Pebble Feel

ワールド開発者用・公式オンラインマニュアル

Shiftall

制作: 株式会社Shiftall

商品ページに戻る

Pebble Feel公式オンラインマニュアル

準備 / ご利用いただく前に

1. はじめに

Pebble Feelの開発者ページへようこそ。
本マニュアルはVRChatのワールド制作者様に向けたものです。
Pebble FeelのUnitypackageをUnityプロジェクトにインポートすることで動作します。

VCCとUdonSharpの導入が必須となりますので、ご注意ください。

*Unity 2019.4.31f1*で動作確認をしています。

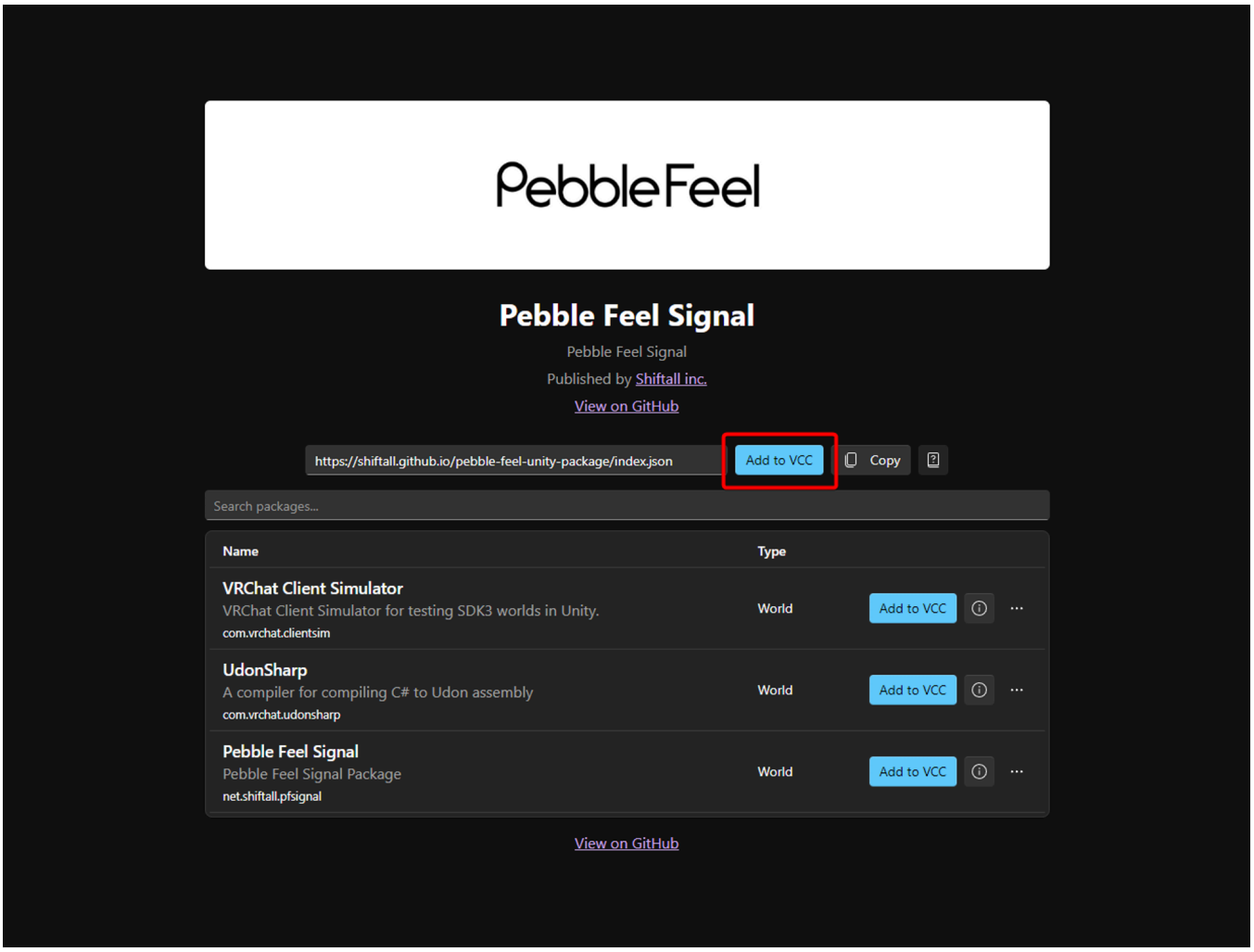
Pebble Feel対応ワールドを弊社のWebに記載させていただける場合はShiftallサポート窓口までご連絡ください。

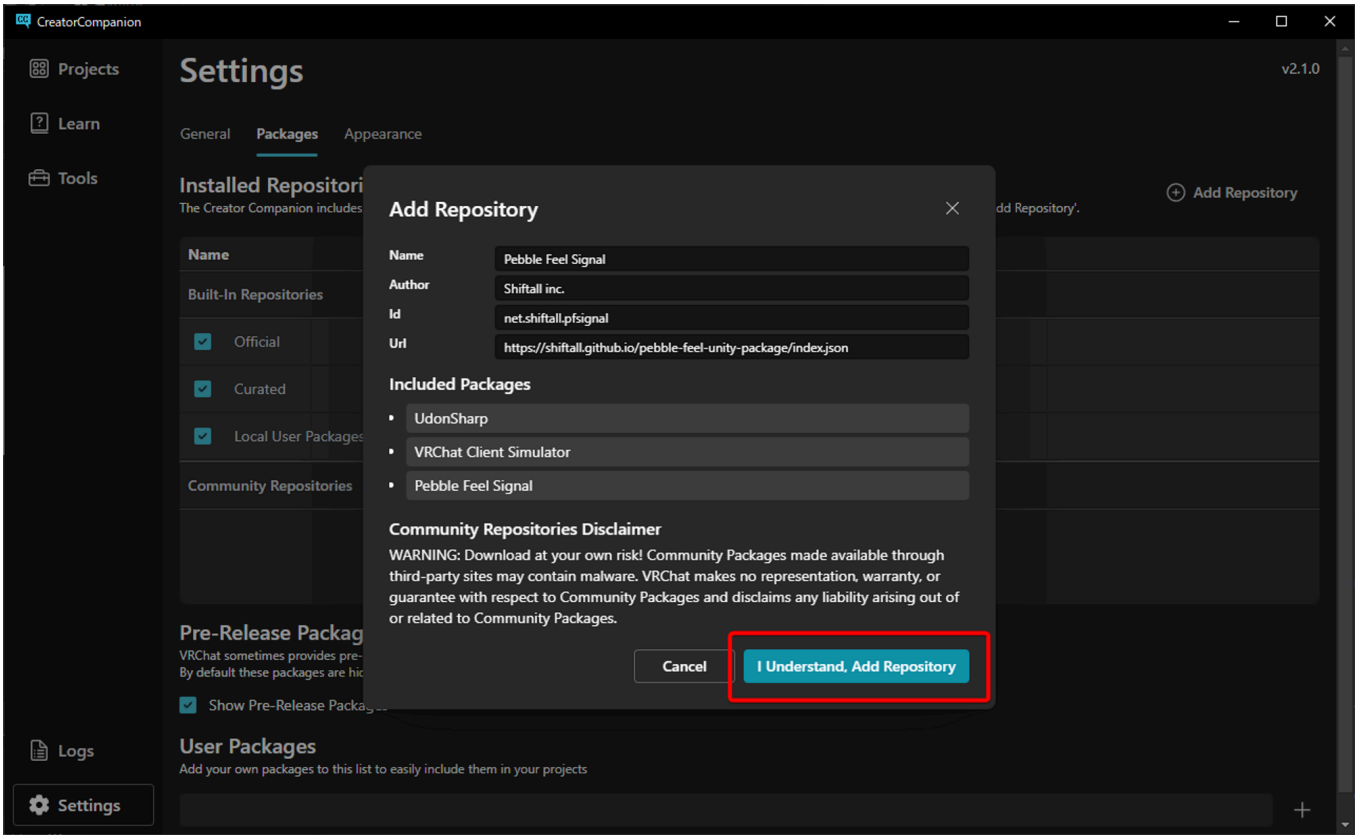
---

2. 導入手順

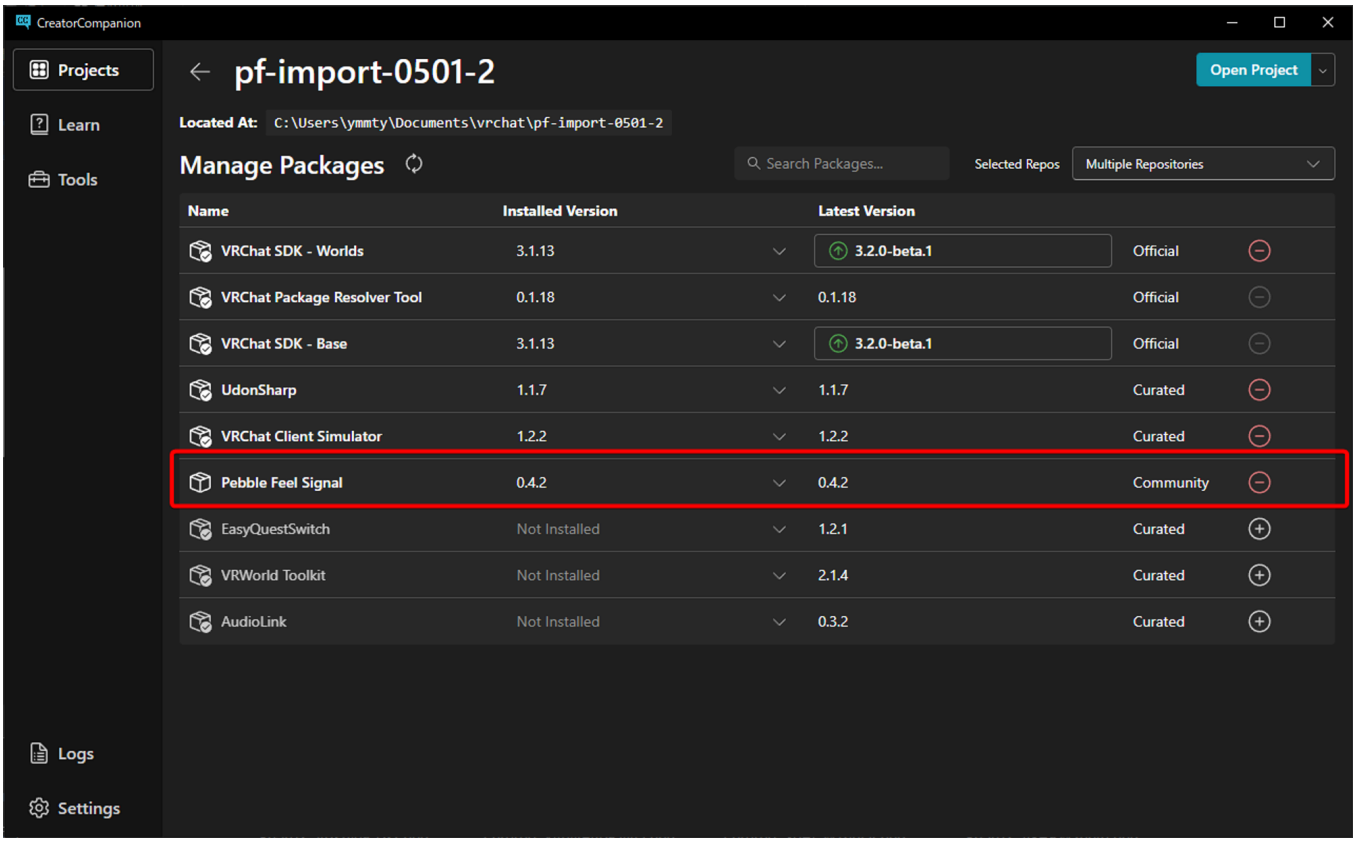
2.1 プロジェクト作成

VCC Listing からCommunity RepositoryとしてPebble Feel Signalを追加してください。

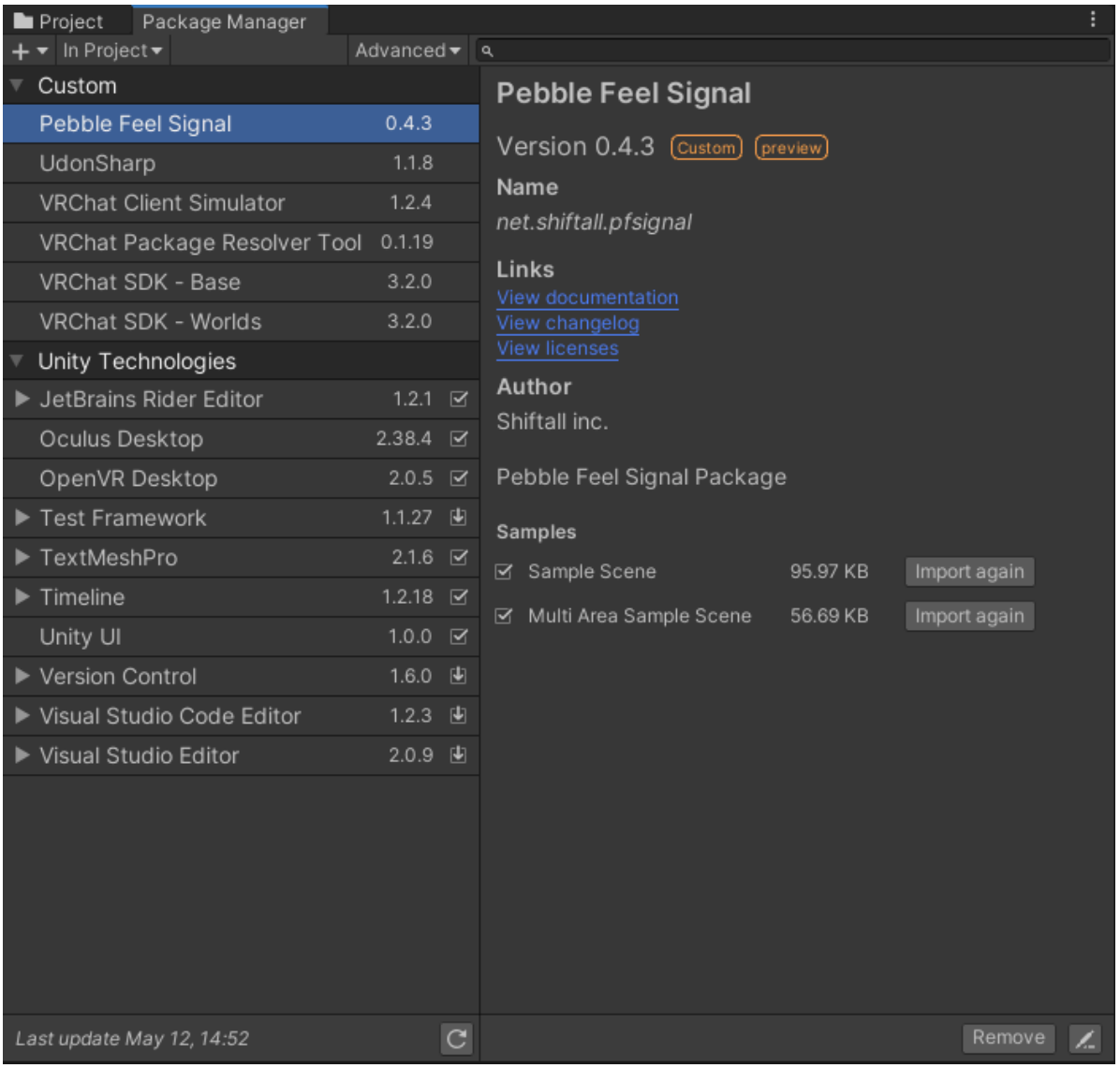




VRChat Creator Companion上のプロジェクトへPebble Feel Signalパッケージを追加してください。

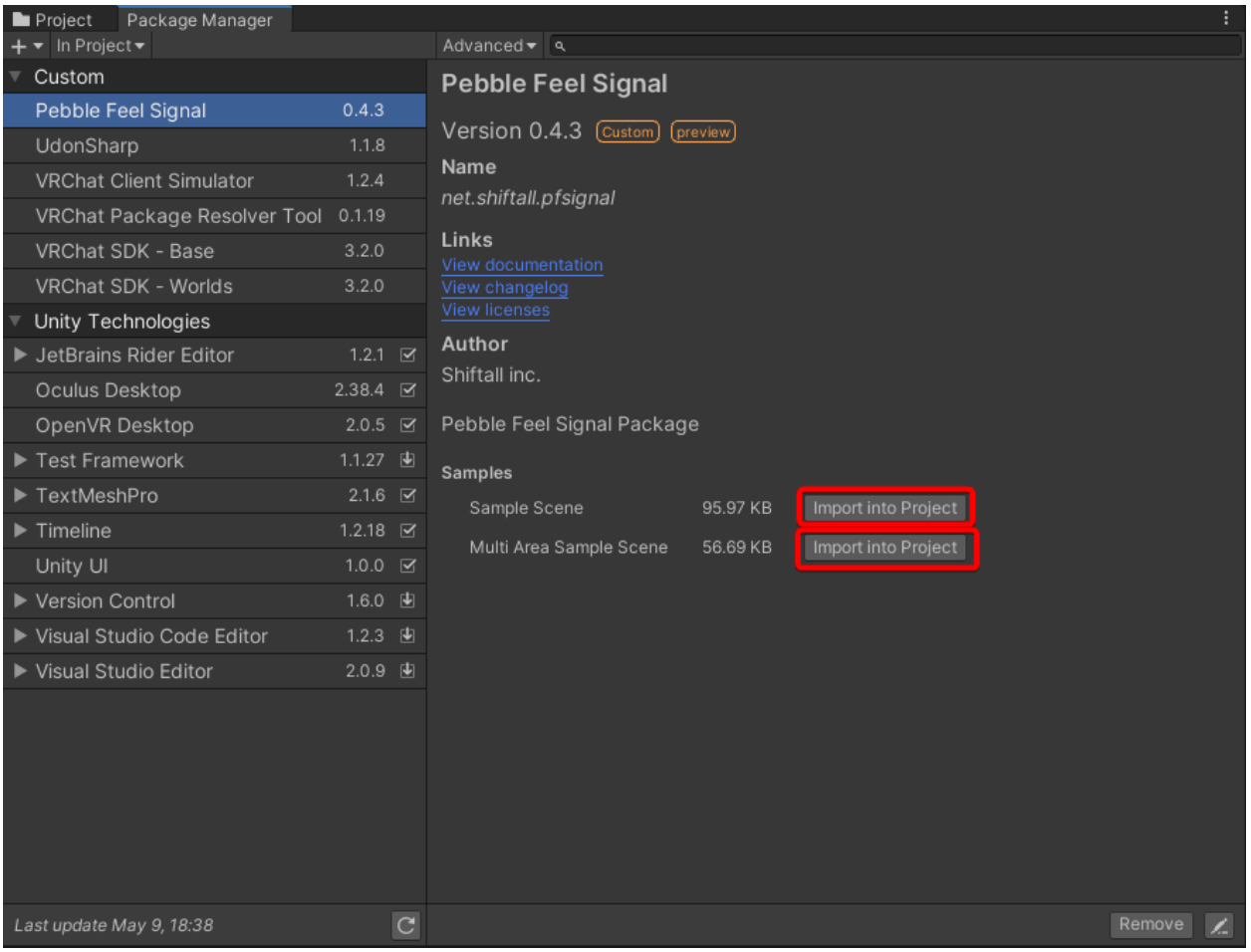


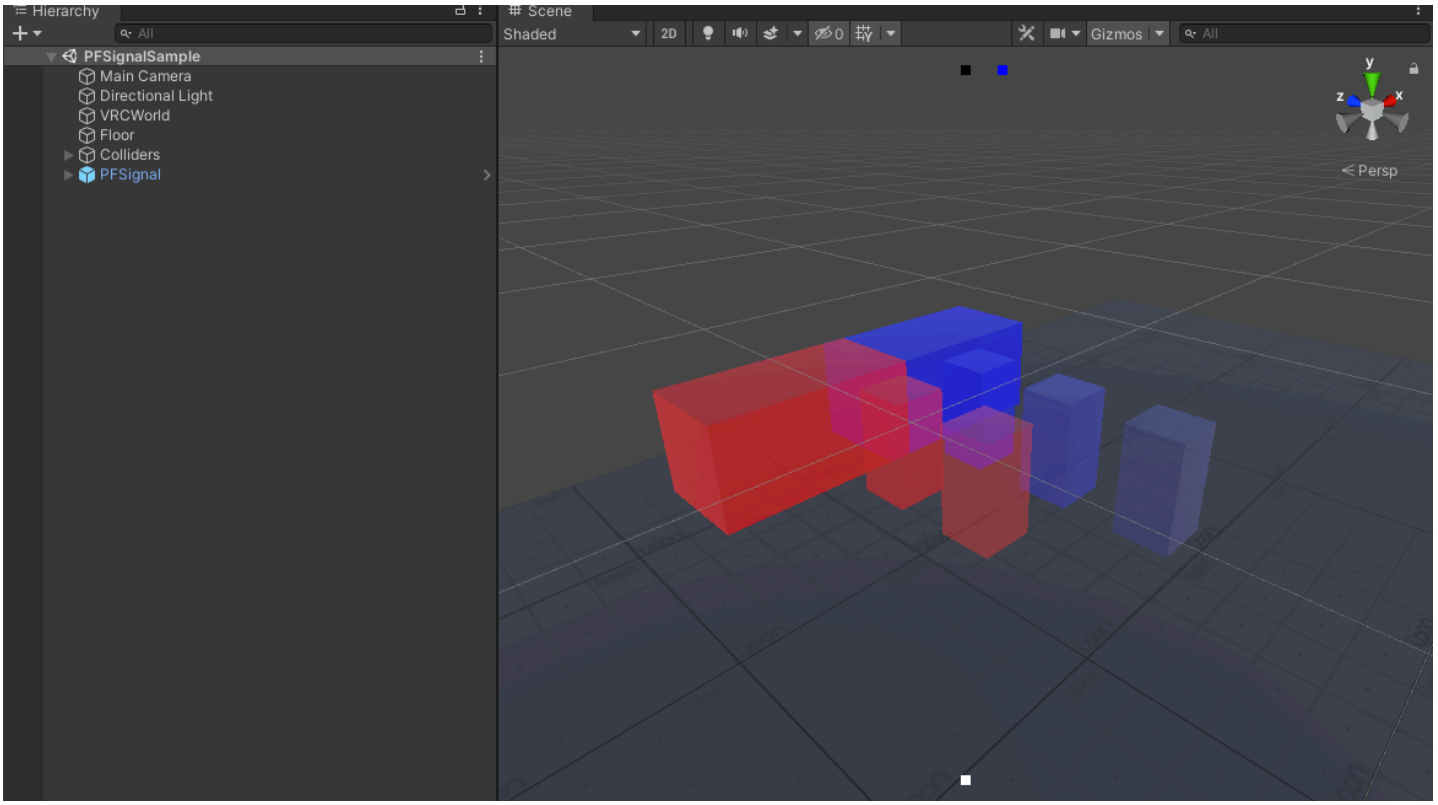
Window > Package Manager > Pebble Feel Signal が追加されていることを確認してください。



2.2 サンプル

パッケージ内にサンプルシーンを同梱しています。
必要に応じて、以下の手順でプロジェクトにインポートしてください。
Window>Package Manager > Pebble Feel Signal > Import Into Project

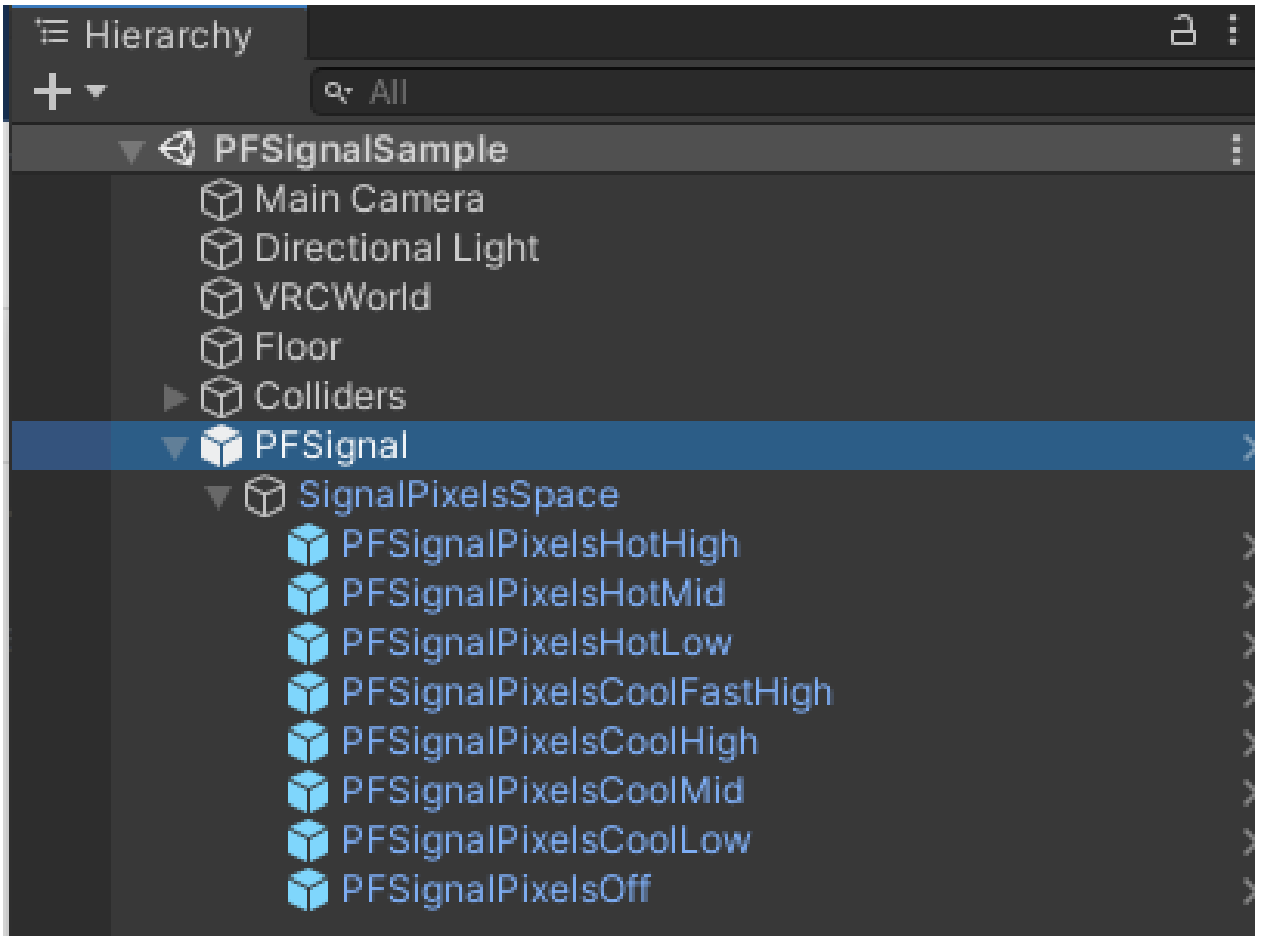




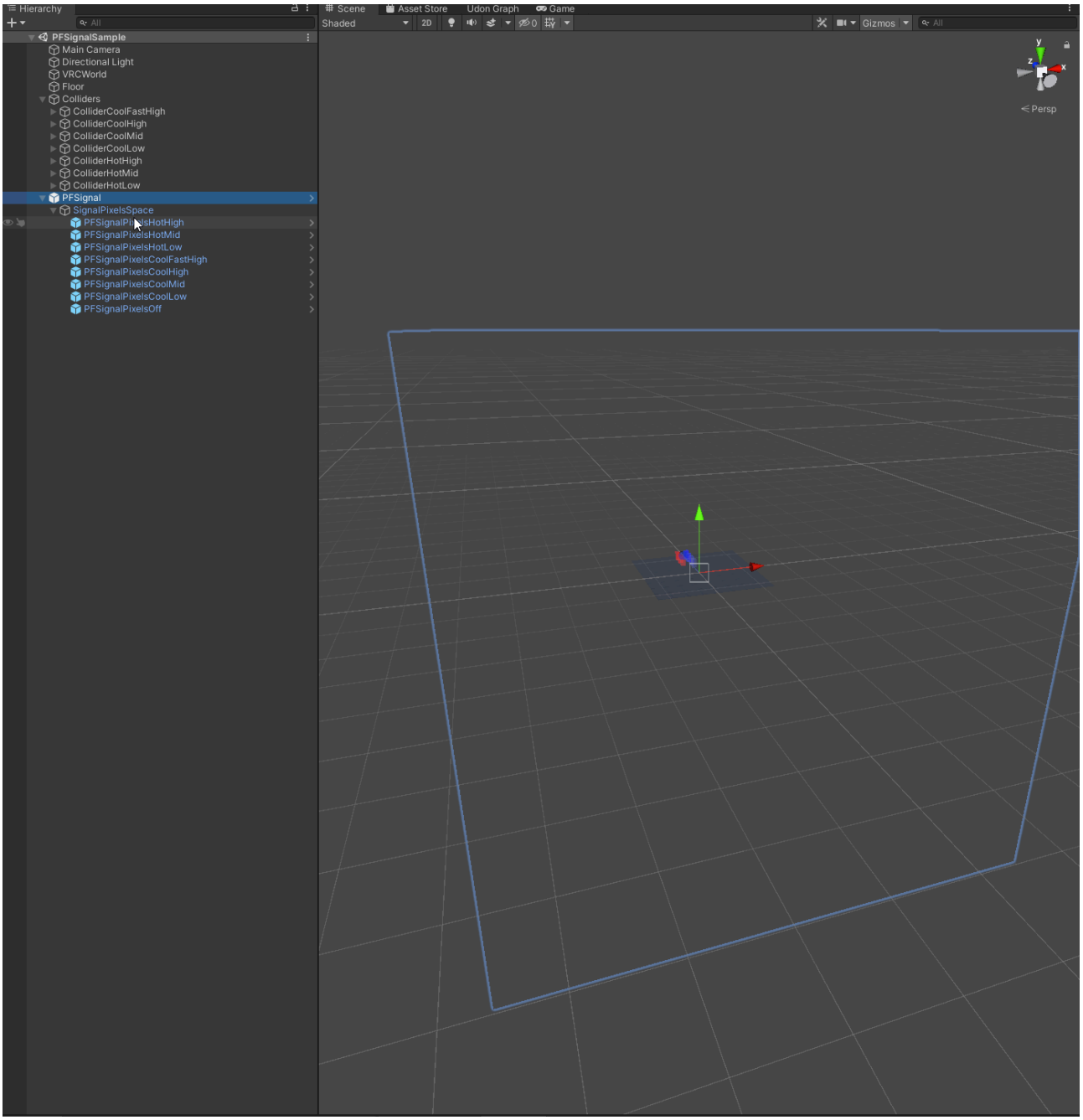
3. 設置方法

3.1 PFSignalプレハブの設置

プレハブ Package/Pebble Feel Signal/Runtime/Prefab/PFSignal をワールドへ設置してください。

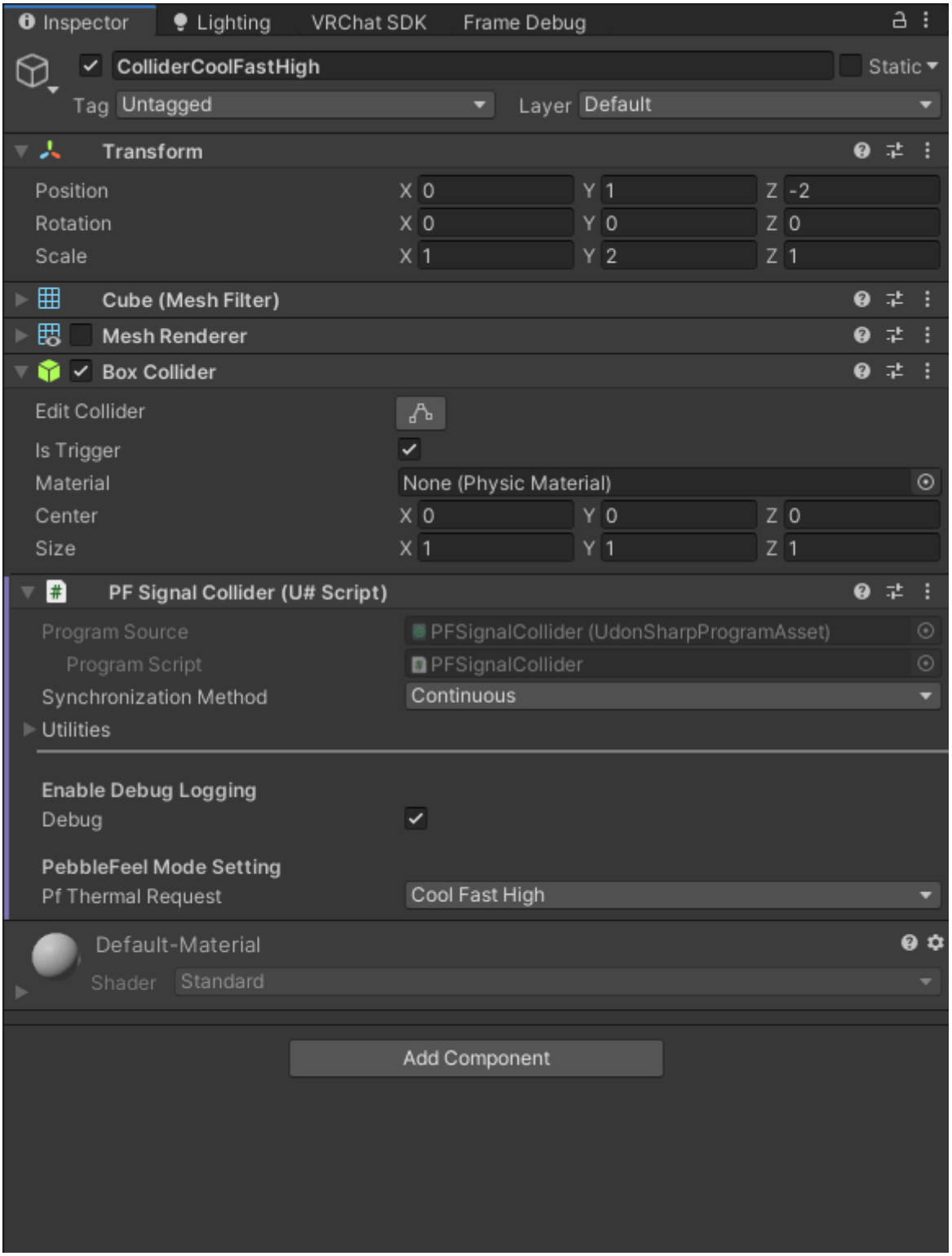


SignalPixelSpaceがワールド全体を覆うように設置してください。



3.2 コライダーの設置

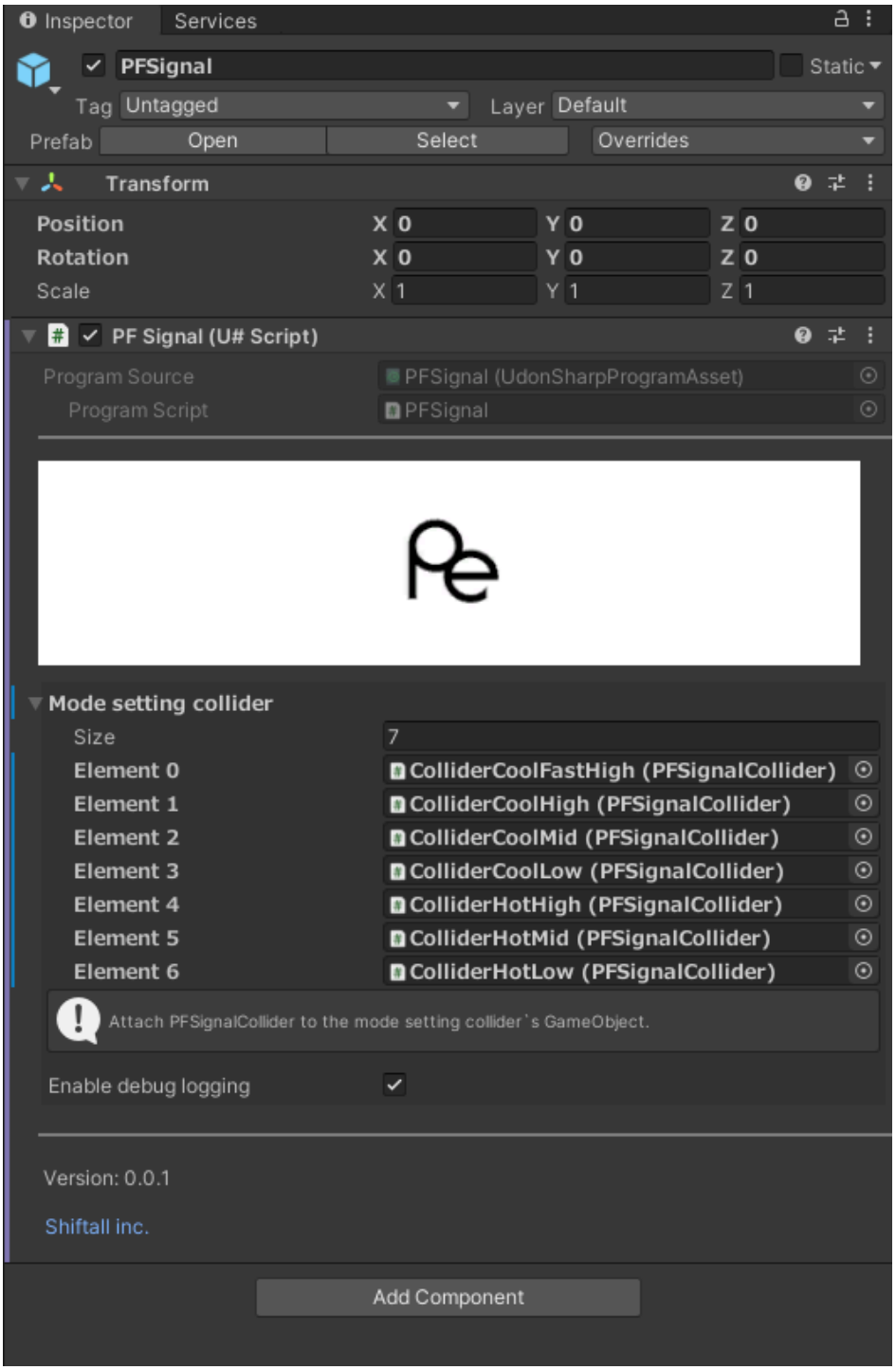
シグナル表示を切り替えるトリガーとなるコライダーを設置します。
Pebble Feelの温度を適応したいゲームオブジェクトを設置し、add component からU# スクリプト PFSignalCollider をアタッチしてください。
スクリプトのパラメータ Pf Thermal Request に適応したい加熱/冷却モードを設定してください。



▲コライダーとPFSignalColliderを設定したゲームオブジェクトの例

3.3 PFSignalへのコライダーの設定

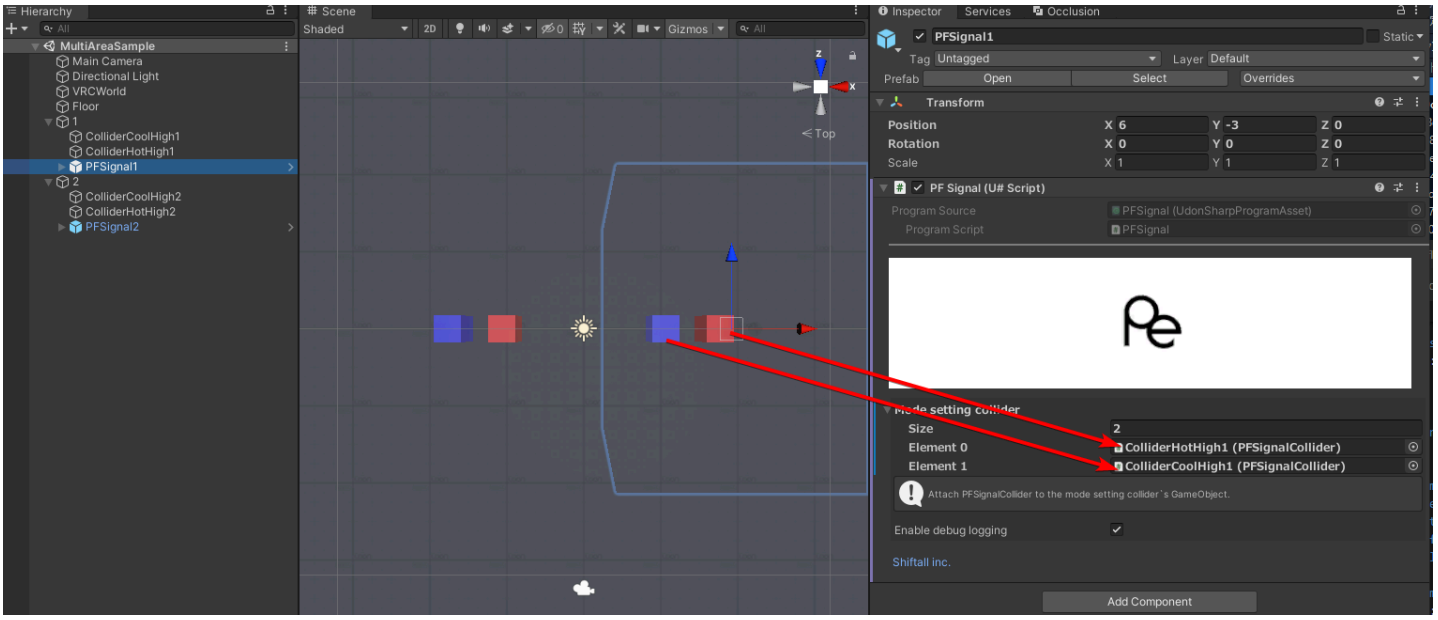
3.1で設置したPFSignalのパラメータMode setting colliderに、3.2で設置したコライダーのゲームオブジェクトをアタッチしてください。
sizeはアタッチしたいゲームオブジェクトの数だけ設定してください。

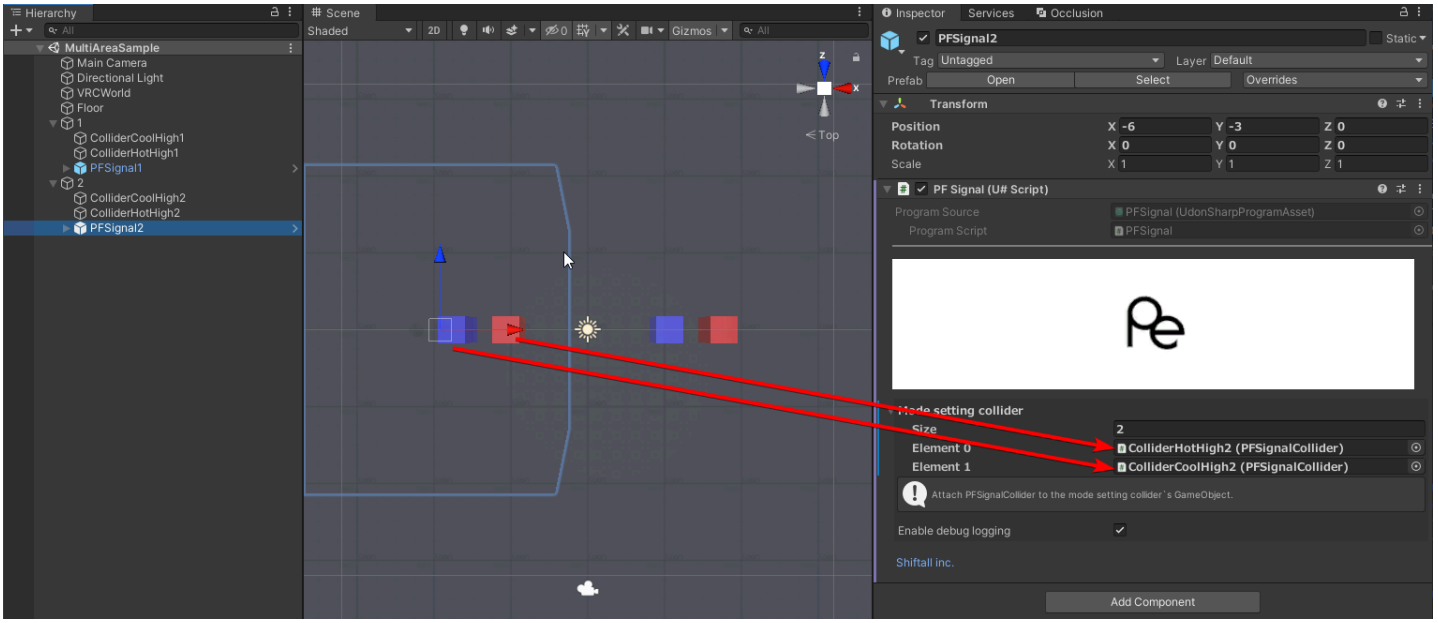


▲PFSignalへの設定例

4. 設置方法 (複数のPFSignalを設置する場合)

複数のPFSignal を設置する場合は、コライダーをそれぞれのPFSignalインスタンスへ設定してください。
サンプルとして Multi Area Sample Scene を同梱しています。(v0.4.3~)
必要に応じて参照してください。





---

5. 動作確認

PFSignalを実装したワールドでPebble Feelが動作するか確認します。

4.1 Pebble Feel アプリの起動

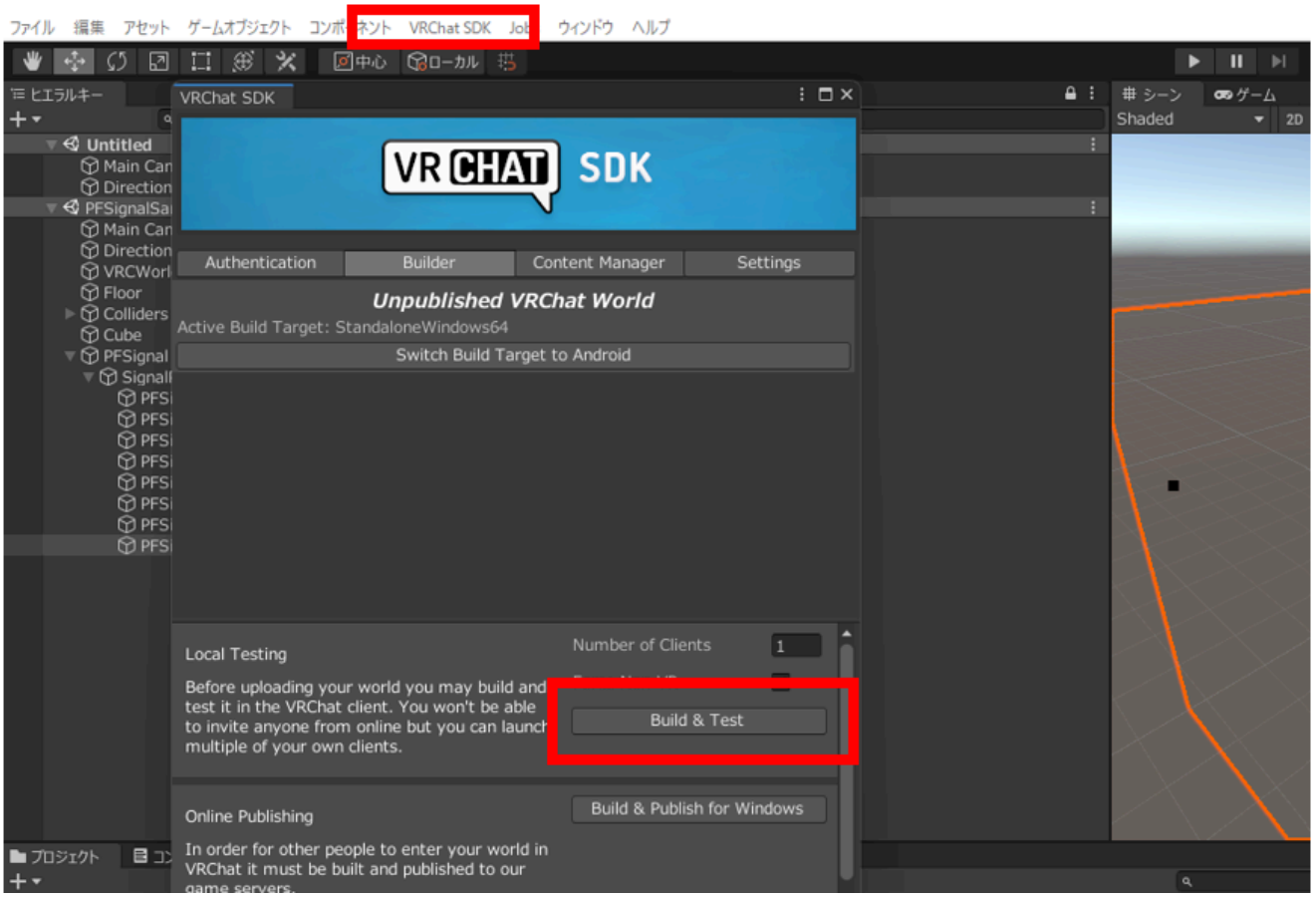
VR モードでワールドを起動後、Pebble Feel アプリを起動し動作を確認してください。

4.2 [デバッグ] VRC World 単体での確認

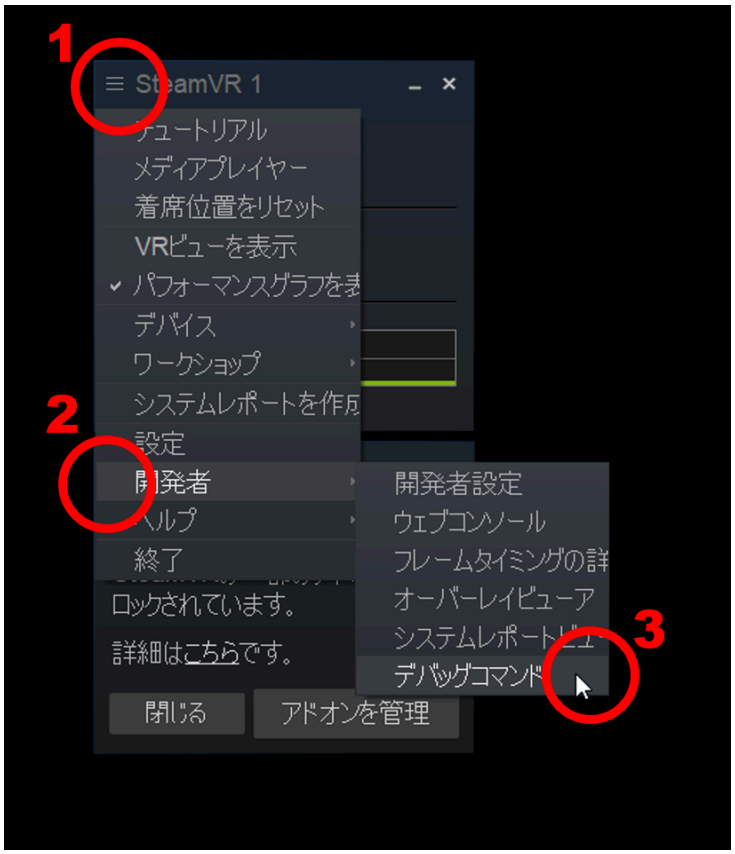
デバッグのため、Pebble Feel アプリを介さずに動作を確認する方法です。

1. SteamVR起動、ヘッドセットと接続します

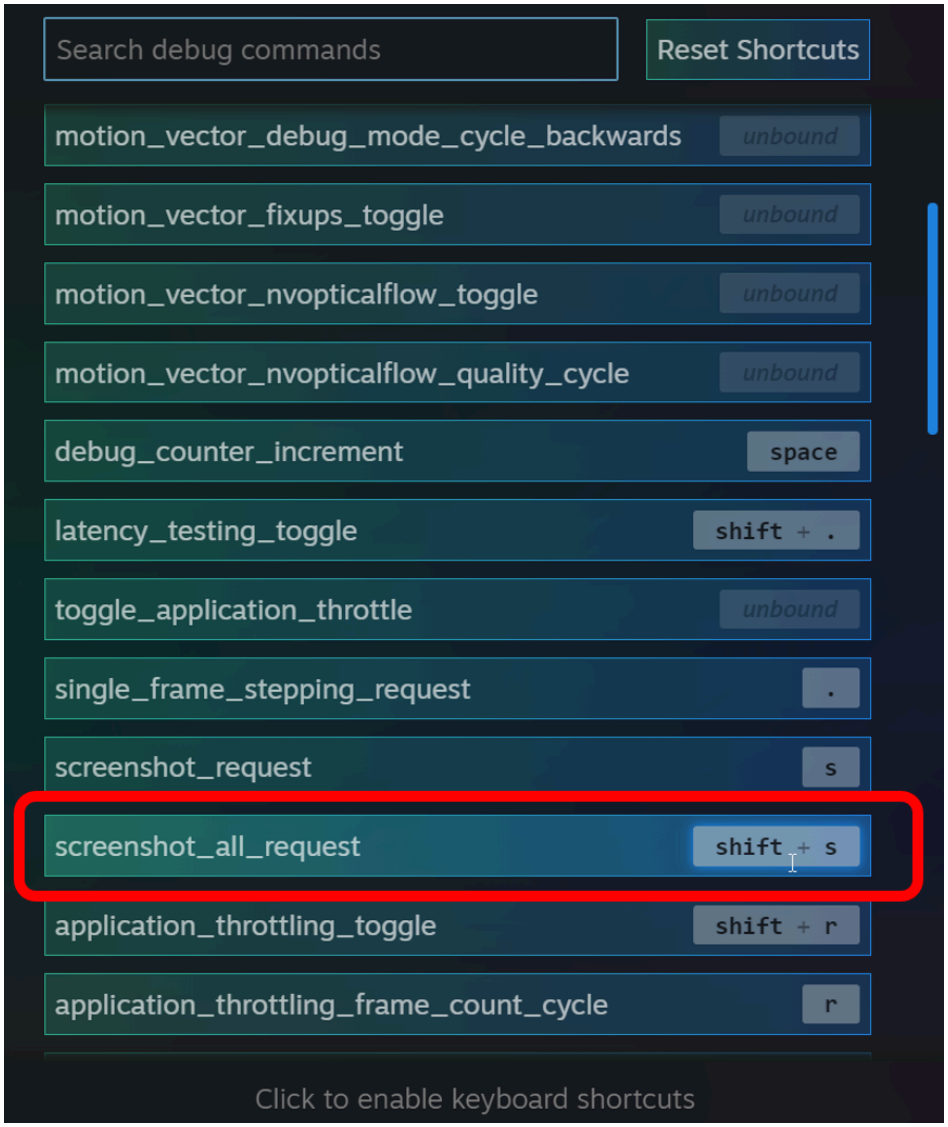
2. VRChat SDK > Build & Test



3. （もうちょっと詳しく書く。VRChat内にて、事前に設定したいずれかのコライダーに接触してみてください、とか）VRChat内でPFSignalColliderを設定したゲームオブジェクトにアバターを接触させてください。
4. 接触した状態でスクリーンショットを取得してください。
5. SteamVRのウィンドウから下記画像の手順でデバッグコマンドを呼び出します。

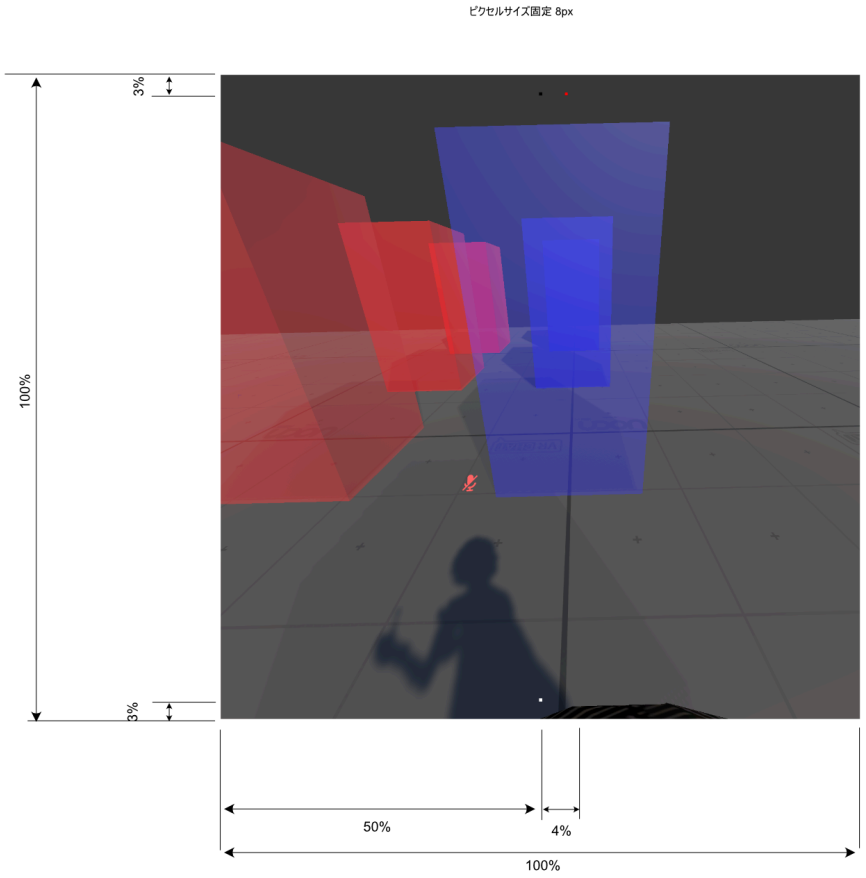


6. デバッグコマンド入力画面になりましたら、screenshot_all_requestと入力するか、選択します。



7. 左上、あるいは左下を原点とし、左目側の画像の以下の座標に信号となるピクセルが表示されていることを確認してください。
   X座標 = 画面幅/2 + (画面幅* 0.04)

Y座標 = 画面高さ * 0.03



---

6. よくあるお問い合わせ(FAQ)

質問	回答
製品の保証期間を教えてください。	本製品の保証期間は、購入いただいた日から1年間です。予約購入をした場合は、商品の発送日から1年間です。
unitypackageをインポートしたが、ファイルが生成されない。	ファイルはAseetではなくPackageに格納されます。 Package内に生成

SteamVR使用中にデスクトップゲームシアターでPebble Feelが起動してしまう。	Steam ライブラリ > Pebble Feel > 管理 (歯車アイコン) > プロパティ一般 > 「SteamVR使用中はデスクトップゲームシアターを使用する」を無効にしてください。

---

7. トラブルシューティング

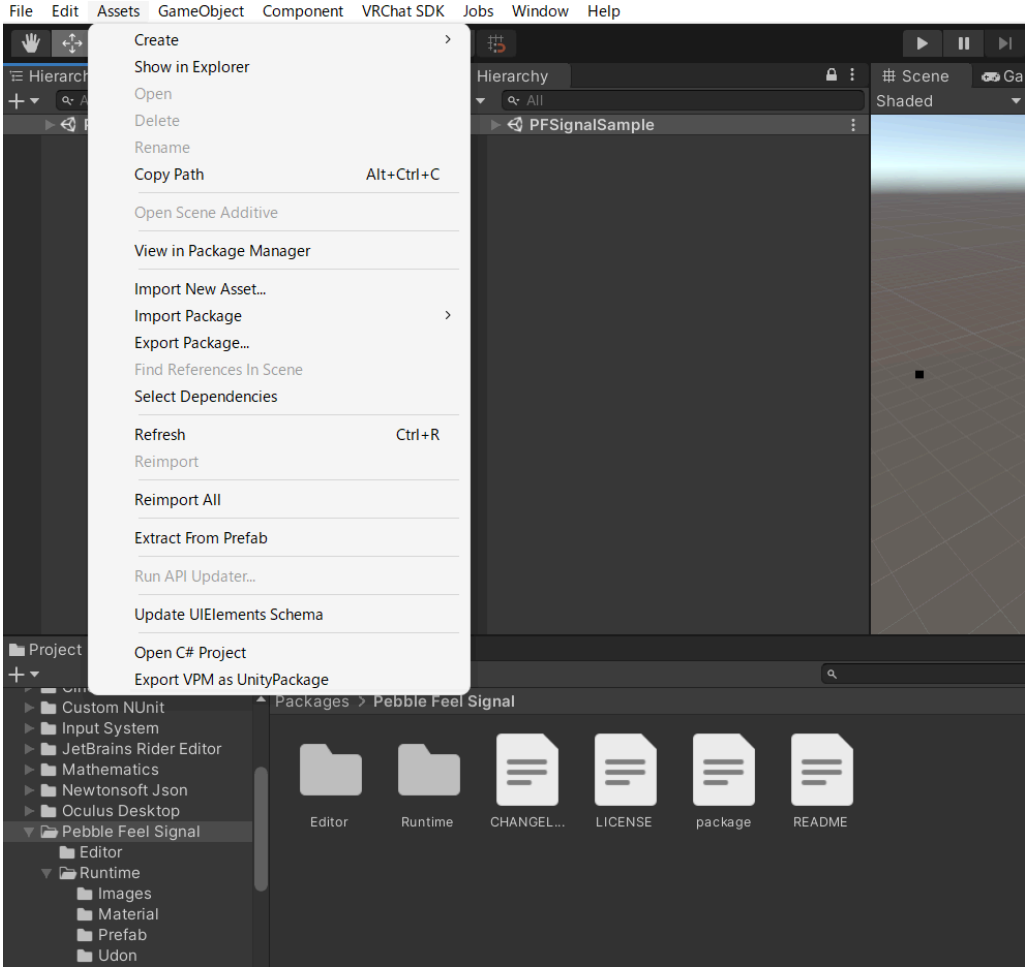
Q 以下のようなエラーが出て、正しく動作しない。

```
[UdonSharp] Script 'Packages/net.shiftall.pfsignal/Runtime/Udon/PFSignal.cs' does not belong to a U# assembly, have you made a U# assembly definition for the assembly the script is a part of?
```

A. パッケージの再インストールを行ってください。方法は以下のとおりです。

Project ウィンドウ > Package > Pebble Feel Signal 選択

Assets > Reimport



その他のお問い合わせに関しましては、Shiftallサポート窓口までお問い合わせください。

Shiftallサポート窓口

本マニュアル内に記載されている会社名、システム名、製品名は、ShiftallならびにPebble Feelを除き、各社の登録商標または商標であり、弊社が権利を保有するものではございません。なお、本文および図表中では、「™」、「®」は原則省略しています。

株式会社Shiftall 2023年1月