



Märchenwald Co.,Ltd

SKG55 돌격소총
수동



<https://protagonist.booth.pm/items/7148552>

내용물

1. 프리웨어 목록

2. 설치

2.1 Write Defaults

3. 취급

4. SKG55 분해

5. 새로운 무기 취급

5.1 킥 드로우 홀스터

5.2 무제한 탄약

5.3 오른손 재장전

5.4 토글 가능한 조준기

5.5 폴딩 버트

이용 약관

허용되는 사항:

- 이 데이터를 개인 아바타에 업로드할 수 있습니다.
- 데이터를 편집할 수 있습니다.
- YouTube, Twitch 등의 영상 및 스트리밍에 사용할 수 있습니다.

금지되는 사항:

- 이 데이터를 공개 아바타에 업로드하는 행위
- 이 제품에 포함된 어떠한 데이터도 재판매 또는 재배포하는 행위

자세한 내용은 vn3 라이선스를 참조해 주세요.

이 문서의 저자(Dani Periapsis)는 한국어를 이해하지 못하므로, 이 문서는 구글 번역을 통해 번역되었습니다. 번역에 오류가 많을 수 있으니 양해 부탁드립니다. 이 문서의 번역을 도와주고 싶으시면, dperiapsis@hotmail.com으로 이메일을 보내 주세요.

1. 프리랩 목록

모든 프리랩의 이름은 동일합니다. **Tell_550 MA_Pack** 애니메이션 목적으로.
프리랩은 아래와 같은 폴더로 분류되었습니다.

- **Assets/人/Tell/MA_550_2.0/Prefabs/2.0**

이것은 소총 분해 기능이 있는 최신 버전입니다.

- 폴리곤 수: 45,393
- 재료 슬롯: 36

- **Assets/人/Tell/MA_550_2.0/Prefabs/2.0 Damaged**

이것은 다음과 같습니다. 하지만 질감이 손상되었습니다.

- **Assets/人/Tell/MA_550/1.0 Prefab**

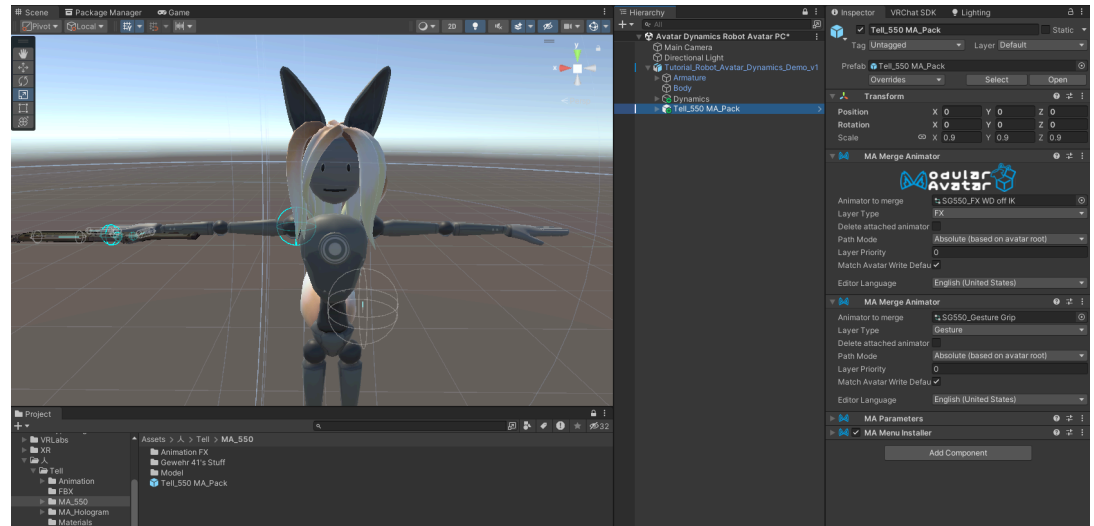
이것은 이전 버전입니다.

소총 분해 기능이 없고 새로운 무기 취급

2. 설치

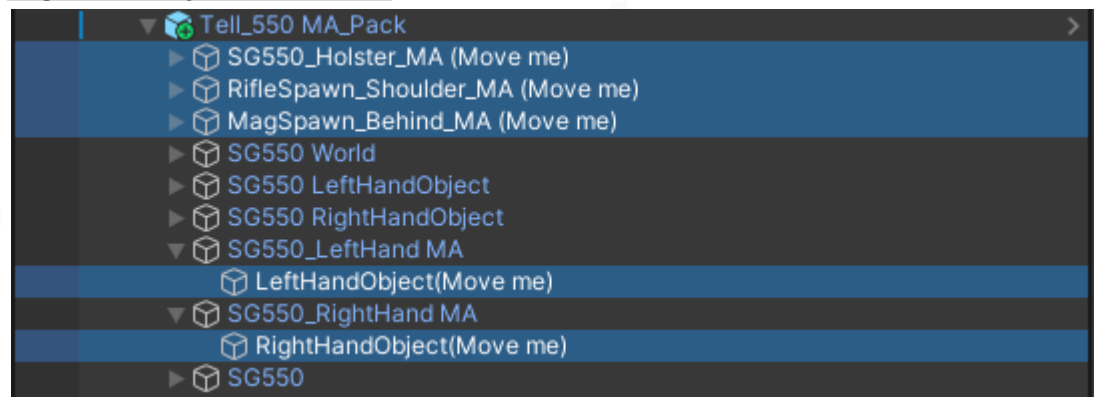
프로젝트에 모듈형 아바타와 린튼을 가져오기 전에 설치.
프로젝트 설정 지침은 다음을 참조하세요. 텔의 사용 설명서.

- 수입 **SKG55.unitypackage** 그리고 사용하고 싶은 프리팹을 찾으세요.
원하는 아바타에 프리팹을 끌어다 놓으세요:

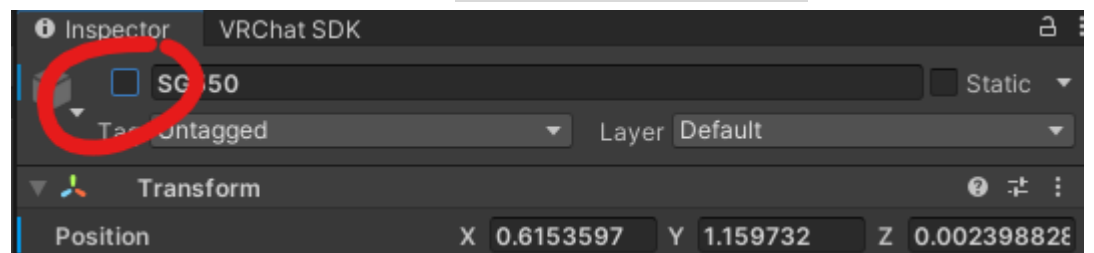


- 다음 개체의 위치를 조정해야 할 가능성이 있습니다.

SG550_Holster_MA (Move me)홀스터를 놓는 위치를 옮깁니다.
RifleSpawn_Shoulder_MA (Move me)소총 생성 위치를 이동합니다.
MagSpawn_Behind_MA (Move me)잡지 생성 위치를 이동합니다.
LeftHandObject(Move me)포그립과 잡지 고정 위치를 이동합니다.
RightHandObject(Move me)오른손에 든 소총을 움직인다.



- VRC 메뉴에서 아바타 미리보기가 작게 표시될 수 있습니다.
이를 방지하려면 업로드 전에 **Tell_550 MA_Pack/SG550** 을 비활성화하세요.

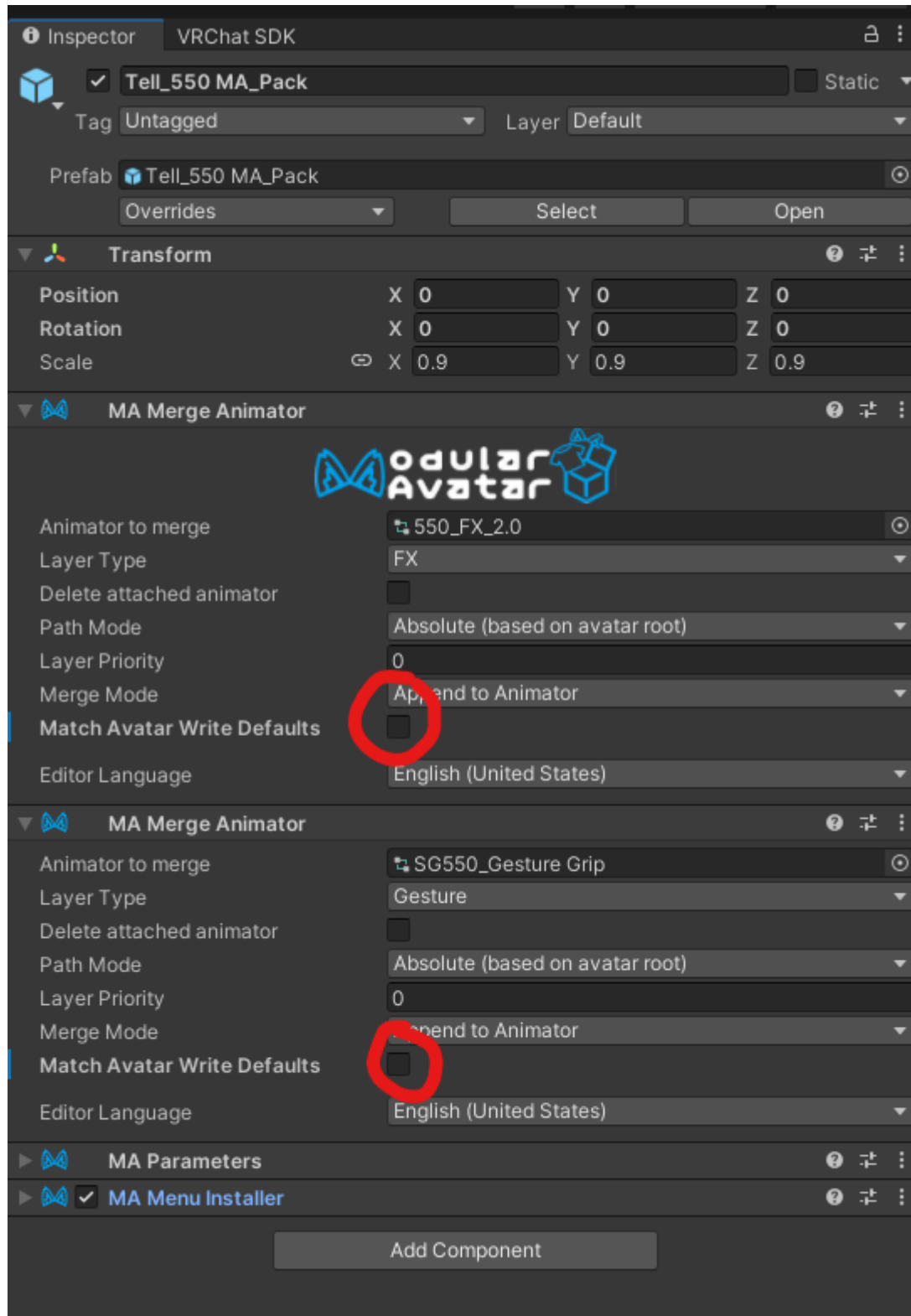


2.1 Write Defaults

아바타의 쓰기 기본값이 켜져 있으면 버그가 발생할 수 있습니다.

(특히 디스어셈블리 함수에서)

이 두 상자를 비활성화하면 문제가 해결되지만, 효과가 보장되지는 않습니다.



3. 취급

이 무기 시스템은 접촉과 물리본을 조합하여 사용합니다.
소총을 작동시키려면 제스처를 켜야 합니다.

- 무기를 생성하려면 오른손을 사용하여 위의 영역을 잡으세요.
오른쪽 어깨. 디스폰을 하려면 같은 부위를 손으로 벌리세요.



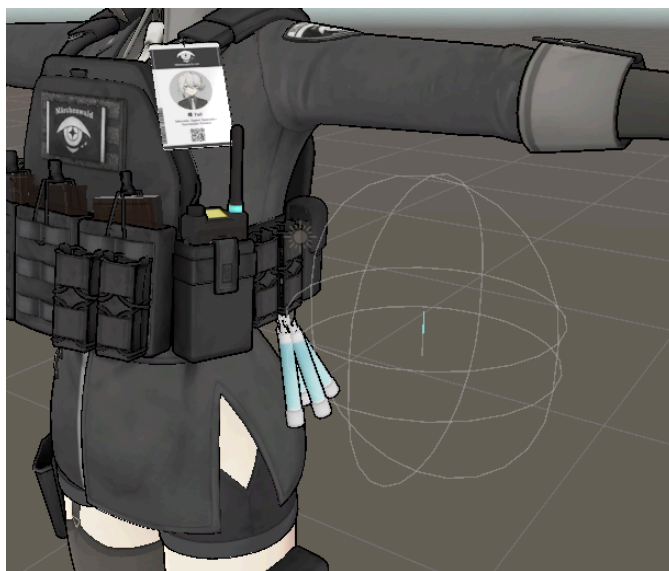
- 포인트 제스처로 탭하면 화재 선택을 변경할 수 있습니다.



- 발사하려면 오른손으로 주먹 모양을 만듭니다.

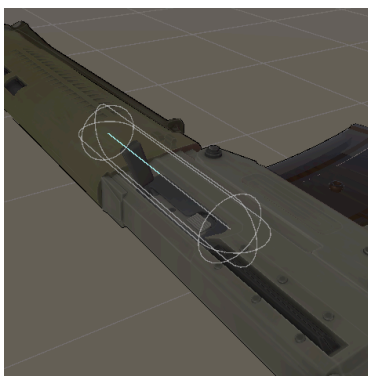


- 새로운 탄창을 생성하려면 왼손을 사용하여 뒤쪽을 잡으세요. 아니면 플레이트 캐리어에서 하나 가져오세요.



- 탄창을 비우고 새 탄창을 다시 장전한 후,
다음 라운드를 3가지 방법으로 챔버링할 수 있습니다.

a. 장전 핸들 당기기
왼손으로.



b. 볼트 릴리스 치기



c. 소총 잡기



(검지손가락 접촉)

무기 메뉴



메인 표현 메뉴를 사용하면 다음을 수행할 수 있습니다.

- 토글 스코프, 바이포드 및 뺨 패드
- 안전, 반자동 및 완전 자동 간 전환
- 무기 켜기/끄기

추가 기능 메뉴에서 다음을 수행할 수 있습니다.

- 분해, 킥드로우 홀스터, 무제한 탄약을 전환합니다.
- GrabSpawnOff(소총 및 탄창 스폰 접촉) 전환

귀하의 안전을 위해

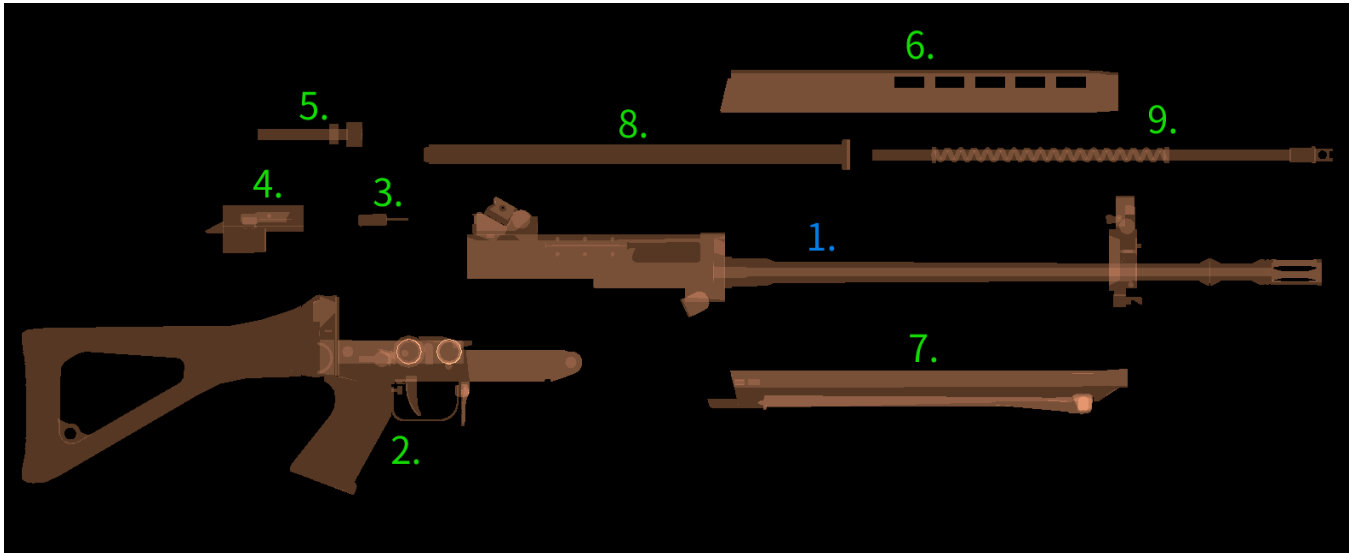
- 모든 조작 시 무기를 안전한 방향으로 겨누세요.
- 목표물이 맞을 때까지 방아쇠에 손가락을 올려놓지 마십시오.
목격되었습니다.
- 사격이 끝나면 즉시 총에서 탄약을 꺼내세요.
- 사격이 끝나면 안전한 곳으로 반격을 선택하세요.



무책임한 무기 취급은 다음과 같은 결과를 초래합니다.
재교육 부서에 의뢰.

4. SKG55 분해

그2.0조립식 주택에는 분해 기능이 포함되어 있습니다.
아래는 부품에 대한 가이드입니다.



상체를 움직이는 것을 제외하고 모든 분해 작업은 오른손을 사용하여 수행됩니다.

왼손 잡기:

1. 상체

오른손 잡기:

2. 하체
3. 볼트 핸들
4. 볼트 캐리어
5. 볼트 헤드
6. 어퍼 핸드가드
7. 하부 핸드가드
8. 가스관
9. 가스 피스톤 & 리코일 스프링

논리적인 순서에 따라 부품을 분해하고 조립할 수 있습니다.
아래 지침에서는 권장되는 분해 순서를 보여드립니다.

분해하기 전에 탄창을 제거하고 챔버를 비우는 것을 잊지 마세요!
재밌게 놀아요! ▶>)b

4.1 분해 지침

부품을 잡는 데 어려움이 있으면 먼저 연습해 보세요.
아바타 오버레이물리뼈어디를 잡아야 할지 배우기 위해 커졌습니다.

1. 동작 메뉴에서 분해 모드를 활성화합니다.



이제 소총을 놓아도 소총은 월드 공간에 그대로 남아 있을 것입니다.
언제든지 분해 모드를 해제할 수 있습니다.
소총은 원래 상태로 돌아갈 것이다.

2. 총의 몸체를 열려면 포그립을 잡으세요.
(상체에는 중력과 충돌의 영향을 받는 물리골이 있습니다.)



(몸을 닫으려면 뼈대를 잡고 닫힌 상태로 되돌립니다.)

3. 이를 분리하려면 뼈를 잡으세요. 왼손그리고 눌러보세요.



4. 두 부분을 모두 내려놓고 볼트 손잡이를 제거하여 시작하세요.
(모든 그랩 상호작용은 다음을 사용합니다.오른손 지금부터)



5. 다음으로, 볼트 캐리어를 제거합니다.



6. 다음으로 볼트 헤드를 제거합니다.



7. 다음으로, 어퍼 핸드가드를 제거합니다.



8. 다음으로 제거하세요하부 핸드가드.



9. 다음으로, 가스 튜브를 제거합니다.



10. 마지막으로 제거하세요 가스 피스톤 & 리코일 스프링.



원하는 곳 어디에서나 부품을 잡고 놓을 수 있습니다.
그들은 세계 공간을 부모로 삼을 것입니다.

조립하려면 위의 작업을 역순으로 수행하여 부품을 배치합니다.
원래 위치로 돌아가다.
(히트박스를 확인하려면 아바타 오버레이 연락처를 열어주세요)

5. 새로운 무기 취급

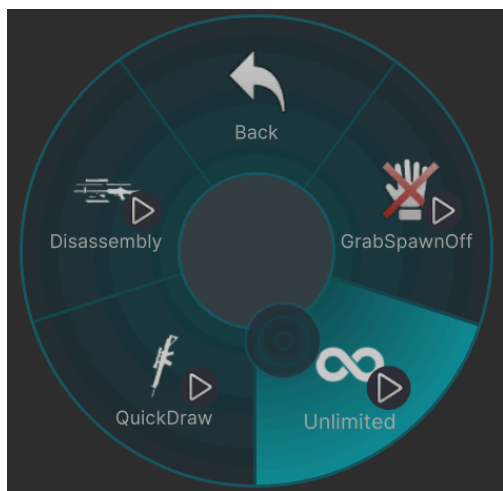
5.1 킥 드로우 홀스터

소총을 가슴 앞에 놓을 수 있습니다.



퀵드로를 활성화하여 무기를 생성하세요. 또는 소총을 장착한 상태에서 위의 부위에 손을 펴서 소총을 가슴에 부착하세요.

5.2 무제한 탄약



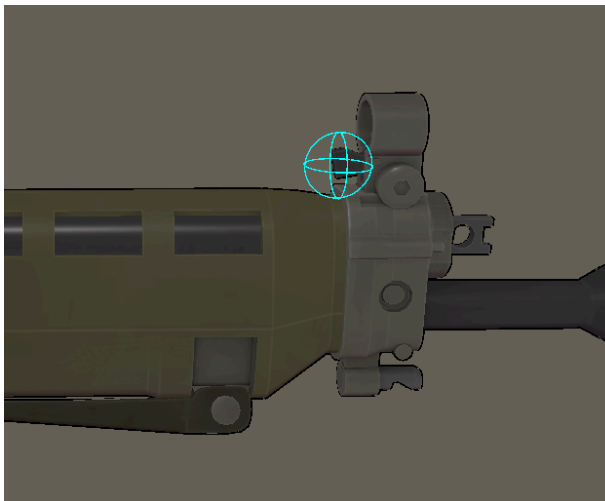
5.3 오른손 재장전

두 손으로 소총을 잡은 상태에서 오른손을 놓으세요.



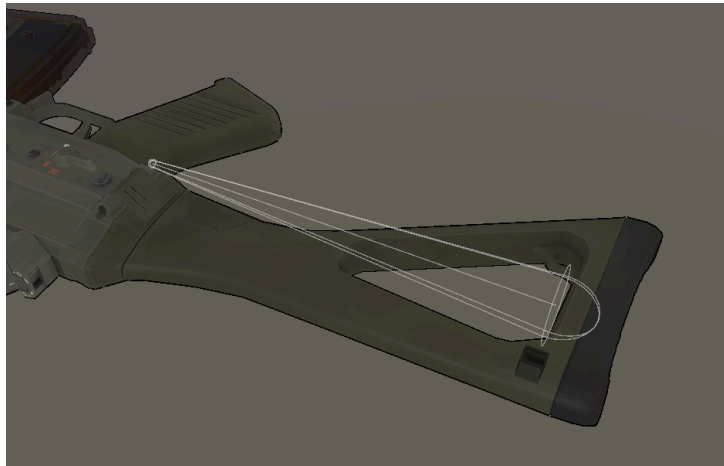
이제 오른손으로 재장전하고 장전 핸들을 작동할 수 있습니다.

5.4 토글 가능한 조준기



야간 조준경을 전환하고 후방 조준경 드럼을 회전할 수 있습니다.
검지손가락거기에 배치된 점점을 치면 됩니다.

5.5 접이식 엉덩이



총대 부분에는 접을 수 있는 피스본이 있습니다.