

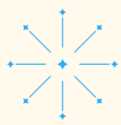
うさぎのアイスクャンディ マニュアル



Ice Candy



食べれる! うさぎのアイスクャンディ



konbu shop



KONBU SHOP ICE CANDY

KONBU SHOP ICE CANDY

金と銀の当たりアイス付き!

導入方法

① **lilToonシェーダー**と**Modular Avatar**をダウンロード

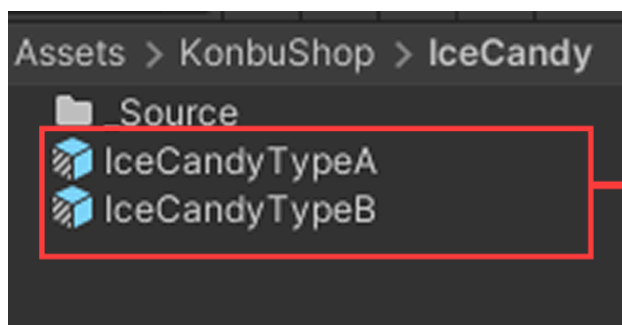
lilToonシェーダー (<https://booth.pm/ja/items/3087170>)

Modular Avatar (<https://modular-avatar.nadena.dev/ja/>)

② DLしたフォルダ内の**UnityPackage**をインポート

③ **Asset**内の**prefab**データを**Hierarchy**内のアバター直下にドラッグ & ドロップ (**A**、**B**どちらかひとつ)

※色はVRCのExメニューから変更いただくため、prefabにはカラバリを含んでおりません



prefabデータ

(どちらかをご利用ください)

タイプA(顔あり)



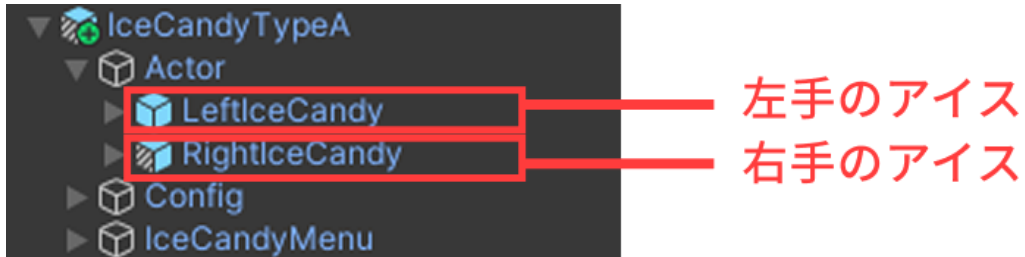
タイプB(顔なし)



アイスの位置調整

※prefabはキプフェルの位置に調整されています。

①Hierarchy内に設置したprefabデータの**LfetIceCandy**、**RightIceCandy**を選択します。



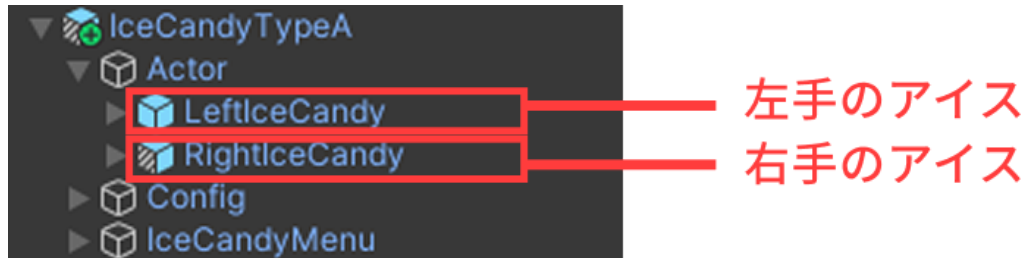
②左右それぞれ、アバターの手のひらの位置に合わせます。



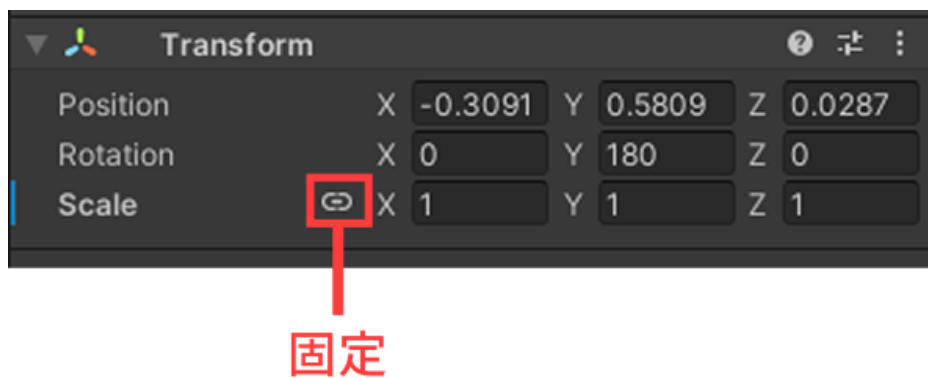
※RotationのZを「180」にすることでアイスの顔の面を下向きに変更することも可能です。

アイスのサイズ調整

①Hierarchy内に設置したprefabデータの**LfetIceCandy**、**RightIceCandy**を選択します。



②inspectorのscaleの縦横比を固定した上で、左右それぞれのサイズ調整をおこなってください。



使い方・遊び方

VRCへのアップロードが完了したら、Expressionメニューに追加されます。
こちらのメニューから操作ご利用ください。



挙動詳細・注意点

●アイス装着について

※両手に持てるアイスは同じタイプ同士(Aタイプ・Bタイプ)のアイスのみとなります。

●アイスの挙動について

※食べるスピードが速いと反応しない場合がございます。反応しなくなった際は一度頭からしっかり離すことで再度食べられるようになります。

※アイスを全て食べ終わると、自動で復活します。

※食べかけの状態で別ワールドまたは再ログインすると食べかけはリセットされ初期状態に戻ります(フレーバーは指定したものが維持)

●シェアについて

※受け取ったアイスは「グリップを離す・他ボタン押す」ことでアイスが持ち主に自動で戻ります。

※相手に渡したアイスは、持ち主の動きに反応するため、アバターが止まった状態のみ動きが安定されます。

※アイスの角度はそのまま維持され、手とアイスバーの間に隙間が生じます