

■概要

ハンドジェスチャーをグーにする度に音を鳴らせるギミックです。例えば、動画プレイヤーの音楽やフレンドの演奏に合わせてタンバリンの音を鳴らすなどして遊べます(VRCの仕様上の遅延はあります)。

機能的にはシンプルなギミックですが同期面に工夫があります。ただ単にハンドジェスチャーで音を鳴らすだけのギミックでは、同期スパンの関係から他のプレイヤーに正しく鳴らした回数が同期されません。たとえば、1秒間に5回のペースで音を鳴らしていても相手には2回分しか聞こえていなかったり、速いテンポで操作すると部分的に同期されないという問題がありました。本ギミックではそれらの同期問題に対策しており、非常に速いテンポで鳴らしてもほぼ確実に同期されます。

34bitというそこそこのパラメーター容量を使うので注意です(頑張れば十数bitに削減可能ですが、かなり手間なのでやらないと思います)。

音の素材は様々なサイトから入手可能です。

<https://soundeffect-lab.info/>

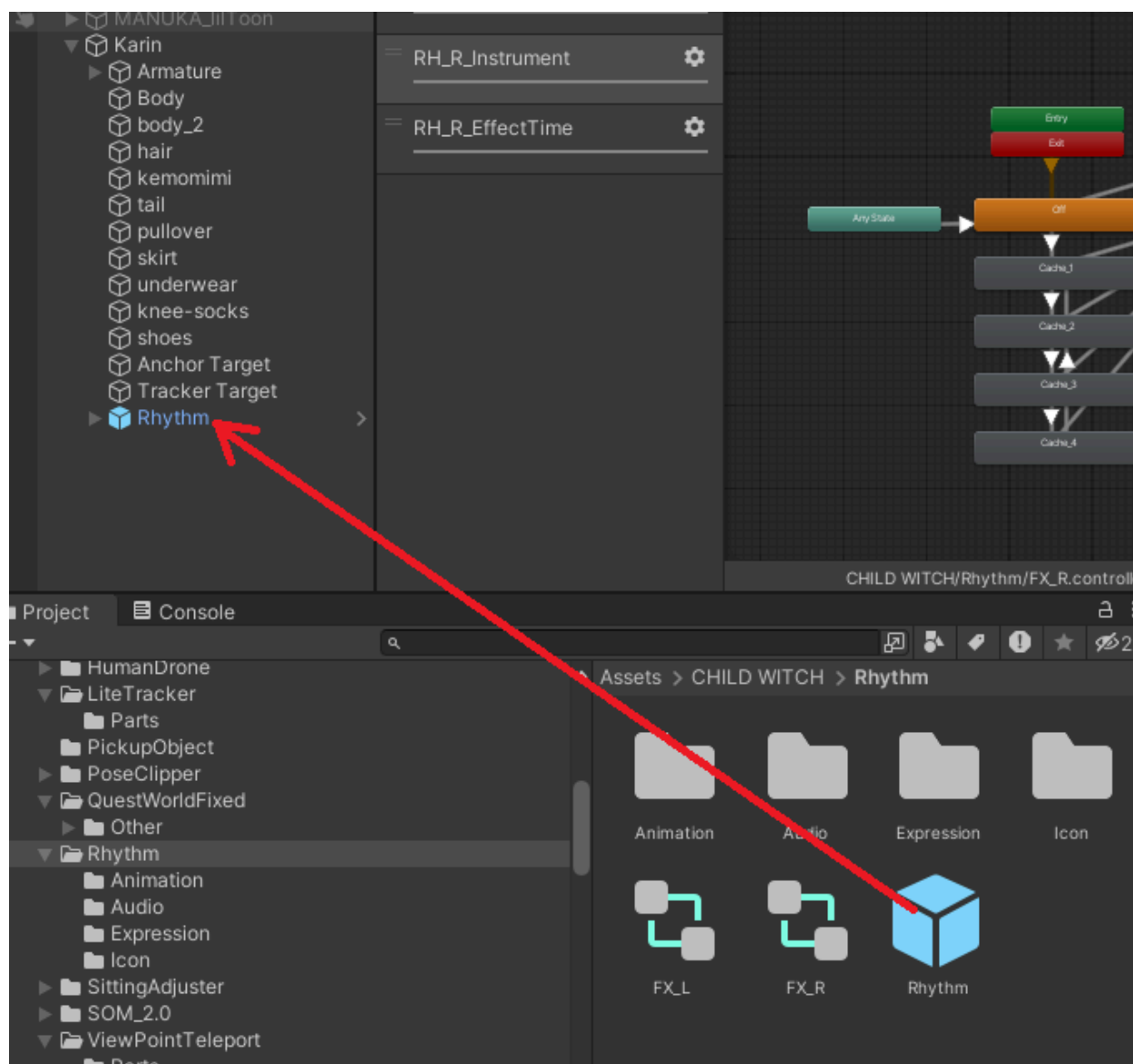
<https://maou.audio/category/se/se-inst/>

<https://www.springin.org/sound-stock/subcategory/instrument/>

■導入方法

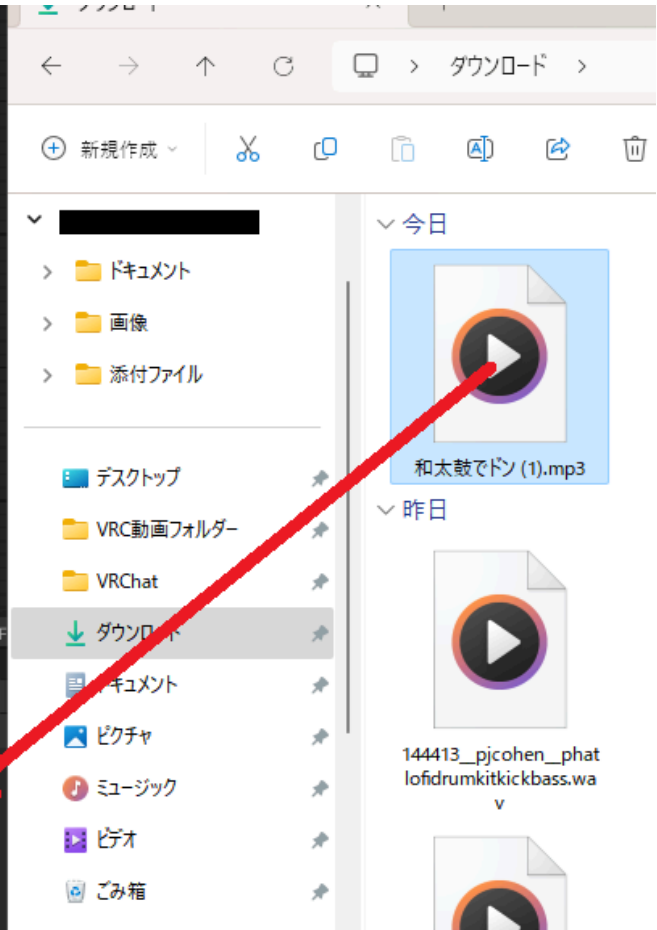
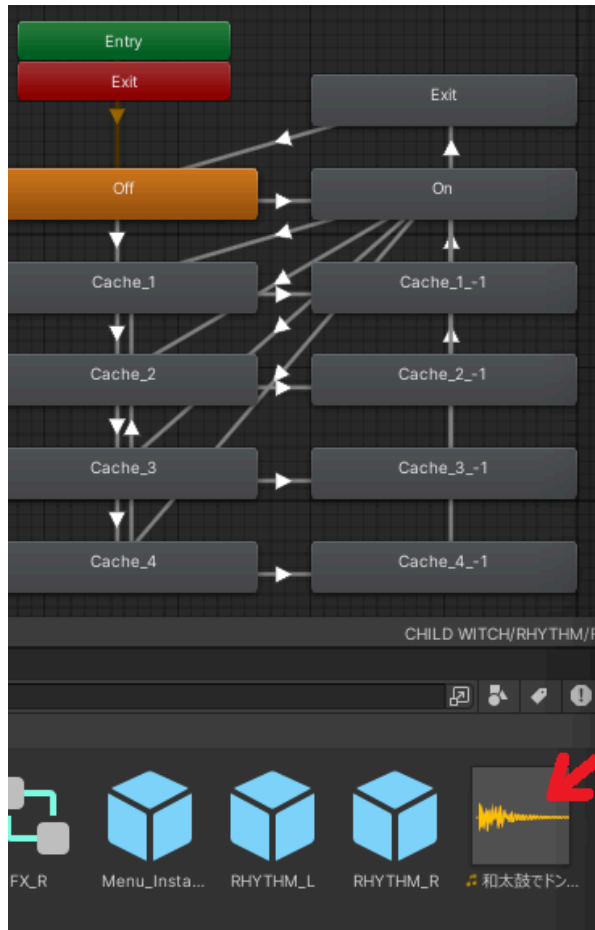
(1) 前提としてModularAvatarをインポートし、Unityのバージョンは2022にしておく必要があります。

(2) RhysmのPrefabをアバター内に入れて下さい。ギミック自体はこれで導入完了ですが、鳴らしたい音は各々で用意し、設定していく必要があります。

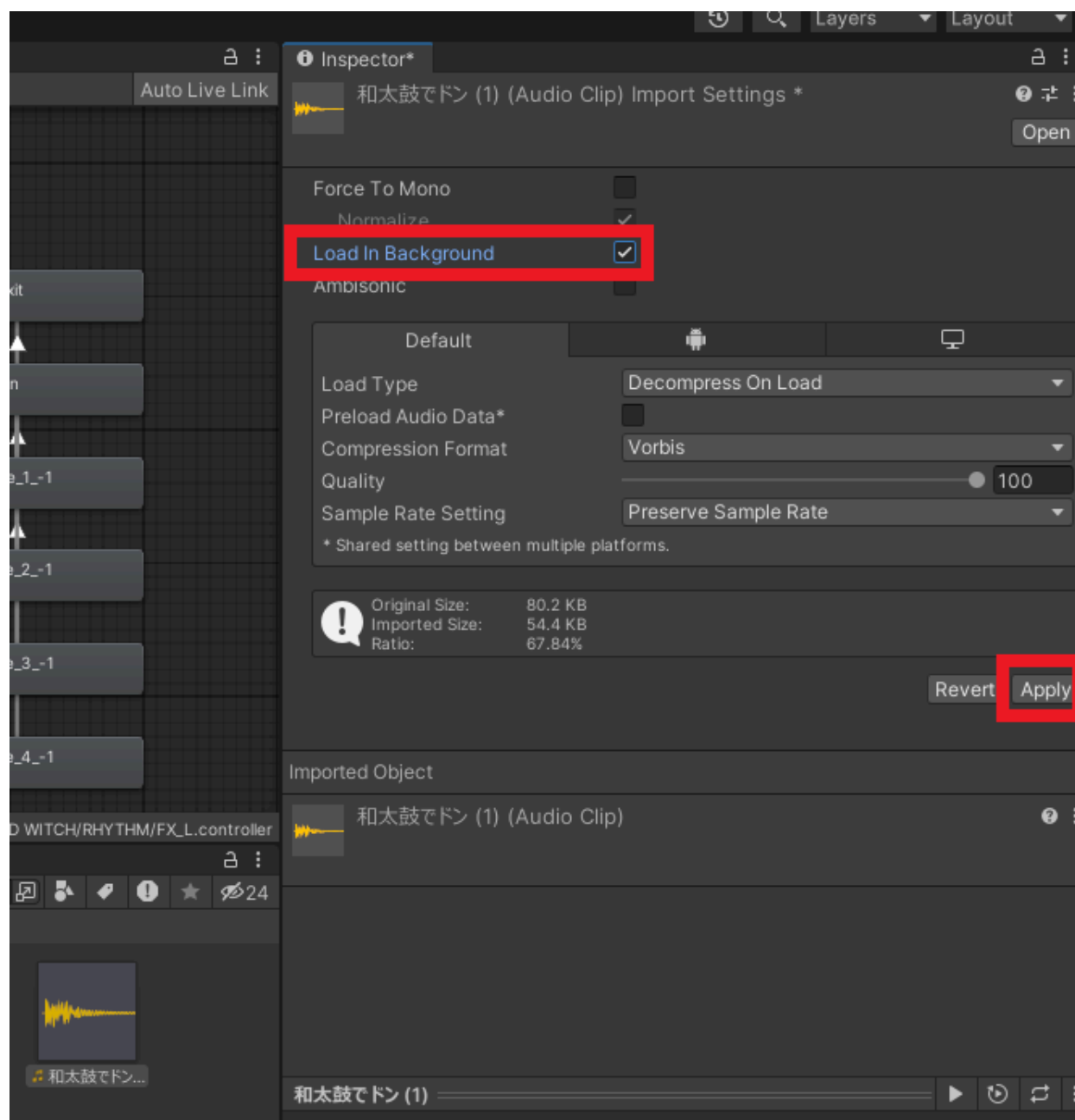


(3) 鳴らす音を用意して下さい。音源を配布しているサイトなどは検索すれば色々できるので、好きな音をダウンロードしましょう。有名なサイトでは[効果音ラボ](#)などがあります。

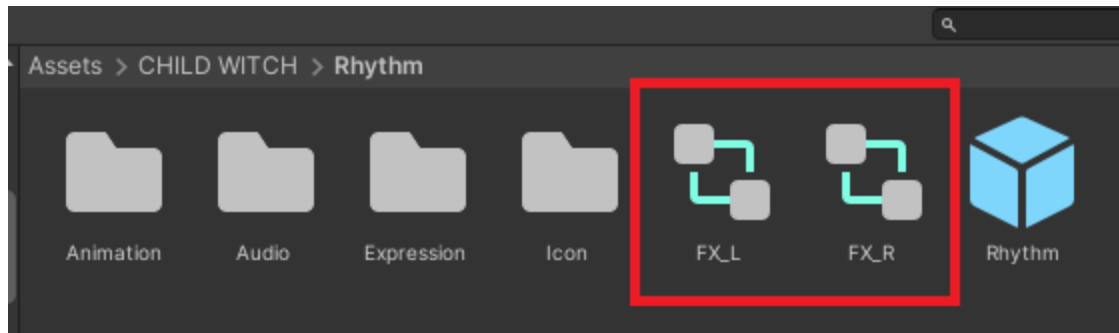
(4) ダウンロードした音をUnity内に取り込んで下さい。クリックで掴んで特定のフォルダ内に引っ張って入れれば取り込めます。



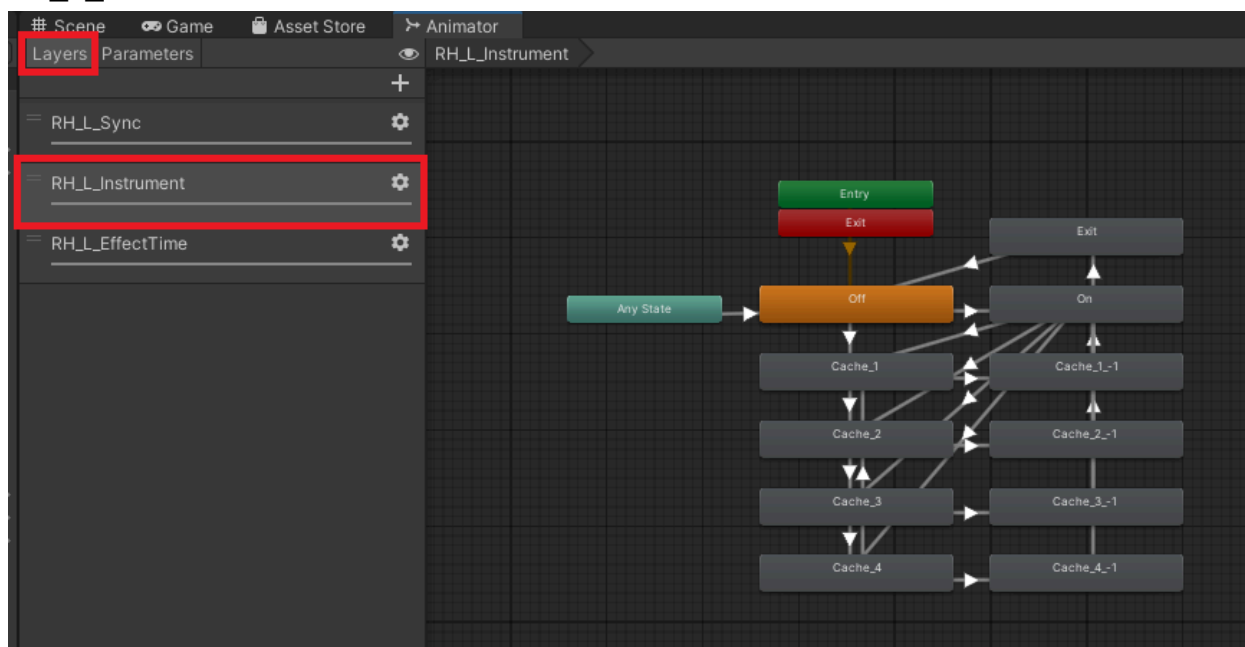
(5) 取り込んだサウンドを選択し、Load In Backgroundにチェックを入れ、右下のApplyを押して下さい。取り込んだサウンドは全てこの作業をしておいて下さい。



(6) FX_LかRを選択して下さい。これから鳴らしたい音をここにセットしていきますが、Lは左手で鳴らす音、Rは右手で鳴らす音を設定する場所です。両方にセットすれば左手でも右手でも鳴らせますが、必ずしも両方にセットする必要はないので、お好みで。



(7) 選択すると、このような画面が表示されるはずなので、Layersタブを押して「RH_L_Instrument」を選択して下さい。



(8) Onを選択し、右下の枠で囲っている場所に音声ファイルをはめ込んでいきます。たとえば、Element1に登録した音声は、EXメニューからSound1を選択している場合に再生されます。

Auto Live Link

Exit

On

Cache_1_-1

Cache_2_-1

Cache_3_-1

Cache_4_-1

CHILD WITCH/RHYTHM/FX_L.controller

RHYTHM_L

RHYTHM_R

Inspector

On

Tag

Motion

Speed

Multiplier

Motion Time

Mirror

Cycle Offset

Foot IK

Write Defaults

ProcessTime_L

1

0

Transitions

Solo

Mute

On -> Cache_1

On -> Cache_2

On -> Cache_3

On -> Cache_4

On -> Exit

(VRC Animator Play Audio)

Drag & drop your AudioSource below to automatically fill the path relative to the av.

None (Audio Source)

Source Path

RHYTHM_L/RHYTHM_L_Audio

AudioClips

Playback Order

Parameter

Always Apply

Select an 'Int' avatar parameter below. The value of this parameter will determine which clip is selected.

Parameter Name

CW/RH/L/Num

CW/RH/L/Num

Clips

8

Element 0

Empty

Element 1

None (Audio Clip)

Element 2

None (Audio Clip)

Element 3

None (Audio Clip)

Element 4

None (Audio Clip)

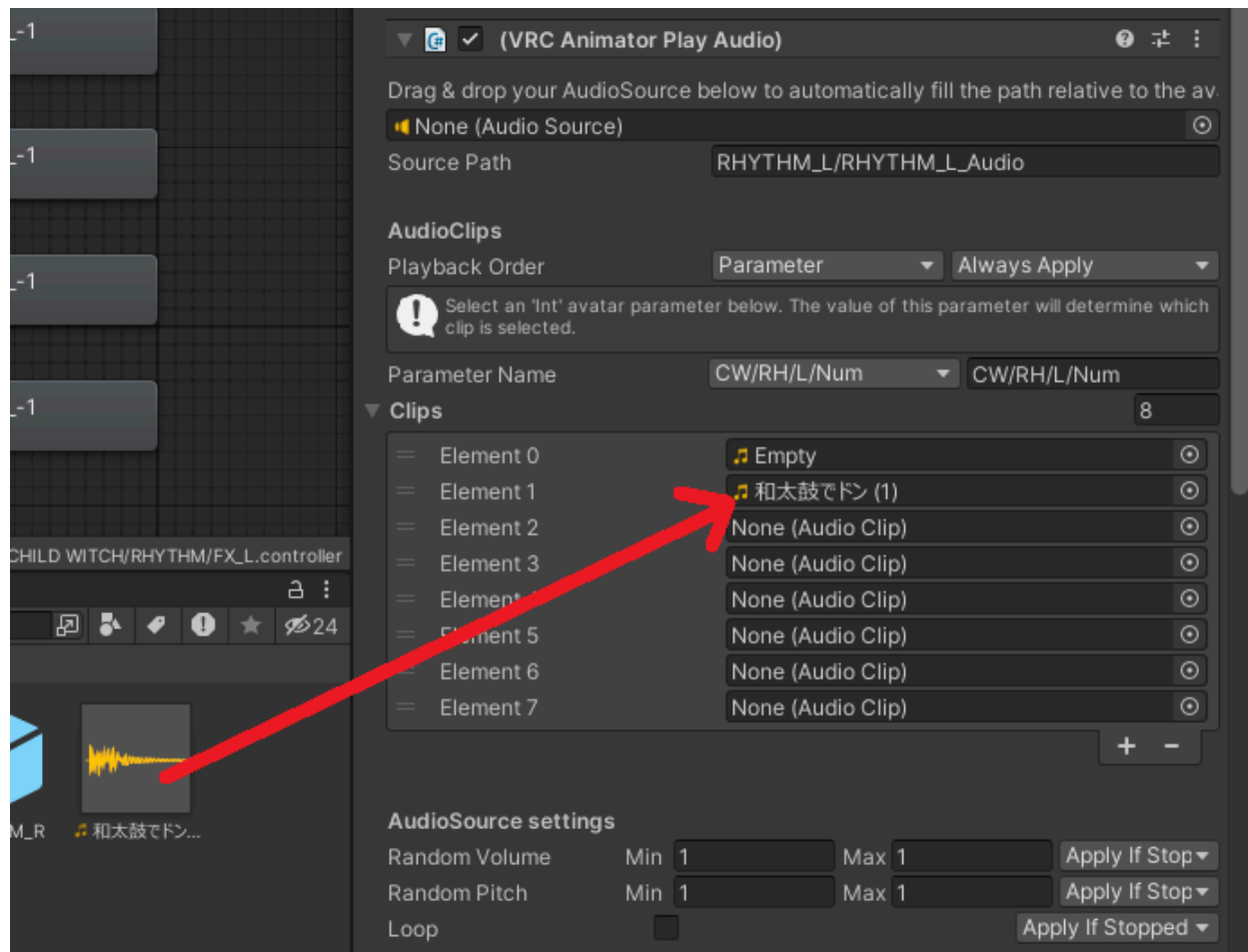
Element 5

None (Audio Clip)

Asset Labels



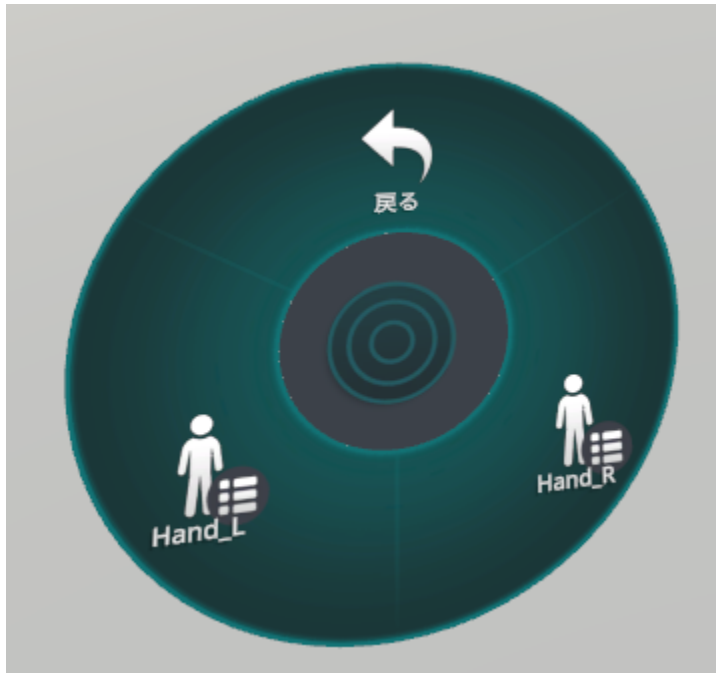
(9) 画像のようにクリックで引っ張りながら、先程用意した音源をセットして下さい。1～7までに好きな音をセットしましょう。全ての枠を埋める必要はないので、必要に応じてこのような方法でサウンドを追加して行けば良いです。**一番上のEmpty**には何も入れないで下さい。



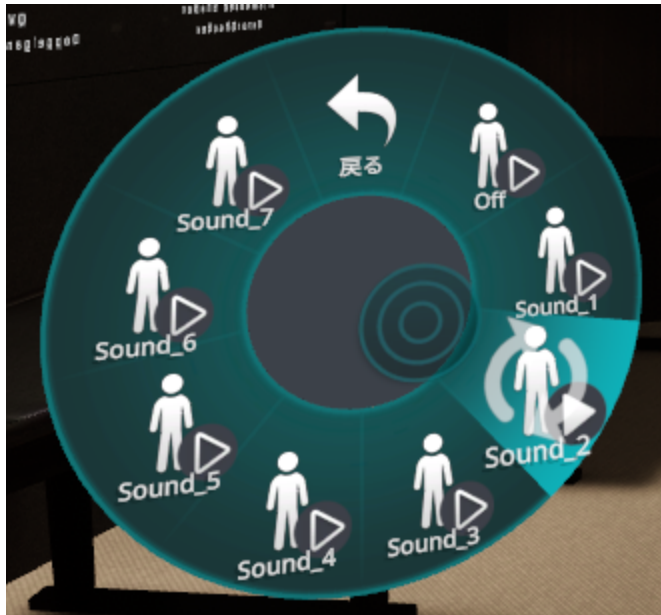
(10) 以上で完了です！アップロードしましょう。

■操作方法

Hand_Rは、右手をグーにしたときに鳴らす音を選べます。Hand_Lは左手です。



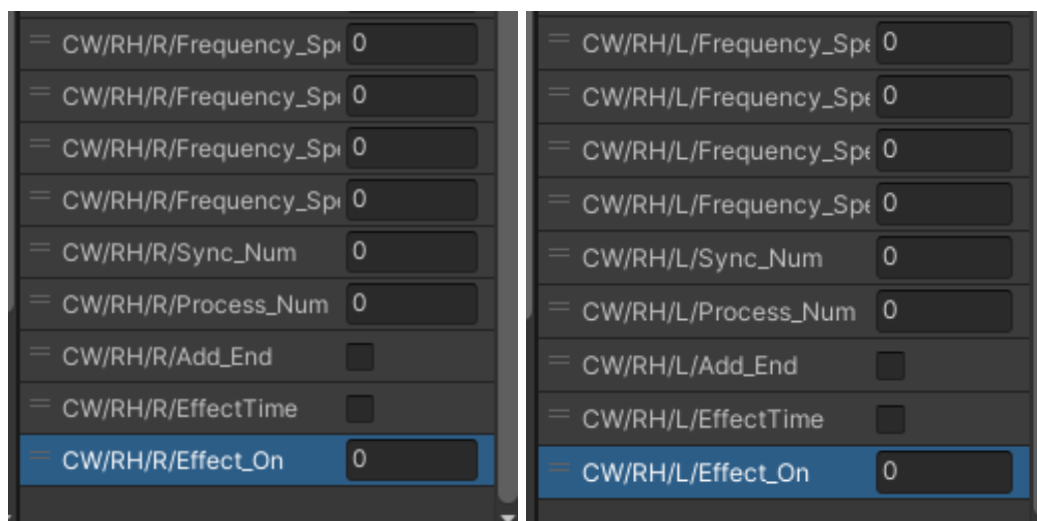
たとえば、Hand_R内のSound_2ボタンを選ぶと、導入手順でFX_Rの2番に組み込んだサウンドが再生されます。



Element 0	Empty	⊙
Element 1	Tanbarin	⊙
Element 2	Kasutanetto	⊙
Element 3	144413_pjcohen_phatlofidrumkitkickbas	⊙
Element 4	和太鼓でドン	⊙
Element 5	kaka	⊙

■おまけ

ある程度知識のある方に向けた運用方法ですが、音を鳴らした瞬間から1秒間、画像のパラメーターが1になるように組まれています。例えばエフェクトを用意するなどして、オン・オフする条件として設定すれば、音を鳴らすと同時になんらかのエフェクトを表示させることも出来ます。



1になる秒数は、EffectTimeレイヤーのStartを選択し、Speedの値を調整することで変更できます。例えば、2にすると半分の時間(0.5秒)に、0.5にすると2倍の長さ(2秒)に出来ます。このように、秒数はSpeedの値と反比例します。

