

“ModelS”利用ガイド

このドキュメントは、本商品“ModelS”についての導入方法や使用方法を記載したドキュメントです。

1. 導入方法

アセットをVRChatで使用するアバターに導入する手順について説明します。

1.1. プロジェクトの準備

アセットを導入する前に、VRChat向けの設定が完了しているUnityプロジェクトを用意してください。

- **Unity**プロジェクトの作成: Unity Hubから新しいプロジェクトを作成します。VRChat Creator Companion (VCC) を使用している場合は、VCCからプロジェクトを作成・管理してください。
- **liltoon/ModularAvatar**の導入: 本商品はliltoon/ModularAvatarを使用したアセットのため、VCC等からプロジェクトに導入してください

1.2. アセットのインポート

1. 本商品のUnitypackageファイルをプロジェクトにD&Dでインポートしてください

1.3. アバターへの導入

1. “Assets/Kisaragi/ModelS/Prefab”内にある“ModelS_AssaultRifle”プレハブをアバター直下へ置いてください。
2. “ModelS_AssaultRifle”プレハブのスケールを調整し、銃本体の大きさを好みの大きさに調整します。このときにXYZすべてのスケールが同じ値である必要があります。
3. “ModelS_AssaultRifle/PositionSetting”内のRightHand・Chestオブジェクトを移動させ、アバター本体と位置を合わせます。
4. “Customize/Mag20/PositionSetting”・“Customize/Mag20_1/PositionSetting”内のChest・LeftHandオブジェクトの位置等も合わせます。
このとき左手に持っているマガジンは重ならないように、ある程度離してください。

2. 使用方法

導入したアセットを実際にVRChatで利用する手順です。

1.1. ExpressionMenuでできること

1. ON
本ギミックのON/OFFが可能です。
2. Safety
0%~100%の間で4段階で調整ができ、0%から数値を上げるとセーフティ→セミオート→フルオート→バーストと切り替わっていきます。
3. CustomMenu
サイトの切り替え、銃剣のON/OFF、両手持ちした時のレーザーのON/OFF、サイトのズーム倍率の切り替えが可能です。

1.2. 銃を撃つには

1. 銃を掴む
銃を出した状態で持ち手の部分のPhysBoneを持つと手に銃を持つことができます。
2. マガジンを持つ
銃・もしくは胴についているマガジンのPhysBoneを左手で持つと手にマガジンを持つことができます。
3. マガジンを装填する
銃のマガジンを挿す部分にマガジンを合わせ、左手をOpenにするとマガジンを装填できます。
4. チャンバー内に弾を送る
銃の照準の手前にあるハンドルのPhysBoneを掴み、手前に引くとチャンバー内に弾を送ることができます。
5. セーフティを確認
セーフティの値が0~24%だと射撃ができません。銃右側面にも確認できる場所があります。
6. 射撃
右手のGripを引き切り、かつFistにすると射撃ができます。
7. 銃を離す
銃を掴んだ場所の付近で左手をOpenにすると銃を離すことができます。

3. Tips

本商品を使用する上でのTipsです。改変は自己責任でお願い致します。

- 銃は両手持ちすると安定し、反動が抑えられます。銃を持った状態で左手でマガジンの前の部分のPhysBoneを掴むとSEとともに両手持ちになります。
- ストックも伸ばすことができます。ストック後方部の空間にあるPhysBoneを掴むとストックを動かすことができます。
- 銃本体は"ModelS_AssaultRifle/MainSystem/MainBody/Main/Assault/Base"内にあります。このオブジェクト内に好きなパーツを入れるもよし、本メッシュの色を変えるもよし...

- サイトは上記のオブジェクトに割り当てられている“Site”マテリアルの3rdTextureで変更ができます。色を変えたり、好きなテクスチャに置き換えて使用してください....
- “ModelS_AssaultRifle/PositionSetting/Chest/InitialPosition”内のオブジェクトで銃を取り出すときに掴む場所・銃を離せる場所を変更できます。