

헤일로 컨트롤 시스템

헤일로 컨트롤 시스템 (HCS) 는 ‘헤일로’ 와 관련된 여러 가지 기능들을 모아둔 시스템입니다.

여러 가지 기능을 하나로 묶어서 제공하며 대부분의 헤일로 (혹은 오브젝트) 와 호환됩니다.

Modular Avatar 을 사용하는 것을 전제로 만들어져 설치가 간편하고, 비 파괴적입니다.

특징

- 대부분의 헤일로와 호환 됩니다. 헤일로가 아니라 고양이 인형을 헤일로처럼 머리 위에 두고 싶으신가요? 당연히 가능합니다.
- **Modular Avatar** 을 사용하여 간단하게 설치 가능하고, 비파괴적입니다
- 경량화로 패러미터는 8비트만 사용합니다.
- 사용자 정의 가능한 다양한 조정 옵션을 제공합니다.

기능 개요

- 기본적으로 머리에 헤일로가 있어요
- 양쪽 어느 손으로도 헤일로를 잡을 수 있어요
- 헤일로를 손으로 잡은 상태에서 '핑거 포인트' 재스처를 취할 경우, 헤일로가 발사되요
 - 한번 발사한 뒤에는 헤일로를 놓은 뒤에 다시 발사할 수 있어요
 - 헤일로 표현에서 '발사' 기능을 사용할 경우 머리에서 헤일로를 발사해요
- 헤일로를 잡고 엉덩이에 두면 헤일로에 의자처럼 앉을 수 있어요
 - 헤일로 표현에서 '의자' 기능을 사용할 시 헤일로에 앉은 모션이 재생되요
- 헤일로를 잡고 공중에서 놓으면 월드에 고정시킬 수 있어요
 - 고정된 상태에서 다른 유저도 잡을 수 있어요.
 - 헤일로 표현에서 '공중에 놔두기' 를 선택해도 월드에 고정시킬 수 있어요.
- 헤일로를 손바닥 위에 작게 띄울 수 있어요
- 헤일로가 캐릭터를 중심으로 공전하게 할 수 있어요
- 헤일로를 손전등처럼 켜 수 있어요
 - 헤일로가 머리에 있을 경우, 헤드랜턴 모드로 바라보는 방향으로 빛을 비춰요
- 헤일로에 다른 유저가 앉을 수 있어요.
 - 유동 의자는 헤일로의 각도에 따라 의자의 각도가 변해요
 - 고정 의자는 헤일로의 각도와 무관하게 의자의 각도가 수평이에요
- 헤일로를 타고 날아다닐 수 있어요
 - 바라보는 방향으로 비행할 시 해당 방향으로 쉽게 움직일 수 있어요. (PC 일 경우 바라보는 방향으로 고정되요)
 - 오른손 컨트롤로 비행할 시 오른손의 각도에 따라 비행 각도가 바뀌어요
- 헤일로가 다른 유저에게 닿으면 파티클이 나와요
- '기본 꺼짐' 을 켤 경우, 기본적으로 헤일로가 꺼진 상태예요. (아바타를 초기화하거나 다른 월드에 들어가는 등의 경우에도 꺼진 상태로 유지되요)
- 모든 기능 개요는 [이 영상](#) 에서 볼 수 있어요

적용 방법

1. VRChat Creator Companion (VCC) 에서 프로젝트를 엽니다.
2. Modular Avatar 을 VCC 에 추가합니다. ([이걸 누르면 설치할 수 있어요!](#))
3. VCC의 Manage Project 에서 Modular Avatar와 Non-Destructive Modular Framework 를 추가합니다.
4. HCS 를 프로젝트에 추가합니다.
5. Assets-WhiteNoiseNyang-Halo Contorl System-Prefab 에서 원하는 언어를 골라 아바타 루트에 추가합니다.
6. HCS-Halo_container-Put your halo in here 아래에 원하는 헤일로를 집어넣으세요. 집어 넣은 헤일로의 Position과 Rotation 은 모두 0 이여야 해요.

자주 하는 질문

Q. VRC Furry 대응 가능한가요?

A. 아직은 계획이 없습니다.

Q. 수동 설치 가능할까요?

A. 아니요. 지원하지 않습니다.

Q. 제 헤일로가 동작하지 않아요!

A. 스스로 위치를 수정하는 등의 특별한 기능이 없는 헤일로만 적용이 가능해요. 동작하지 않는 헤일로가 있다면 링크를 보내주세요. 가능하다면, 확인해볼게요.

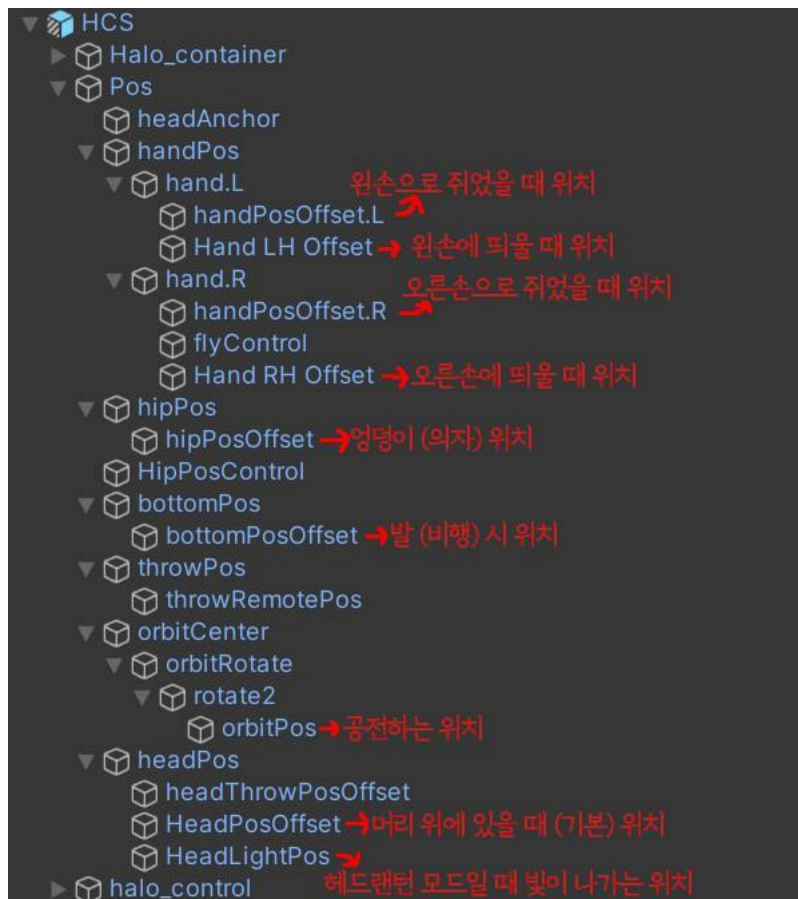
Q. write defaults 가 On 인 아바타에도 사용할 수 있나요?

A. 테스트 되지 않았습니다. Off 인 아바타를 기준으로 제작했고, On 인 아바타로는 테스트를 해보지 않았습니다. 아마 안 될 것이라 생각합니다.

세부 설정

헤일로 위치 수정

특정 위치에서 헤일로의 위치가 맞지 않거나, 다른 위치에 헤일로가 위치하길 원한다면 아래 스크린샷을 보고 수정하세요.



표시된 것 말고 다른 오브젝트를 수정할 시 오동작 할 수도 있습니다!

The screenshot displays the Unity HoloToolkit Animator interface. On the left, a list of states is shown, with '[win halo] Particle Control' highlighted in red. The center pane shows a state machine diagram with the following states and transitions:

- Any State** (green) transitions to **Particle ON** (grey).
- Entry** (green) transitions to **Particle OFF** (orange).
- Particle ON** (grey) transitions to **Particle OFF** (orange) and **Off and Wait** (grey).
- Particle OFF** (orange) transitions to **Off and Wait** (grey).
- Off and Wait** (grey) transitions to **Exit** (red).

The right pane shows the 'Inspector' for the 'Particle ON' state. The 'Exit Time' property is set to 4.9 seconds, which is highlighted with a red box. Other properties like 'Fixed Duration', 'Transition Duration (s)', 'Transition Offset', 'Interruption Source', and 'Ordered Interruption' are also visible.

헤일로 애니메이션 수정

HCS는 각 기능을 사용할 때 마다 애니메이션을 재생할 수 있도록 애니메이션 레이어를 제공해요.

전용 헤일로인 시계태엽 헤일로로 사용하면 간단하게 적용할 수 있어요.

Assets-WhiteNoiseNyang-Halo Contorl System-Assets-controler-USER Animation

아래 스크린샷 가이드대로 수정한 다음, 헤일로에 MA Merge Animator 로 FX 를 병합해주세요.

