

ペットのケーブペンギン説明書



利用規約

⇒https://drive.google.com/file/d/1FQX0SRnHofApkl7H6eBI8oRU_5wkW2Dw/view?usp=drive_link

説明に使用させていただいたモデル

まめひなた mamehinata

⇒<https://booth.pm/ja/items/4340548>

何か不具合、気になる点などがあればお気軽にBOOTHのメッセージ機能で教えてください。

〇はじめに

既にアバターのアップロードが可能な状態を前提に説明します。導入には、

- liltoon

⇒<https://lilxyzw.github.io/lilToon/>

- Modular Avatar

⇒<https://modular-avatar.nadena.dev/ja/docs/intro/>

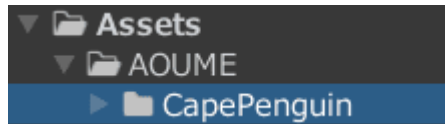
が必須となります。

○導入

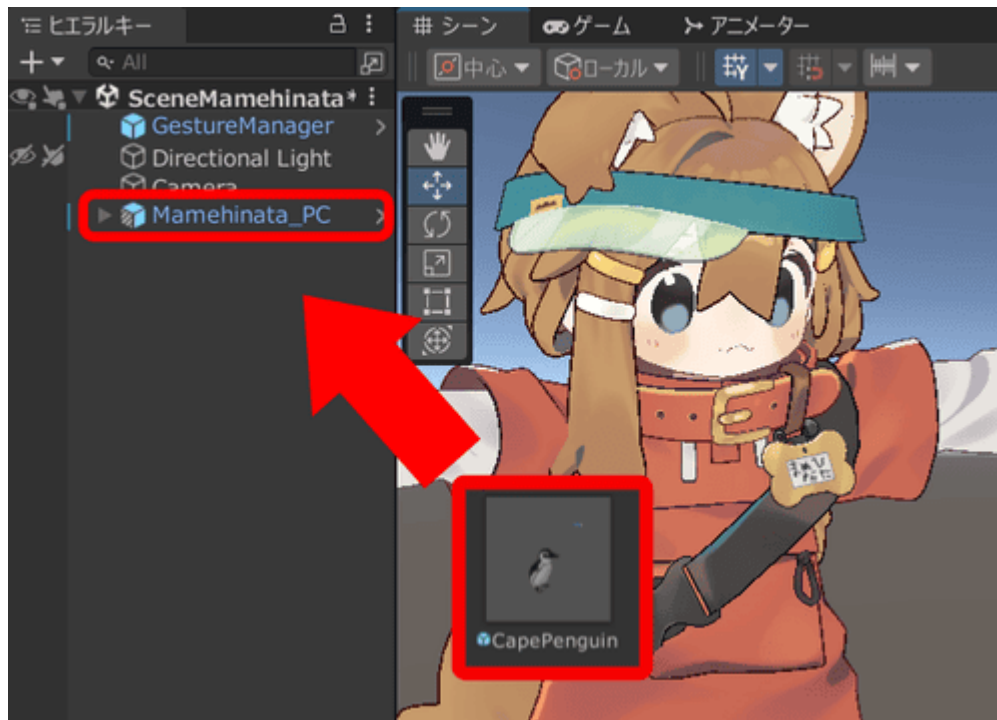
導入前に**lilToon**と**ModularAvatar**が**最新版であるか確認**してください。

本製品であるunitypackageをunityにインポート。

unityのProjectのAssets内にAOUMEフォルダが追加されます。

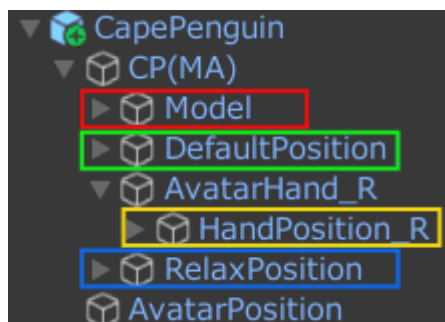


AOUMEフォルダ内のCapePenguinを開いて、**CapePenguin.prefab**をアバターにドラッグアンドドロップ。



○調整

必要があれば以下を選択して調整を行ってください



Model

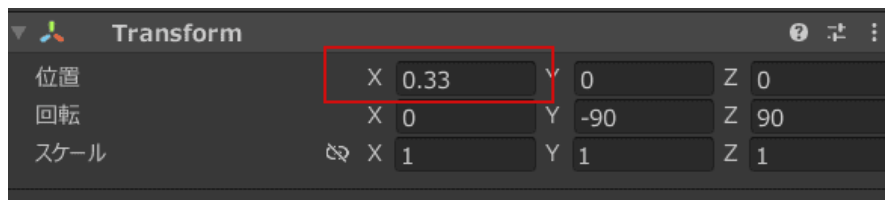
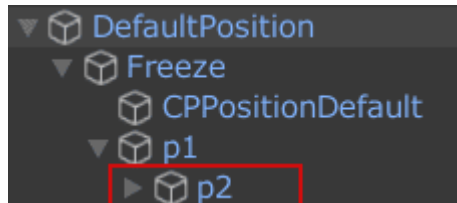
ケーブペンギンの大きさを変更したいときはここからスケールを変更してください。

DefaultPosition

非推奨ではありますが、どうしても基本のペンギンの位置を変更したいときは、この子にある**p2**を選択してください。

Transformの位置のX位置のみを変更してください。

それ以外の座標は0にしたままにしてください。



HandPosition_R

えさやりの際の魚の位置をここから変更できます。図のようにアバターの右手に調整してください。

また**Model**にてペンギンの大きさを変更した際、合わせて魚も大きくしたいときはここから調整してください。



RelaxPosition

ケーブペンギンがひなたぼっこする際の位置をここで調整できます。

これで基本的な導入は終了です。

○仕様

頭としっぽに当たり判定がついていて触ることができます。

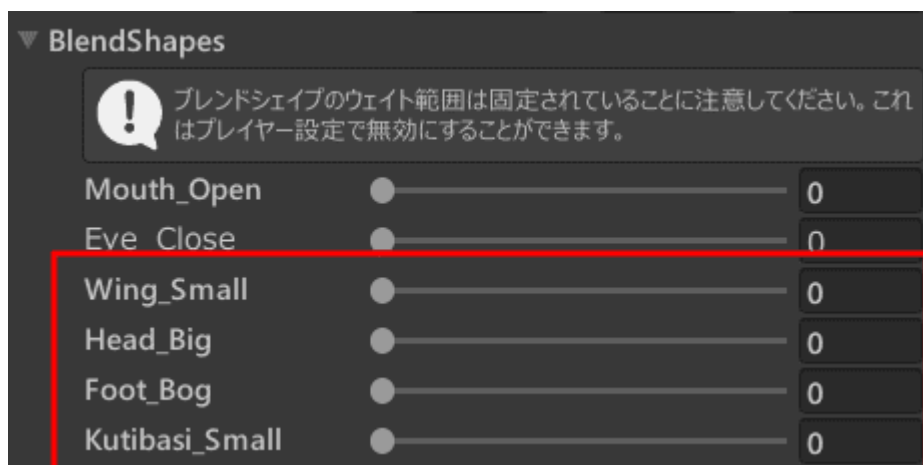
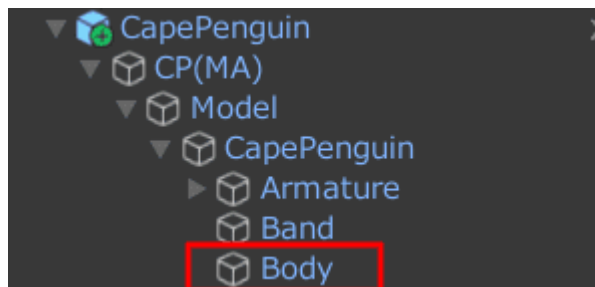
※しっぽに物理演算は入っておらずアニメーションによってぷるぷるします。

魚を三回食べるとお腹いっぱいになって食べてくれなくなります、数秒経つと食べてくれます。

○シェイプキー

おまけ程度ですが以下のBodyを選択すると改変用のシェイプキーがあります。

お好みで赤枠内の4つのキーを調整してください。



○『WriteDefaultsが全てONのprefab』というファイルについて

このフォルダ内にはCapePenguin(WDon).prefabが入っています。

こちらのprefabは追加されるレイヤーのWriteDefaultsが全てONで構成されています。

通常のprefabはWriteDefaultsがoffのみで構成されているため、onで統一している方向けのprefabです。

○当ショップの他のペットも購入してくださってる方へ

追従ギミックを今回新しいシステムにしています！

具体的にはきよろきよろしても追従しないのでワールド固定をしなくてもペンギンをなでたりできる等。

感想をXにて**#青梅3D**店のハッシュタグともしつづやいていただけると非常に助かります！
また、気になる点がございましたらお気軽に教えていただけると嬉しいです！
今回の追従ギミックをいままで出したペットにアップデートも考えています！