

機聖の刃導入マニュアル

事前準備

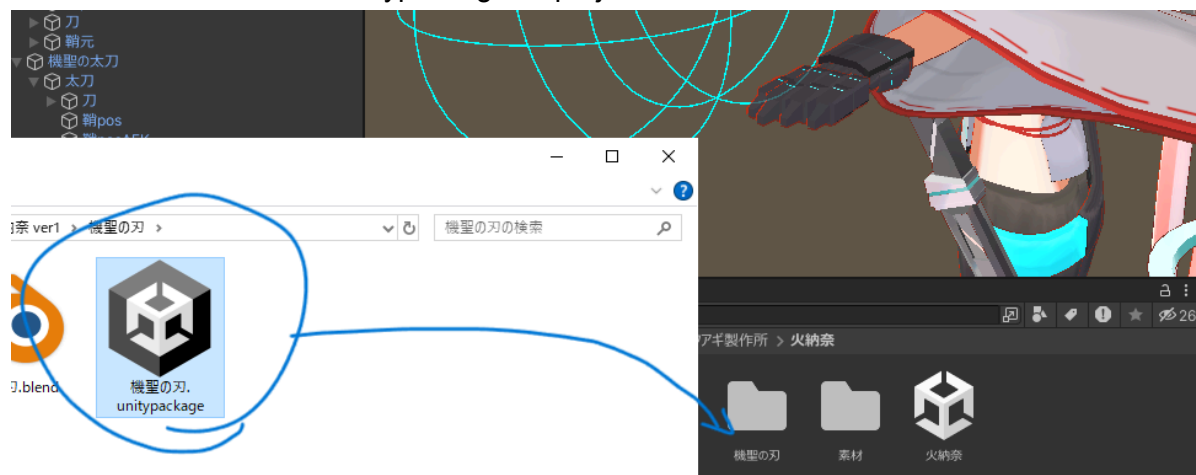
lilToonおよびMAを先に導入している必要があります。

https://booth.pm/ja/items/3087170?srsltid=AfmBOorVpJ_aSbXZPND9DbmhjlcEwJzx1nU68ac_TJyoWekKkQGRplzZ

<https://modular-avatar.nadena.dev/ja>

unitypackageの導入

解凍したフォルダ内にあるunitypackageを、project内にドロップしてください。

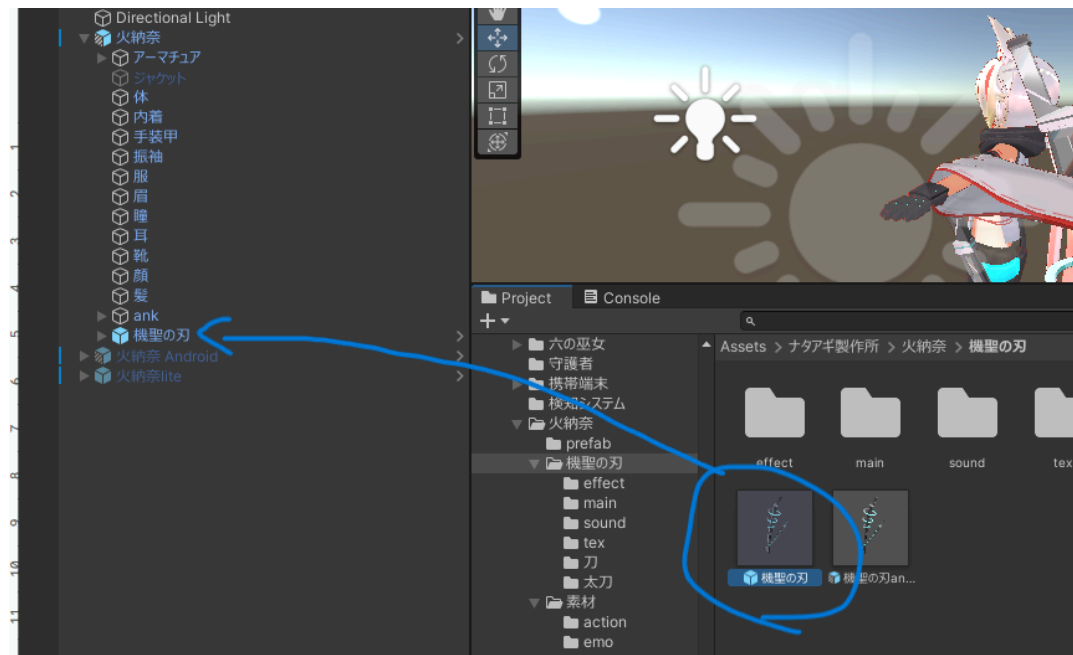


アバターへの配置

導入に成功すると「ナタアギ製作所/火納奈/機聖の刃」フォルダが追加されます。

機聖の刃フォルダ内の、「機聖の刃.prefab」をアバター内に配置してください。

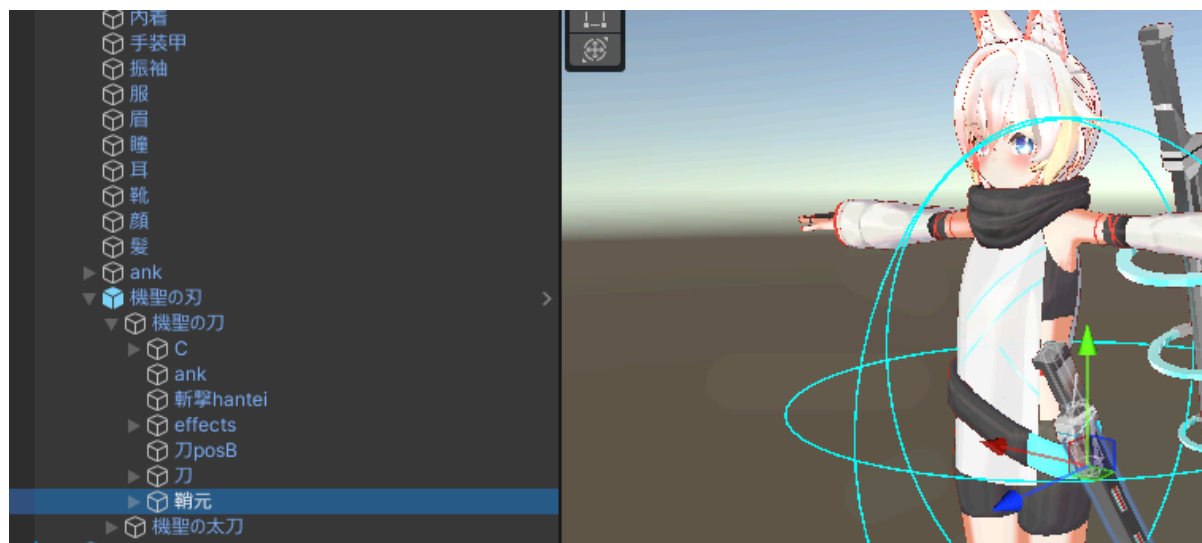
AndroidおよびiOSで利用する場合は、Androidと記載のあるprefabを利用してください。



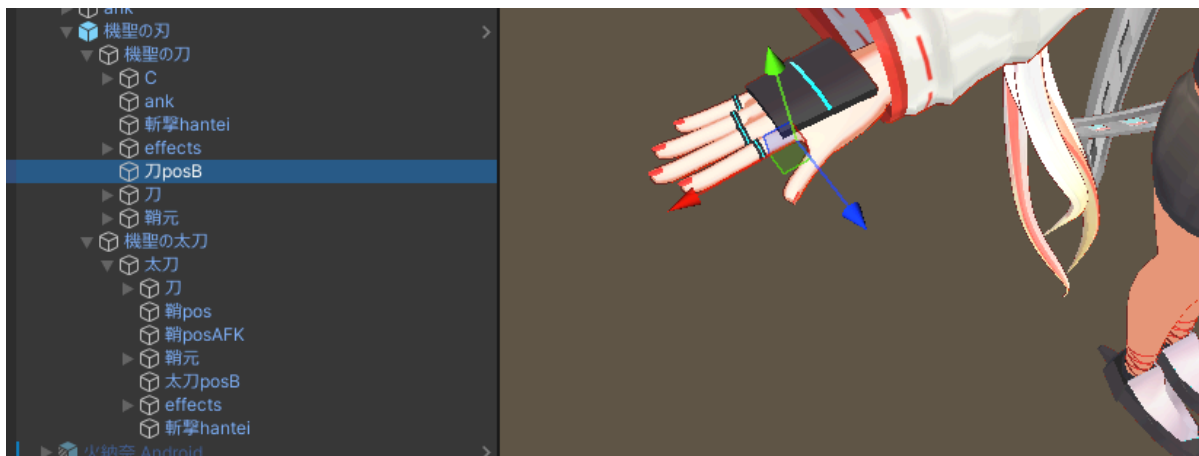
位置調整

1. 刀の調整

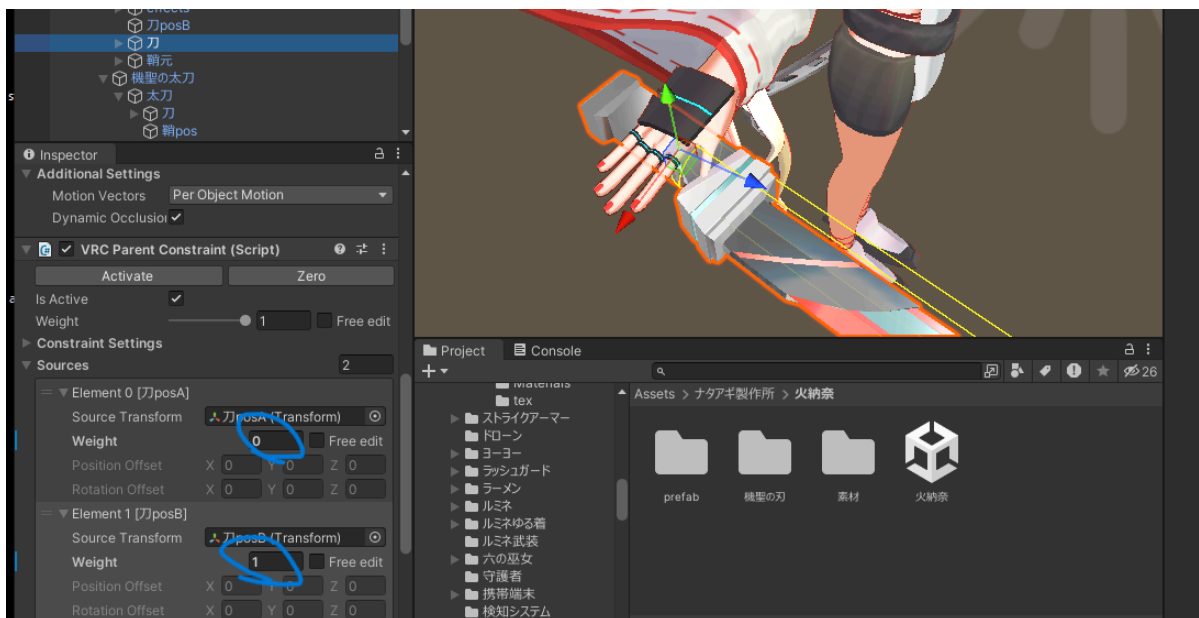
「機聖の刀」内の、「鞘元」で納刀時の位置を調整します。



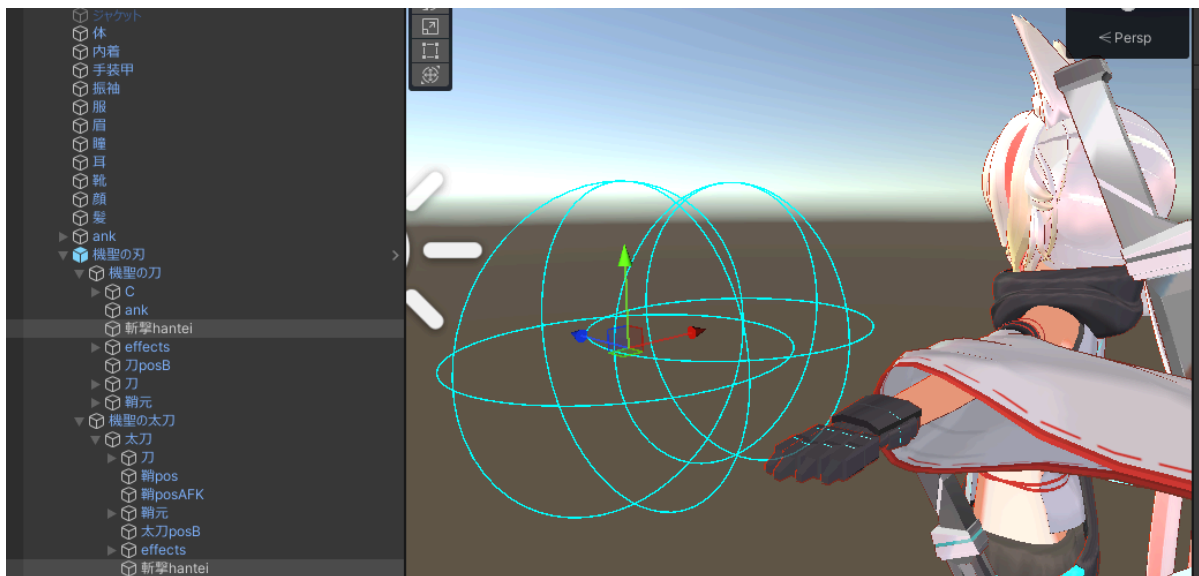
「刀posB」で、それぞれ抜刀時の位置を調整します。



「刀」に付いているVRC Parent ConstraintのWeight値を画像のようにすることで、刀を抜刀状態にして調整できます。



「斬撃hantei」で判定位置を調整します。刀でこの球体を斬ることで斬撃エフェクトが発生するため、斬りやすい位置に調整してください。



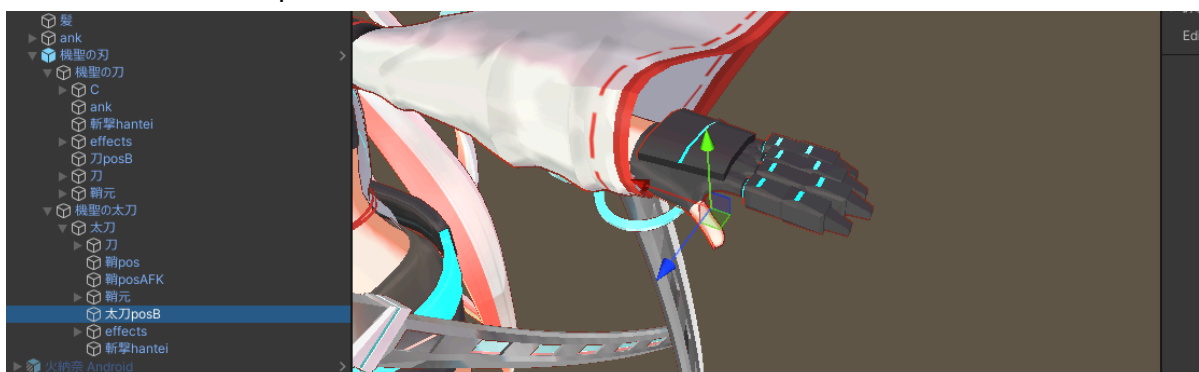
2. 太刀の調整

太刀は手をかざすと取りやすい位置に鞘が移動する機能が付いているため、刀と調整が異なります。

太刀を初期位置から回転させて配置したい場合は、「機聖の太刀」の位置を調整してください。そうでない場合は、「鞘pos」での位置調整をおすすめします。(エフェクト位置などに影響がないため)



刀と同じように、「太刀posB」で抜刀時の位置を調整してください。



「斬撃hantei」で判定位置を、「effects」で斬撃エフェクトの出現位置を調整します。「機聖の太刀」の位置や角度を動かしていた場合、これらの位置が大きく動いている場合があります。

