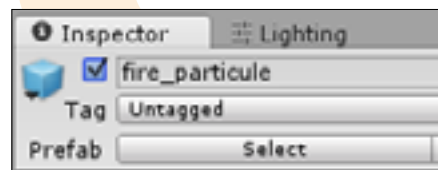
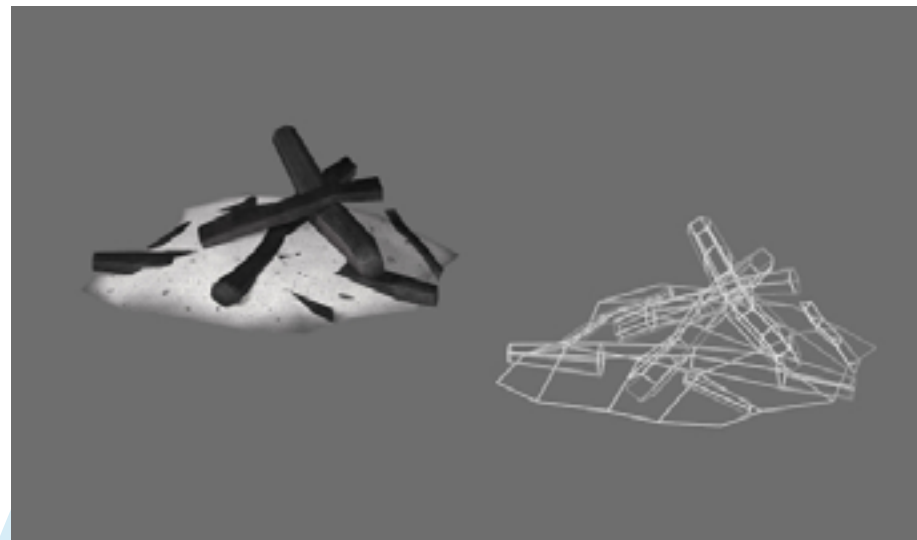
• campfire

Faces : 280 tris

Vertices : 266 verts

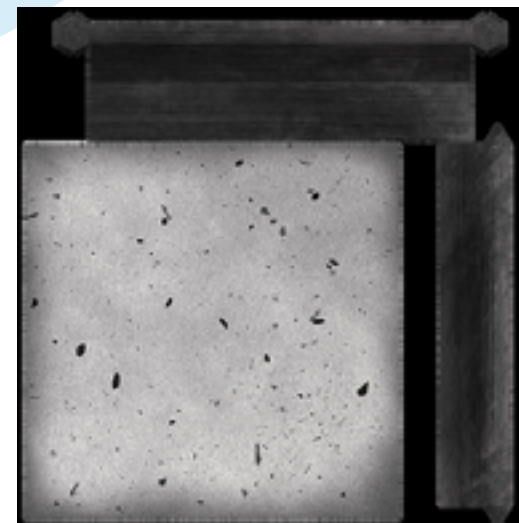
Material : campfire_D

Texture : 512 x 512 px



Trois systèmes de particule sont associés au brasier (flammes, braises et fumée) ainsi qu'une source de lumière avec animation de l'intensité.

Pour les activer il suffit de cocher la case à côté du nom des systèmes.



Cocktail

• cocktail_blue

Faces : 170 tris
Vertices : 189 verts

Material : cocktail_D
Texture : 256 x 256 px

• cocktail_red

Faces : 128 tris
Vertices : 151 verts

Material : cocktail_D
Texture : 256 x 256 px

• cocktail_green

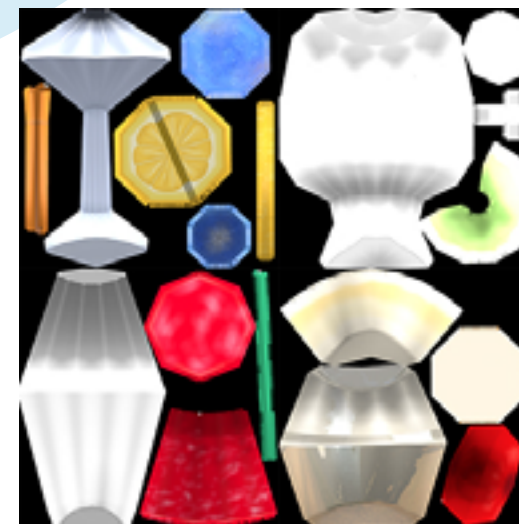
Faces : 250 tris
Vertices : 264 verts

Material : cocktail_D
Texture : 256 x 256 px

• cocktail_white

Faces : 186 tris
Vertices : 151 verts

Material : cocktail_D
Texture : 256 x 256 px



Coconut

• coconut

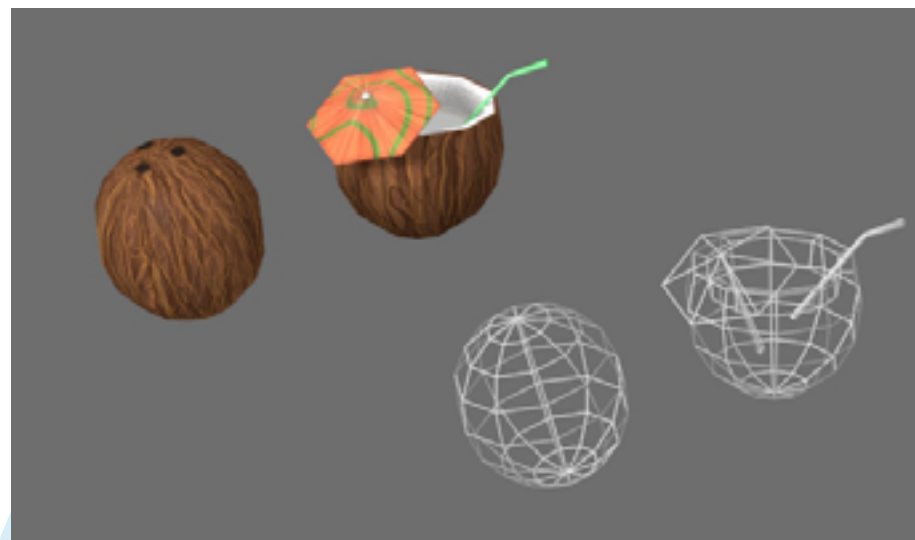
Faces : 140 tris
Vertices : 91 verts

Material : fruits_D
Texture : 512 x 512 px

• coconut_cocktail

Faces : 176 tris
Vertices : 168 verts

Material : fruits_D
Texture : 512 x 512 px



Fence

- **fenceBoard**

Faces : 8 tris

Vertices : 16 verts

Material : light_fence_flagWarn_D

Texture : 1024 x 1024 px

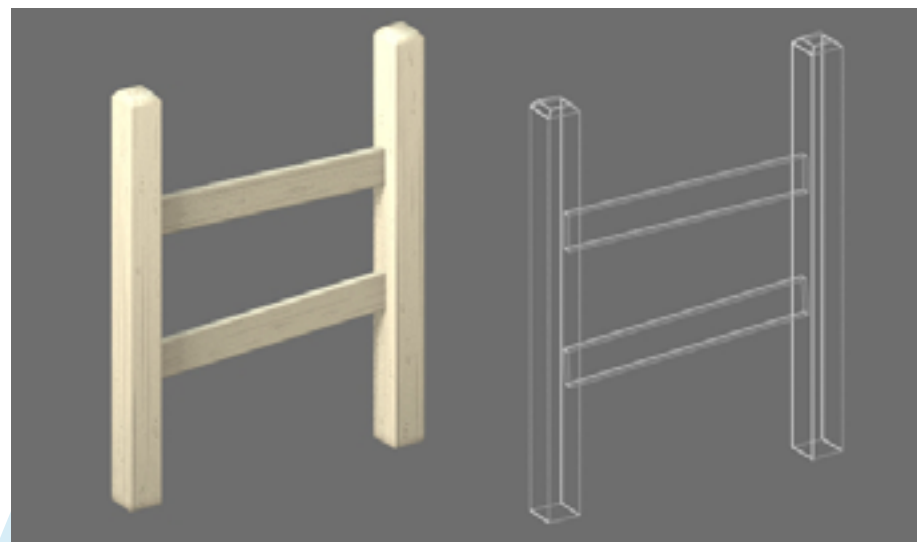
- **fencePillar**

Faces : 18 tris

Vertices : 31 verts

Material : light_fence_flagWarn_D

Texture : 1024 x 1024 px



FlagWarning

- flagWarning:pillar

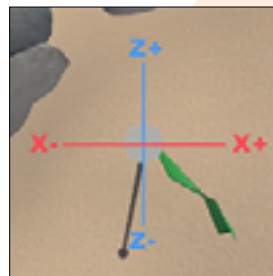
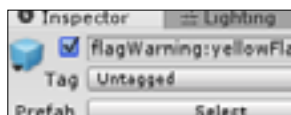
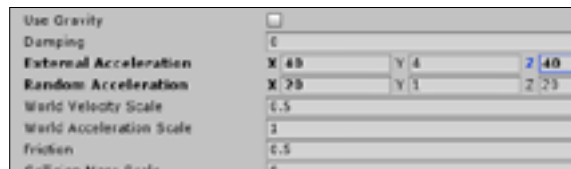
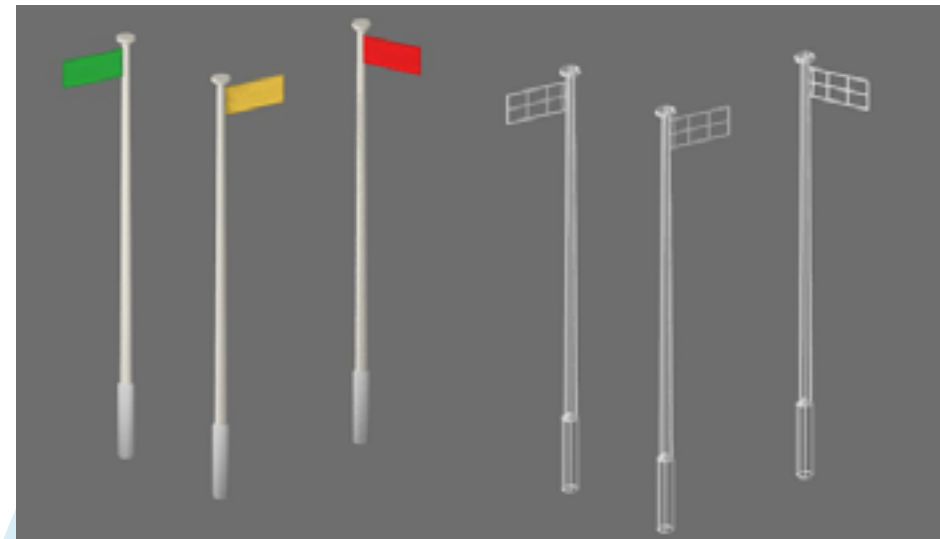
Faces : 68 tris
Vertices : 78 verts

Material : light_fence_flagWarn_D
Texture : 1024 x 1024 px

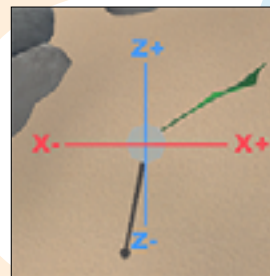
- flagWarning:greenFlag
- flagWarning:yellowFlag
- flagWarning:redFlag

Faces : 56 tris
Vertices : 62 verts

Material : light_fence_flagWarn_D
Texture : 1024 x 1024 px



Avec X positif et Z négatif



Avec X positif et Z positif

Le drapeau vert est activé par défaut. Pour activer les drapeaux jaune ou rouge il suffit de cocher la case près de leur nom.

Un composant Cloth est associé à chaque drapeau.

La direction du flottement est modifiable en changeant les valeurs X et Z du paramètre External Acceleration.

! Pensez à tourner le drapeau dans la direction du flottement pour éviter un pli au niveau des polygones !



Flipflop

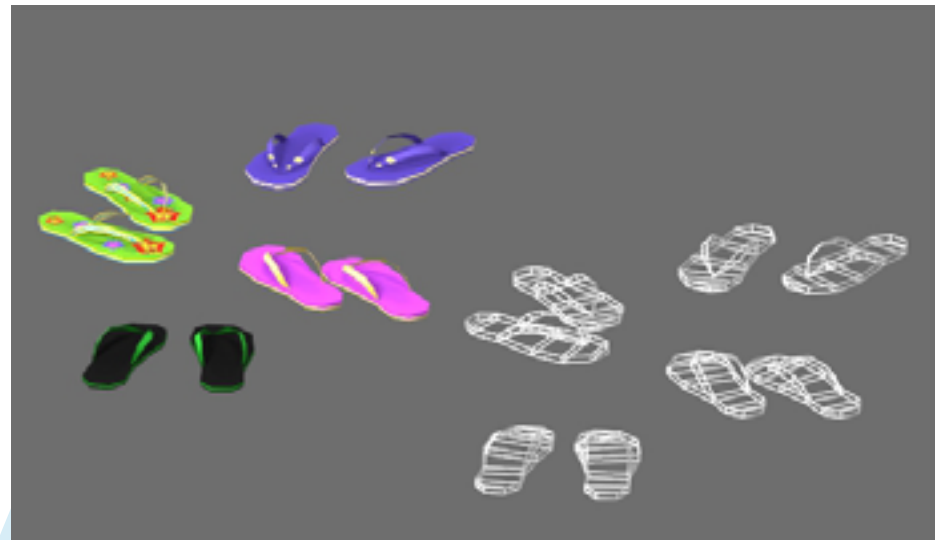
- flipflop_black:left, flipflop_black:right
- flipflop_pink:left, flipflop_pink:right
- flipflop_tropic:left, flipflop_tropic:right
- flipflop_purple:left, flipflop_purple:right

Faces : 88 tris

Vertices : 104 verts

Material : flipflop_D

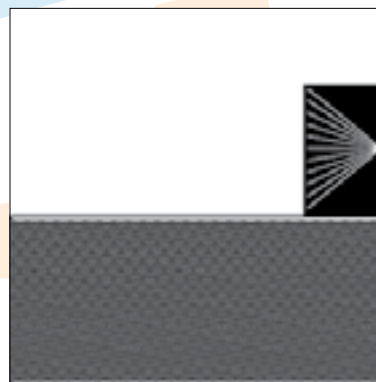
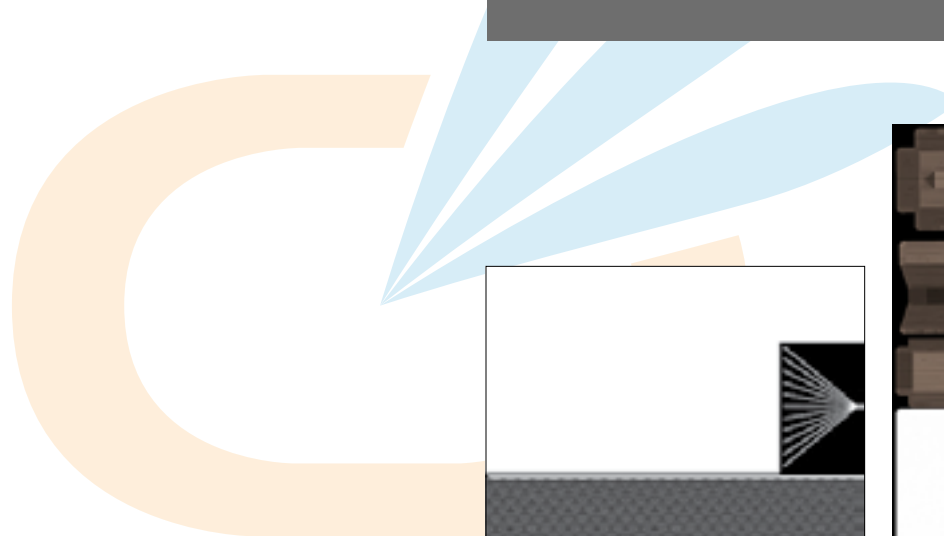
Texture : 256 x 256 px





Hammock

• hammock

Faces : 178 tris**Vertices** : 244 verts**Material** : hammock_D**Texture** : 1024 x 1024 px

Lamppost

- lamppost:lightOn
- lamppost:lightOff

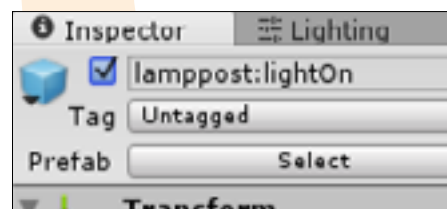
Faces : 84 tris
Vertices : 77 verts

Material : light_fence_flagWarn_D
Texture : 1024 x 1024 px

- lamppost:pillar

Faces : 50 tris
Vertices : 59 verts

Material : light_fence_flagWarn_D
Texture : 1024 x 1024 px

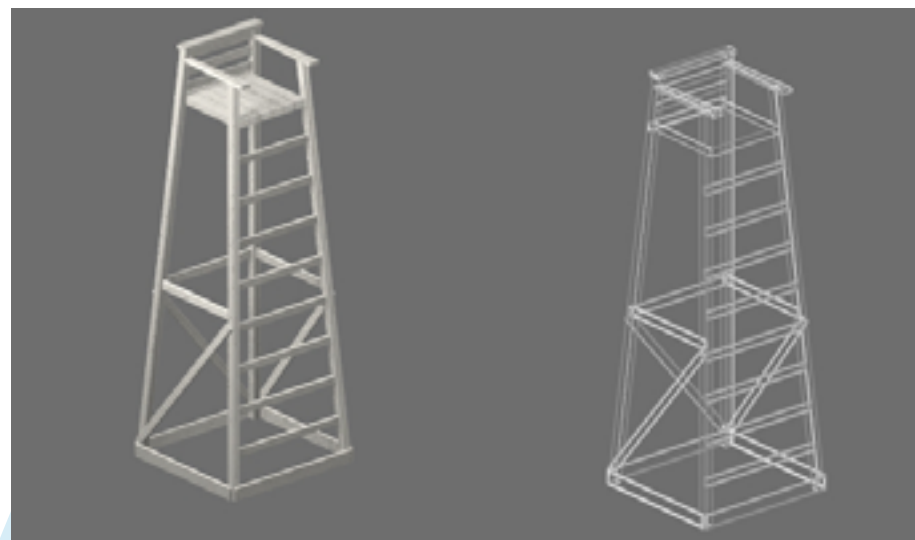


Le poteau est éteint par défaut.
Pour l'allumer, il suffit de décocher la case du lamppost:lightOff et cocher la case du lamppost:lightOn et du lamppost:light.



LifeguardChair

• lifeguardChair

Faces : 276 tris**Vertices** : 552 verts**Material** : lifeguardChair_D**Texture** : 1024 x 1024 px

LifeguardPost

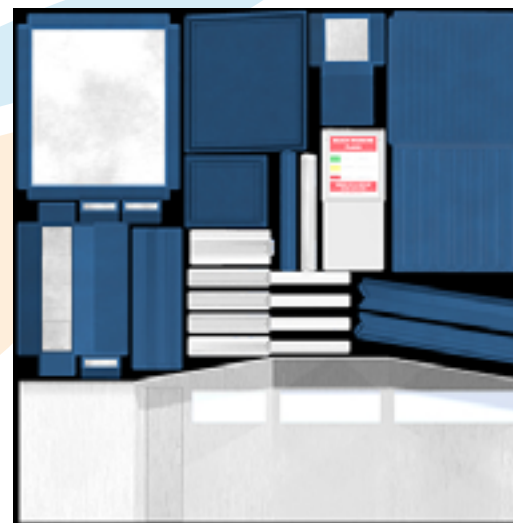
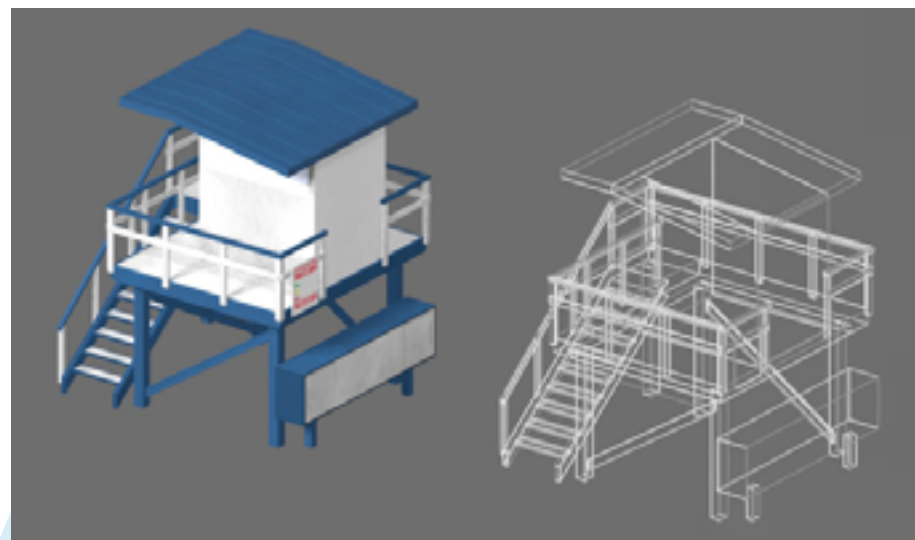
• lifeguardPost

Faces : 616 tris

Vertices : 1216 verts

Material : lifeguardPost_D

Texture : 1024 x 1024 px



ParasolBig

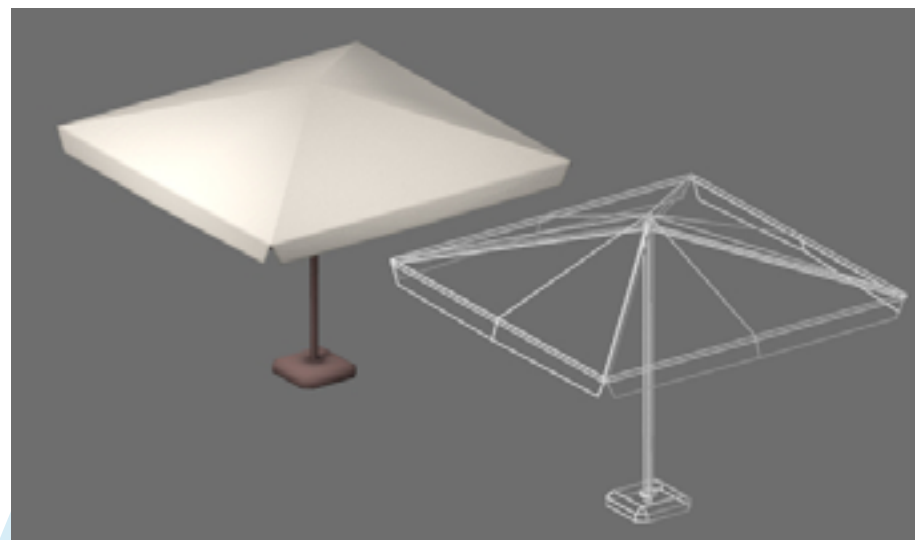
• parasolBig

Faces : 154 tris

Vertices : 214 verts

Material : parasol_D

Texture : 1024 x 1024 px



ParasolMedium

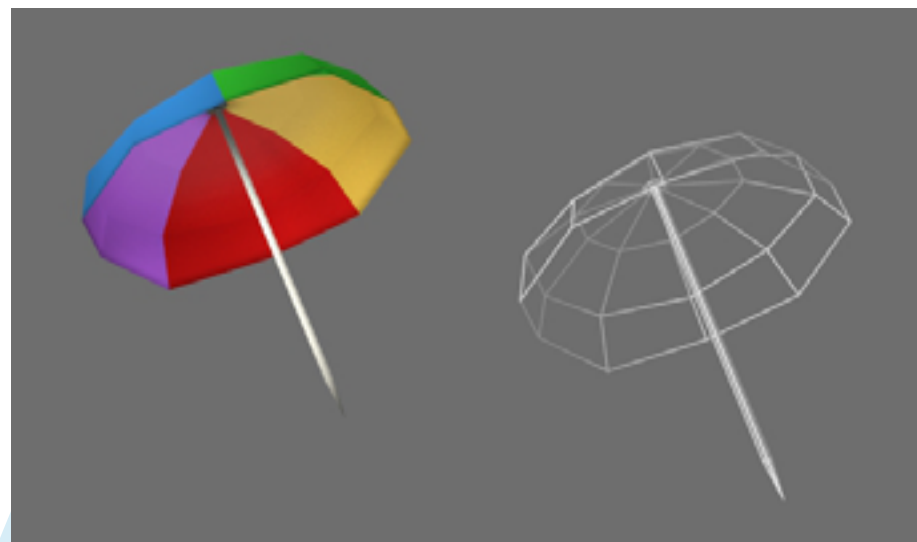
- parasolMedium

Faces : 140 tris

Vertices : 101 verts

Material : parasol_D

Texture : 1024 x 1024 px



ParasolSmall

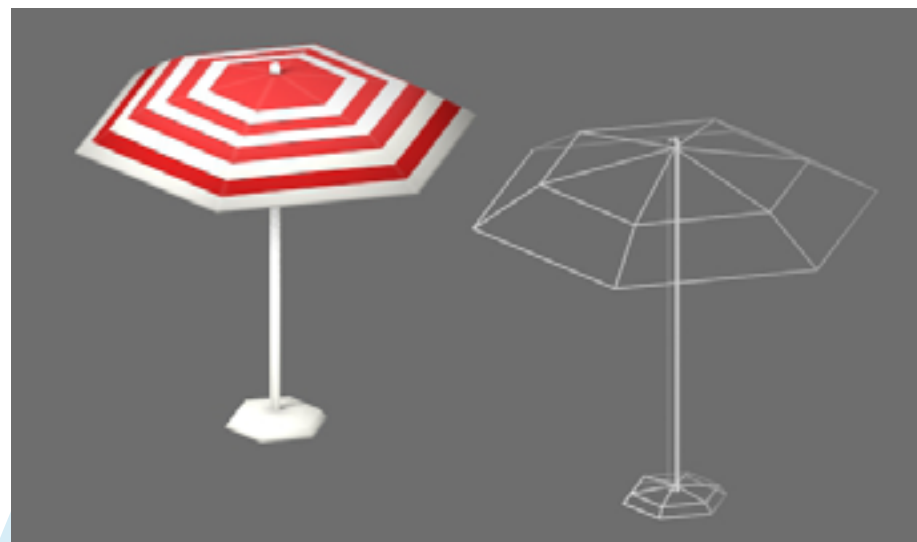
• parasolSmall

Faces : 61 tris

Vertices : 54 verts

Material : parasol_D

Texture : 1024 x 1024 px



ParasolStraw

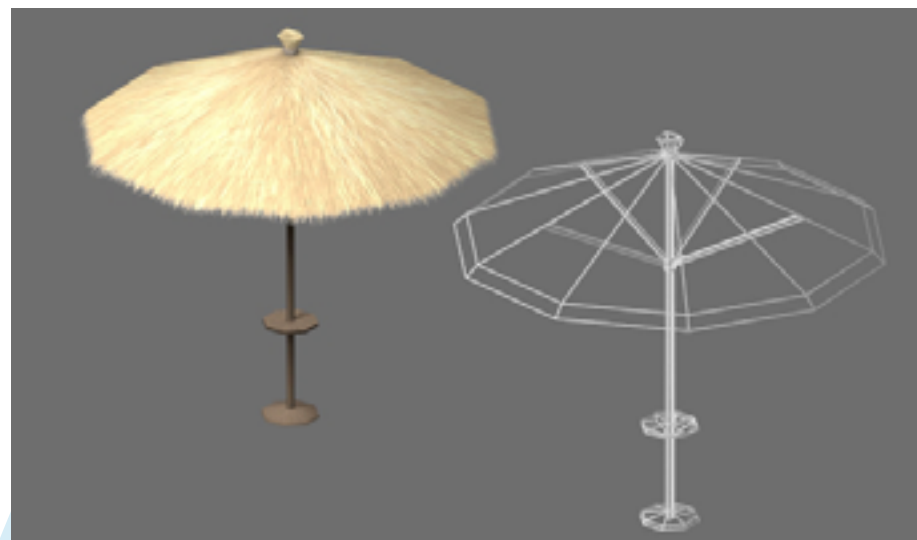
• parasolStraw

Faces : 224 tris

Vertices : 275 verts

Material : parasol_D

Texture : 1024 x 1024 px

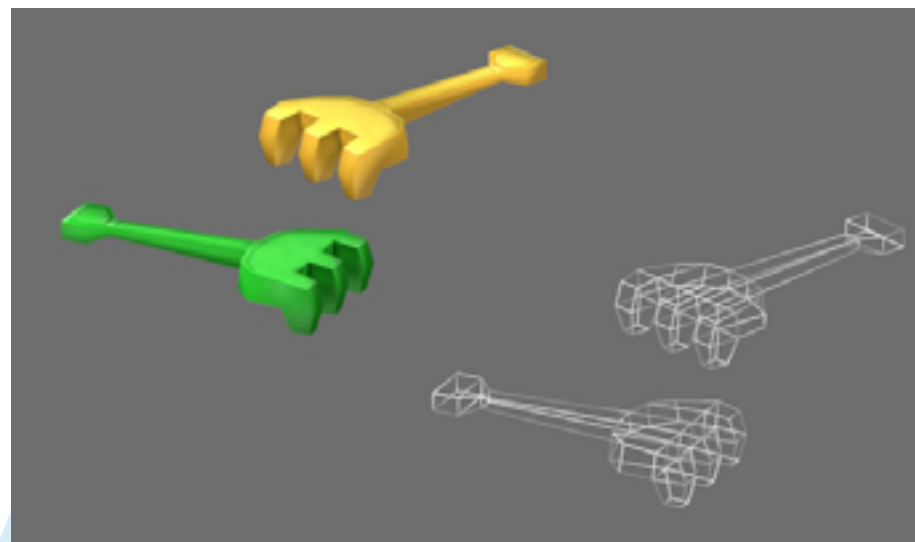


Rake

- rake_green
- rake_yellow

Faces : 116 tris
Vertices : 130 verts

Material : shovel_rake_D
Texture : 512 x 512 px





Rock

• rock_big

Faces : 72 tris
Vertices : 60 verts

Material : rock_D
Texture : 1024 x 1024 px

• rock_tall

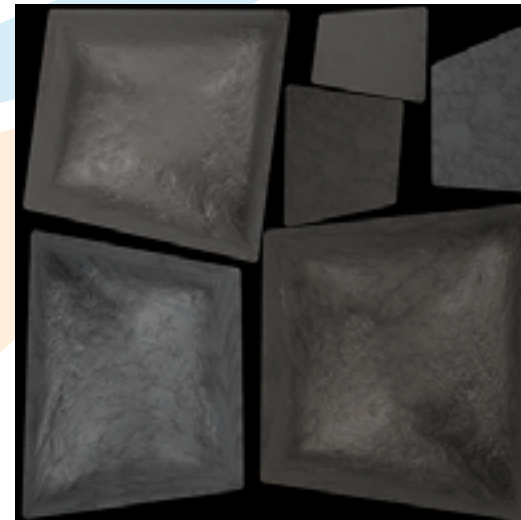
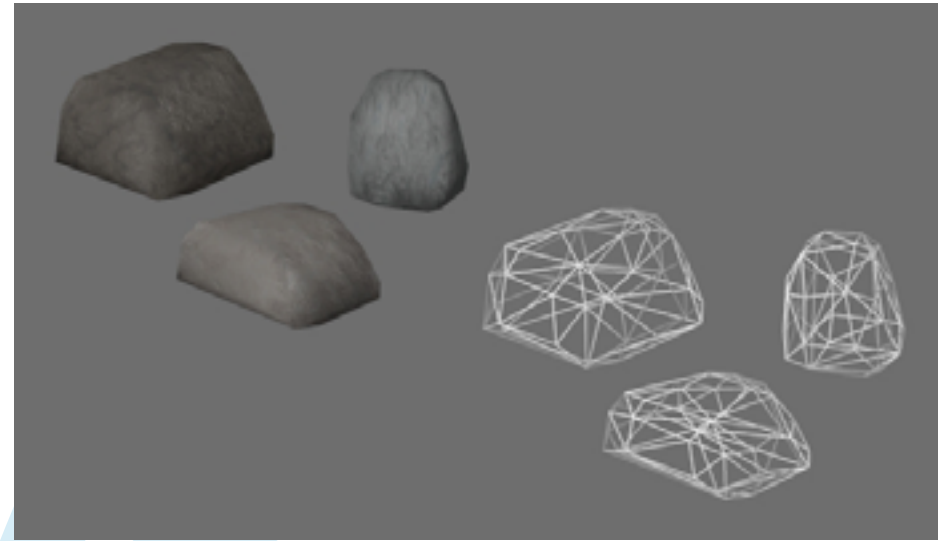
Faces : 72 tris
Vertices : 58 verts

Material : rock_D
Texture : 1024 x 1024 px

• rock_large

Faces : 72 tris
Vertices : 61 verts

Material : rock_D
Texture : 1024 x 1024 px



RubberRing

• rubberRing_big

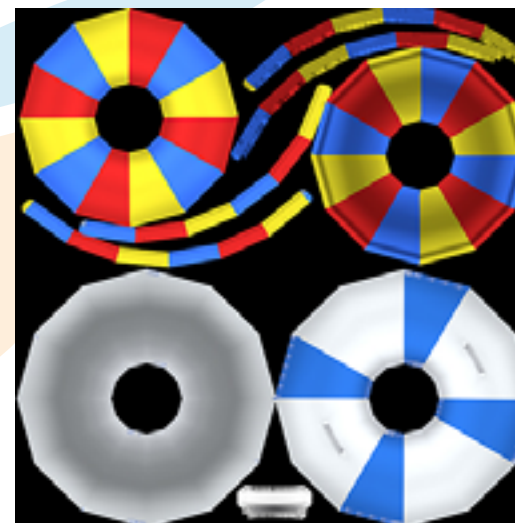
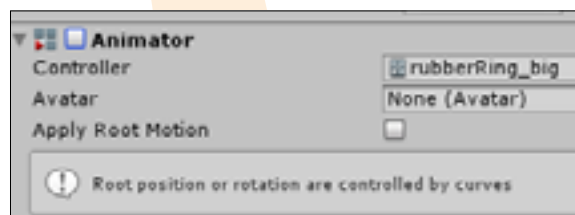
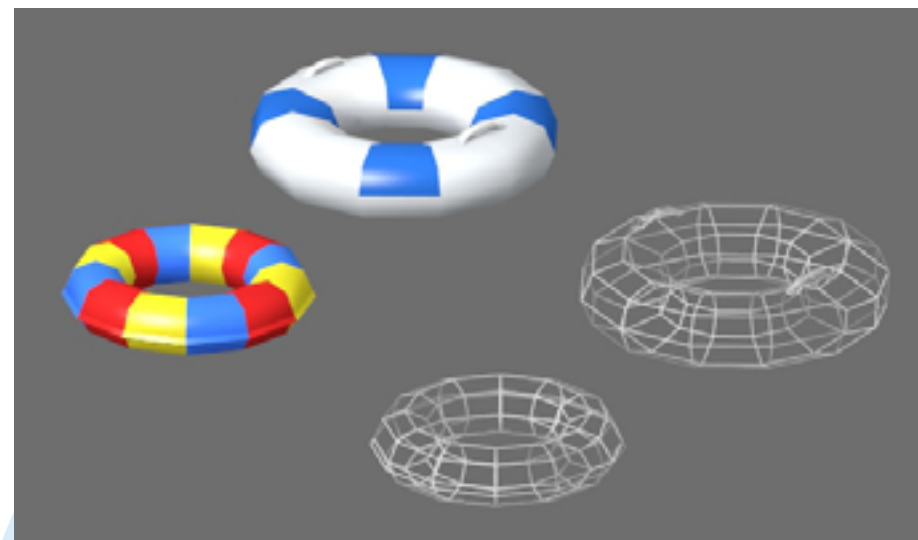
Faces : 256 tris
Vertices : 200 verts

Material : rubberRing_D
Texture : 512 x 512 px

• rubberRing_medium

Faces : 240 tris
Vertices : 176 verts

Material : rubberRing_D
Texture : 512 x 512 px



Une animation de mouvement sur l'eau est associée à chacune des deux bouées.
Vous pouvez désactiver cette animation en décochant la case du composant Animator.

SandCastle

• sandCastle

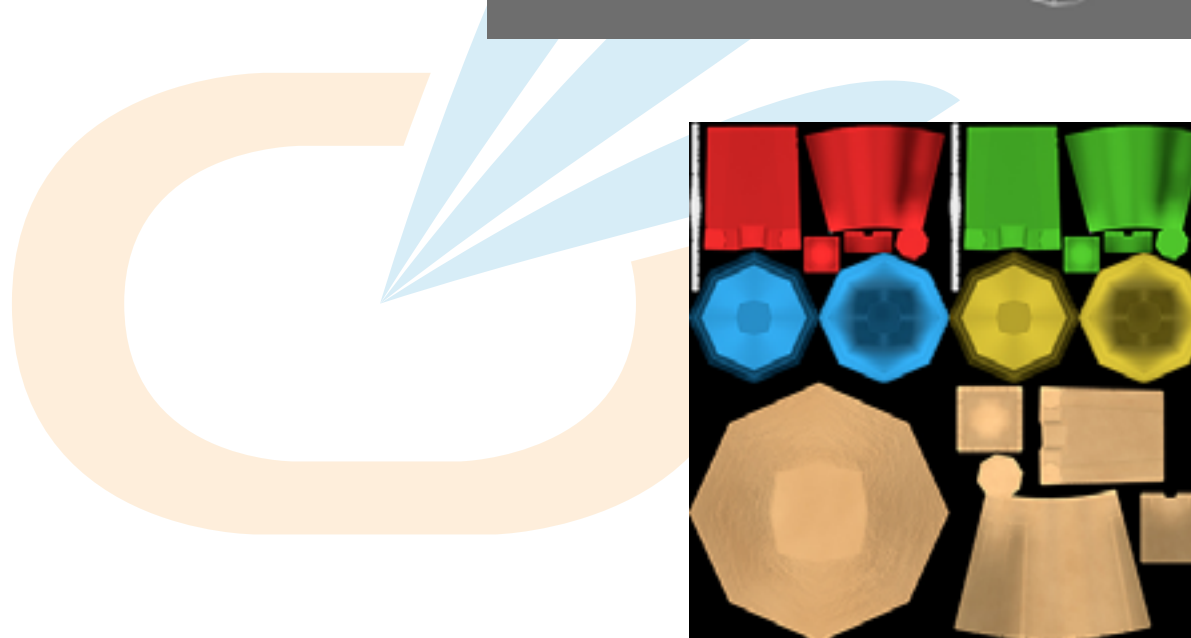
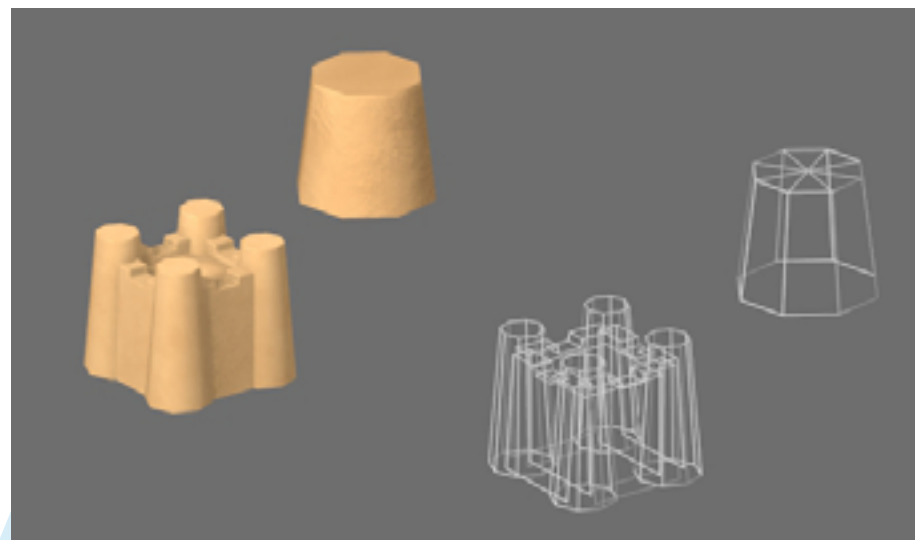
Faces : 178 tris
Vertices : 254 verts

Material : bucket_sand_D
Texture : 1024 x 1024 px

• sandTower

Faces : 29 tris
Vertices : 24 verts

Material : bucket_sand_D
Texture : 1024 x 1024 px



Shell

- shell_beige
- shell_pink

Faces : 40 tris
Vertices : 27 verts

Material : shell_D
Texture : 256 x 256 px

- shell_brown
- shell_green
- shell_grey
- shell_turquoise

Faces : 56 tris
Vertices : 37 verts

Material : shell_D
Texture : 256 x 256 px

- shell_orange
- shell_red

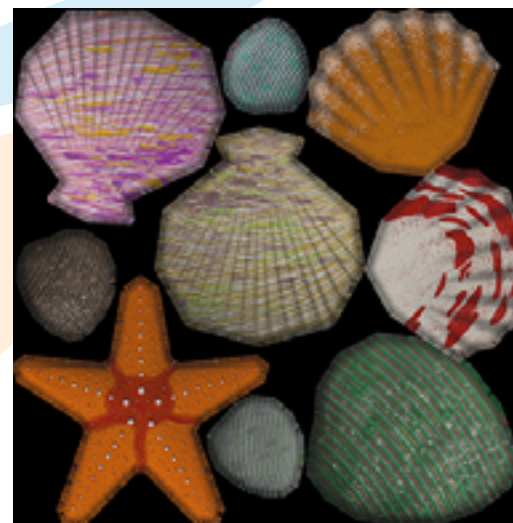
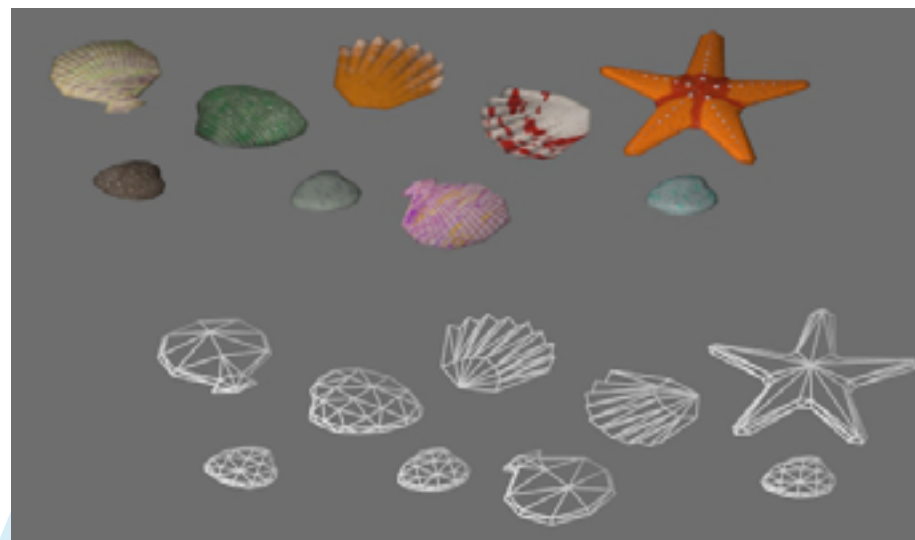
Faces : 56 tris
Vertices : 53 verts

Material : shell_D
Texture : 256 x 256 px

- shell_star

Faces : 75 tris
Vertices : 51 verts

Material : shell_D
Texture : 256 x 256 px



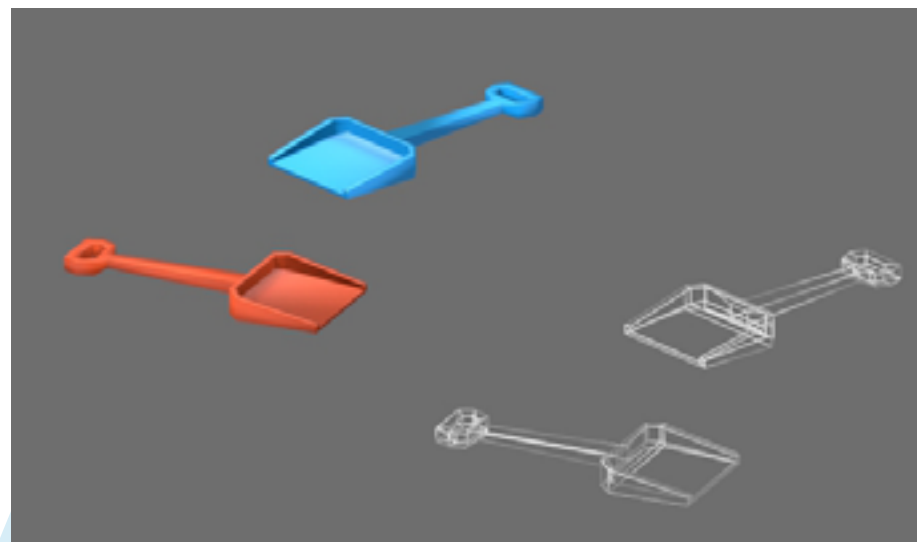


Shovel

- shovel_blue
- shovel_orange

Faces : 112 tris
Vertices : 111 verts

Material : shovel_rake_D
Texture : 512 x 512 px



SurfBoard

- surfBoard_bigTropic
- surfBoard_bigWhite

Faces : 158 tris
Vertices : 133 verts

Material : surfBoard_D
Texture : 1024 x 1024 px

- surfBoard_mediumBlack

Faces : 158 tris
Vertices : 154 verts

Material : surfBoard_D
Texture : 1024 x 1024 px

- surfBoard_tinyBlack
- surfBoard_tinyFluo

Faces : 96 tris
Vertices : 94 verts

Material : surfBoard_D
Texture : 1024 x 1024 px

- surfBoard_smallBlue
- surfBoard_smallTurquoise

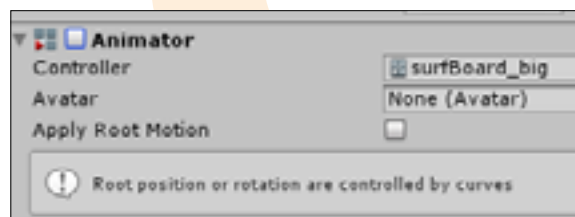
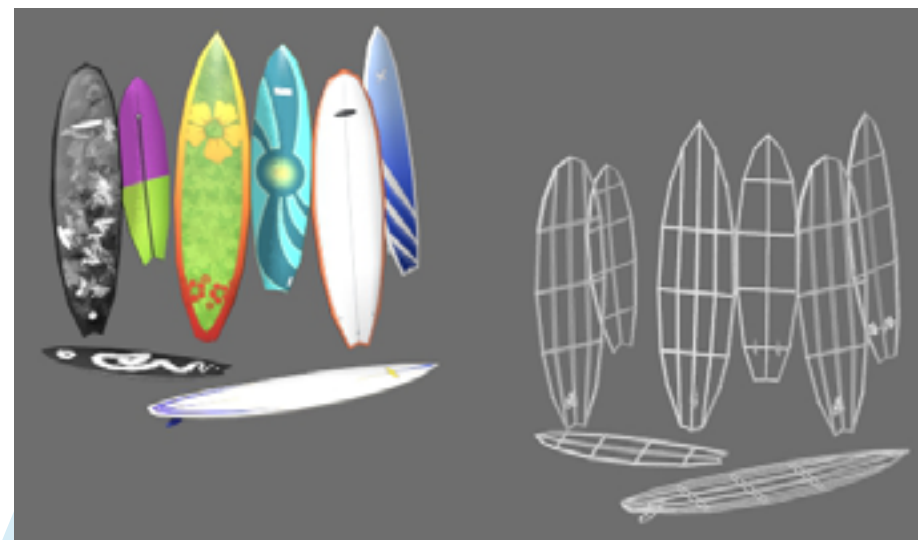
Faces : 156 tris
Vertices : 142 verts

Material : surfBoard_D
Texture : 1024 x 1024 px

- surfBoard_mediumWhite

Faces : 158 tris
Vertices : 156 verts

Material : surfBoard_D
Texture : 1024 x 1024 px



Une animation de mouvement sur l'eau est associée à chaque planche.
Vous pouvez désactiver cette animation en décochant la case du composant Animator.

Table & Chair

• table

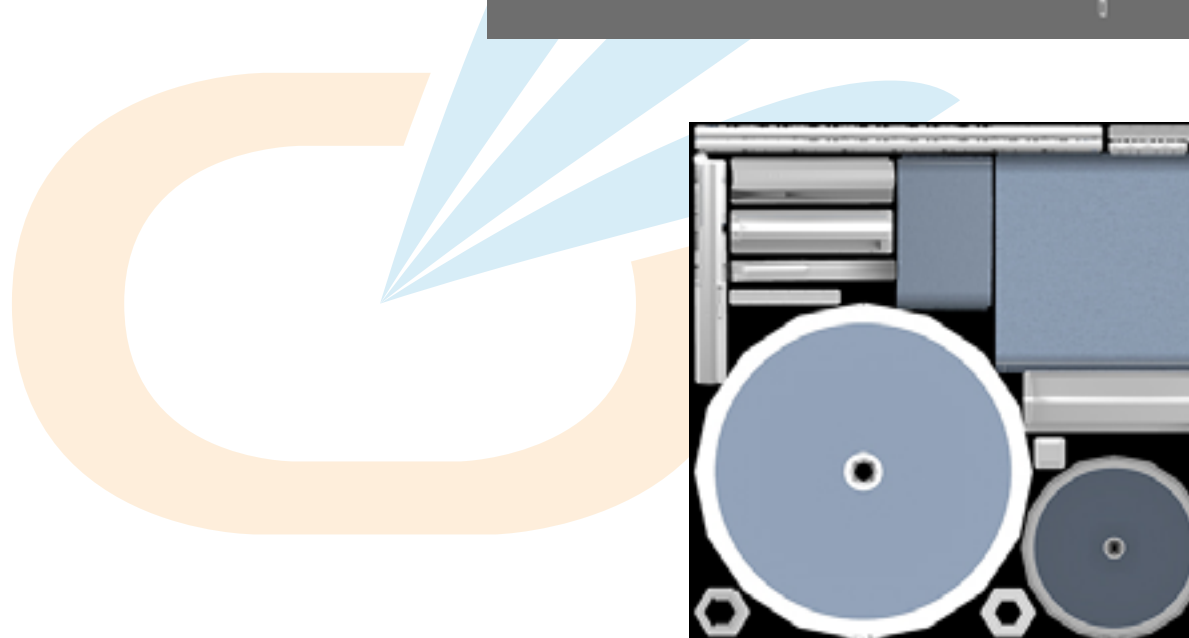
Faces : 234 tris
Vertices : 262 verts

Material : table_chair_D
Texture : 1024 x 1024 px

• chair

Faces : 112 tris
Vertices : 192 verts

Material : table_chair_D
Texture : 1024 x 1024 px

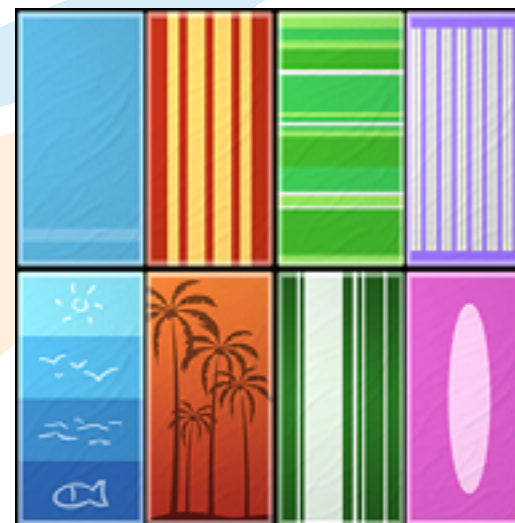
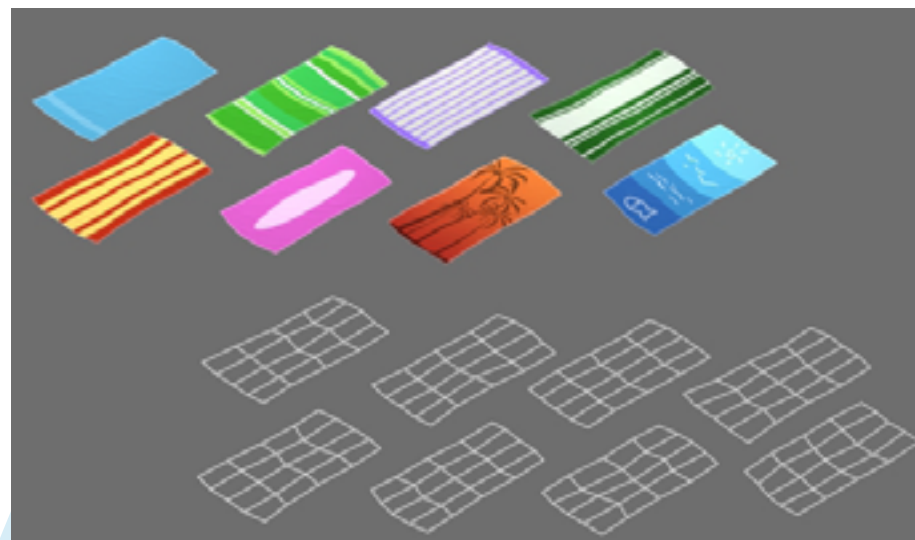


Towel

- towel_blue
- towel_dawn
- towel_grass
- towel_green
- towel_pink
- towel_purple
- towel_red
- towel_sea

Faces : 32 tris
Vertices : 25 verts

Material : towel_D
Texture : 512 x 512 px



Volley

• volleyBall

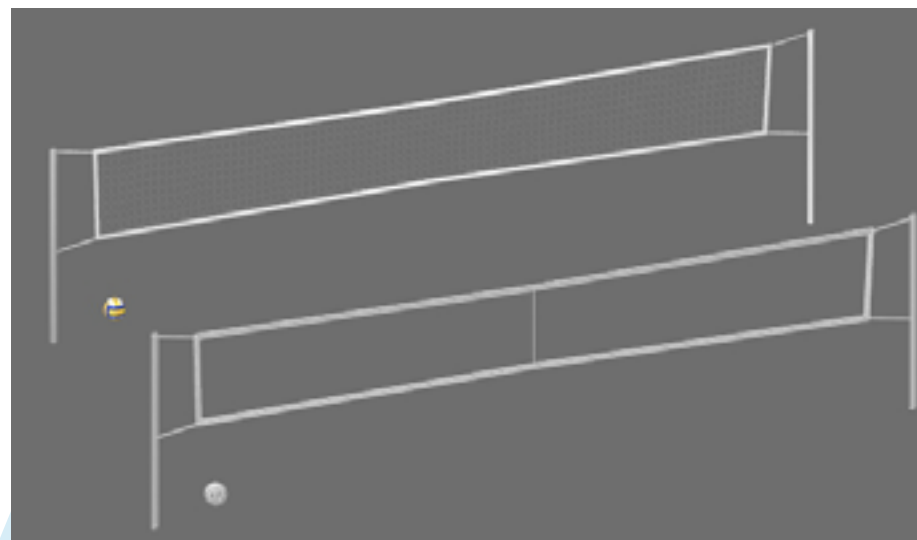
Faces : 140 tris
Vertices : 89 verts

Material : volley_D
Texture : 1024 x 1024 px

• volleyNet

Faces : 112 tris
Vertices : 172 verts

Material : volley_D
Texture : 1024 x 1024 px



Watermelon

- watermelon

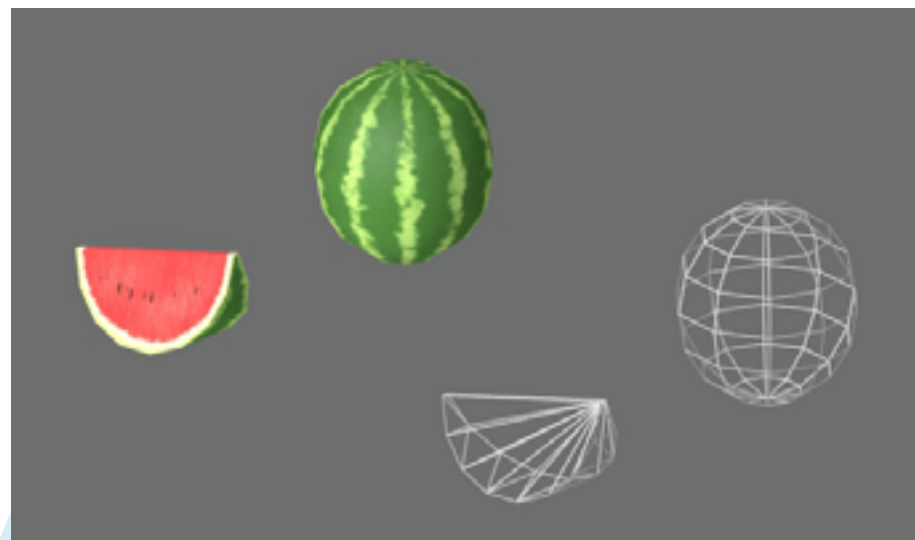
Faces : 140 tris
Vertices : 91 verts

Material : fruits_D
Texture : 512 x 512 px

- watermelon_quarter

Faces : 32 tris
Vertices : 40 verts

Material : fruits_D
Texture : 512 x 512 px

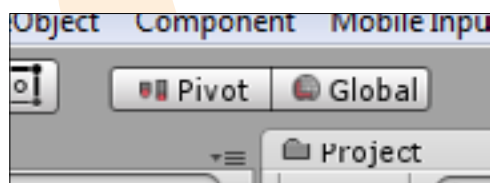
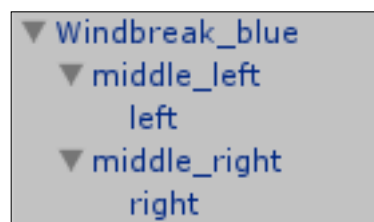
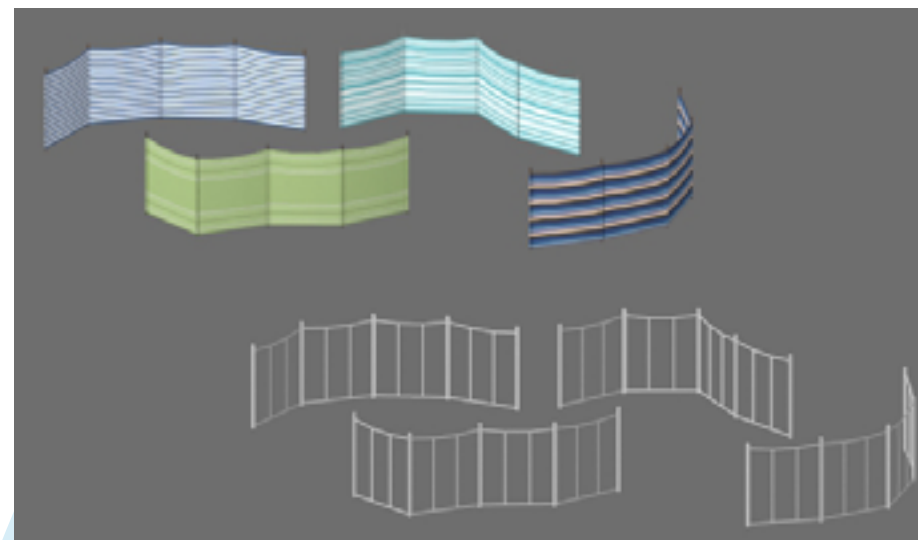


Windbreak

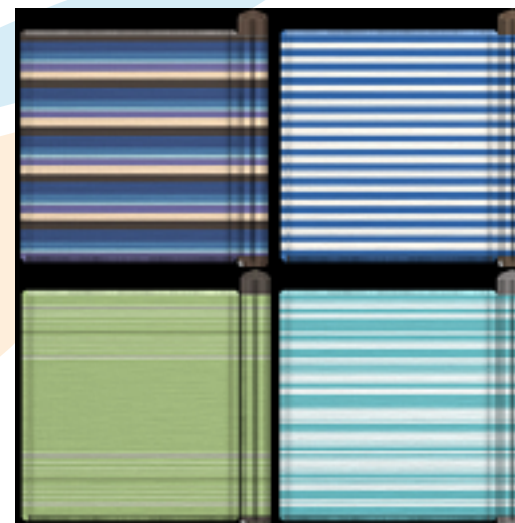
- windbreak_blue
- windbreak_green
- windbreak_multi
- windbreak_turquoise

Faces : 138 tris
Vertices : 199 verts

Material : windbreak_D
Texture : 1024 x 1024 px



Un bones est associé sur chaque battant des coupe-vents.
Leur rotation permet de personnaliser l'orientation des quatre battants.
! N'oubliez pas de changer le mode de rotation en Pivot !





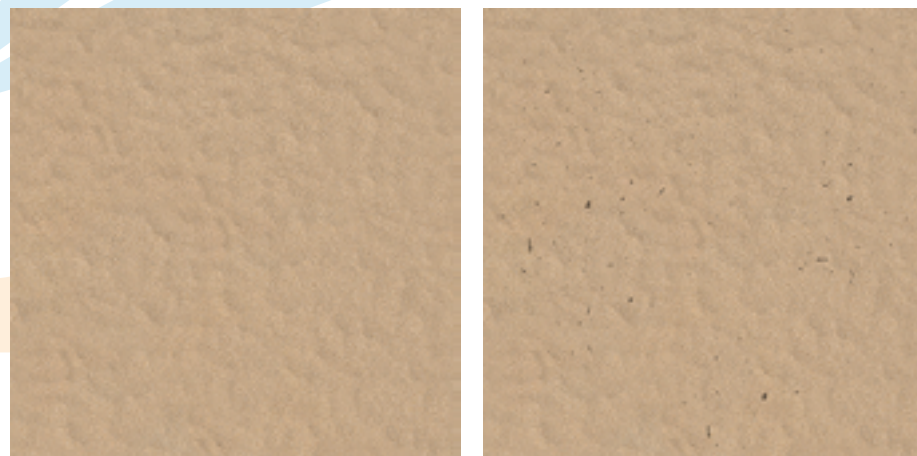
Sand

• sand

Texture : 512 x 512 px

• sandDirty

Texture : 512 x 512 px





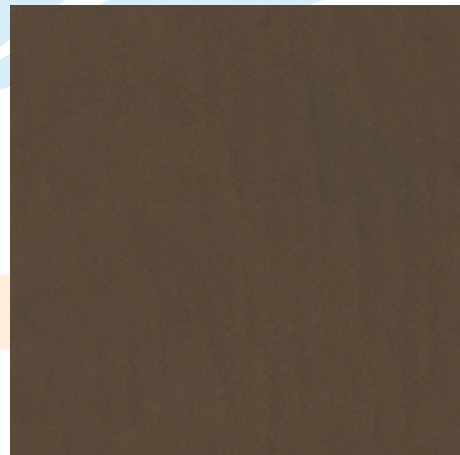
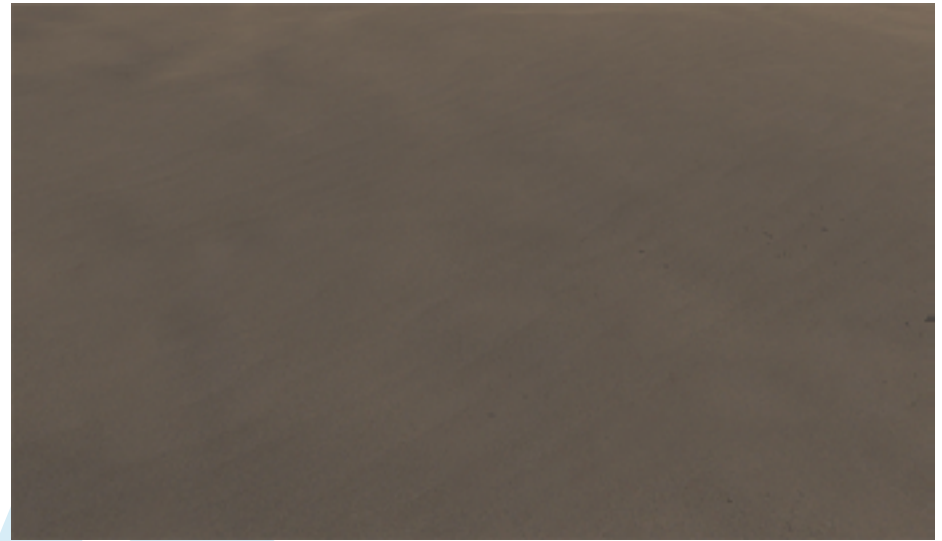
SandWet

- sandWet

Texture : 512 x 512 px

- sandWetDirty

Texture : 512 x 512 px





Site web : www.arigasoft.com



Page Facebook : www.facebook.com/arigasoft



Lien Twitter : www.twitter.com/arigasoft



Page Asset store du package : <https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/32927>



Page Asset store Arigasoft : <https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/publisher/12088>



Email de contact : contact@arigasoft.com



Email de support : support@arigasoft.com

