

PhysBoneGrabDetector説明書

はじめに

ギミックに登録したPhysBoneが掴まれた/固定された時に
本ギミックを搭載したプレイヤーの視界に通知を表示するギミックです。
PhysBoneにイタズラをされた時反応したり
感覚の疑似拡張等に利用できます。

※MA Parameter等によりParameterのリネームが行われているPhysBoneには追従できません。

※複数アバターが同時にアクティブな状態でGesture Managerでのテストを行った場合、動作がおかしくなることがあります。

前提として、[Modular Avatar](#) の導入が必要です。

基本動作

アバタービルド時に登録したPhysBoneが掴まれた時(設定で固定された時)、視界にUIを表示します。

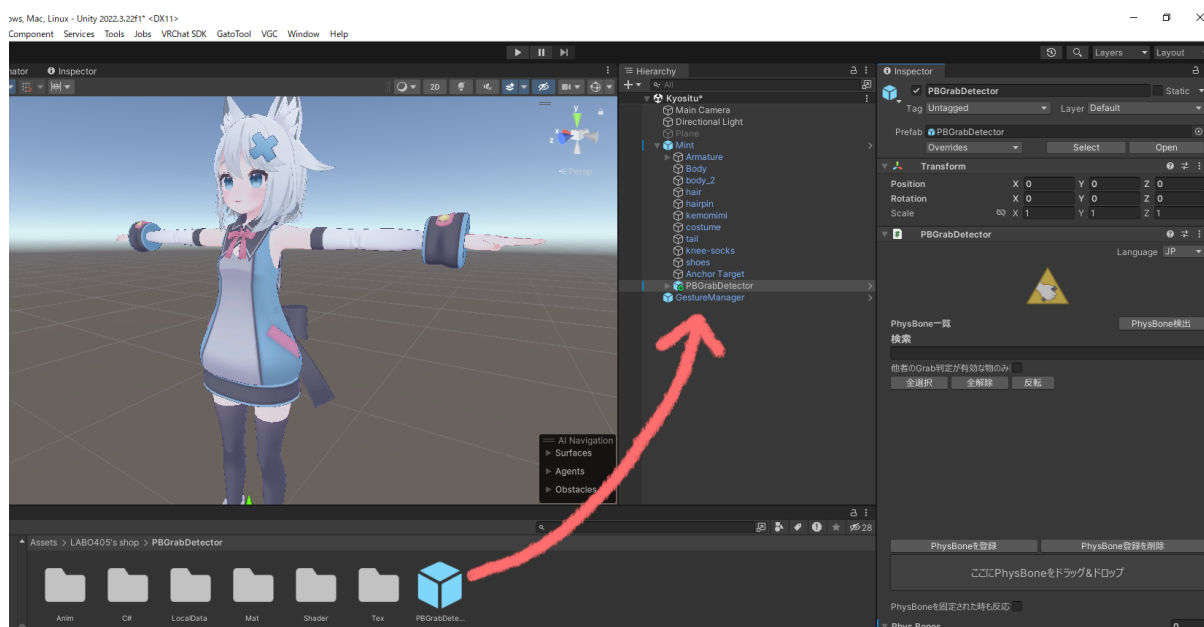
導入方法

初期設定

本ギミックはPhysBoneのParameterを参照、または追加を行います。
Parameterが使用されている場合はその値を参照しますが、MA Parametersの[名前を変更]等
で変数が変化していると追従できません。



導入

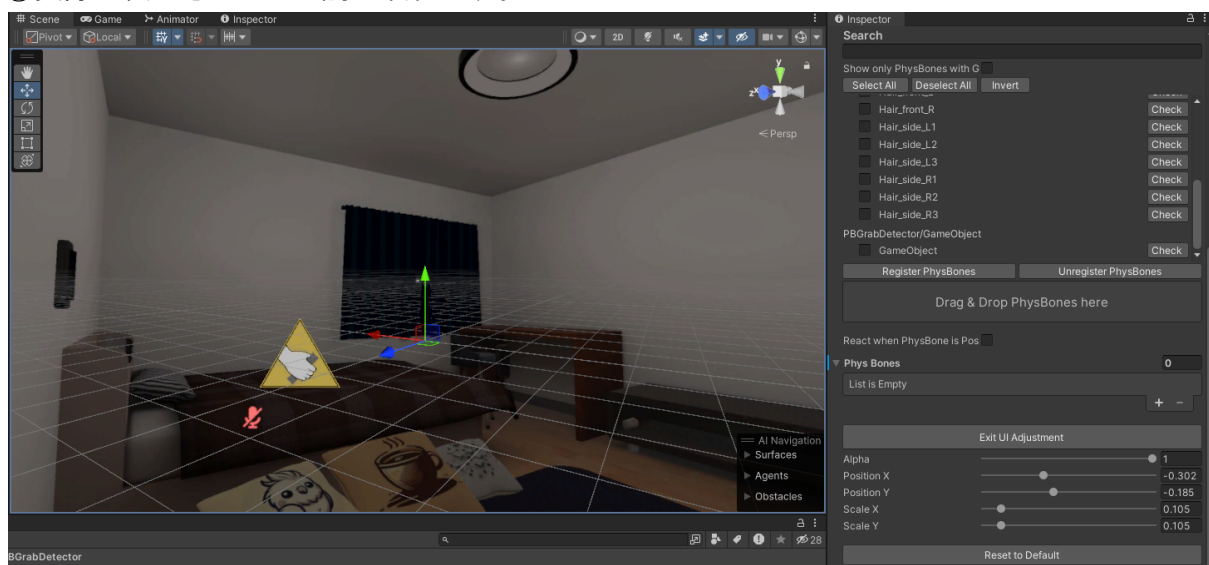


- ①.Modular Avatar 及び、本UnityPackageをインポートします。
- ②.LABO405's shop/PhysBoneGrabDetector内の、[PBGrabDetector.prefab]をアバター直下にドラッグ&ドロップしてください。

PhysBone設定



- ①アバター直下におかれているPhysBoneを全て検出します。②-③の機能を利用する場合は押してください。
- ②検索したPhysBoneから[掴む]機能がOnのものでソートします。
- ③検索結果です。チェックボックスを☑にすることで[PhysBoneを登録]を押した時⑥に登録されます。
- ④直接PhysBoneをドラッグ&ドロップすることで⑥に登録されます。
- ⑤本ギミックにて、PhysBoneを固定された時もアイコンが表示されるようにします。
- ⑥実際に登録されたPhysBoneのリストです。
- ⑦実際に表示されるUIの調整項目です。



UI調節中はSceneタブの画面が上書きされます。
マイクアイコンを参考に、実際の位置を調整してください。