

DirectionPreserveTeleport

取扱説明書

本説明書を読みUnityにてDirectionPreserveTeleport(以下DPT)の
セットアップを行ってください。

サンプルとして「Assets > znakaz > DirectionPreserveTeleport > SampleAndTest」に
設定済みのPrefabが同梱されています。
そちらを改変して導入すると楽です。

* 使用上の注意 *

本商品はVCCのUdonSharpを使用しています。
インポート前にセットアップを行ってください。

目次

- 初期設定
完全初心者向けのワールドアップロード手順です。
アップロード経験のある方は読み飛ばして頂いて構いません。
- Useによるテレポート
VRChat内でUSE(クリック)した際にテレポートさせる設定です。
- 進入によるテレポート
VRChat内で特定の場所に進入した際にテレポートさせる設定です。
- 修正履歴

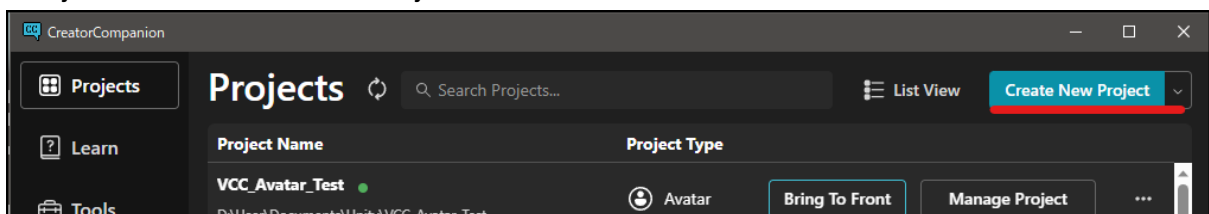
初期設定

本項目はワールド作成初心者の方を想定して記載しております。
U#用ワールドのアップロードまで分かる方は読み飛ばしてください。

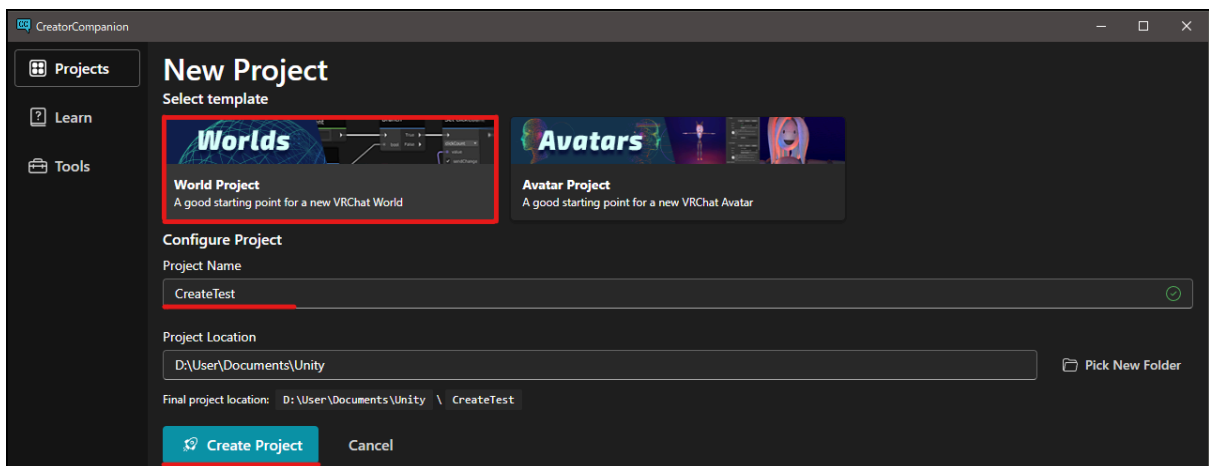
また、本項ではとりあえずアップロードできることを最優先しています。
アップロードについての詳細は、別途ワールド作成用の資料をご用意ください。

①Unityプロジェクトを作成する

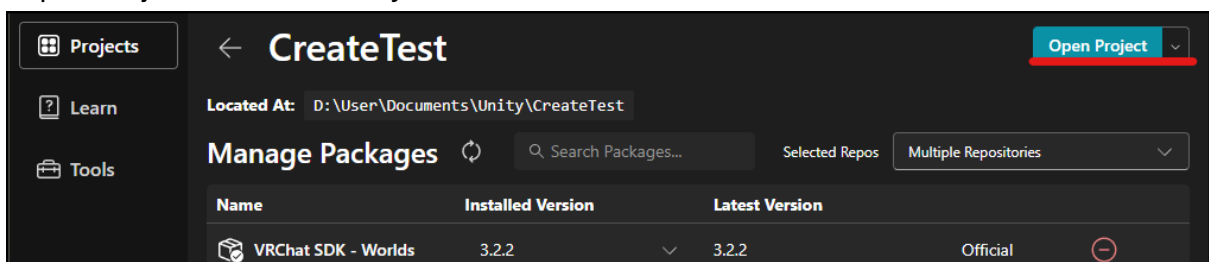
VCCから新規のUnityプロジェクトを作成します。
「Projects」から「Create New Project」を選択してください。



「Worlds」を選択して適当なプロジェクト名を設定後、
「Create Project」を選択してください。
選択後、画面が変わるまでしばらく待ちます。



「Manage Packages」ページが開かれたら
「Open Project」を選択してUnityを起動します。

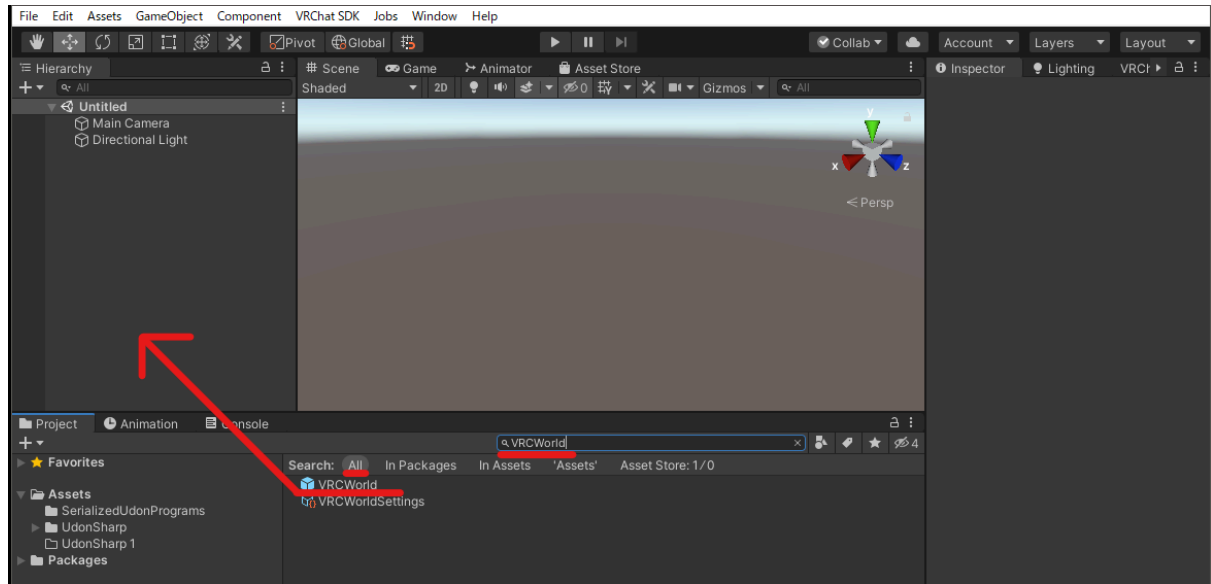


Unityの画面が開いたらワールド用のUnityプロジェクト作成完了です。

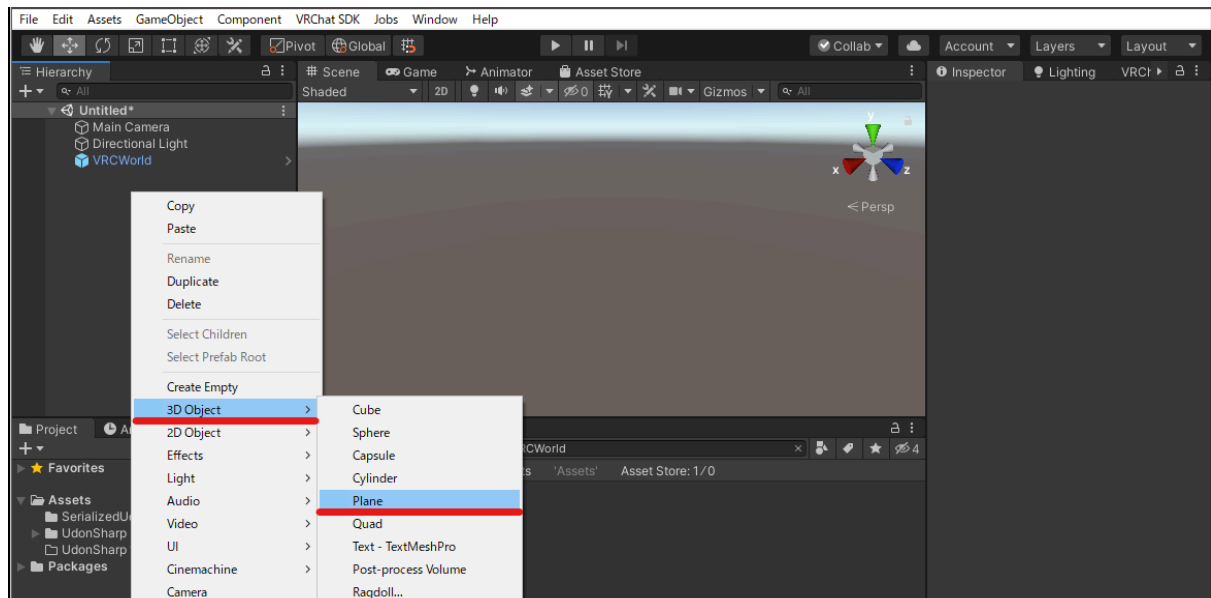
②必要なオブジェクトを配置する

ワールドアップロードにおいて必要最小限でオブジェクトを配置します。

Projectタブの検索欄に「VRCWorld」と入力してSearch欄でAllを選択します。
出てきた「VRCWorld」をHierarchyヘドラッグ & ドロップします。



Hierarchyで右クリックして床オブジェクトを追加します。
右クリックから「3D Object」>「Plane」を選択します。

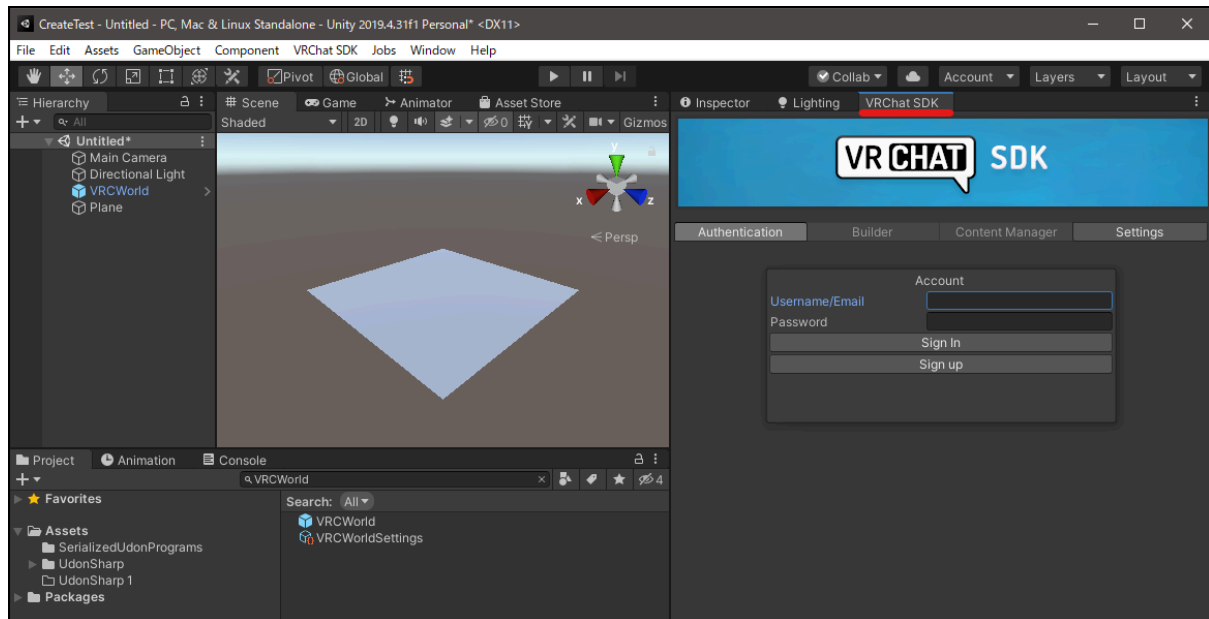


必要最小限のオブジェクトを配置できました。

③ワールドをアップロードする

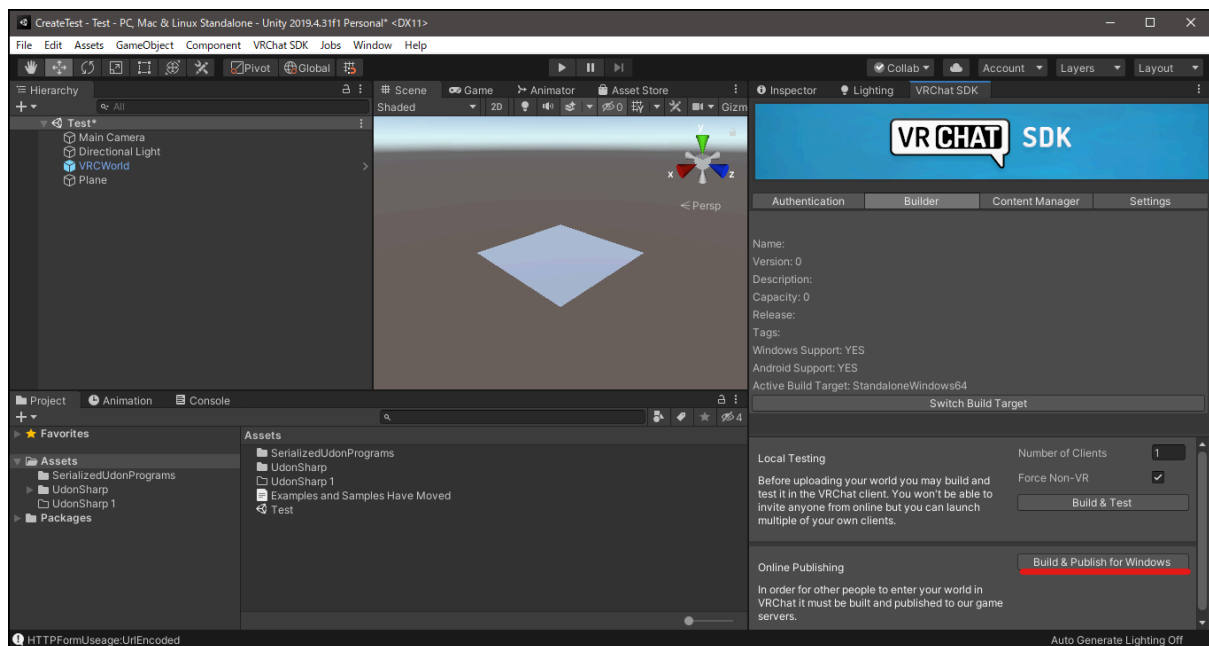
「VRChat SDK」タブからVRChatへログインします。

(タブがない場合は上部の「VRChat SDK > Show Control Panel」を選択してください)



ログイン後「Builder」タブを選択し「Build & Publish for Windows」を選択します。

※この画面にならない場合は「[必要オブジェクトの配置](#)」を再度確認してください。



次ページの画面が出るまでしばらく待ちます。

必須項目を入力してアップロードボタンを押します。
(各項目の説明は省いております)

The screenshot shows the 'Configure World' screen in VRChat. At the top, there's a toolbar with options like Scene, Game, Animator, and Asset Store. Below that, a list of instructions guides the user through the setup process. The main form contains several input fields and checkboxes. Red annotations with numbers 1 through 5 are placed over the following elements: 1. The 'World Name' input field. 2. The 'Player Capacity' input field. 3. The 'Upload Image' checkbox. 4. The 'Lab application' checkbox, which is accompanied by a 'Learn about Community Labs' button. 5. The 'Upload' button. The 'Content Warnings' section includes checkboxes for Nudity/Sexuality, Blood/Gore, Realistic Violence, and Other NSFW. The 'Tags' section has a text area for entering up to 5 tags. The 'Description' section has a text area for describing the world to other users.

しばらく待った後、アップロード完了の画面が表示されます。
VRChatでアップロードしたワールドを確認してください。

また、アップロード時にVRChatを起動している場合
再起動後に更新される場合があります。

初期設定が完了しました。

アバターアップロード時と同様に設置したいアバターと必要なアセットを入れ、
AvatarAnimationControllerのセットアップ準備を行ったら次へ進みます。

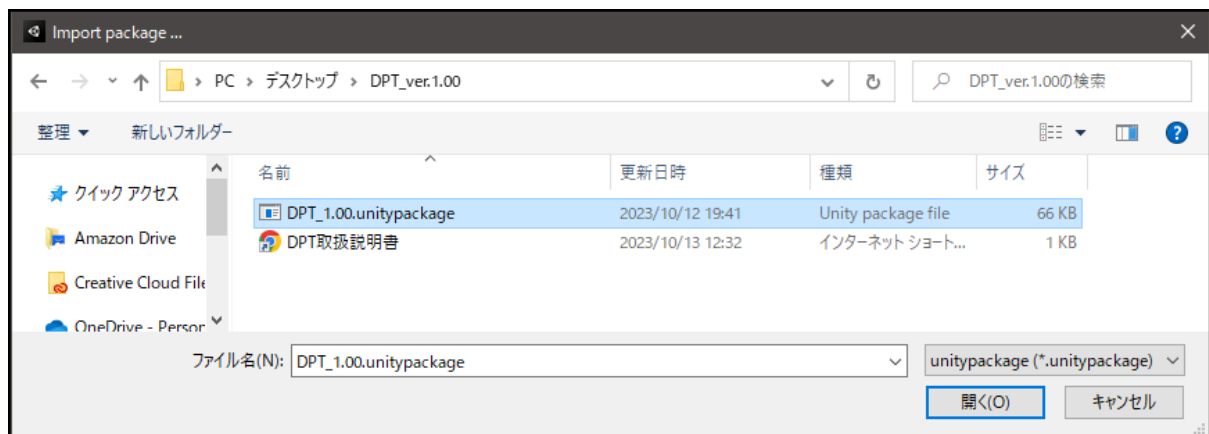
Useによるテレポート

VRChatにてUse(クリック)した際にテレポートする設定方法です。
「[使用上の注意](#)」をご確認の上、設定を行ってください。

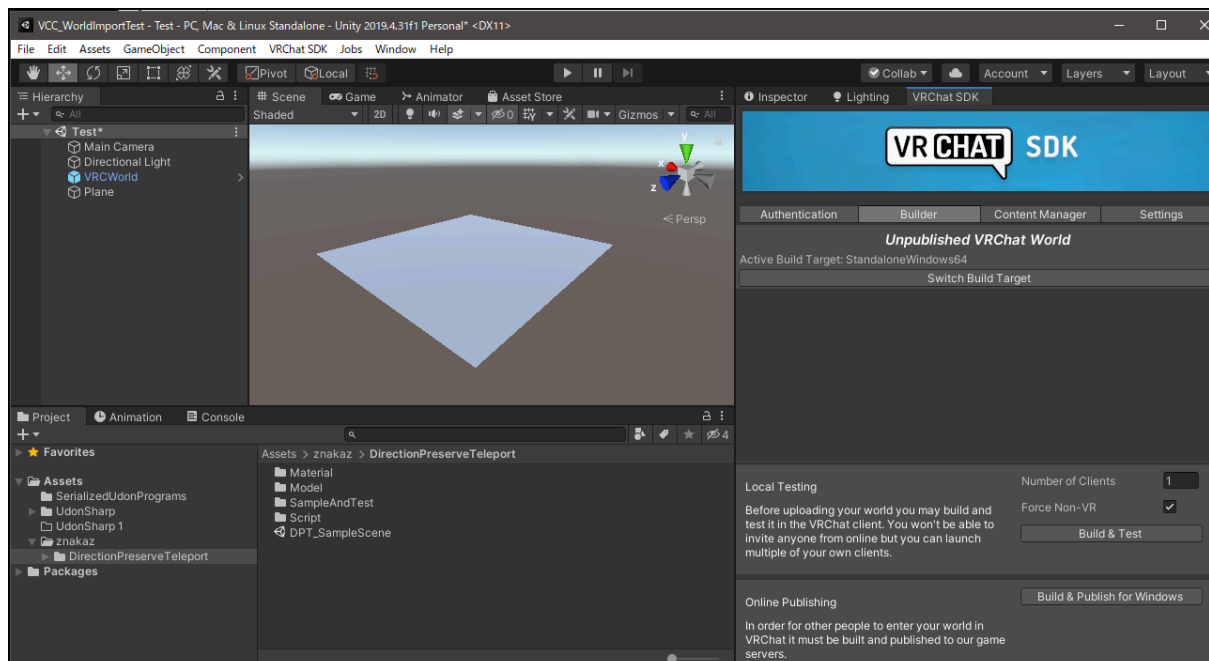
①設定準備

すでに導入済みの場合は次項目に進んでください。

DPTをインポートします。



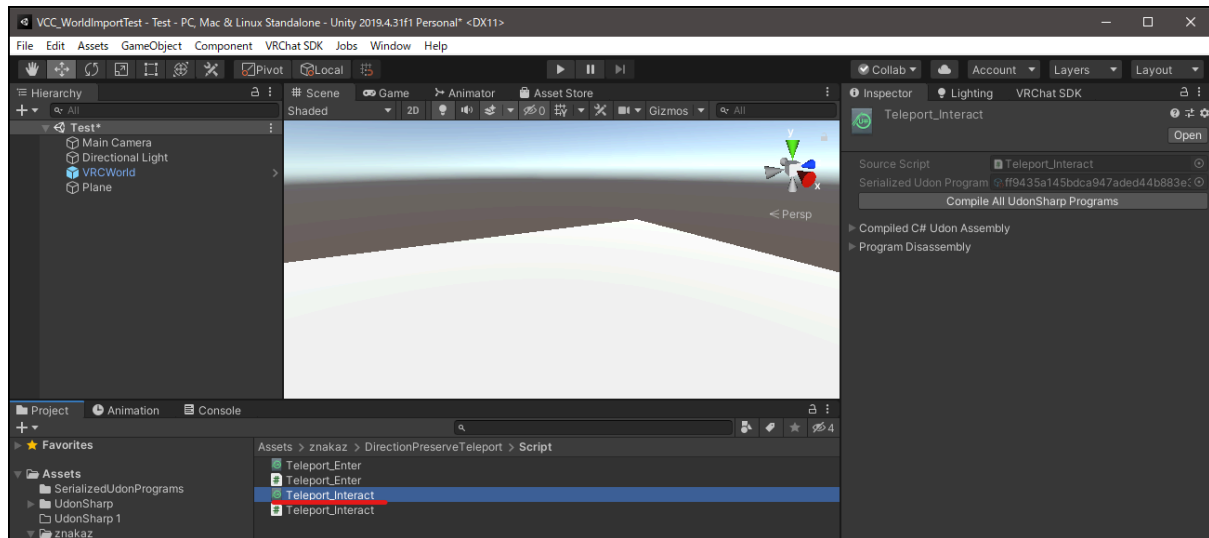
インポートを確認して導入完了です。



②セットアップ

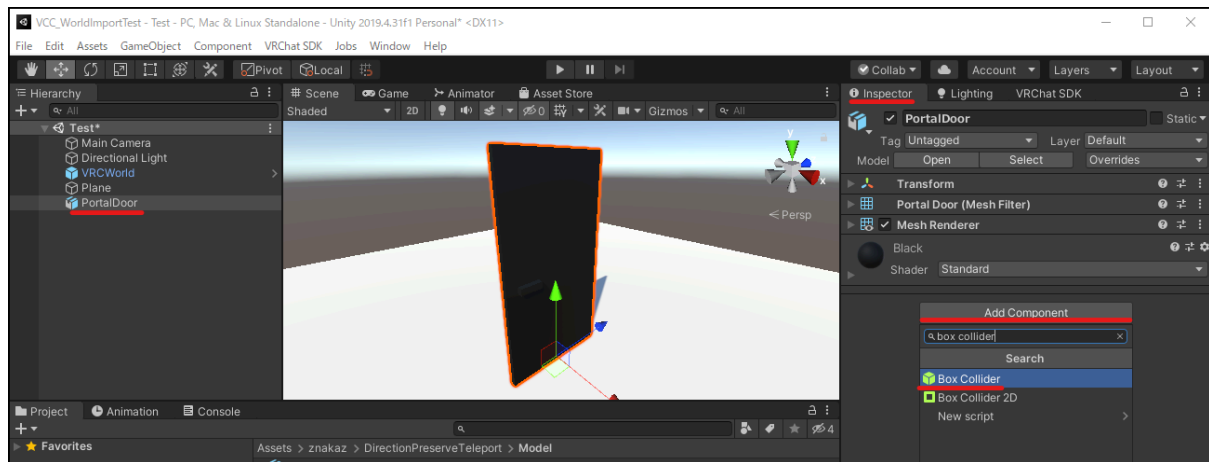
今回のセットアップでは以下のU#を使用します。

「Assets > znakaz > DirectionPreserveTeleport > Script > Teleport_Interact.asset」



【1】オブジェクトの準備

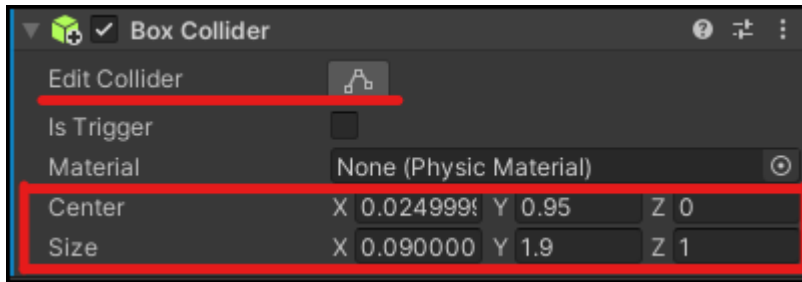
U#を追加したいオブジェクトに「Add Component」から「Box Collider」を追加します。



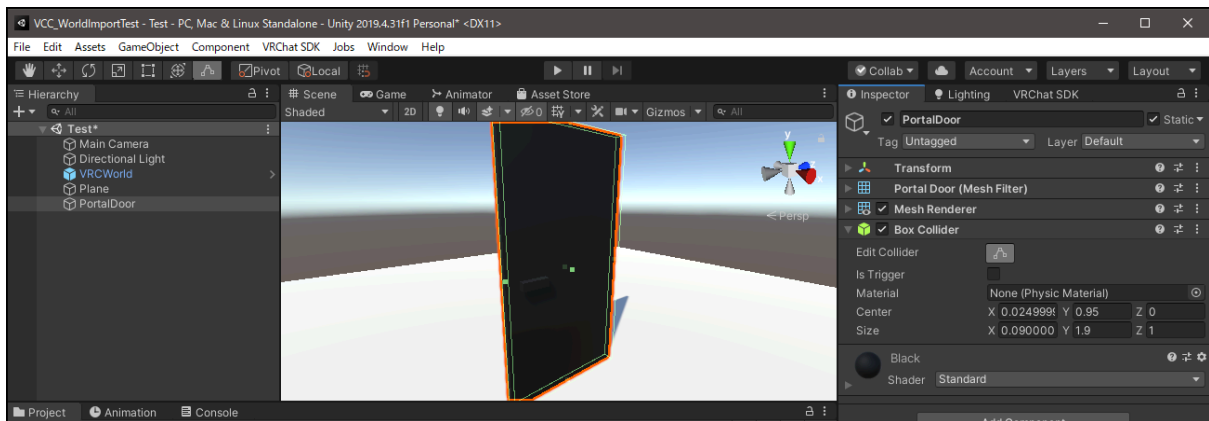
この「Box Collider」がUse時の当たり判定となります。
次に当たり判定の大きさと位置を編集します。

EditColliderを有効化して範囲を表示します。

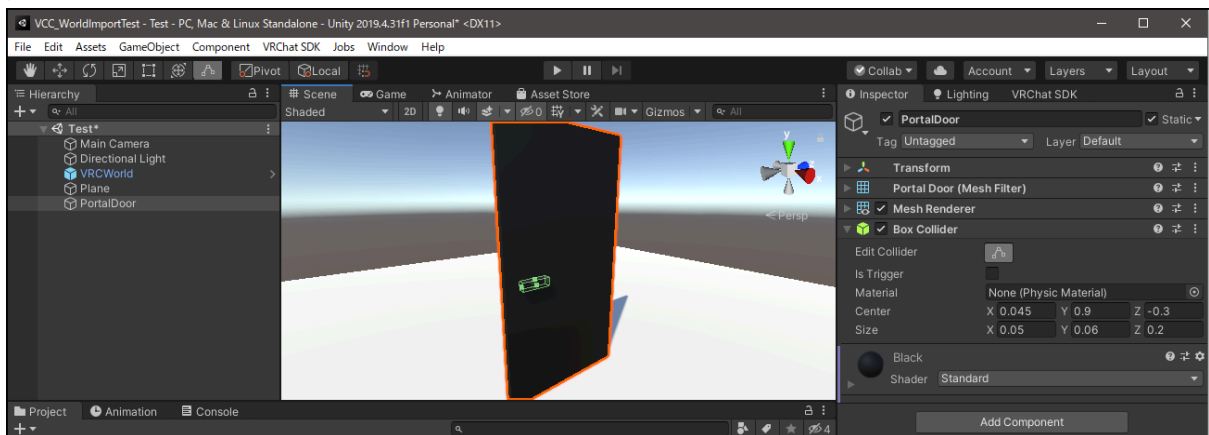
Scene画面にて直感的に配置するか、CenterとSizeを直接編集して位置を合わせます。



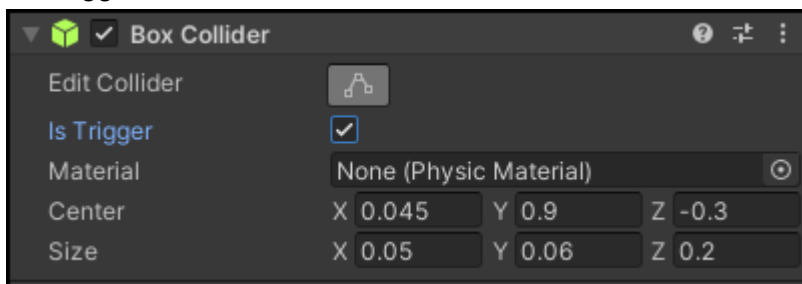
以下画像は調整例です。



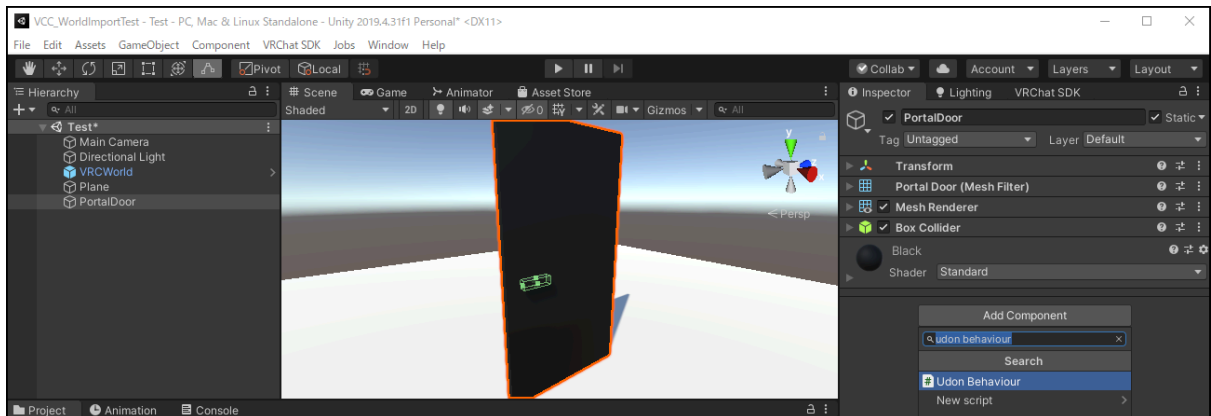
↓



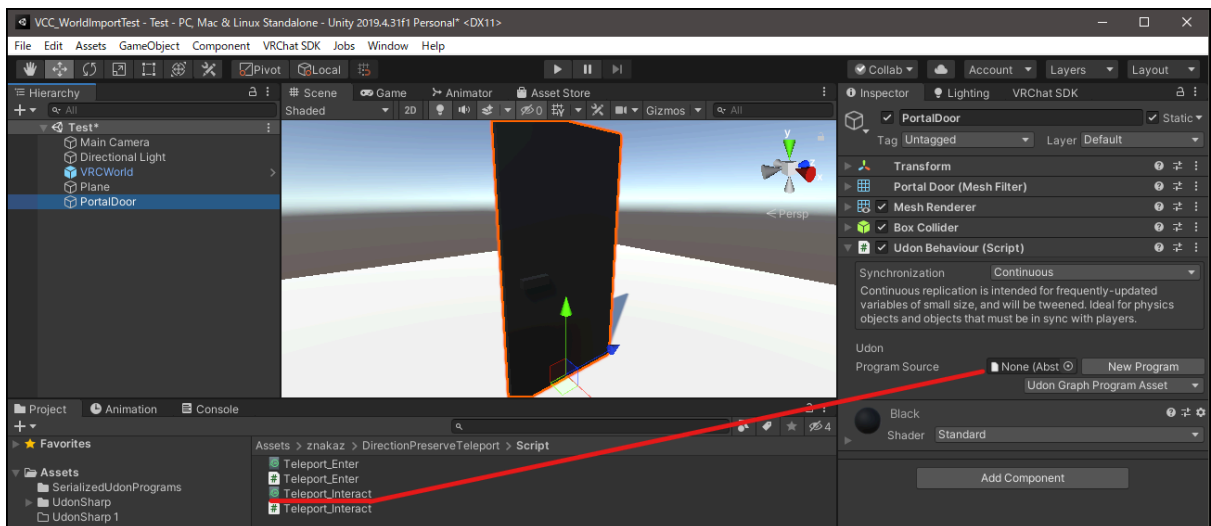
「Is Trigger」にチェックを入れます。



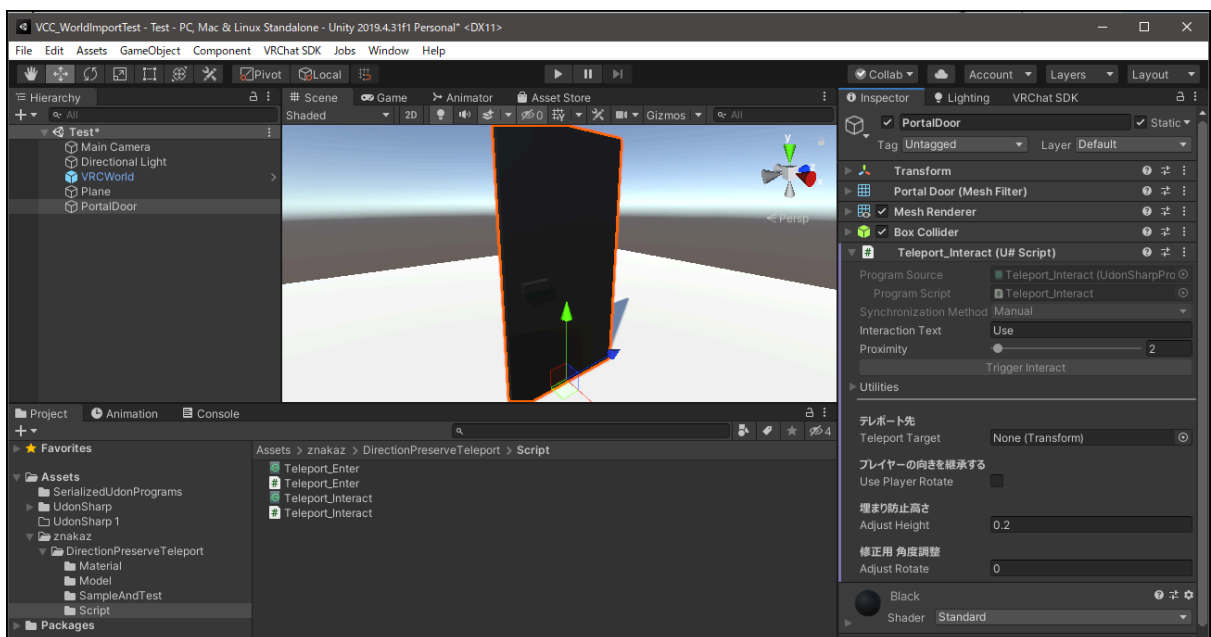
オブジェクトに「Add Component」から「Udon Behaviour」を追加します。



「Udon Behaviour」の「Program Source」に「Teleport_Interact.asset」を割り当てます。



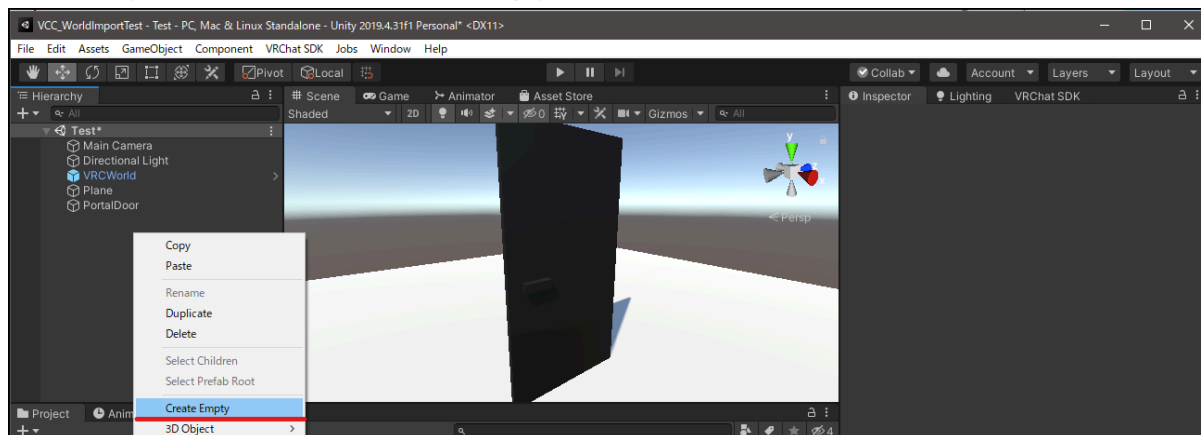
「Udon Behaviour」の表示が切り替わります。



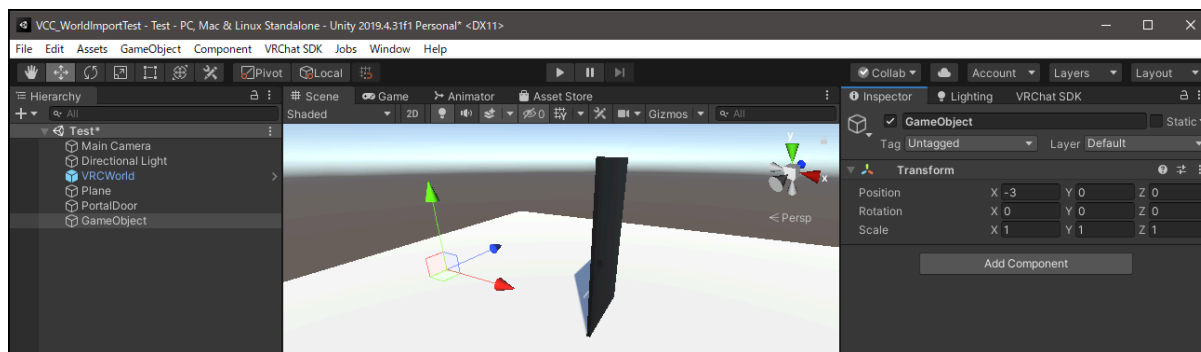
【2】テレポート先の設定

テレポート先のオブジェクトを追加します。

「Hierarchy」を右クリックして「Create Empty」からオブジェクトを作成します。

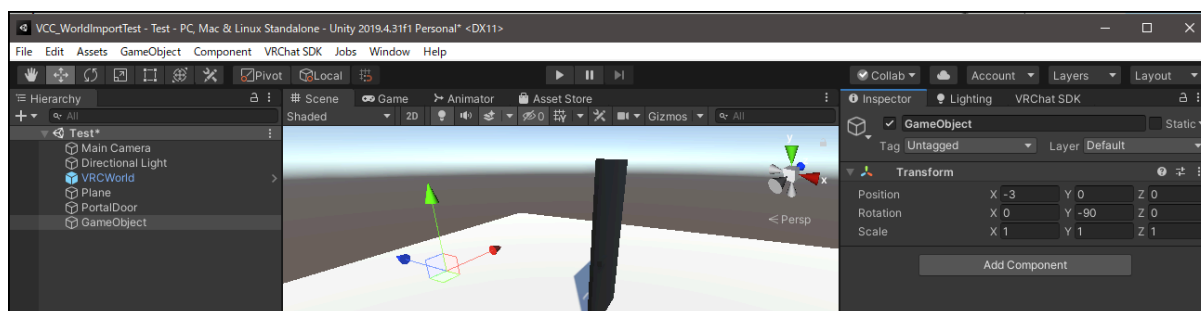


作成後、テレポートさせたい場所へ配置します。

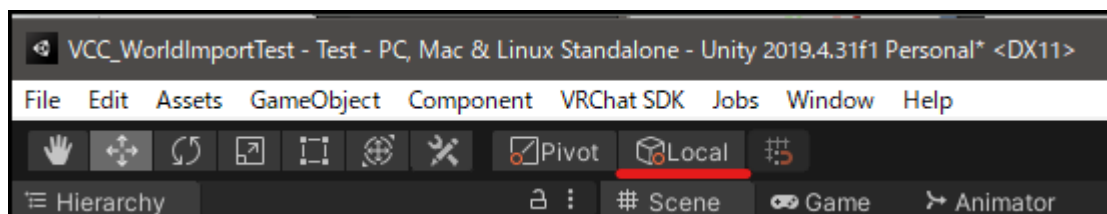


テレポート後の向きを設定します。

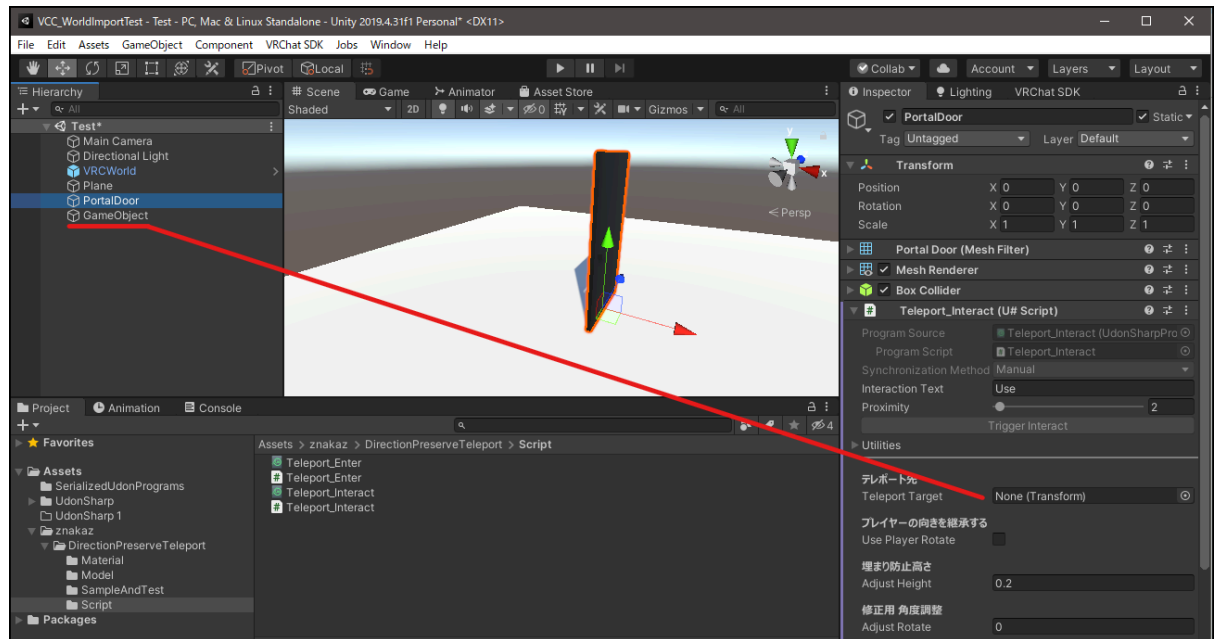
初期設定ではプレイヤーは青い矢印の方向を前にして出てきます。



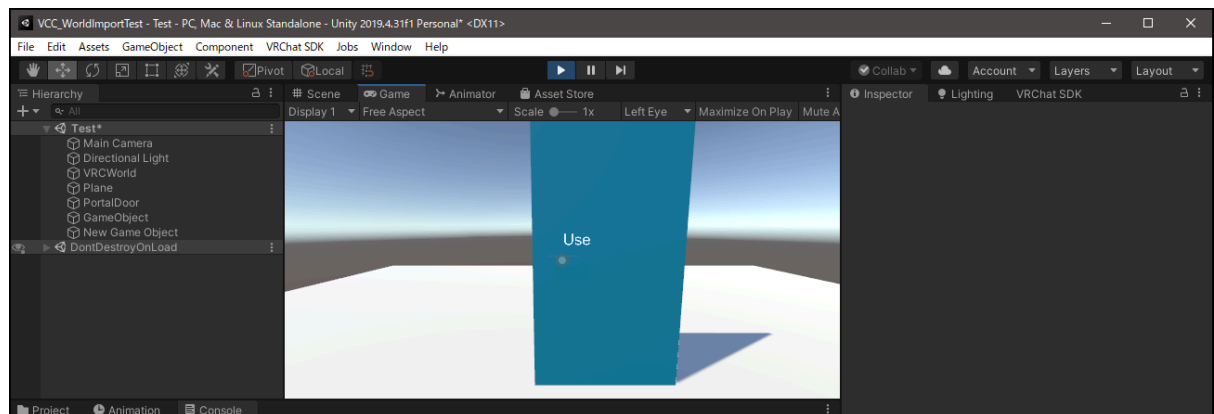
Rotationを変更しても軸が回転しない場合は、Localになっているか確認してください。



配置した出口用オブジェクトをシステムと紐づけます。



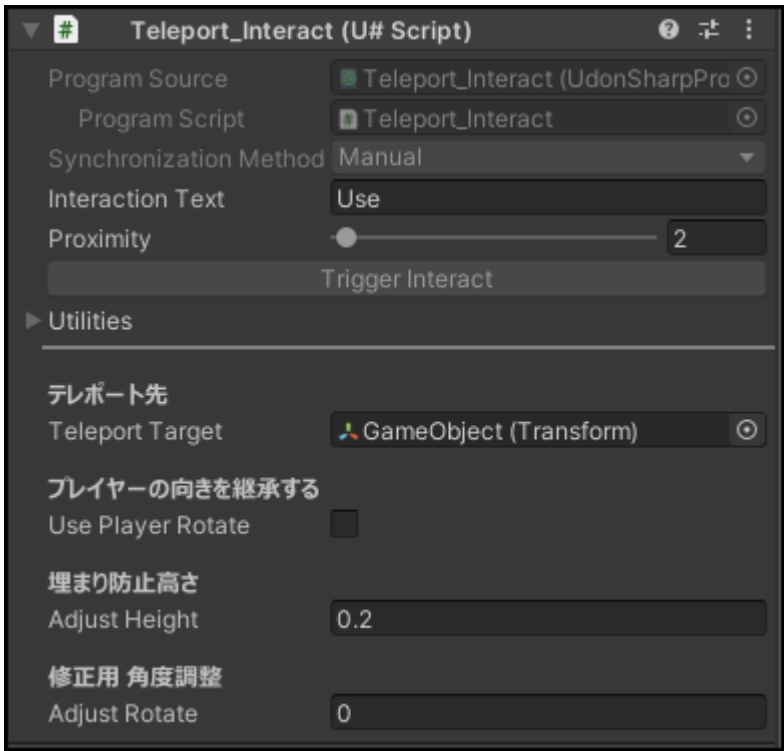
テレポートできるかの確認をします。
上部Playボタンを押して「VRChat Client Simulator」を起動します。



Useを押してテレポートできることを確認します。

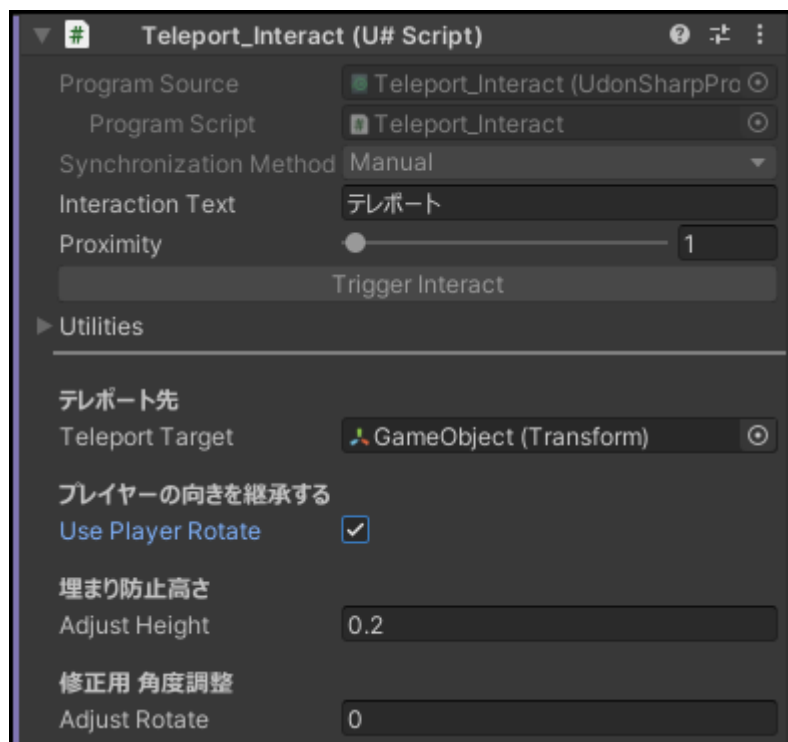
【3】オプション項目

各オプション項目は以下の通りです。

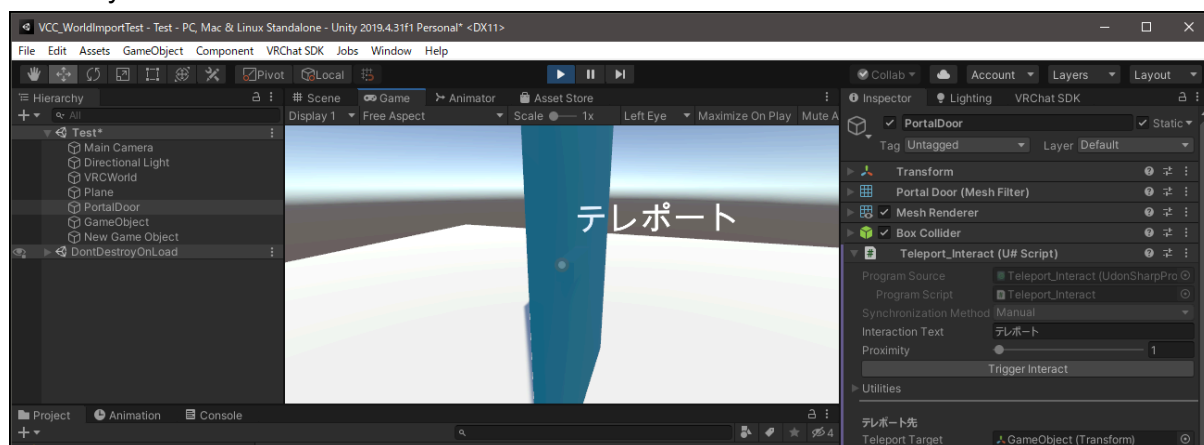


interaction Text	VRChat内でカーソルを合わせたときに出る説明文
Proximity	Useできる距離（短すぎる場合は公式で距離バグがあります。）
Teleport Target	出口となるGameObjectを設定します。
Use Player Rotate	テレポート後の向きにプレイヤーの向きを使用します。
Adjust Height	出口に高さを追加して地面への突き抜けを回避します。
Adjust Rotate	「Use Player Rotate」が有効かつ向きがズレてしまう場合に設定します。入力した数値分Y軸角度を修正してテレポートします。

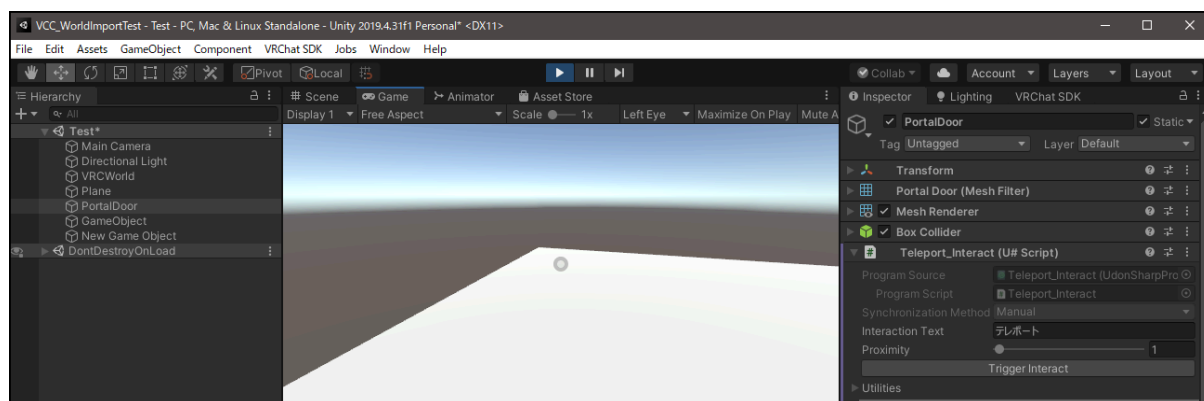
設定例) プレイヤーの向きを使用したテレポート設定



上部Playボタンを押して「VRChat Client Simulator」を起動します。



検証のため横からUseしてプレイヤーの向きが引き継がれているか確認します。



向きはそのままに場所だけテレポートできることが確認できました。

想定と違う方向を向いて出てしまう場合は「Adjust Rotate」を設定します。

一例として、

左を向いて出てきてしまう場合は「90」

右を向いて出てきてしまう場合は「-90」

真後ろを向いて出てきてしまう場合は「180」

向く角度に合わせて数値を入力します。

再度Playモードを起動して向きが正しいことを確認します。

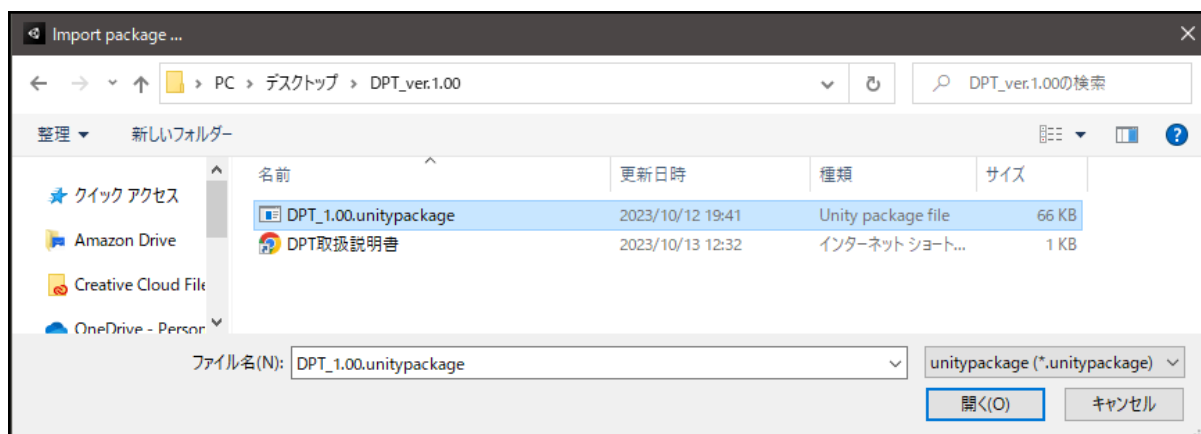
進入によるテレポート

VRChatにて範囲に進入した際にテレポートする設定方法です。
「[使用上の注意](#)」をご確認の上、設定を行ってください。

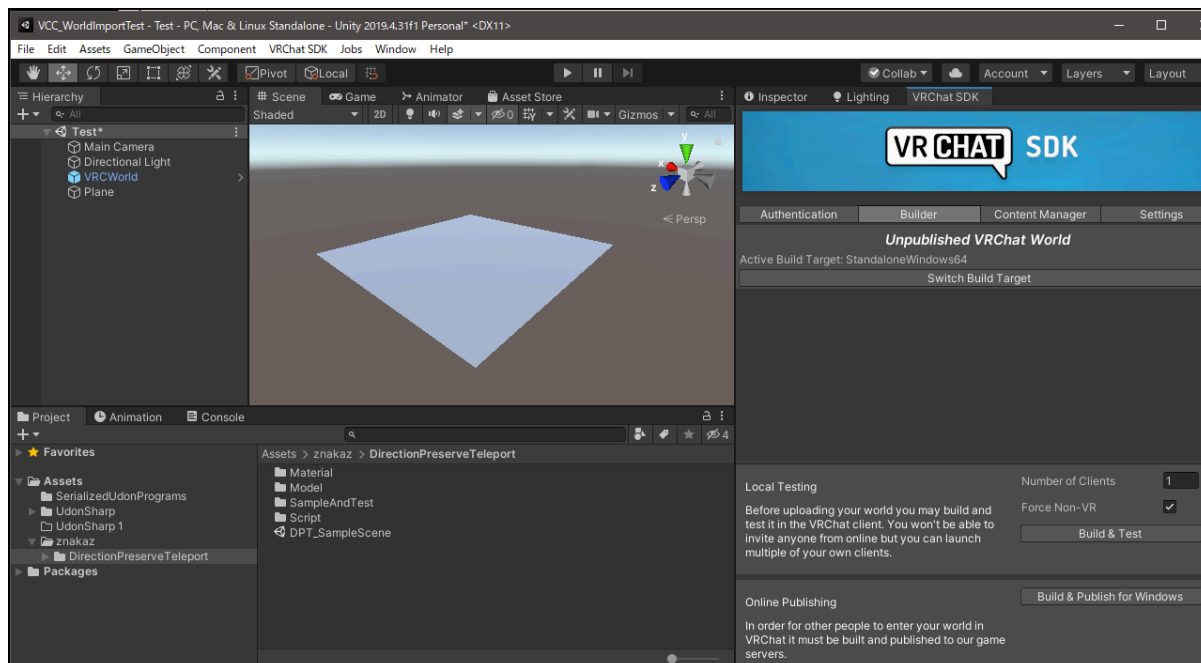
①設定準備

すでに導入済みの場合は次項目に進んでください。

DPTをインポートします。



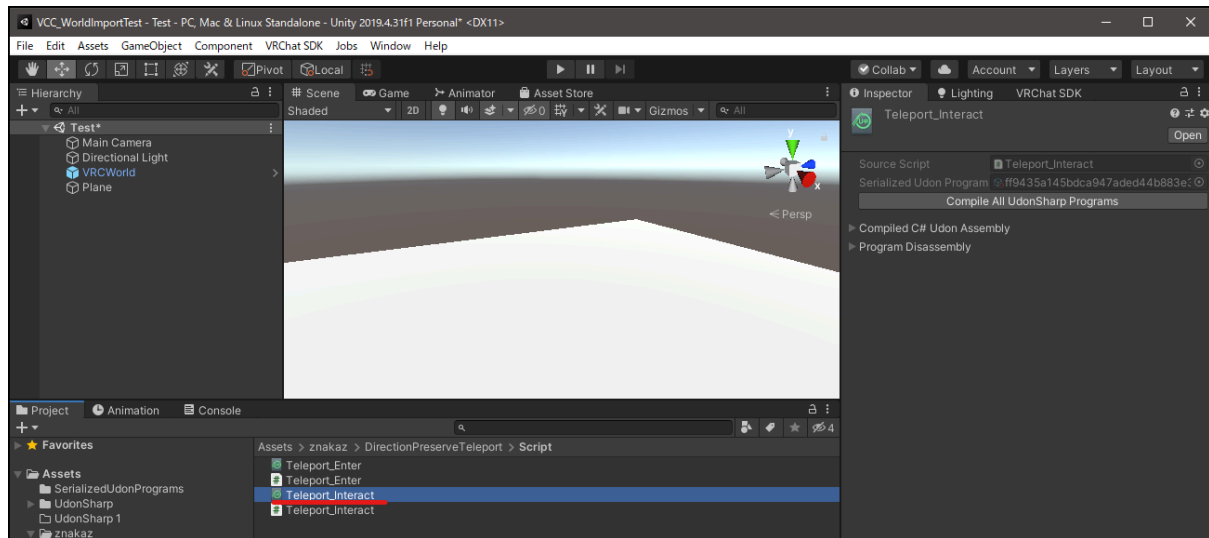
インポートを確認して導入完了です。



②セットアップ

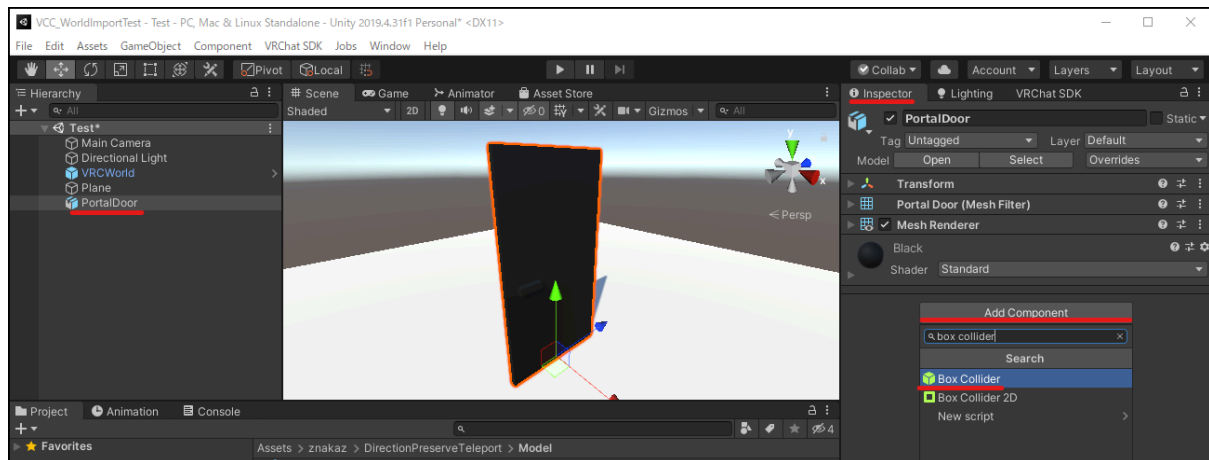
今回のセットアップでは以下のU#を使用します。

「Assets > znakaz > DirectionPreserveTeleport > Script > Teleport_Enter.asset」



【1】オブジェクトの準備

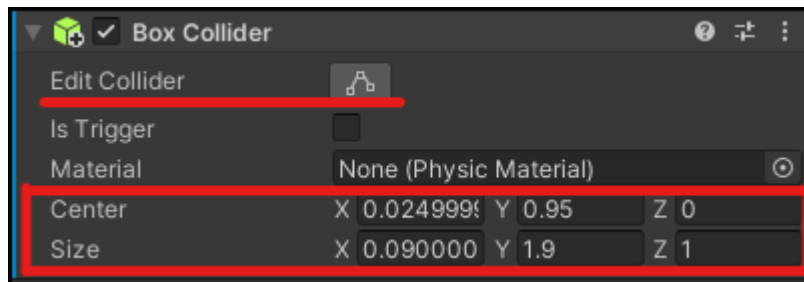
U#を追加したいオブジェクトに「Add Component」から「Box Collider」を追加します。



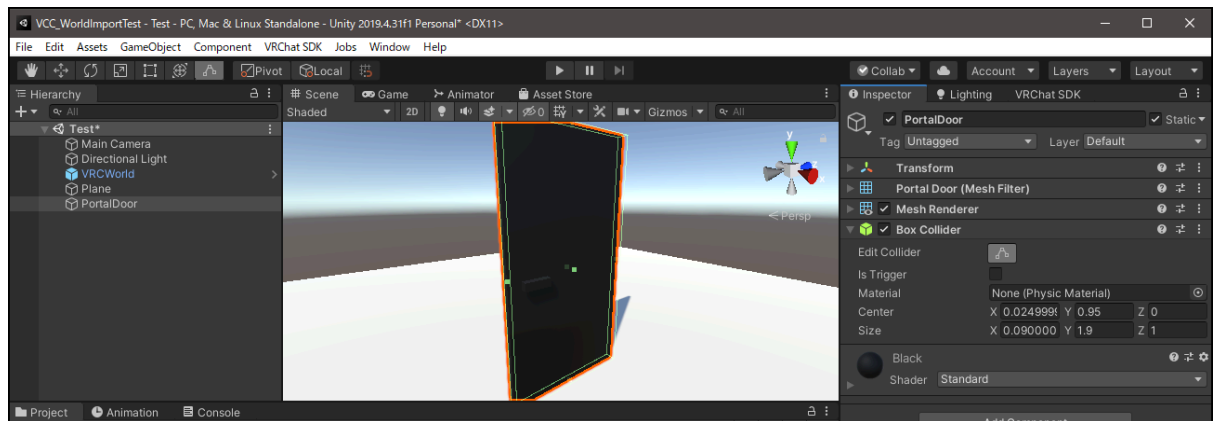
この「Box Collider」がUse時の当たり判定となります。
次に当たり判定の大きさと位置を編集します。

EditColliderを有効化して範囲を表示します。

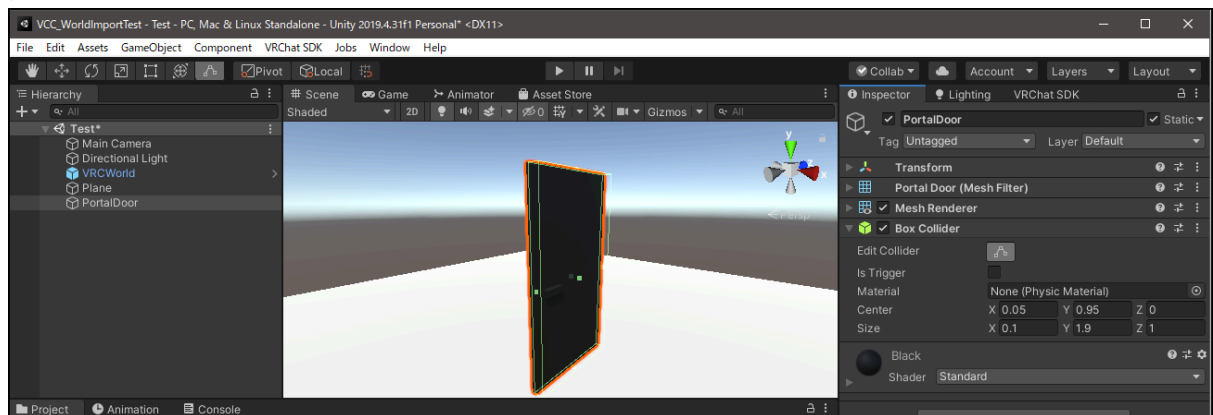
Scene画面にて直感的に配置するか、CenterとSizeを直接編集して位置を合わせます。



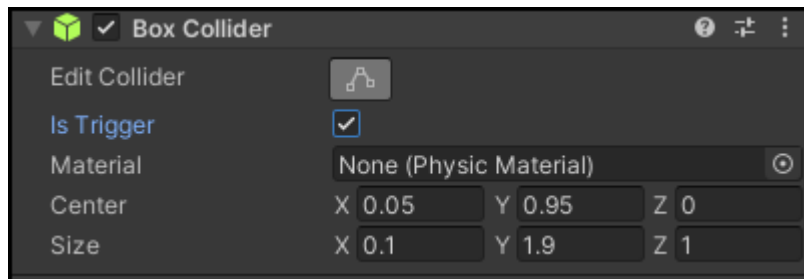
以下画像は調整例です。



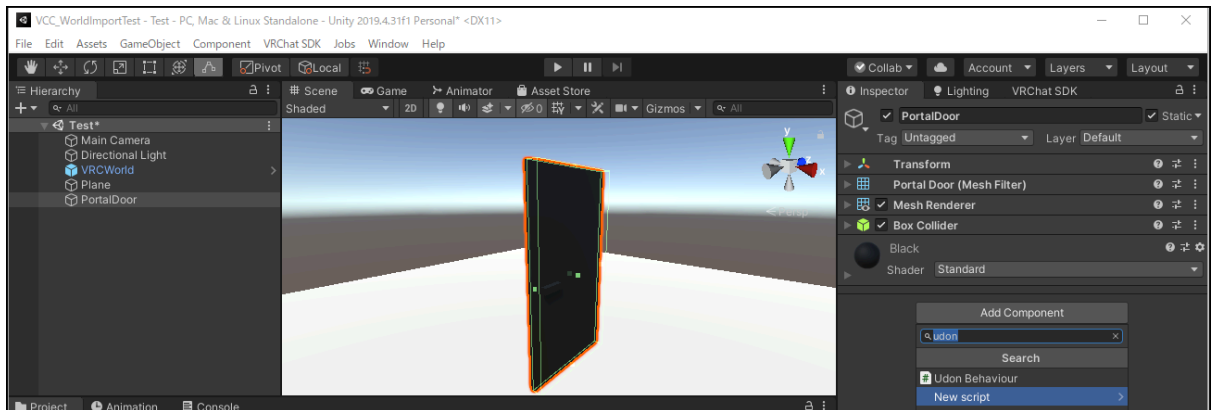
↓



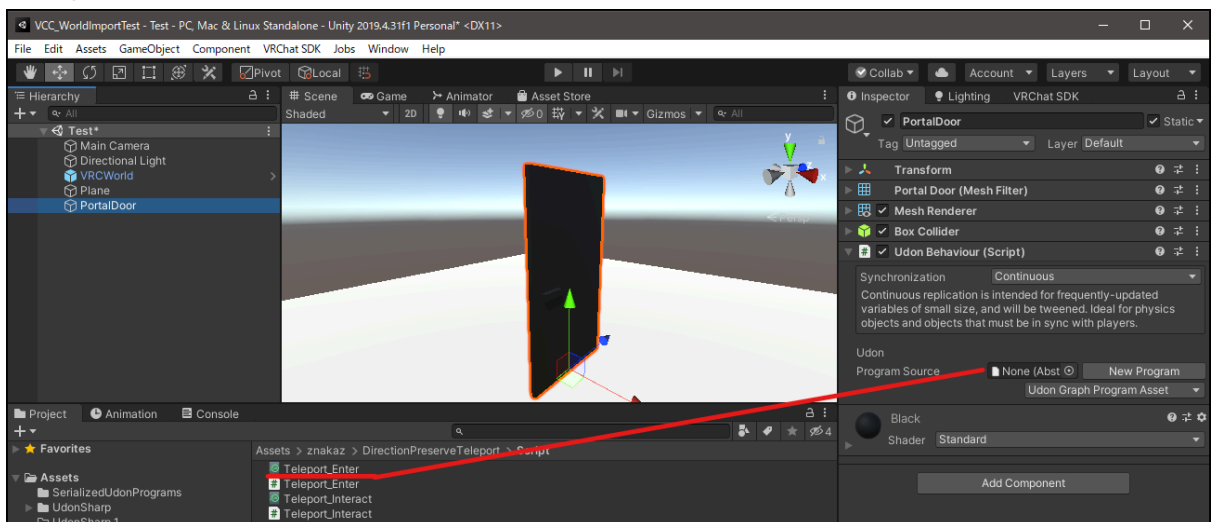
「Is Trigger」にチェックを入れます。



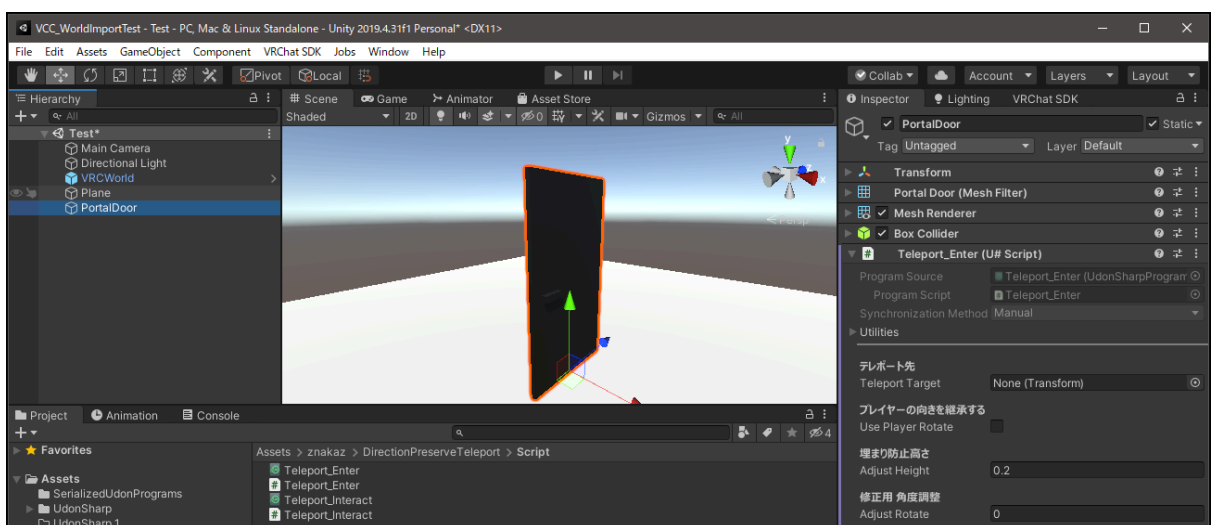
オブジェクトに「Add Component」から「Udon Behaviour」を追加します。



「Udon Behaviour」の「Program Source」に「Teleport_Enter.asset」を割り当てます。



「Udon Behaviour」の表示が切り替わります。



以下の項目は「Useによるテレポート」と同様の内容となっています。
下記リンクから参照してください。

【2】テレポート先の設定

設定方法は「Useによるテレポート」>「[テレポート先の設定](#)」に記載しています。

【3】オプション項目

設定方法は「Useによるテレポート」>「[オプション項目](#)」に記載しています。

修正履歴

2023 / 10 / 13 初版
2023 / 10 / 15 VCCバージョンアップに合わせて一部修正
2024 / 10 / 02 サンプル文言を強調表示