



Märchenwald Co.,Ltd



Märchenwald
特殊警备用使用说明

Tell 輝

<https://protagonist.booth.pm/items/6344701>

目录

1. 使用条款

设置

2. VCC 设置

3. VRChat 上传

4. Prefabs

使用说明

5. SKG55

5.1. 武器操作

5.2. 武器菜单

6. 防弹衣

6.1. 弹匣

6.2. 无线电

改模

7. FX Layers

7.1. 表情系统

7.2. 更改静态面部表情

7.3. 更改表情

7.4. 使用 56 种表情

8. 头发形态键

9. SKG55 自定义

9.1. 更改步枪生成位置

9.2. 更改弹匣生成位置

9.3. 在其他模型上使用

10. 装备自定义

10.1. 移动和删除物品

10.2. 自定义弹匣

10.3. 添加手枪

11. 全息图自定义

12. 贴图

12.1. 角色贴图

12.2. 服装贴图

12.3. 装备贴图

13. v2.0 更新内容

1. 使用条款

使用前，请阅读使用条款。

 [v1.01] Tell_vn3license_zh.pdf

本文档使用 VN3 许可证模板 (<https://www.vn3.org/>)
由 あしやまひろこ (@hiroko_TB) 创建。
如果不同语言之间存在差异，以日语版的使用条款为准。

以下为主要要点，仅供参考：

允许：

- 将此模型 private 上传。
- 编辑此模型。
- 在 YouTube、Twitch、bilibili 等平台的视频和直播中使用此模型。
- 创建并销售此模型的二次创作作品。*
- 使用其权重、骨骼结构和参数创建并销售为此模型设计的物品。*

禁止：

- 将此模型 public 上传。
- 转售或配布模型所包含的任何数据。

* 若在考虑以任何商业形式使用此模型，请发送邮件到 dperiapsis@hotmail.com



管理层不喜欢违规的人。

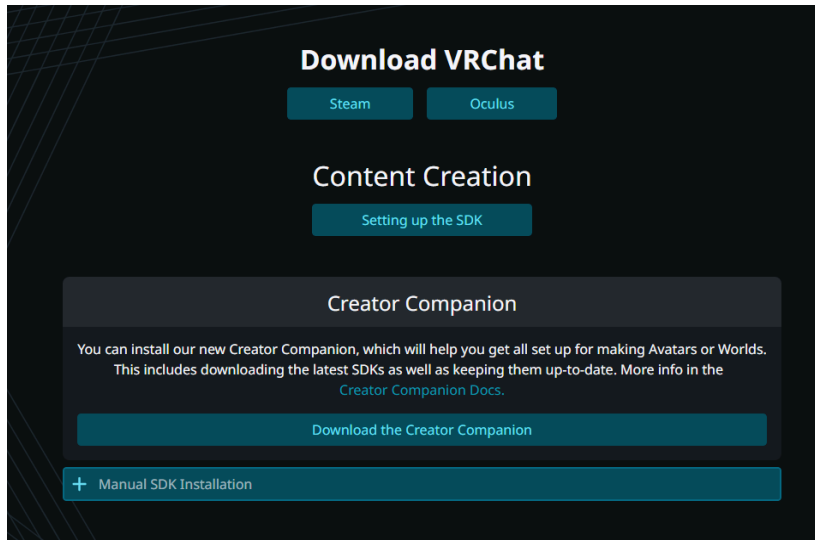
设置

2. VCC 设置

请提前安装正确的 Unity 版本。

Tell 创建时使用的是 Unity 2022.3.22f1 版本。

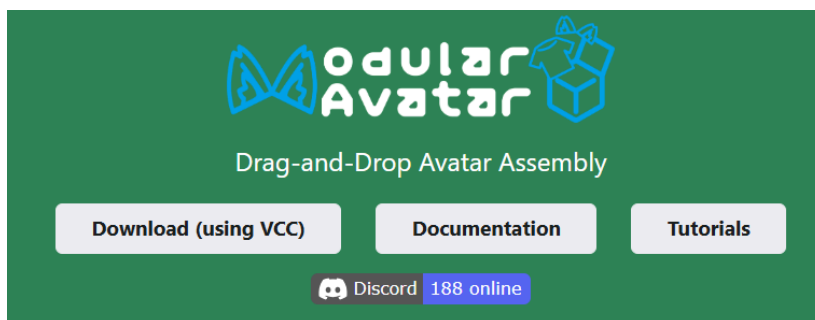
- 从 [VRChat](#) 主页下载并安装 Creator Companion (VCC)。



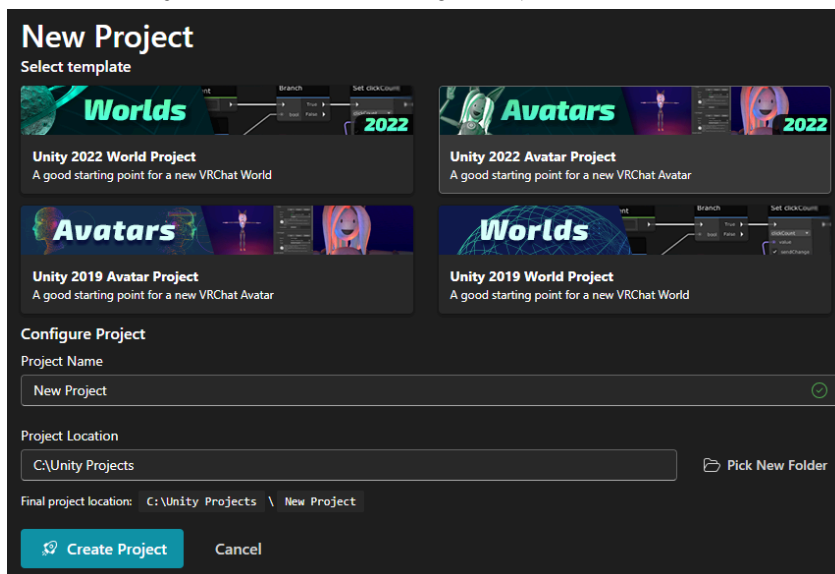
- 访问 [lilToon](#) 主页，点击"VCCに追加"。
按照说明添加 repository。



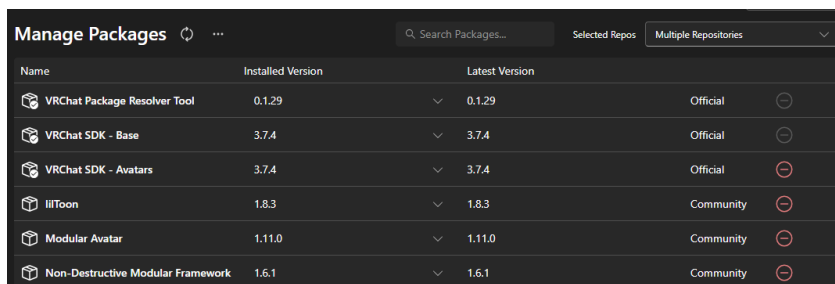
- 访问 [Modular Avatar](#) 主页，点击"Download (Using VCC)".
按照说明添加 repository。



- 重新启动 VCC，并点击右上角的 ‘Create New Project’
选择 ‘Unity 2022 Avatar Project’，并为其命名。



- 创建后，进入 ‘Manage Project’。
点击 + 按钮添加 lilToon 和 Modular Avatar。
完成后，应该如下所示：



- 点击 ‘Open Project’，等待 Unity 加载。

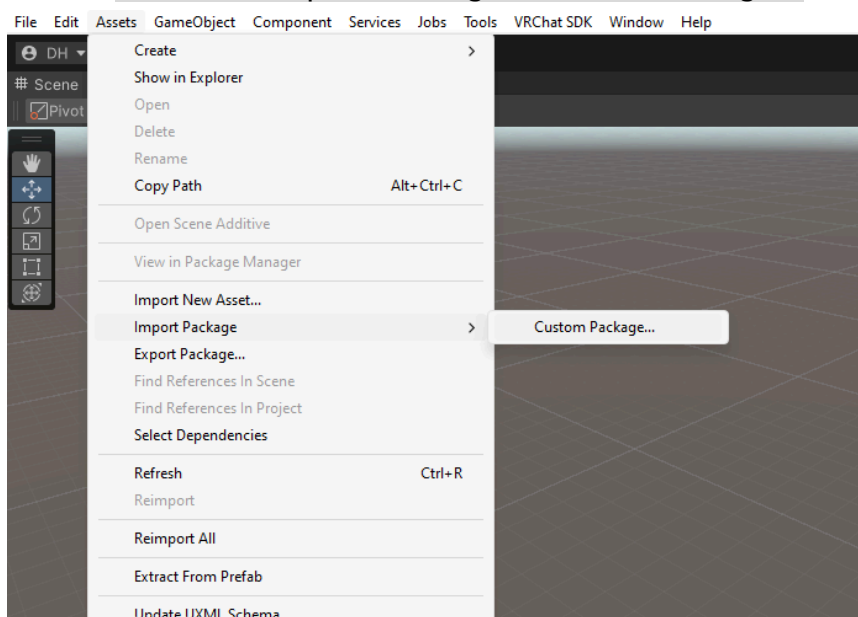
工作的 80% 是摸鱼。



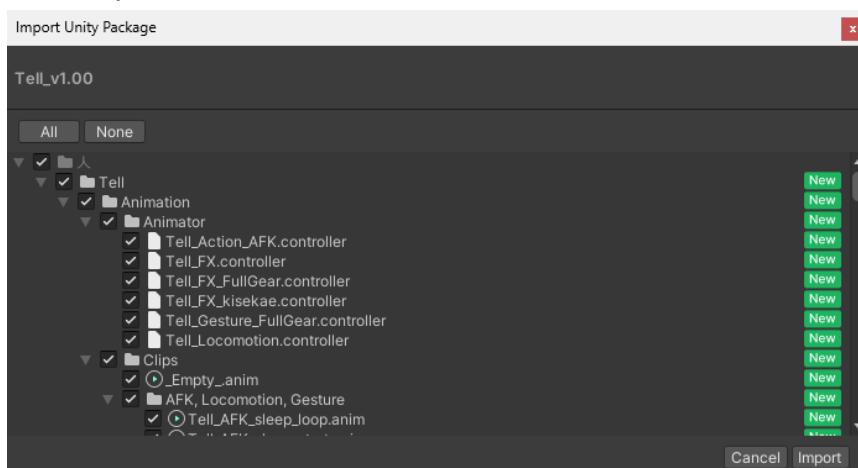
3. VRChat 上传

- 将 Tell.unitypackage 拖入 Unity 导入。

或者到 'Assets → Import Package → Custom Package...'



- 点击 Import



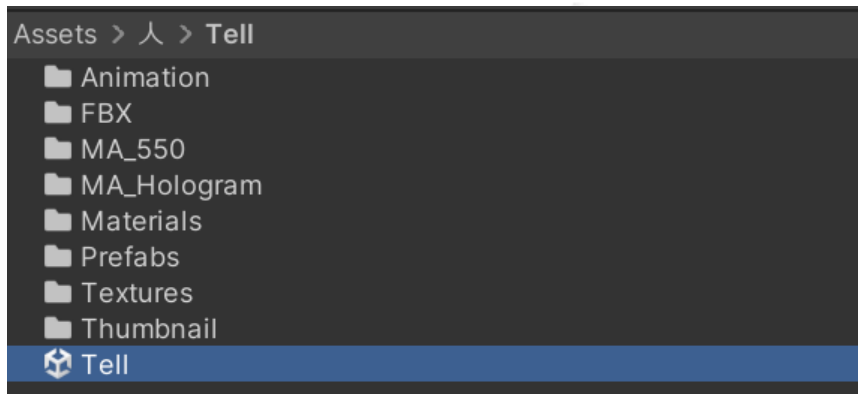
如果出现以下警告，可以无视它。



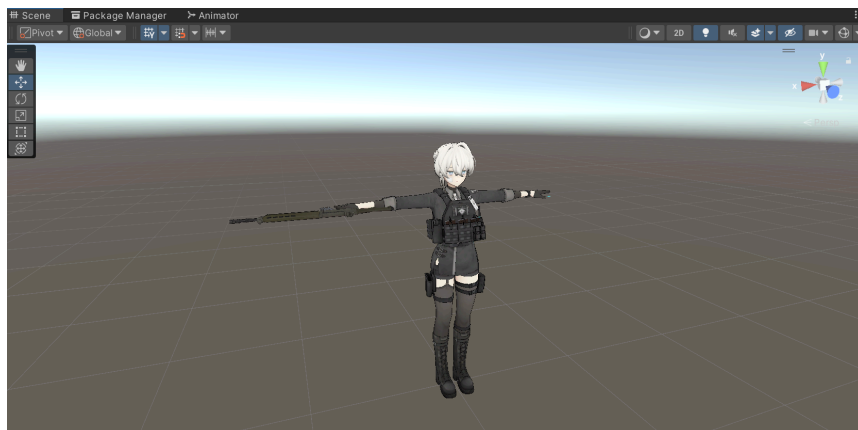
处理危险的认知异常时，强烈建议自行服用 L 级记忆处理剂。



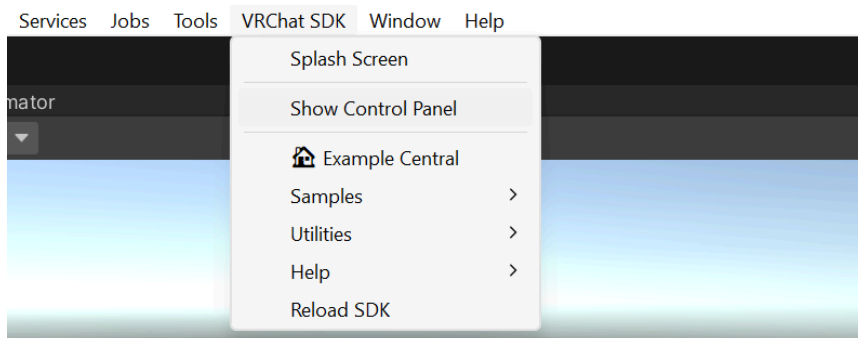
- 在 'Assets/人/Tell' 中双击 Tell 场景。



- 现在应该在场景视图中看到模型了。腰部区域的贯穿是正常的，游戏中会消失。



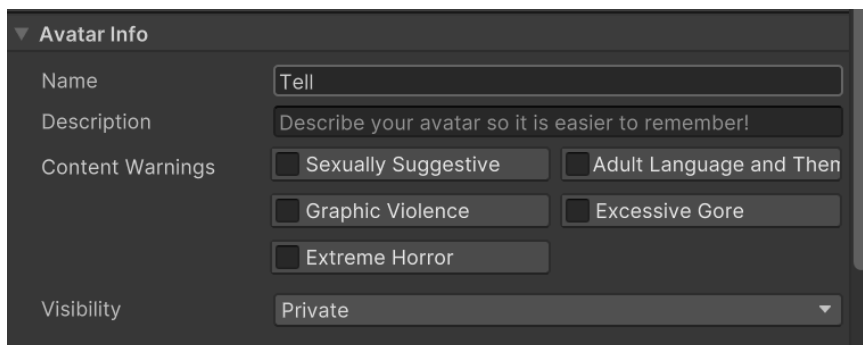
- 打开 VRChat 控制面板 ‘VRChat SDK → Show Control Panel’



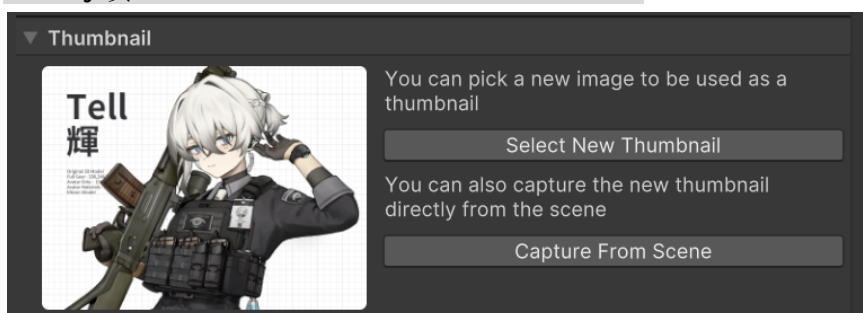
- 登录并打开 Builder.
(VRChat 要求至少有 New User 等级才能上传模型)



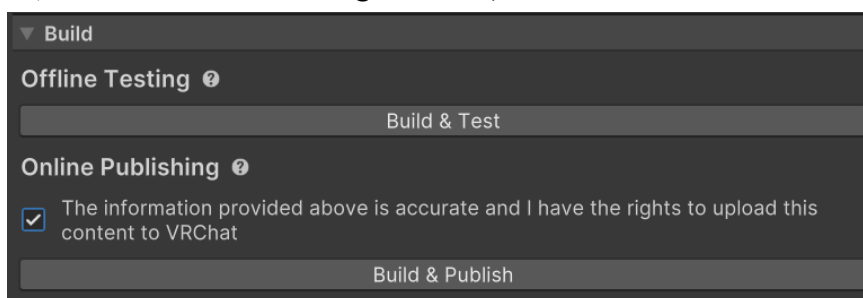
- 填写模型信息。
请将 Visibility 设置为 Private。



- 创建 thumbnail.
也可以使用已经准备好的图像：
'Unity项目位置\Assets\人\Tell\Thumbnail'



- 勾选 'Online Publishing' 并点击 'Build & Publish'



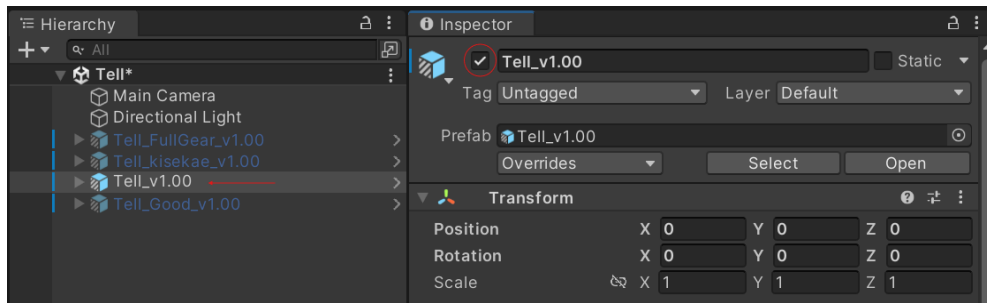
- 等待模型完成上传。
完成后，会显示 Upload Succeeded!
您现在可以进入 VRChat 并使用该模型。



4. Prefabs

你也可以选择上传其他的 prefab

在 Hierarchy 中选择它们并在 Inspector 中勾选。



取消勾选其他模型，然后到 VRC Control Panel 上传。

● Tell_FullGear

这是全套的 prefab，包含步枪、装备和全息图。

如果在游戏中不启用它们，其性能与 Tell 类似。

- Performance Rank: Very Poor
- Polygon 数量: 206,246
- 角色材质数量: 6
- 步枪和全息图材质数量: 很多
- 步枪装备全息图全开 Batches:200
- 步枪装备全息图全关 Batches:66
- 步枪和全息图需要 Modular Avatar

● Tell

这是仅包含模型的 prefab，没有步枪，装备或全息图。

- Performance Rank: Very Poor
- Polygon 数量: 104,288
- 材质数量: 5
- Batches: 62
- 不需要 Modular Avatar

● Tell_Good

这是为活动准备的 Good 模型。

模型有多处被删除，因此功能会更少。

- Performance Rank: Good
- Polygon 数量: 69,944
- 材质数量: 5
- Batches: 22
- 不需要 Modular Avatar

● Tell_kisekae

换装用的 prefab。

- Polygon 数量: 50,343
- 材质数量: 4
- 不需要 Modular Avatar

使用说明

5. SKG55

Tell_FullGear_v1.00 包含一个功能完整的 SKG55 突击步枪。
(未来计划添加更多功能)

5.1. 武器操作

该系统使用 Contacts 和 Physbones。
必须开启手势 Gestures 才能使用步枪。

- 生成武器：用右手抓取右肩上方区域。取消生成：在同一区域张开手。



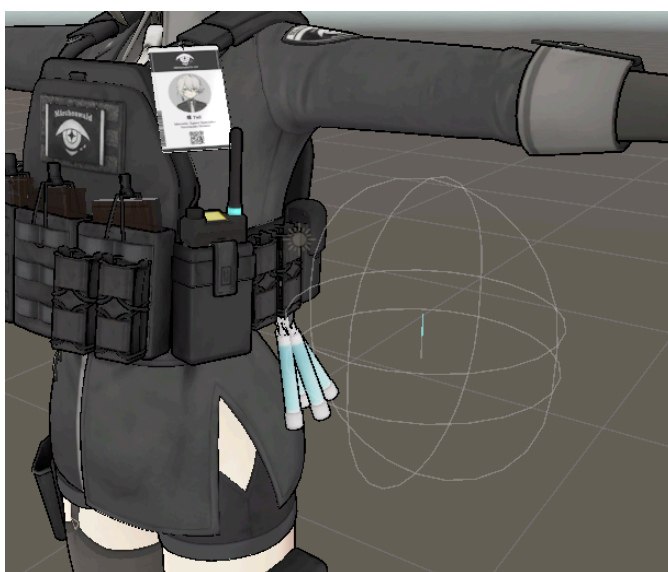
- 可以通过用食指 point 手势点击 Contact 来更改射击模式。



- 开火：用右手握拳。

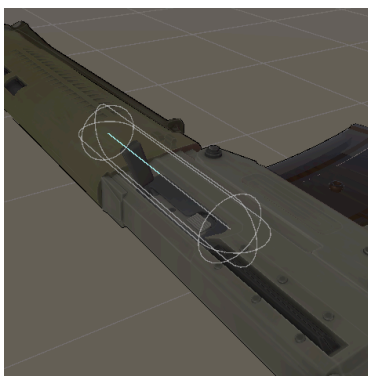


- 生成新弹匣：用左手抓取身后 physbone。或从防弹背心上取一个。



- 在清空弹匣并装载新弹匣后，可以通过以下 3 种方式上膛：

a. 拉栓柄



b. 拍 bolt release
(食指接触 contact)



c. 左手握住前握把



5.2. 武器菜单



使用菜单，可以：

- 切换瞄准镜、两脚架和面颊垫
- 在半自动和全自动间切换
- 开关保险
- 开关武器
- 开关步枪和弹匣生成的 Contact

为了你的自身安全

- 进行所有操作时，请将武器指向安全方向。
- 在确定目标前，不要将手指置于扳机上。
- 射击结束后立即取出弹夹。
- 射击结束后切回保险。



危险的武器操作将会自动汇报到管理层

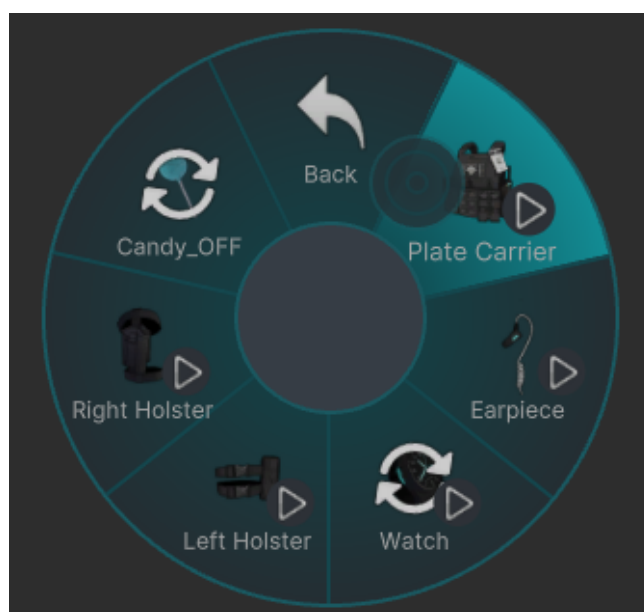
6. 防弹衣

6.1. 弹匣

- 弹匣口袋将显示即将抓取的弹匣。

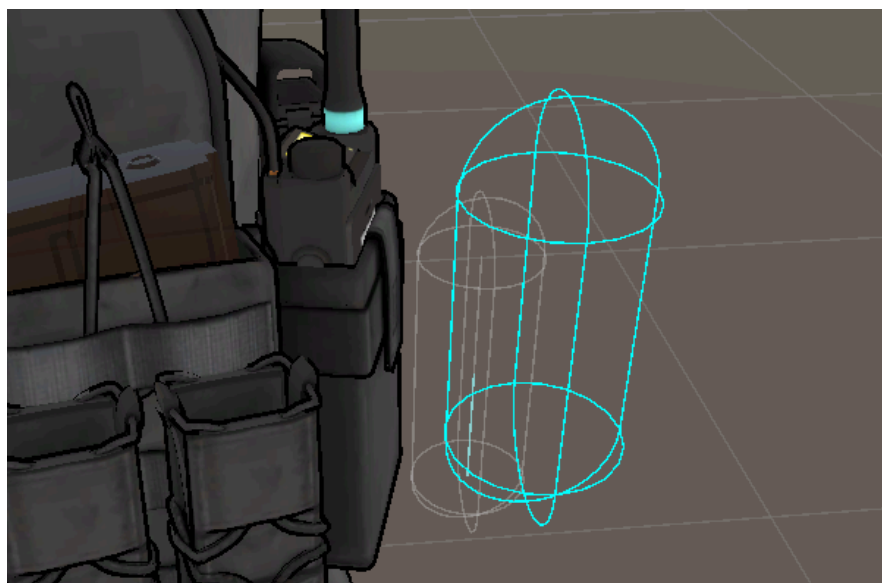


- 要刷新弹匣，请关闭并重新打开防弹背心。



6.2. 无线电

- 通过左手取无线电。
- 放回时将左手在 Contact 区域内松开。



改模

7. FX Layers

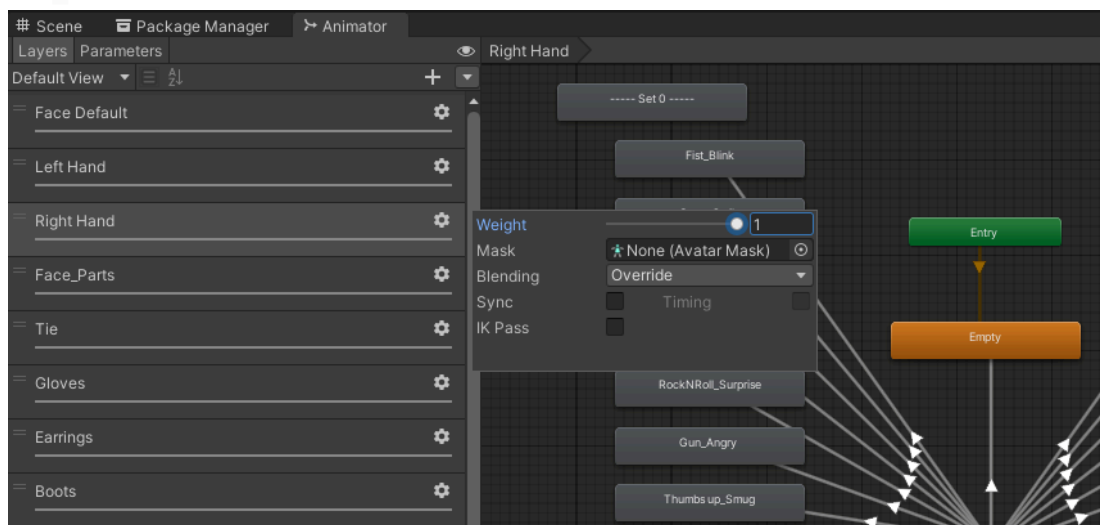
Tell 配备以下 3 个 FX 控制器：

- **Tell_FX_FullGear**
 - 用于 **Tell_FullGear** prefab.
 - 包括所有的装备动画层。
 - 表情仅由左手控制驱动。*
(这是为了武器操作的需要)
- **Tell_FX**
 - 用于 **Tell** 和 **Tell_Good** prefabs.
 - 没有装备动画层，其他与 **Tell_FX_FullGear** 相同。
 - 表情由左右手驱动，右手优先。
- **Tell_FX_kisekae**
 - 用于 **Tell_kisekae** prefab.
 - 没有服装动画层，其他与 **Tell_FX** 相同。
 - 表情由左右手驱动，右手优先。

注意事项：

- 所有动画层和节点的“Write Defaults”均为 OFF。
因此，如果没有第三方插件，此模型的 MMD 形态键在 MMD 世界中无法使用。
- SKG55 步枪和全息图各自拥有独立的 FX 控制器，他们通过 Modular Avatar 会被自动合并到 **Tell_FX_FullGear** 中。

* 您可以通过将右手动画层的权重调整为 1 来更改此设置。



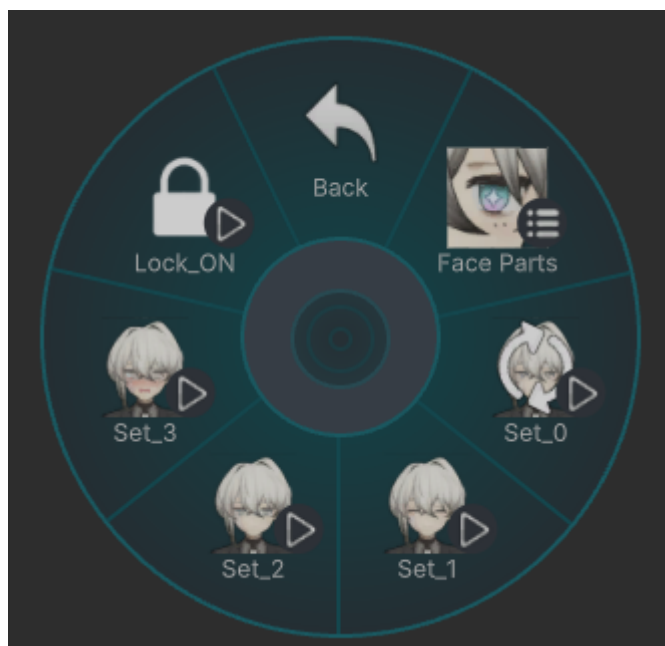
7.1. 表情系统

面部表情通过 FX 中的 4 个动画层控制：

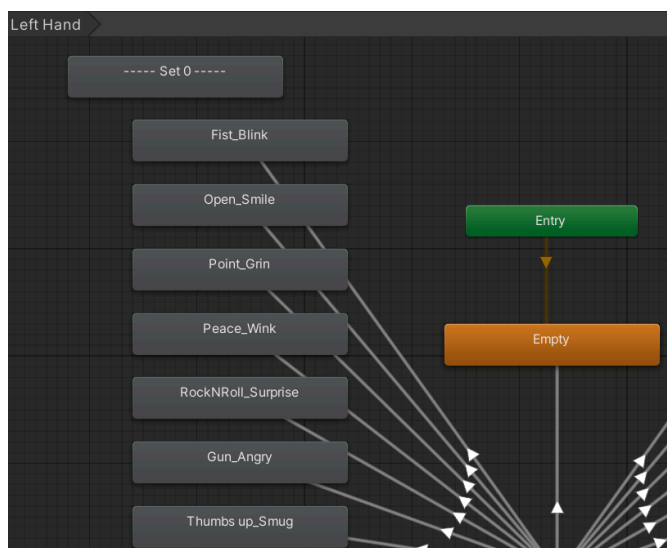
- Face Default
- Left Hand
- Right Hand
- Face_Parts

左手和右手动画层的设置类似于 VRChat 的默认配置
不同的是你可以在 4 个不同的表情 “Set” 之间切换：

- 共有 Set 0 ~ 3，可在游戏内面部菜单中切换。



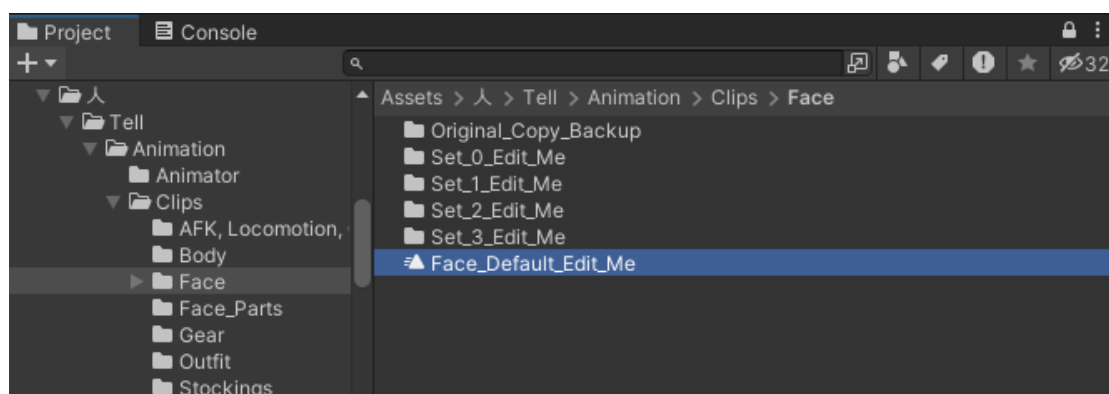
- 每个 Set 含 7 个表情，对应 7 个手势。



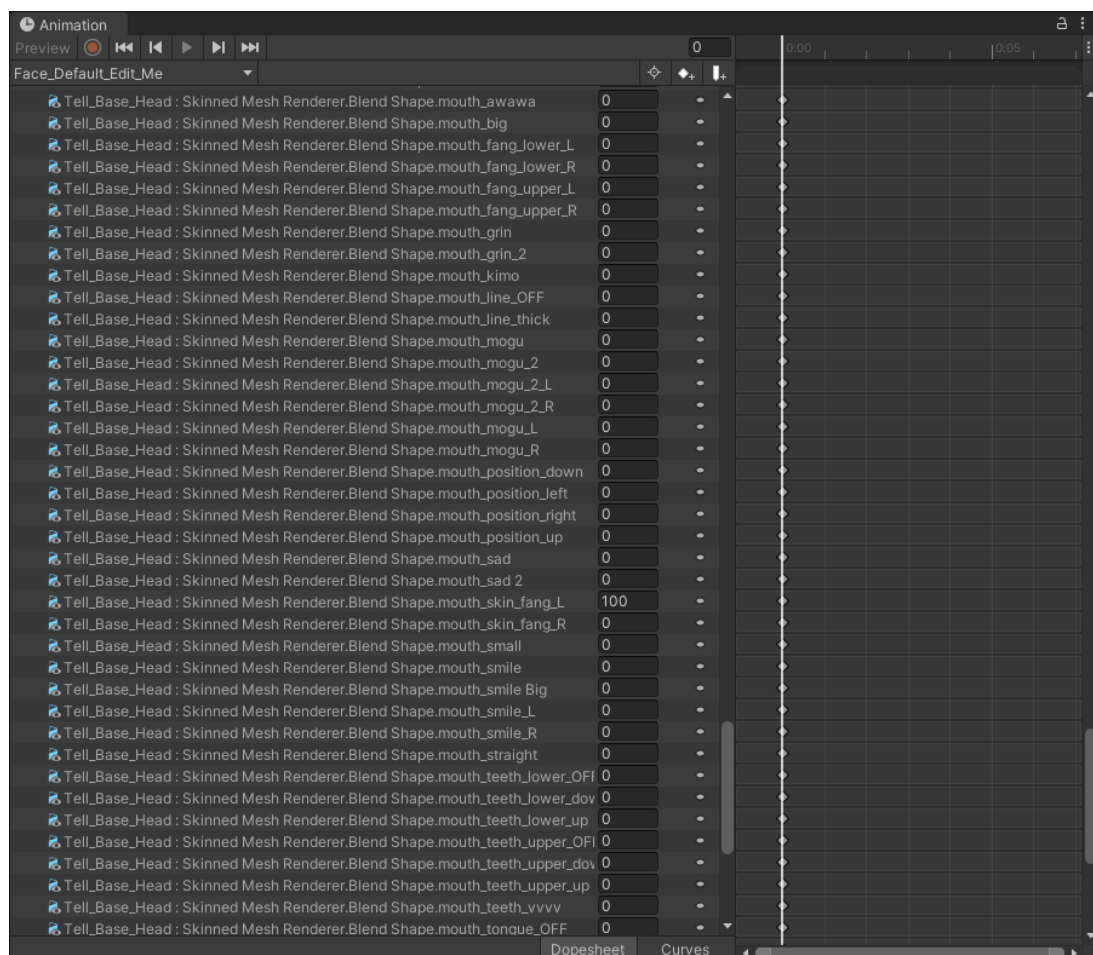
- 总共有 28 个预设好的表情。
(这个系统最高支持 56 个表情，有经验的人可详见 [7.4.](#))

7.2. 更改静态面部表情

- 简单
- 在 Project 窗口中, 进入 'Assets\人\Tell\Animation\Clips\Face' 双击 'Face_Default_Edit_Me'.



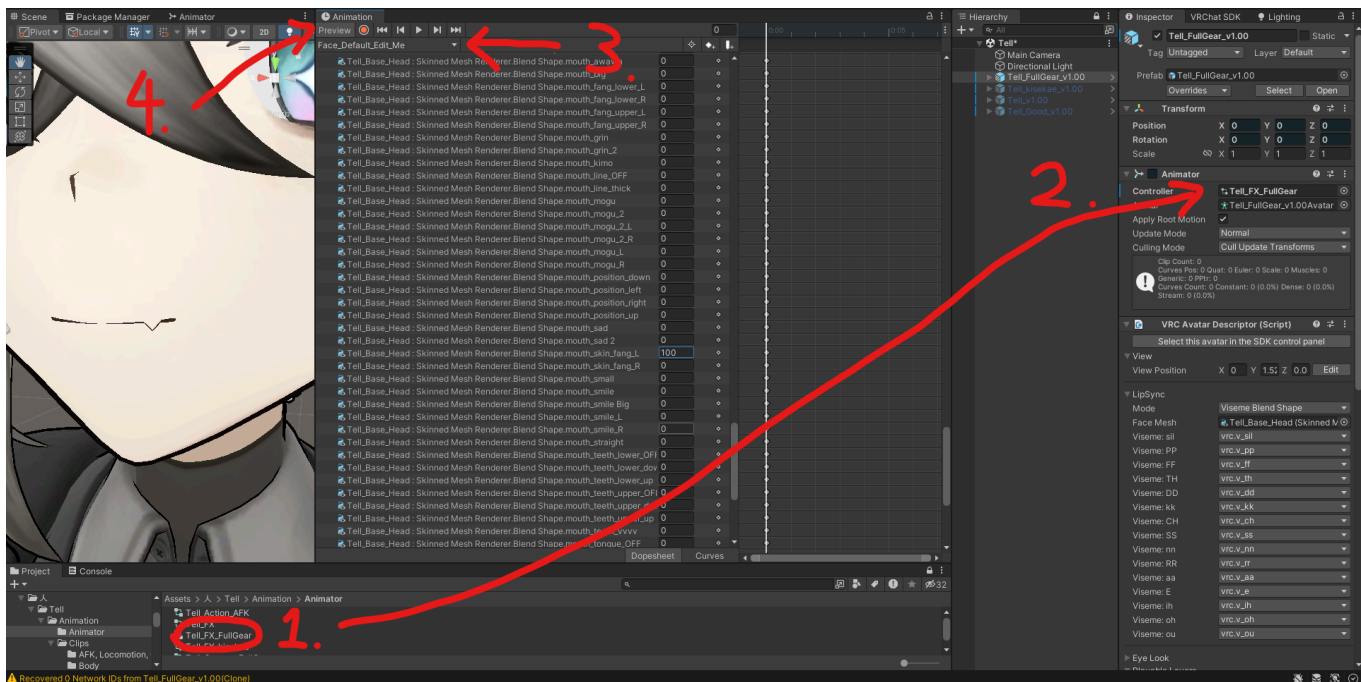
- 每个形态键的数值可以在 0~100 之间调整。请勿添加或删除形态键。



某些形态键的组合可能会破坏头像的面部, 请务必小心操作。

如果您希望恢复默认设置, 只需将所有数值重置为 0 即可。

- 高级
- 强烈推荐，可以在编辑形态键的同时预览效果。
方法是临时将 FX 控制器附加到 prefab 的 Animator 组件。



1. 找到您希望编辑的 FX 控制器。
2. 选择 prefab，将 FX 控制器拖到其 Animator 组件中。
3. 选择您想要编辑的动画。
4. 点击 Preview 并调整摄像头，现在你可以实时查看修改的效果。

- 以下 12 个在 'Face_Default_Edit_Me' 中的静态形态键，不受表情系统控制，因此如果更改它们，它们的效果将应用于所有其他的面部表情：

- mouth_fang_upper_L
- mouth_fang_upper_R
- mouth_fang_lower_L
- mouth_fang_lower_R
- mouth_skin_fang_L
- mouth_skin_fang_R
- mouth_teeth_vvvv
- face_nose_OFF
- face_ear_OFF
- face_hokuro_1_OFF
- face_hokuro_2_OFF
- face_bandaidd_OFF

7.3. 更改表情

当激活时，28 个表情将覆盖在 ‘Face_Default_Edit_Me’ 中所做的更改。
(这不包括刚刚的 12 个静态形态键)

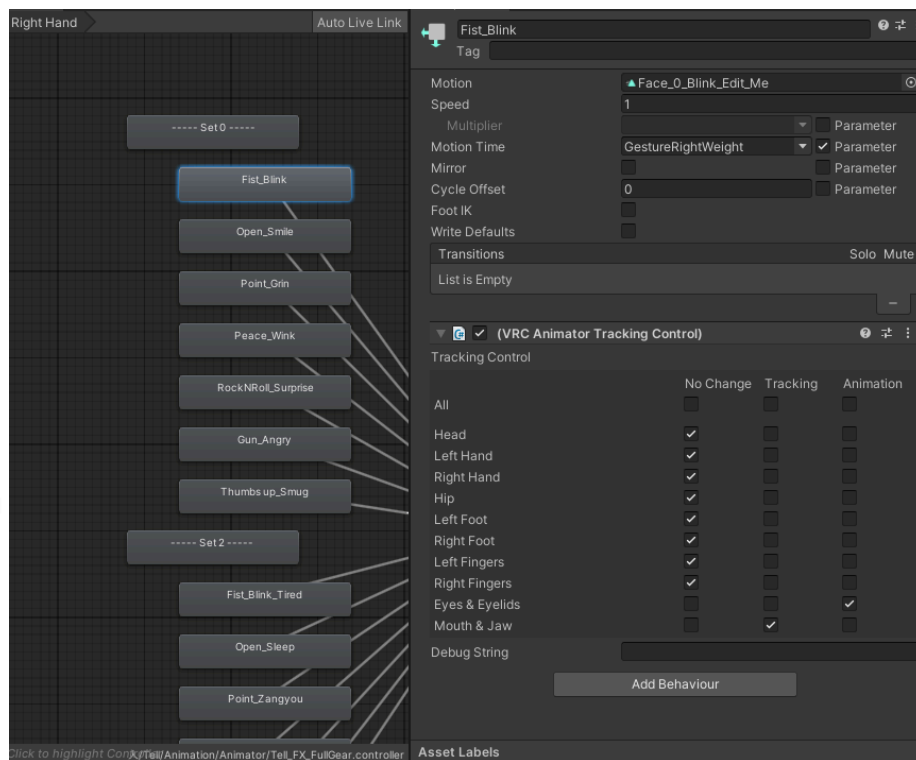
例如，如果你的静态表情中 eye_pupil_cat 设置为 100，
当 ‘Face_0_Angry_Edit_Me’ 激活时，eye_pupil_cat 会回到 0。

如果您希望 eye_pupil_cat 或其他更改能再别的 28 个表情中适用，您需要单独编辑那 28 个表情的动画。

由于工作量较大，建议您仅专注于编辑 Set_0 中的表情，
因为这 7 个表情与默认表情最为相似。

当然，由个人决定。你可以根据需要做出任何更改，更改任意数量的表情。

- 更改 28 个表情的方式与 7.2. 中的操作相同。
- 如果关闭眼睛或张开嘴巴，请编辑节点中对应的 VRC Animator Tracking Control，以避免与 lipsync 和眨眼的干扰。
各个表情的节点在模型所使用的 FX 中，双击 FX 进入 Left Hand 即可

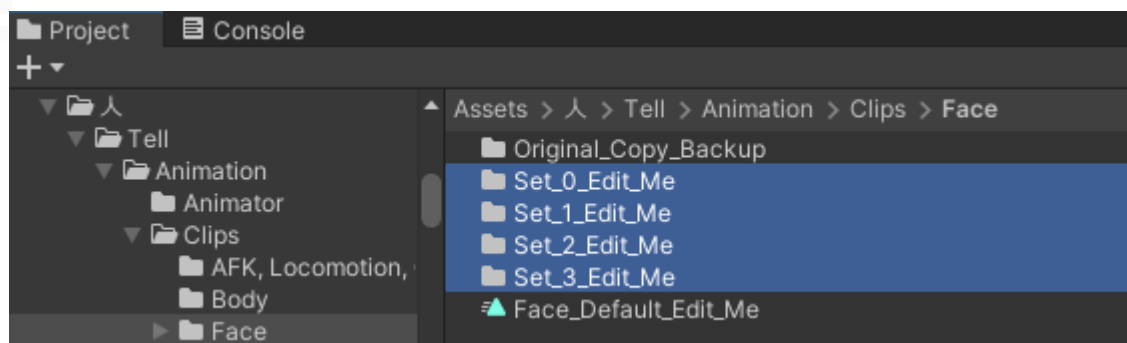


如果动画关闭了眼睛，请在 Animation 中勾选 Eyes & Eyelids。
如果动画张开了嘴巴，请在 Animation 中勾选 Mouth & Jaw。
如果两者都没有，请勾选 Tracking。

7.4. 如何使用 56 个表情 [高级]

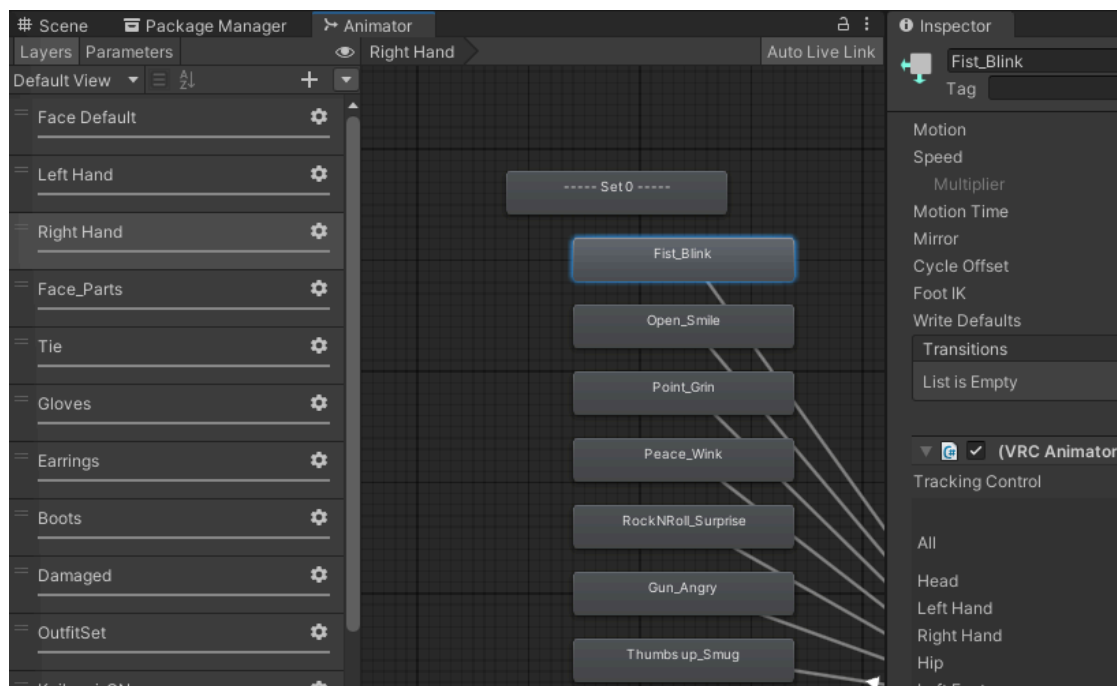
如果您需要更多表情，可以让左右手分别激活不同的表情，使每个 Set 的表情从 7 个增加到 14 个。这 28 个新的表情需要你自行创建。

1. 复制包含表情动画的 4 个文件夹。

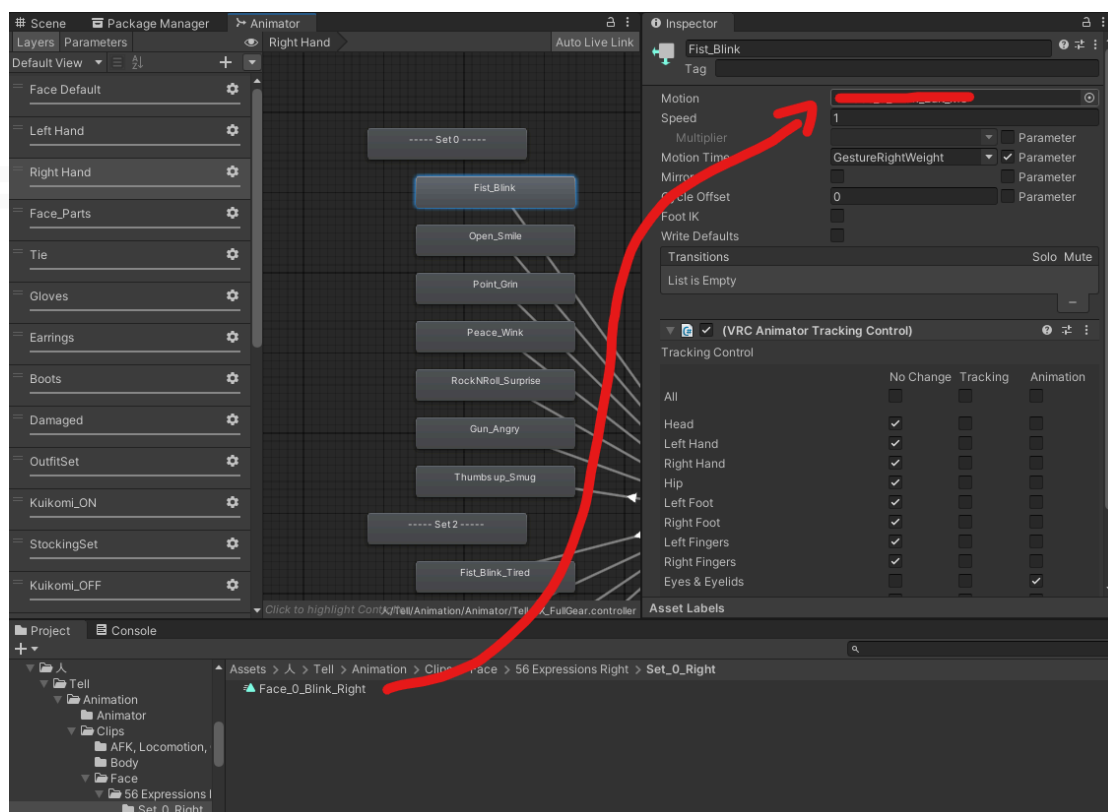


为避免混淆，建议您重命名所有新的文件夹和动画。

2. 打开您需要编辑的 FX 控制器，进入 Right Hand，并选择一个节点。
(如果您正在为 Tell_FX_FullGear 进行设置，请将权重设置为 1)



3. 将新的动画拖入相应的 Motion 中。



4. 对所有 28 个新动画重复步骤 2 和 3 到对应的节点里。

5. 完成所有动画的替换后，您可以按照 [7.2](#) 的方法编辑新的动画。

出现的类人 Anomaly 与 Entity 必须立即报告到管理层。

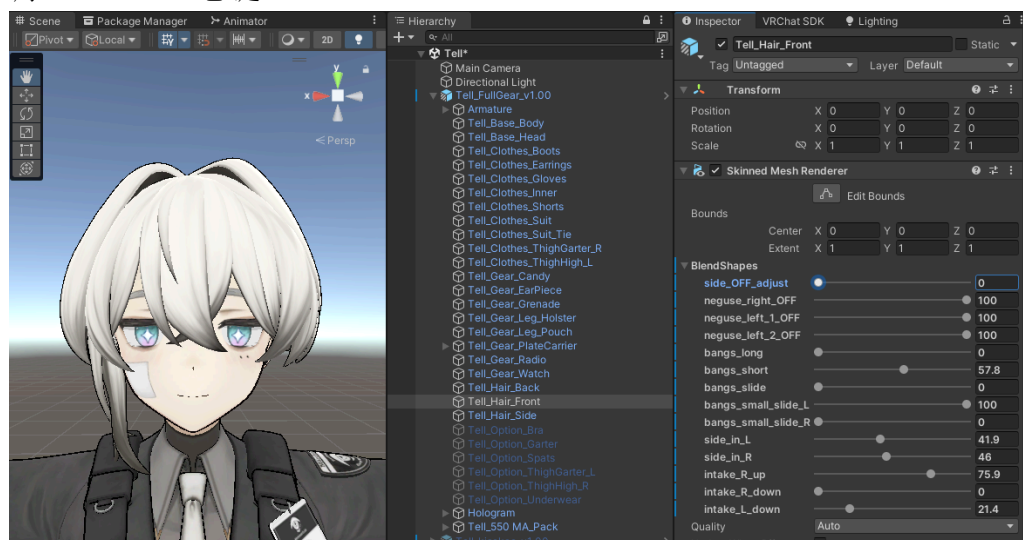


8. 头发形态键

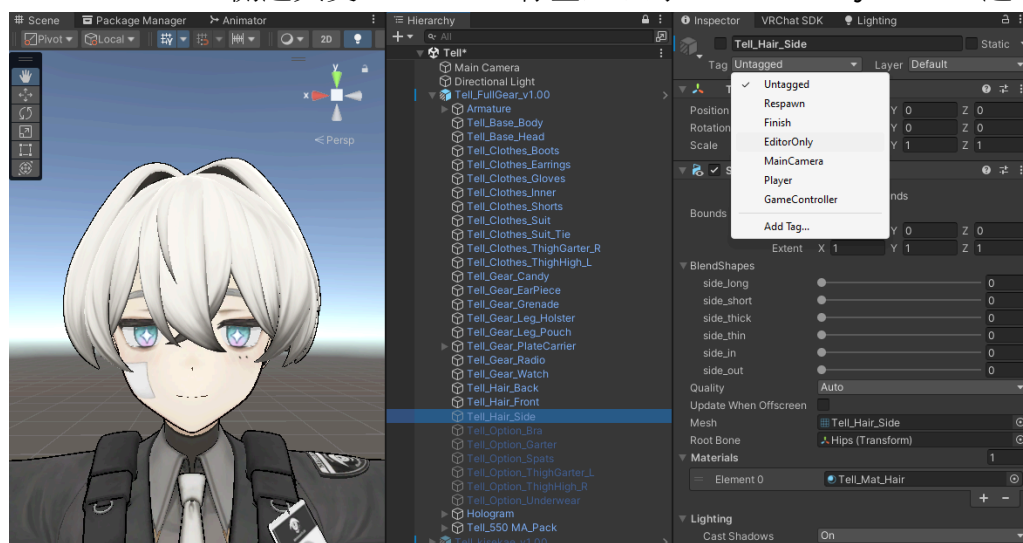
以下 object 的头发形态键可以调整：

- Tell_Hair_Back
- Tell_Hair_Front
- Tell_Hair_Side

- 选择头发 object，在 Skinned Mesh Renderer 下展开 Blendshapes 菜单。调整所需的形态键。



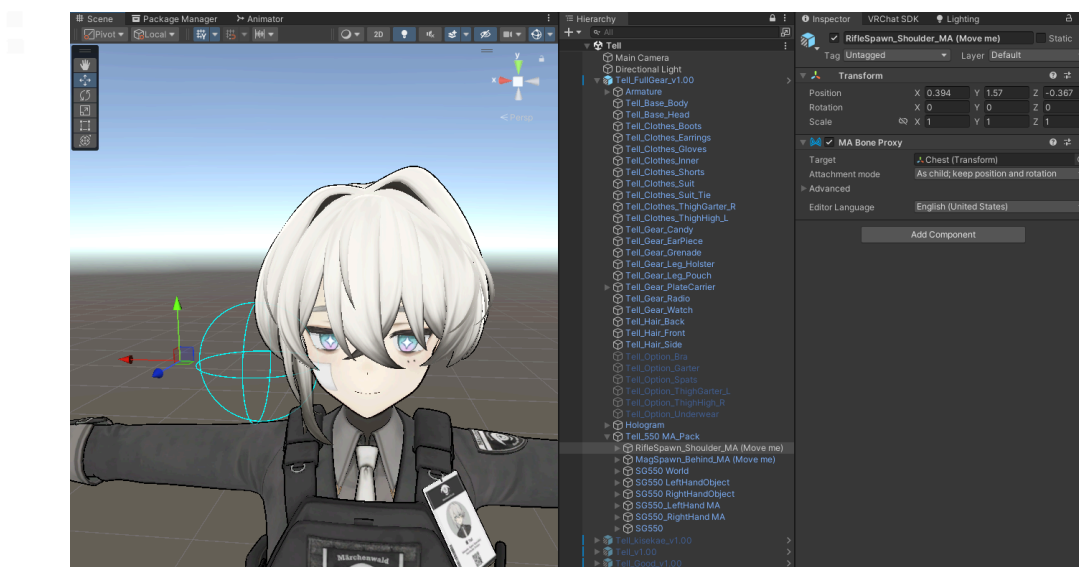
- 如果您希望移除侧边头发，可以将其标签更改为 Editor Only 取消勾选



9. SKG55 自定义

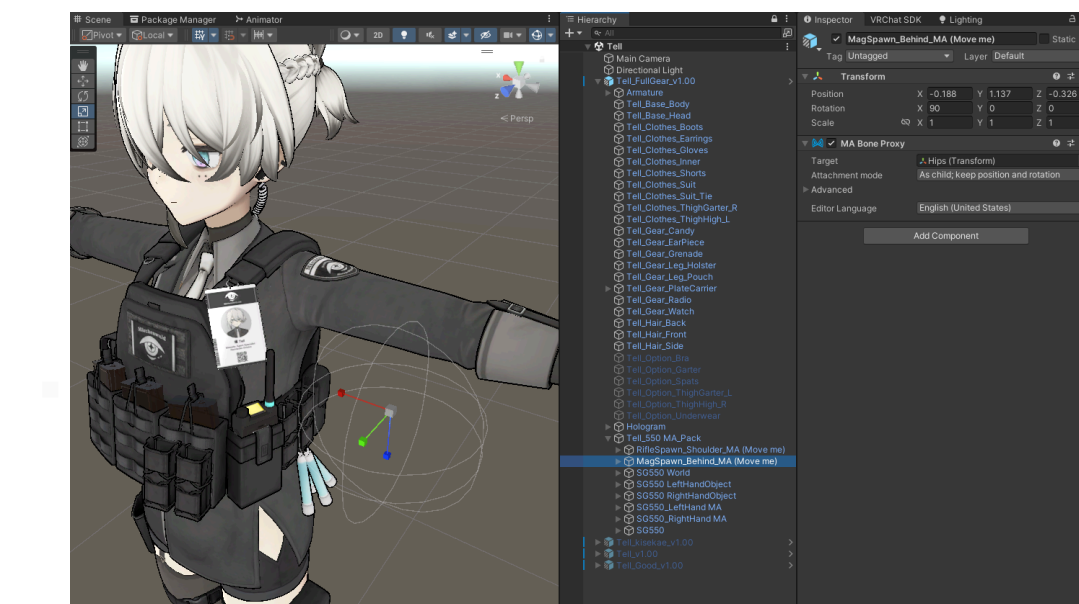
9.1. 更改步枪生成位置

- RifleSpawn_Shoulder_MA (Move me) 的位置和大小可以调整。



9.2. 更改弹匣生成位置

- MagSpawn_Behind_MA (Move me) 的位置和大小可以调整。



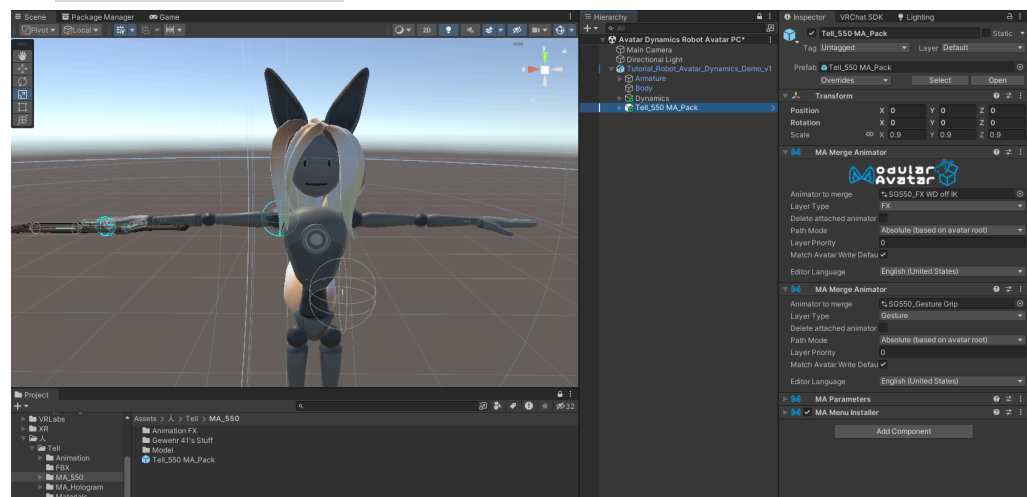
9.3. 在其他模型上使用

这把步枪使用 Modular Avatar 已准备好用于其他模型。

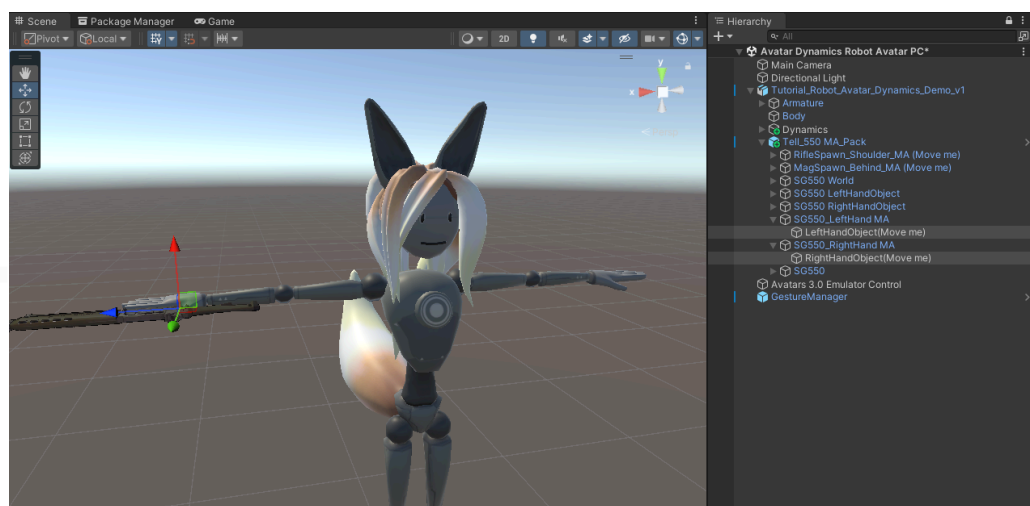
这把步枪用的是 Write Defaults OFF。

如果你的模型是 WD ON, Modular Avatar 会将步枪自动换到 WD ON。
经测试大概率没问题，但某些模型可能无法正常使用。

- 导入 'Tell_v1.00_SKG55_MA.unitypackage' 并进入 'Assets/人/Tell/MA_550' 将 'Tell_550_MA_Pack' 拖到您想使用的模型上：



- 有可能需要调整手柄的位置。
LeftHandObject(Move me) 会调整前握把接触点和弹匣位置。
RightHandObject(Move me) 会调整步枪的位置。



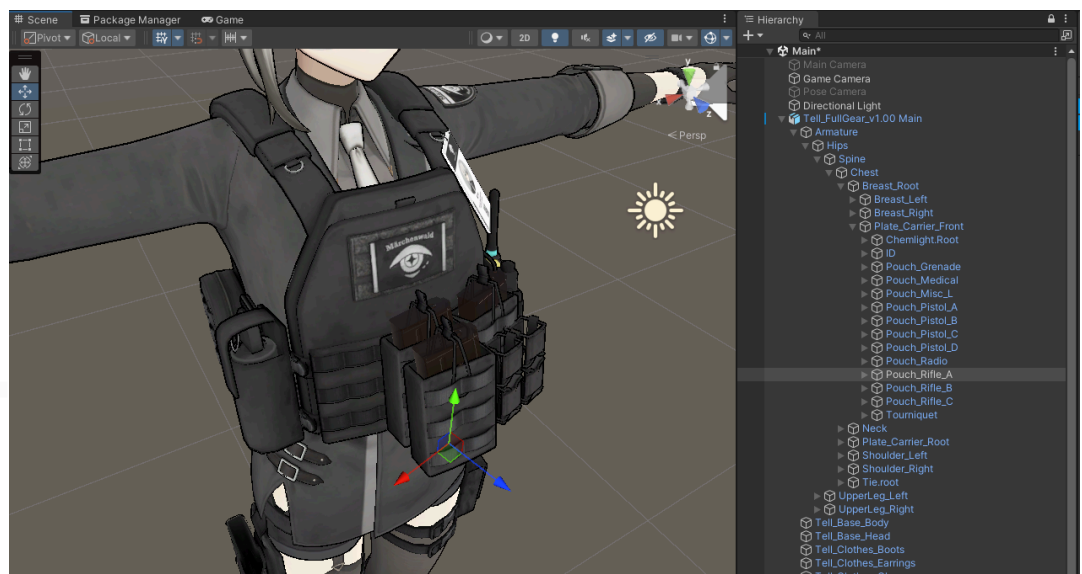
10. 装备自定义

10.1. 移动和删除物品

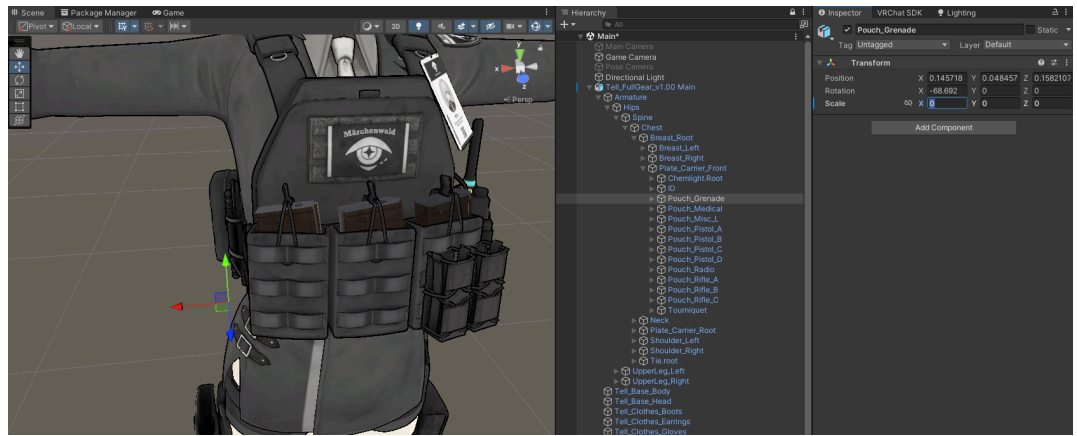
你可以移动或删除防弹背心上的以下物品：

这些物品的骨头位于路径 `Armature/Hips/Spine/Chest/Breast_Root/Plate_Carrier_Front`

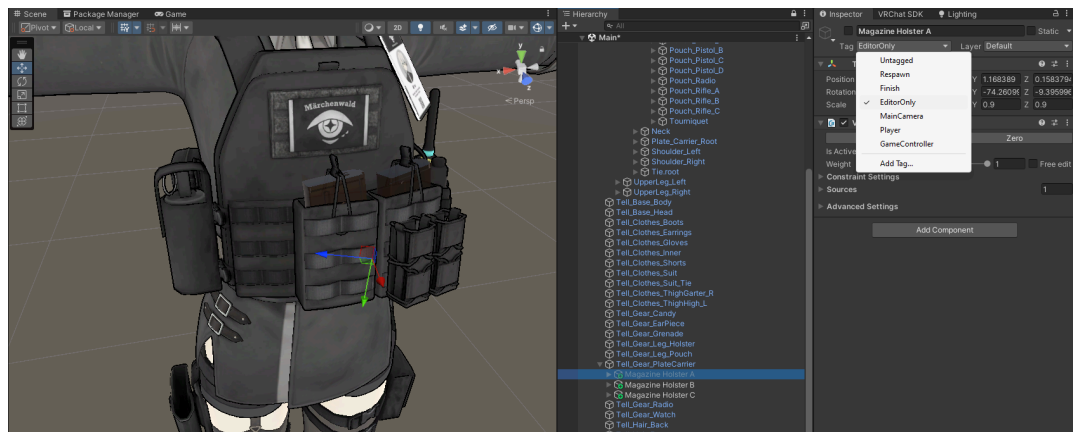
- Chemlight.Root
 - Pouch_Grenade
 - Pouch_Medical *
 - Pouch_Misc_L *
 - Pouch_Pistol_A
 - Pouch_Pistol_B
 - Pouch_Pistol_C
 - Pouch_Pistol_D *
 - Pouch_Radio
 - Pouch_Rifle_A
 - Pouch_Rifle_B
 - Pouch_Rifle_C
 - Tourniquet *
- 选择物品的骨头，移动或旋转以调整位置。
(带有 * 标记的物品如果被过度移动或旋转，可能会发生变形)



- 移除物品只需将对应骨头的缩放比例设置为 0。



- 移除弹匣需要展开 `Tell_Gear_PlateCarrier`. 选择 `Magazine Holster` 将其标签设置为 'Editor Only' 并取消勾选。



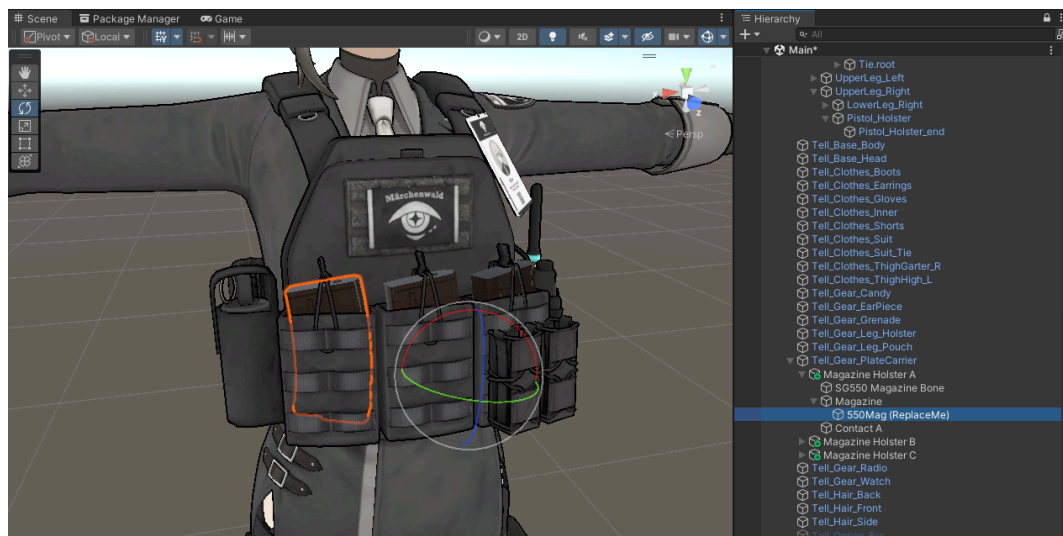
- 还可以更改手枪套的位置、大小和旋转角度



10.2. 使用不同的弹匣 [高级]

此系统支持步枪弹匣袋中放入其他武器的弹匣：

- 找到 ‘550 Mag (ReplaceMe)’ 并删除它。
将你自己的弹匣放置到 ‘Magazine’ 里。



当你抓取弹匣时，它会消失。

但它不会在你手中出现。装填系统取决于武器的设置。

(在接触区域握拳会关闭 ‘Magazine’。

‘SG550 Magazine Bone’ 包含一个 IsGrabbed 参数，SG55 的 prefab 会对其作出反应。
欢迎研究学习这个系统。)

10.3. 添加手枪

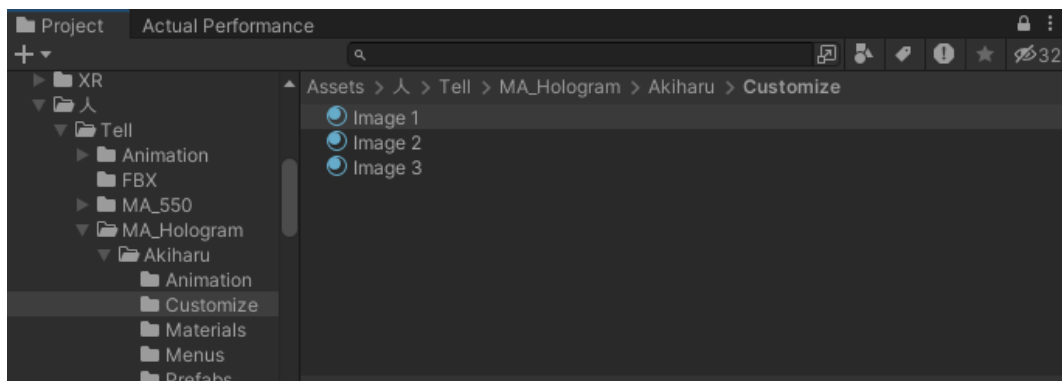
功能正在开发中，将在未来更新中扩展。

若有这个需求，请随意使用自己的武器和系统。

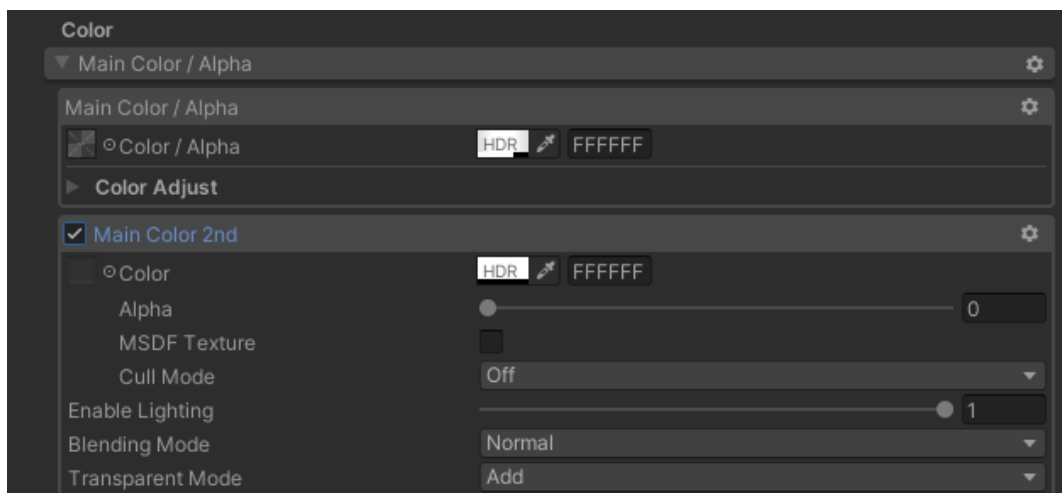
11. 全息图自定义

全息图的图像模式下可以显示最多 3 张自定义的图像。
图像需比例必须为 16:9，分辨率最好不要超过 1k

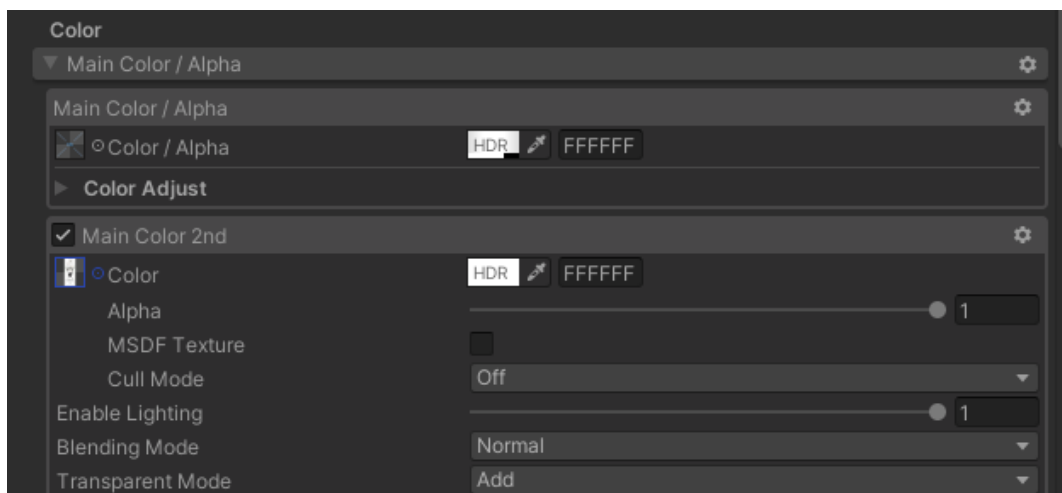
- 预先导入您的图像，并根据需要压缩。
- 找到 ‘Assets/人/Tell/MA_Hologram/Akiharu/Customize’ 中的材质



- 选择一个材质，并进入 Color 设置。



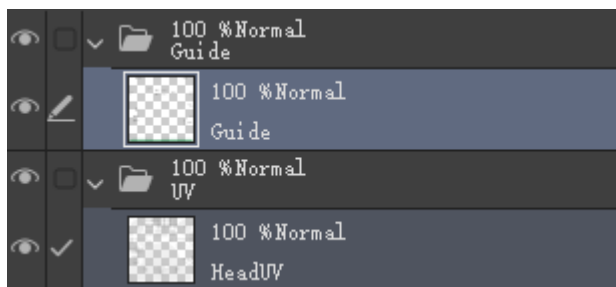
- 在 Main Color 2nd Color 中选择你的图像，并将透明度（Alpha）设置为 1。（如果使用透明图像，将主颜色的透明度（Alpha）设置为 0。）



12. 贴图

如果您希望自定义贴图，请使用准备好的 PSD 文件。

这些文件包含英文和日文的指导图层以及 UV 图层。



直接将改好的 png 替换以下路径原始 png：

‘Assets/人/Tell/Textures’

也可以导入改好的的贴图，并在以下路径中的材质里改设置：

‘Assets/人/Tell/Materials’

12.1. 角色贴图

Tell 的身体使用以下 3 个贴图：

- Tell_Body
- Tell_Face
- Tell_Hair

注意事项：

- 面部使用二重模型来添加绷带以及隐藏痣/眼袋。
- 如果更改肤色，请确保同步绷带、痣和眼袋后面皮肤的颜色。
- 您可以更改 Tell_Hair 中内衣上的文字。

12.2. 服装贴图

服装贴图有两个版本：

- Tell_Clothes
- Tell_Clothes_Damaged

12.3. 装备贴图

Tell_Gear 有多个预设好的自定义选项：

- ID 有日语、英语和简体中文版本。
- Tell 的照片有 3 个版本。
- 防弹背心上的长方形贴图有两个版本。