

Quick Start Guide

Luminous Hotel

2024 年08 月 17 日



Luminous Hotelをご購入いただきありがとうございます

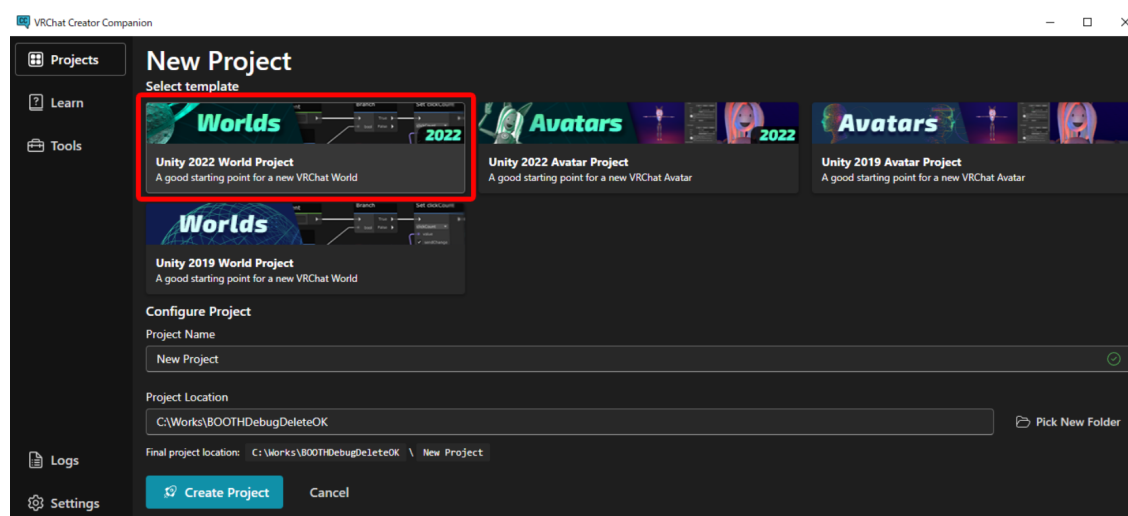
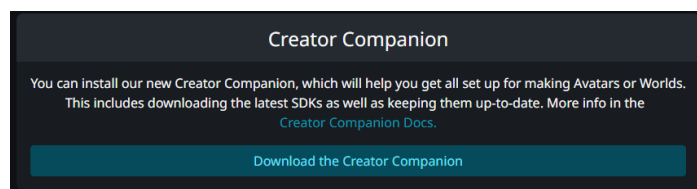
このドキュメントでは以下の項目について解説しています。

- RoomOwnerの設定
- BGMの設定
- 動画プレーヤーの設定
- アップロード方法
- Quest対応

是非自分の好みにワールドをカスタムし、ご自身や友人とLuminous Hotelをお楽しみください。

VCCの導入／新規プロジェクト作成

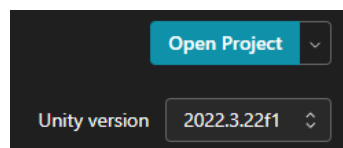
VRChatのWebページからCreator Companionをダウンロードし、インストールしてください。



特別な理由がない限り、新規のプロジェクトを作成することを推奨します！

ワールド向けの設定を選択し、**Create project**を押してください

(VRChatアップデートで表記が変わる可能性があります)



OpenProjectのボタンを押すと、VRChatワールド向けの基礎設定がしてあるプロジェクトが開きます。

ver1.10 - VRC Light Volumes対応

LuminousHotel ver1.10 でVRC LightVolumesに対応しました。
Creator CompanionでLightVolumeをインストールする必要があります。

まずは以下のリンクで**Add to VCC**を押してCreatorCompanionに**VRCLightVolumes**を登録しましょう
<https://redsim.github.io/vpmlisting/>



RED_SIM VRChat Assets

Some free VRChat assets, add it to VRChat Creator Companion to use

Published by [RED_SIM](#)

[View on GitHub](#)

<https://redsim.github.io/vpmlisting/index.json>

Add to VCC

Copy



Search packages...

Name

Type

FlexiCurve

This is a free open-source Unity asset for procedural generating curve-based m
red.sim.flexicurve

Any

Add to VCC



VRC Light Volumes

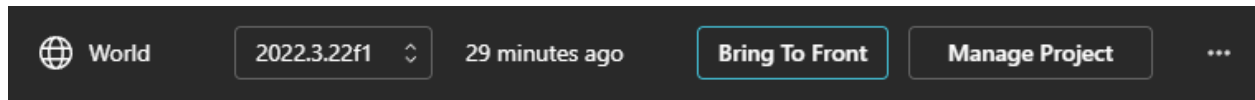
Nextgen voxel based light probes replacement for VRChat
red.sim.lightvolumes

Any

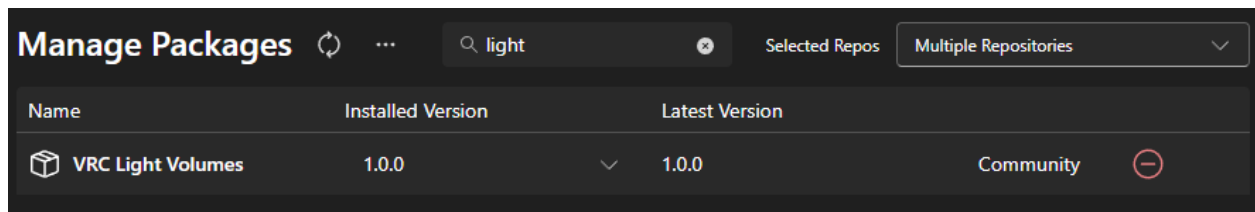
Add to VCC



プロジェクト一覧でManageProjectのボタンを押してManagePackagesの画面に行きます。



Add to VCCをして正しくインストールされていれば一覧にあるはずです。
InstalledVersionを1.0.0にしてプロジェクトにインポートしてください。



これで事前準備は完了です。

Ver1.10以降のLuminousHotelをインポートすれば、シーンを開けば既にLightVolumeが設定されています。

パッケージのインポート

UnityパッケージをUnityにインポートしてください。

購入したパックでダウンロードできるパッケージはすべての種類をインポートしてください。

Full Pack の方

Condominium_701
SimpleRoom_702
LuminousHotel_FullPack

※**FullPack**は最後にインポートする必要があります！

現在、最後にインポートしないと扉の鍵が開けられない問題があります。

先にインポートしてしまった場合でもインポートしなおしてシーンを開きなおすと問題なくなります。

Condominium 701 (+702) の方

Condominium_701
SimpleRoom_702

SimpleRoom 702 の方

SimpleRoom_702

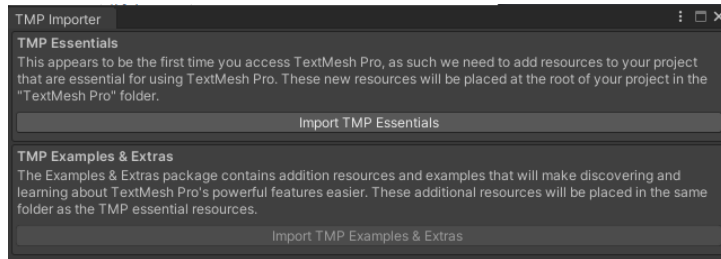
すべてインポートした後でも**ピンク色のシェーダーエラー**が発生する場合

・既存のプロジェクトにインポートしていませんか？シェーダーが重複している可能性があります。
片方のシェーダーを削除するか、新規にプロジェクトを作成してください。

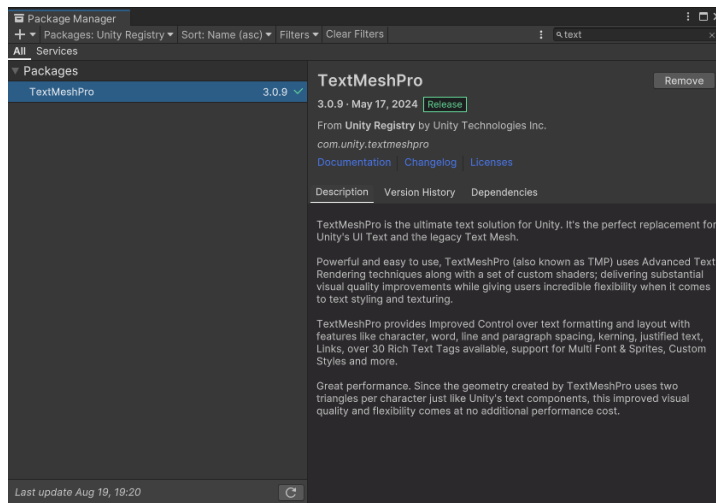
インポート後、以下のようなTMP Importerが出てくるので、

Import TMP Essentialsのボタンを押してください。

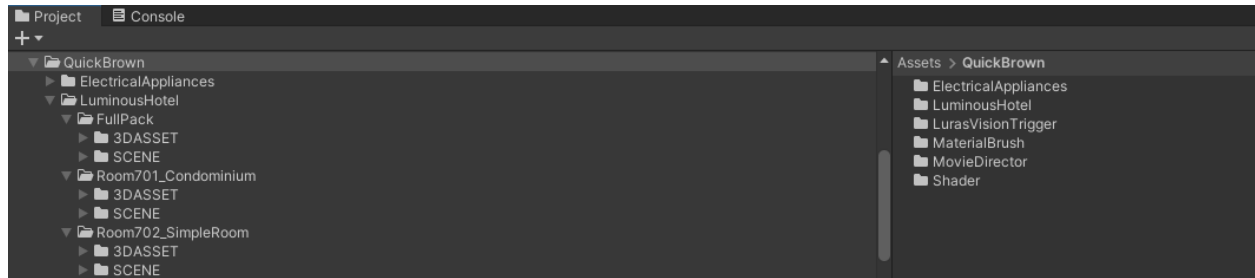
テキストの描画に必要なものです。先にシーンを開いた後にImportした場合はシーンを開きなおしてみてください。



もしメニューを閉じてしまっていた場合は、Window→PackageManager からPackages:Unity Registryにした状態で、TextMeshProをインポートしてください。



シーンを開く



以下のシーンを**必ずダブルクリック**で開いてください。

※ドラッグ & ドロップで開いた場合、マルチシーンという別の扱いになってしまい、正しく開くことができません。

【Full Pack】

Assets\QuickBrown\LuminousHotel\FullPack\SCENE\LuminousHotel_FullPack.unity

【Condominium 701】

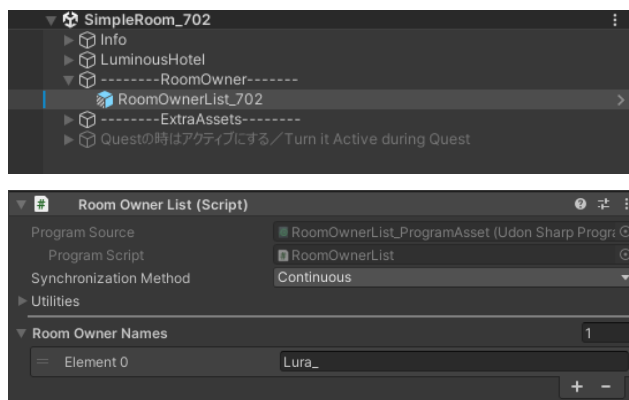
Assets\QuickBrown\LuminousHotel\Room701_Condominium\SCENE\Condominium_701.unity

【SimpleRoom 702】

Assets\QuickBrown\LuminousHotel\Room702_SimpleRoom\SCENE\SimpleRoom_702.unity

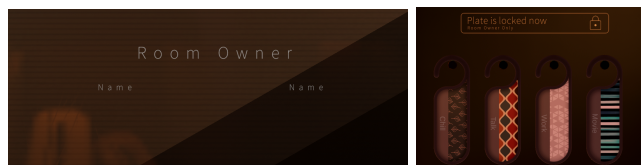
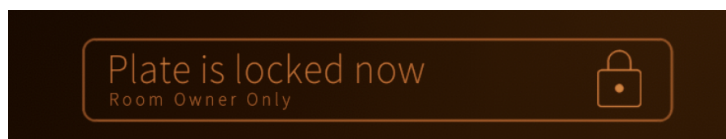
アップロード前の設定

RoomOwnerの設定(701/702/FullPack)



RoomOwnerは複数人登録することができます。

RoomOwnerに設定すると、実行時、ディスプレイに名前が表示され、ムードボードのサインプレートに触ることができるようになります。サインプレートのロック解除も可能です。



VRChatのユーザーネームで判定しているので、自分の名前やフレンドの名前を登録してご利用ください。

また、**FullPack**をご購入の場合、**RoomOwner**に登録してあるプレイヤーはロビーでルームキーを利用することができます。

701／702で個別にリストを設定できるため、お好みでご利用ください。



サインプレートの設定

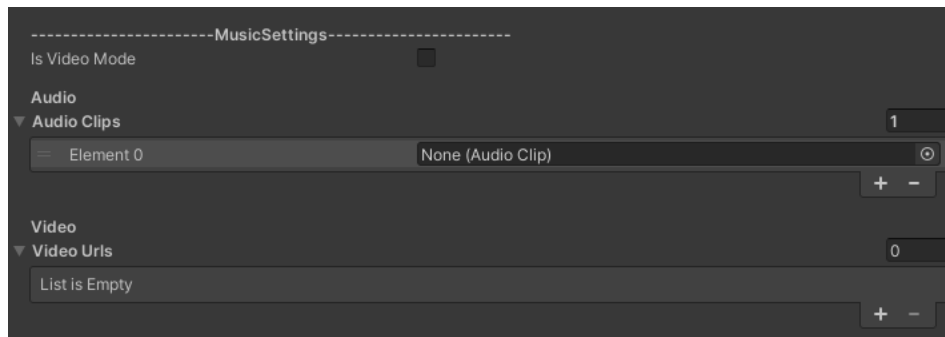


BGMの設定

プレートごとにBGMを設定することが可能です。

AudioClipを設定するモードと、**ビデオのURL**を指定するモードがあります。

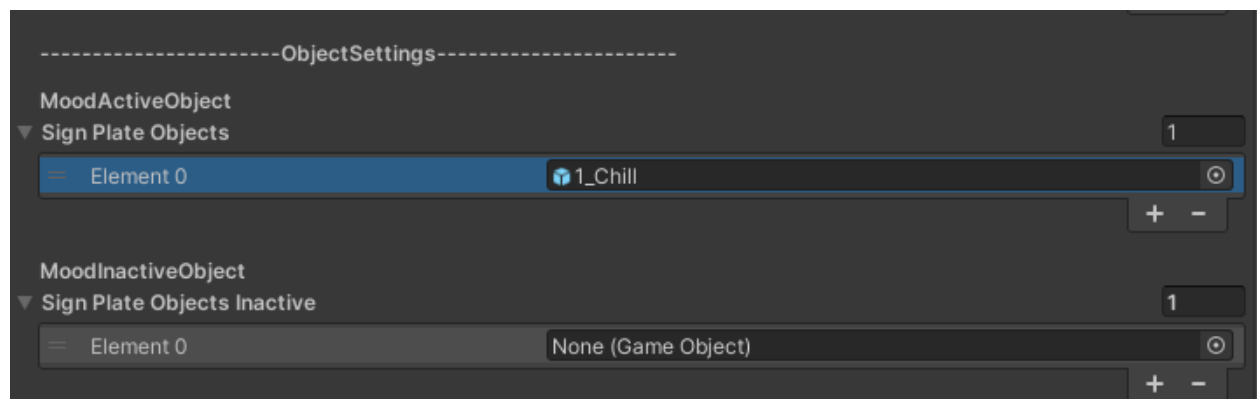
※ビデオのURLを使う場合は**isVideoMode**にチェックを入れてください



SignPlate_0(Default)は何もプレートがかかっていないときのBGM設定になります。

必須ではありませんが、**SignPlate_0(Default)**は動画の読み込みが入らない**AudioClip**方式の利用がおすすめです。

ムードオブジェクトの設定



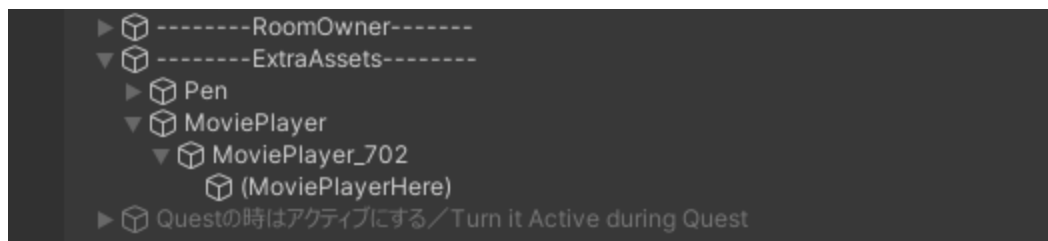
プレートごとにオブジェクトのアクティブ設定を変更することができます。

SignPlateObjectsの配列に追加したオブジェクトはそのムードになっている際にオブジェクトが出現するようになります。

逆に、SignPlateObjects Inactiveに追加されているオブジェクトは非表示になります。

※元から入っている1_Chillなどのオブジェクトは、ポストエフェクトやリハーブエフェクト変更用の設定なのでそのままにしてください。

動画プレイヤーの設定



動画プレイヤーは(MoviePlayerHere)の階層に入れることで、**Movie**のプレートをかけたときに表示されるようになります。

好みの動画プレイヤーを設定してご利用ください。

参考: VizVid

パブリックで公開しているデモワールドで使用している動画プレイヤーは[VizVid](#)です。

参考用に、VizVidを配置する際の位置などのパラメーター情報を共有します。

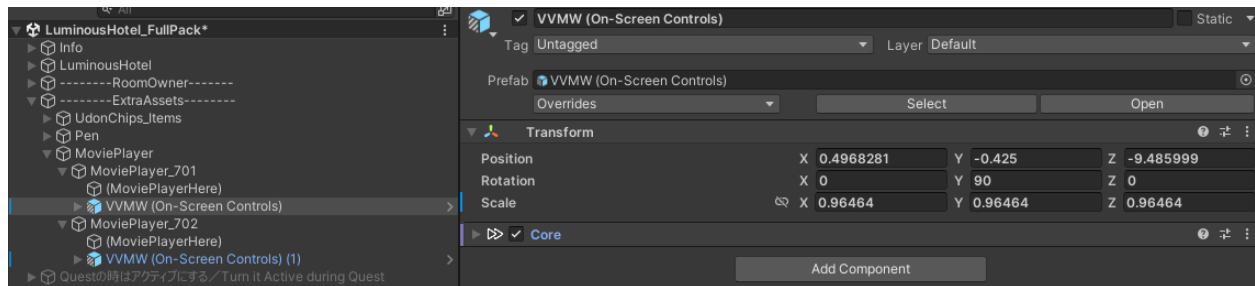
なお、動画プレイヤーについての詳細はVizVidのマニュアルを参照してください。

参考: VizVidの設置例(701)

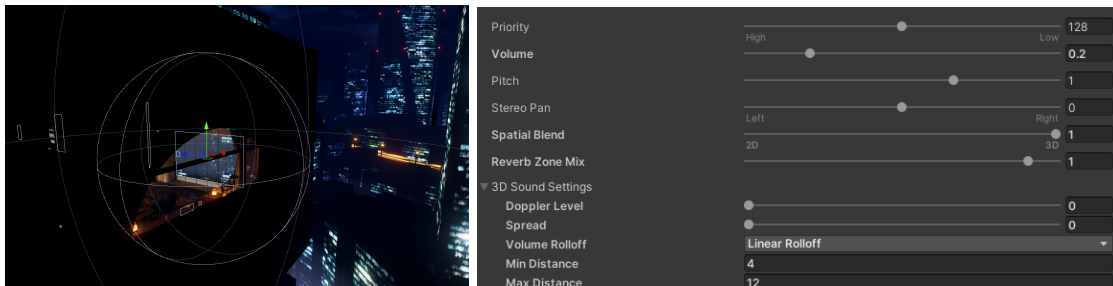
画面の配置(701): VVMW (On-Screen Controls)



位置(701号室)



オーディオのパラメーター(701号室)

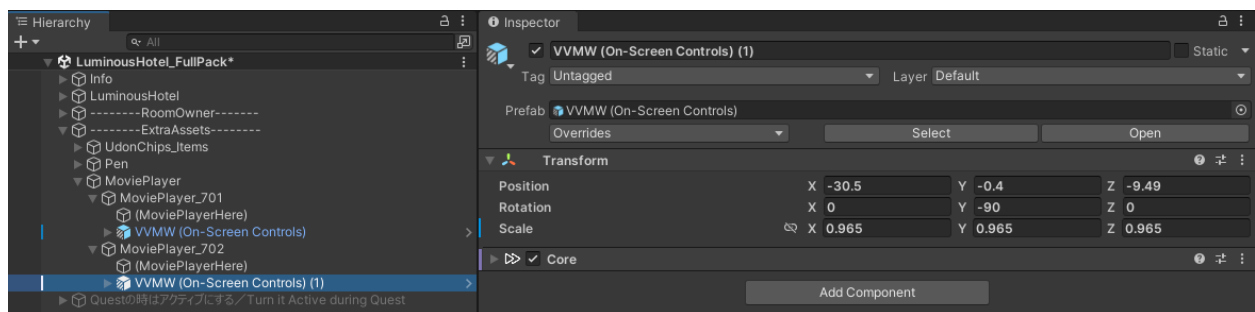


参考: VizVidの設置例(702)

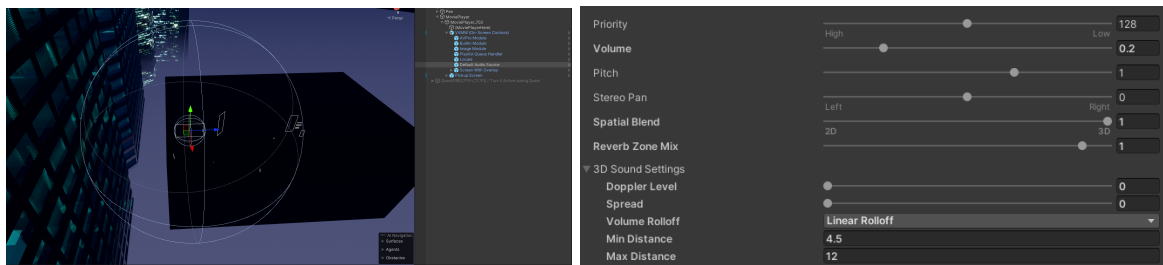
画面の配置(702): VVMW (On-Screen Controls)



位置(702号室)

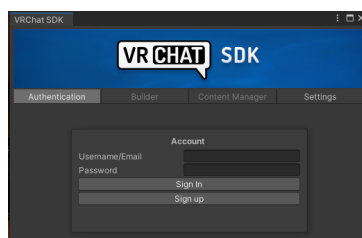


オーディオのパラメーター(702号室)

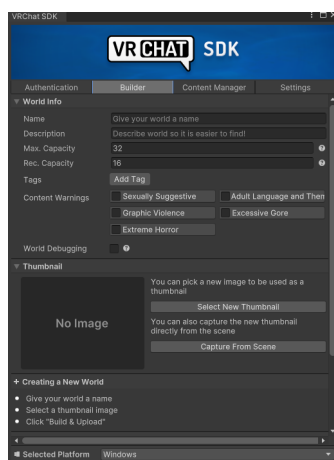


アップロード(PC)

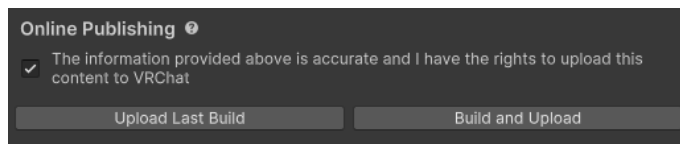
VRChatSDK→Show Control Panelでパネルを出します。
ログインしてください。



ワールド名、サムネイルを設定します。



規約の確認にチェックを入れ、**Build and Upload** を押してアップロードします。



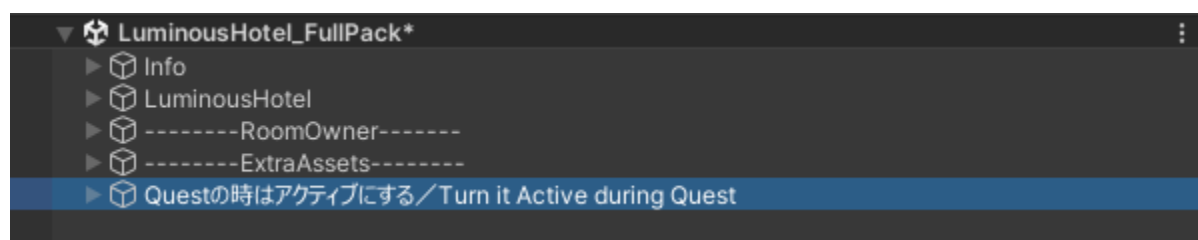
アップロード(Quest)

SDKパネル下部にあるSelected Platformの項目をWindowsからAndroidに変更します。

※初回は時間がかかります



Quest向けの設定

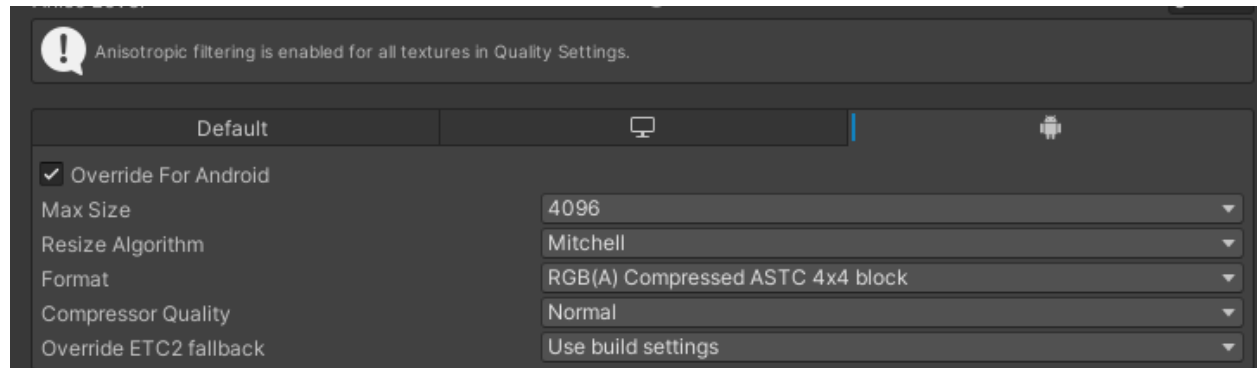


「Questの時はアクティブにする／Turn it Active during Quest」

というオブジェクトをアクティブにすると、Quest向けの軽量化の設定が有効になるので、アップロード前にこちらを有効にしてください。

ライトマップがおかしい場合(Androidビルド)

ライトベイクをし直した際などにAndroidビルドでライトマップの色がおかしくなっているときは、ライトマップを選択し、**Format**を**RGB(A) Compressed ASTC 4x4 block**に変更してください。



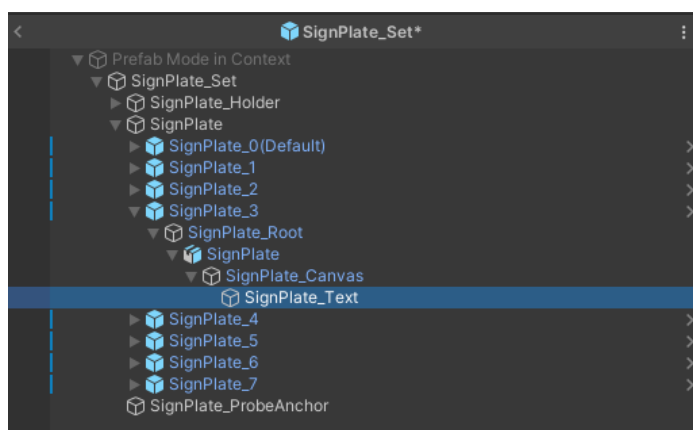
ムードボードを別のものに改変したい場合

ムードボードに別のムードを追加しようとするスクリプトやアニメーションの修正が必要になってくるため難しいですが、既存の使用頻度の低いムードを改変する方法であれば、比較的簡単に修正できます。

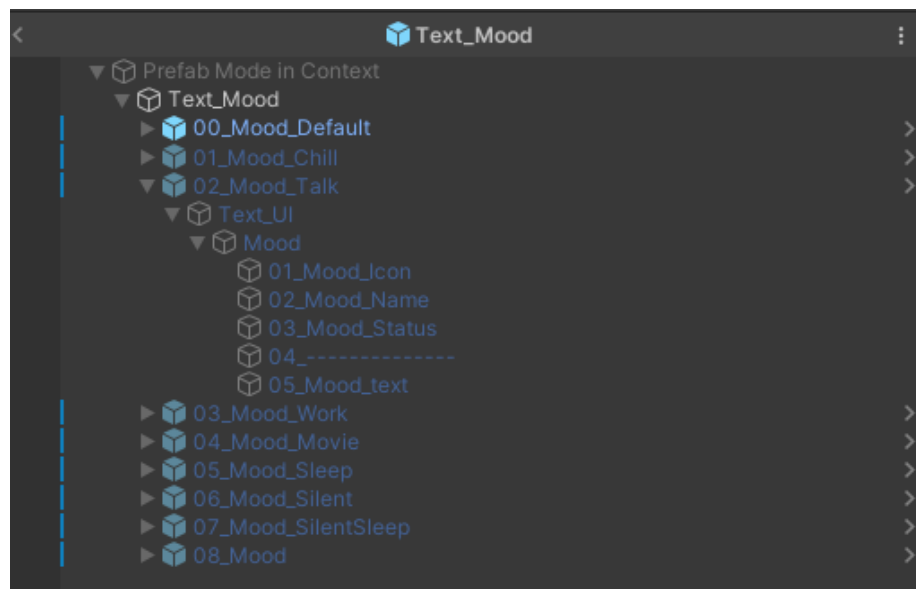
特殊効果のないChill、Talk、Workのプレートが改変しやすいです。

修正ポイントは以下になります。

・SignPlate_SetのPrefab内でいずれかのサインプレートのテキストを変更



・Text_Mood のPrefab内 で、いずれかのムードテキストの



01_Mood_Icon

02_Mood_Name

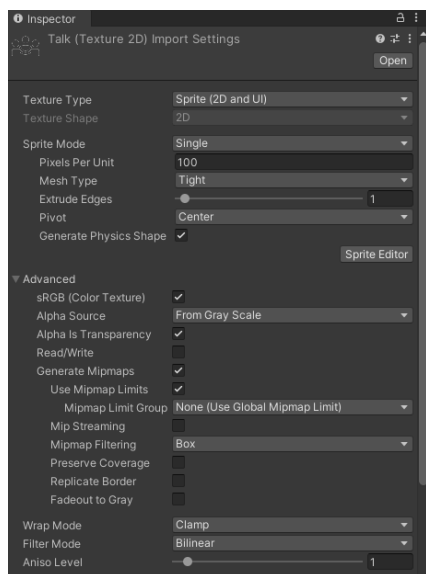
03_Mood_Status

05_Mood_text

を変更してください。

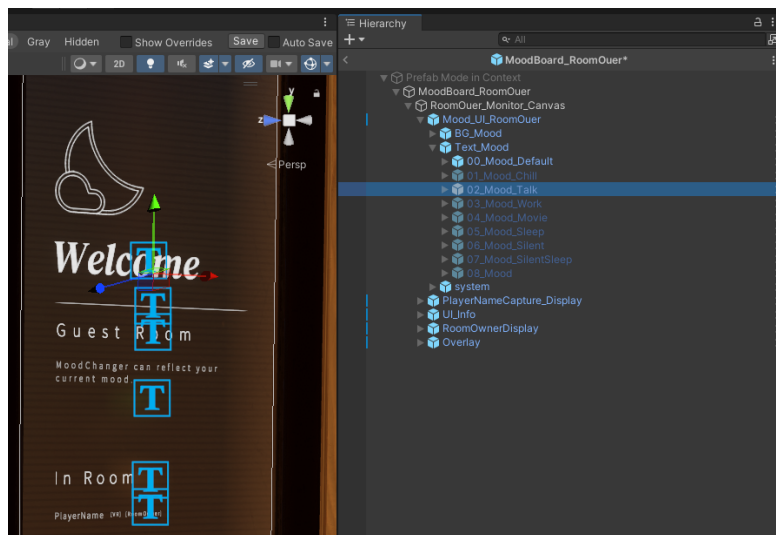
※オブジェクト名を変更するとアニメーションが動かなくなるので名前はそのままにしてください

IconはSpriteを使っているため、Spriteに設定しないと差し替えができません。



また、MoodBoard_RoomOuerのPrefab内(廊下での表示)でも
Text_Moodの配置を確認する必要があります。

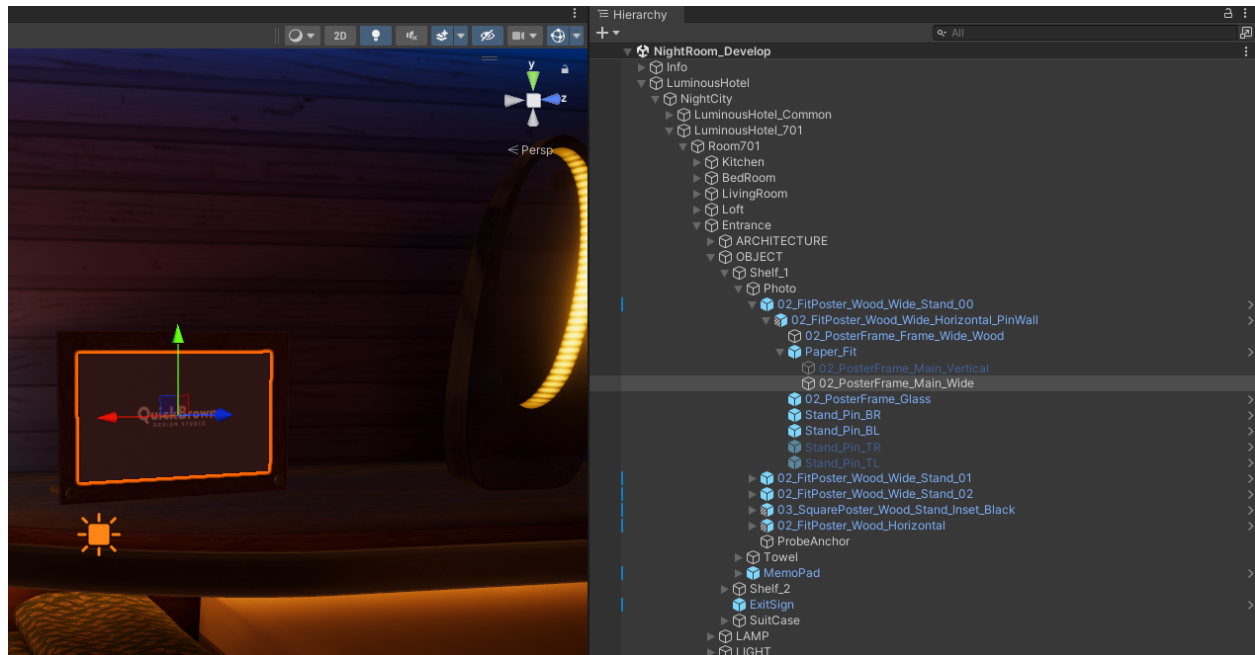
Prefab内で変更することによって、701／702のそれぞれの部屋で変更が適用されます。



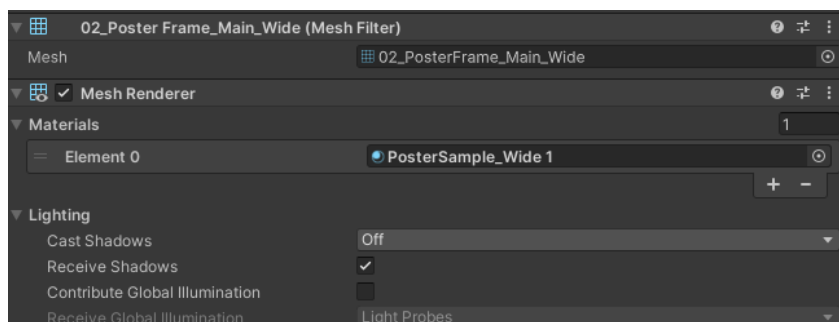
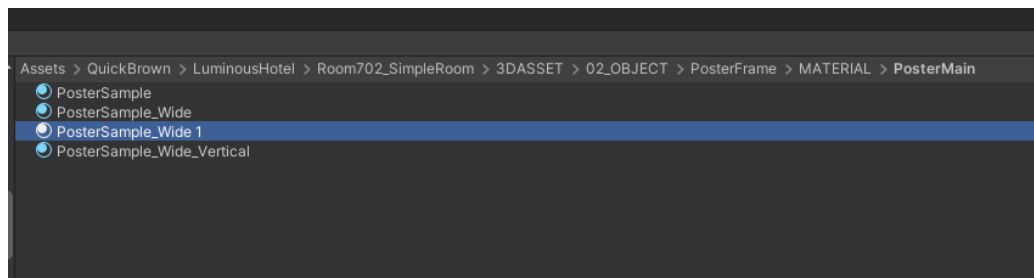
写真を差し替えたい場合

写真の差し替え方が分からないという声がありましたので解説します。

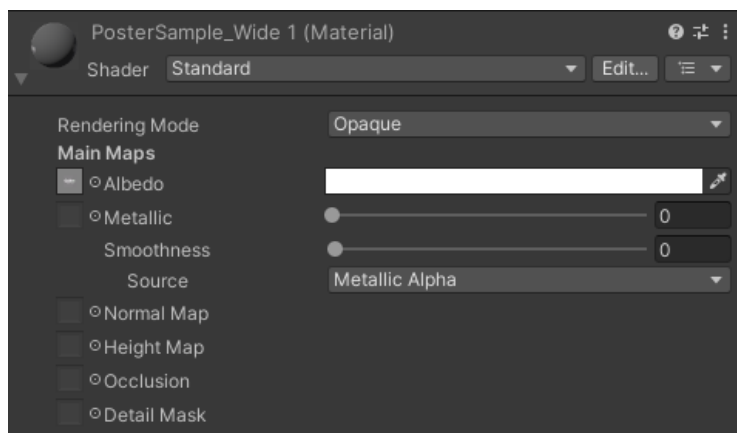
①紙を選択します



②紙のマテリアルを複製し、紙のマテリアルに割り当てます



③任意のテクスチャに差し替えます



画像のアスペクト比は横長が16:9、縦長が9:16、正方形は1:1です。

参考: Visitors Information Boardを置きたい場合

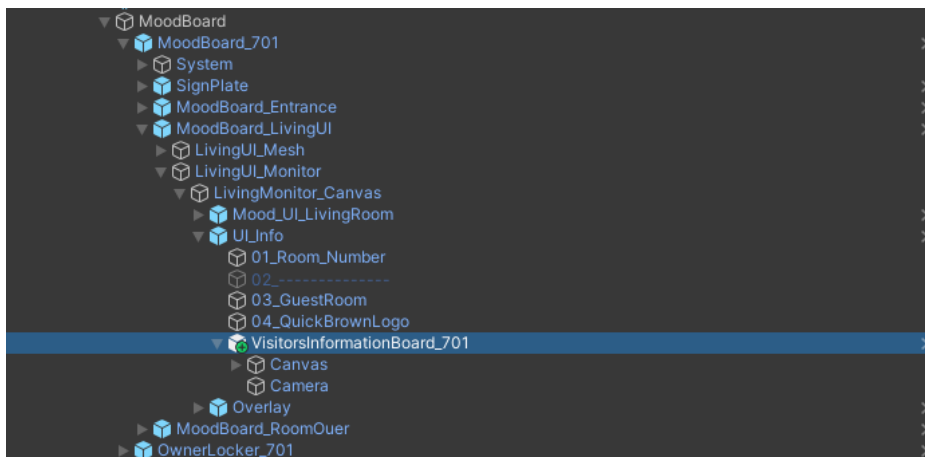
デモワールドには**Visitors Information Board**を置かせていただいております。

<https://booth.pm/ja/items/5403376>

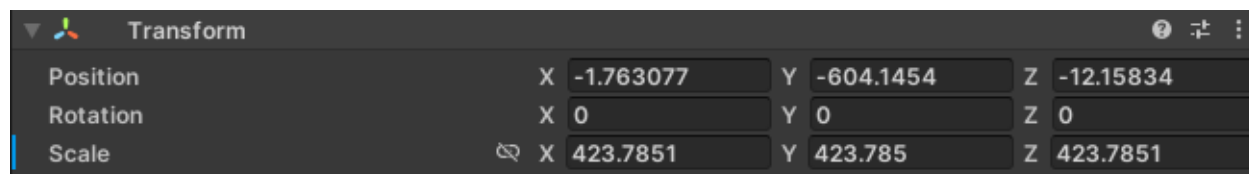
配置方法についてのお問い合わせがあったため、この配置の設定について記載しておきます



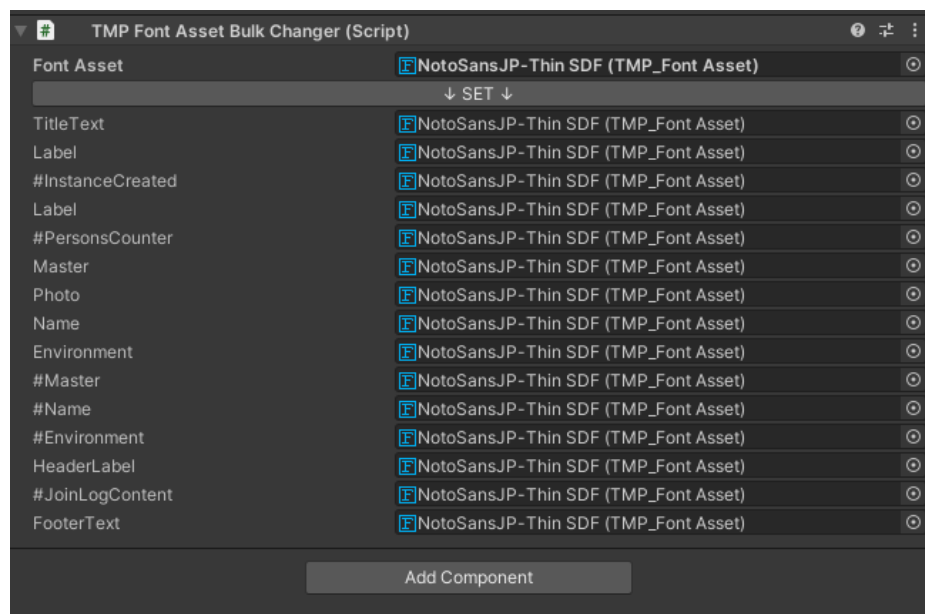
配置の際は、UI_Infoの子の最後に配置することで、描画の前後関係が正しくなります。



配置の座標は以下の通りです



NotoSansJP-Thin SDF をフォントにセットしています



レイアウトや背景の有無、文字色、文字間などを調節しています。

よくあるお問い合わせ

ライトベイク

Q: ライトベイクをし直したい。どのような設定にすればいいか？

A: そのままの設定で焼きなおして大丈夫です

ルームオーナーに関して

Q: 部屋を解放してパブリック化したい

A: Fullpackに関してのみ、パブリック化する場合、全部屋にRoomOwnerの設定をするプライベートな使い方をお願いしております。

RoomOwnerListにはフレンドの名前を何人でも登録することができるので、フレンドの名前を登録する使い方をお願いしております。701号室／702号室だけであればパブリック化しても問題ありません。

ムードボードのBGMがこもった音がする

Q: ムードボードのBGMがこもった音がします。クリアな音で聞きたいです。

A: BGMを空間に馴染ませるためにLowPassFilterを使用しています。クリアな音を聞きたい場合は向いていない設定のため、

MoodBoard_701/System/MoodBoard_Manager/Audio Source_Music のAudioLowPassFilterのコンポーネントのチェックを外してください。

サンプルワールドと違って鍵が消えない

Q: サンプルワールドと違って鍵が消滅しません。

A: 正しい挙動です。サンプルワールドでカードキーが消えるのはOneTimeKeyとしていたためであり、製品版では鍵は消えません。普通のホテル同様に室内に持ち込んで保管してください。

全部ピンクになる

Q:シェーダーがエラーを起こして全部ピンクになる

A:3つのパッケージを導入していない可能性があります。FullPackのパッケージだけは最後にインポートするようにしてください。

すべてのパッケージを導入しているのにピンクになっている場合、既存のプロジェクトのシェーダーと競合している可能性があります。同名のシェーダーは存在できないので、片方を削除するか、よくわからない場合は新規のプロジェクトにインポートするようにしてください。

朝の時間を変更したい

MorningSetterというオブジェクトのMorning Hourを変更してください。

4だと朝の4時、6だと朝の6時、という具合で変えることができます。

Room701に設定した音がロビーにも聞こえる

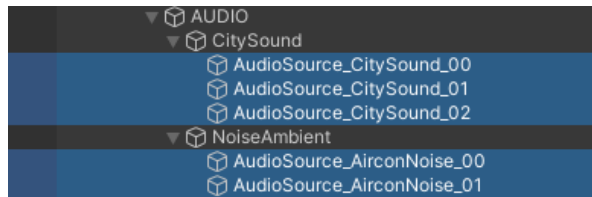
Room701のムードボードに設定した音楽がロビーでも聞こえるのは仕様です。

これはロビーが無音にならないようにするためのものです。

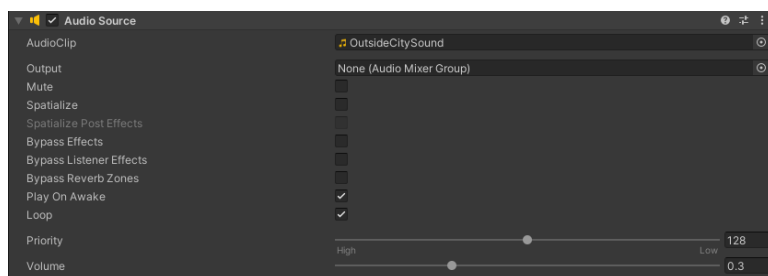
別途ロビーにBGMを設定するために音が鳴らないようにしたい場合は、701のオーディオソースの位置と範囲を調整し、部屋の中限定で聞こえるように移動してください。702の部屋のオーディオソースの配置と設定を参考にしてください。

環境音のデフォルトの音量を変更したい

AUDIO/CitySound 以下と NoiseAmbient以下のオーディオソースをそれぞれ確認し

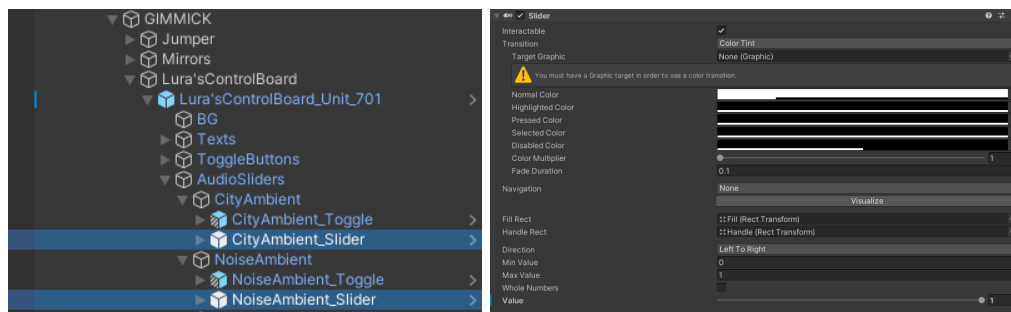


Volumeの値を調整してください



スライダーの数値も変える必要があります。

CityAmbient_Slider、NoiseAmbient_Sliderをそれぞれ選択してください



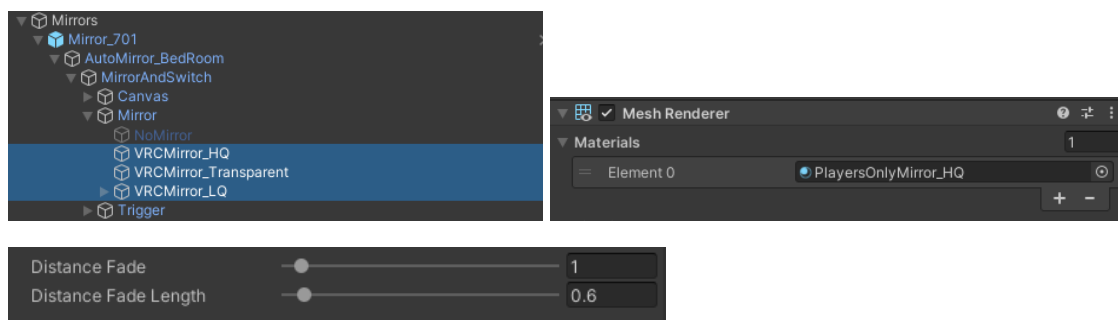
Valueの値をAudioSourceで設定した値と同じにすることで、スライダーの初期位置を変更できます。

ミラーのフェード距離を変更したい

ミラーマテリアルのパラメーターを変更します。

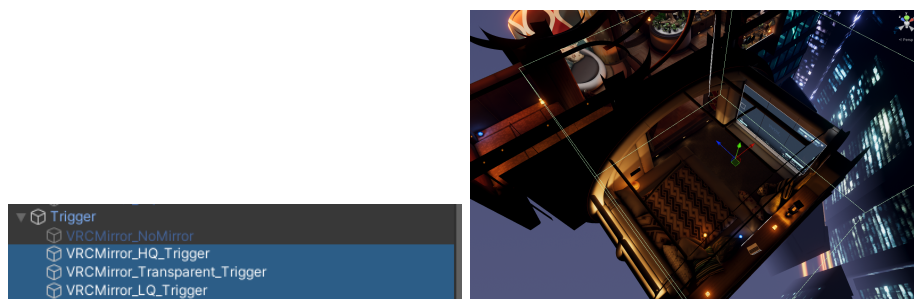
調整する際は、**VRCMirror_HQ**のマテリアルの**Distance Fade**と**Distance Fade Length**の値を調整したあとに、VRCMirror_Transparent、VRCMirror_LQのマテリアルにも同じ値を入れるのが調整しやすいです。

1つ調整すると他のミラーにも影響してしまうため、すべてマテリアルを複製して作業を行ってください。



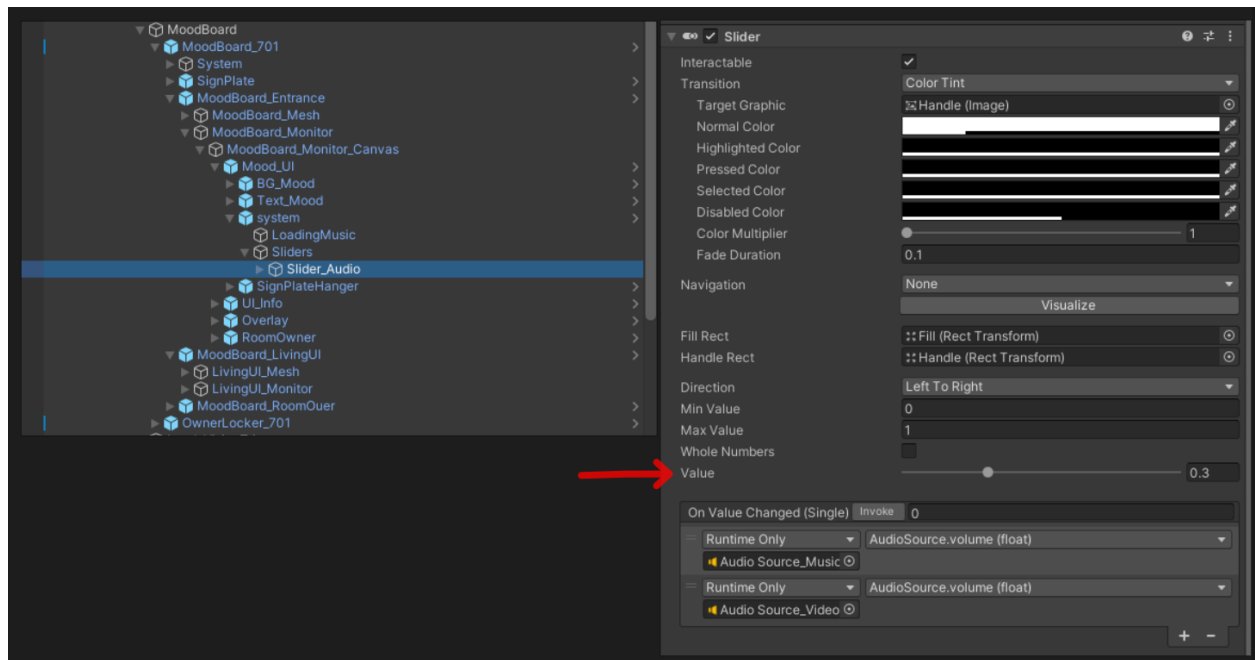
Distance Fadeがミラーが完全に見える距離で、**Distance Fade Length**がフェードを開始する距離だと考えてください。フェードしなくてよいのであれば、Distance Fade Lengthは0.1など、小さい値にするとすぐに表示されるようになります。

また、軽量化のためミラーは範囲内に入ったときにだけONになるようにトリガーを設定してあります。



3つのトリガーのスケールを調整し、**Distance Fade + Distance Fade Length** の距離が収まるような範囲にまでトリガーをセットしてください。

ムードボードのデフォルトの音量を変更したい



MoodBoard_Entrance/MoodBoard_Monitor_Canvas/Mood_UI/system/Sliders/Slider_Audio

Slider_AudioのSliderコンポーネントから、Valueの値を変更してください。これが音量の初期設定値となります。