

●はじめに

・当説明書はCyber Armory MPMをVRChat用アバターへ入れる際の説明書になります。

●設定の流れ

- 1.各種必要Asset,UnityPackageのインポート
- 2.Cyber Armory MPMの配置、調整、Constraintの設定
- 3.FXレイヤー、Expressionメニュー、Expressionパラメーターの設定

1. UnityPackageのインポート

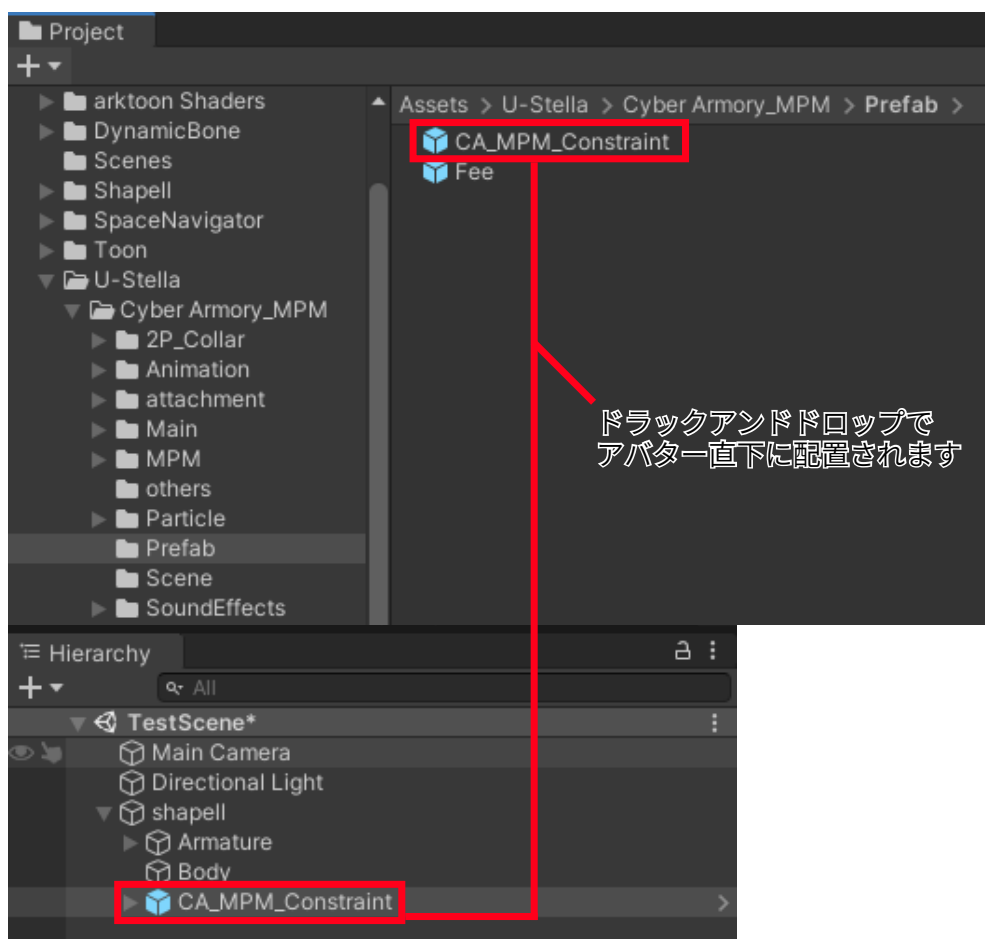
・Cyber Armory MPMのインポート

BOOTHから当Cyber Armory MPMのデータをダウンロードを行い、内容物の "CyberArmory_MPM_Ver1.xx.unitypackage" をプロジェクトへインポートしてください。

2. Cyber Armory MPMの配置、調整、Constraintの設定

アバターへCyber Armory MPMの配置、Constraintコンポーネントの設定を行います。

・アバターへCyber Armory MPMのPrefabデータを配置する



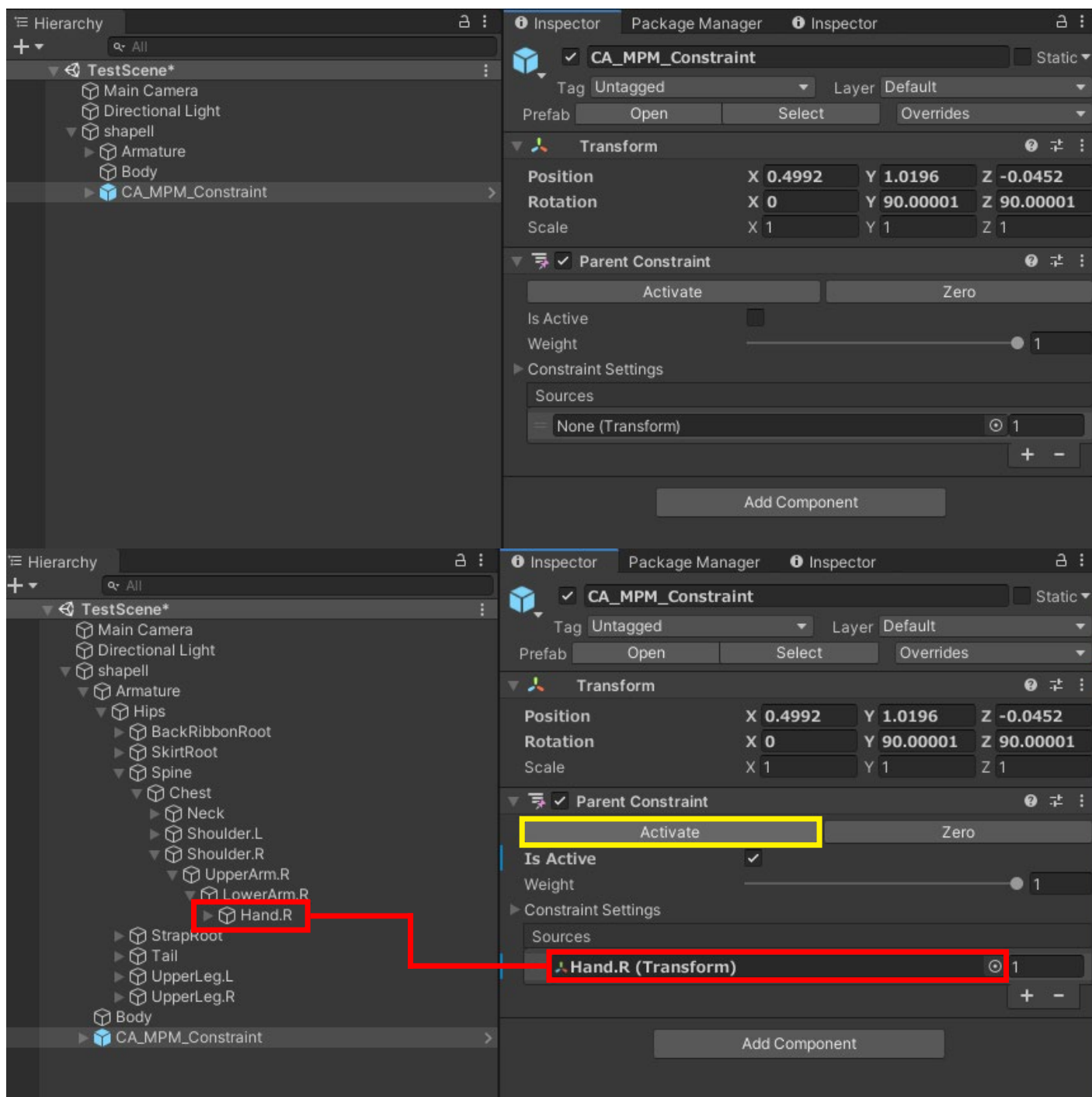
U-Stella/Cyber Armory_MPM/Prefab フォルダにある "CA_MPM_Constraint" Prefabをアバターのrootオブジェクトの直下へ配置してください。

- 配置したCyber Armory MPMのPrefabデータの位置を調節する



アバター直下に配置したCA_MPM_Constraintオブジェクトを銃を持つ手へ移動させます。

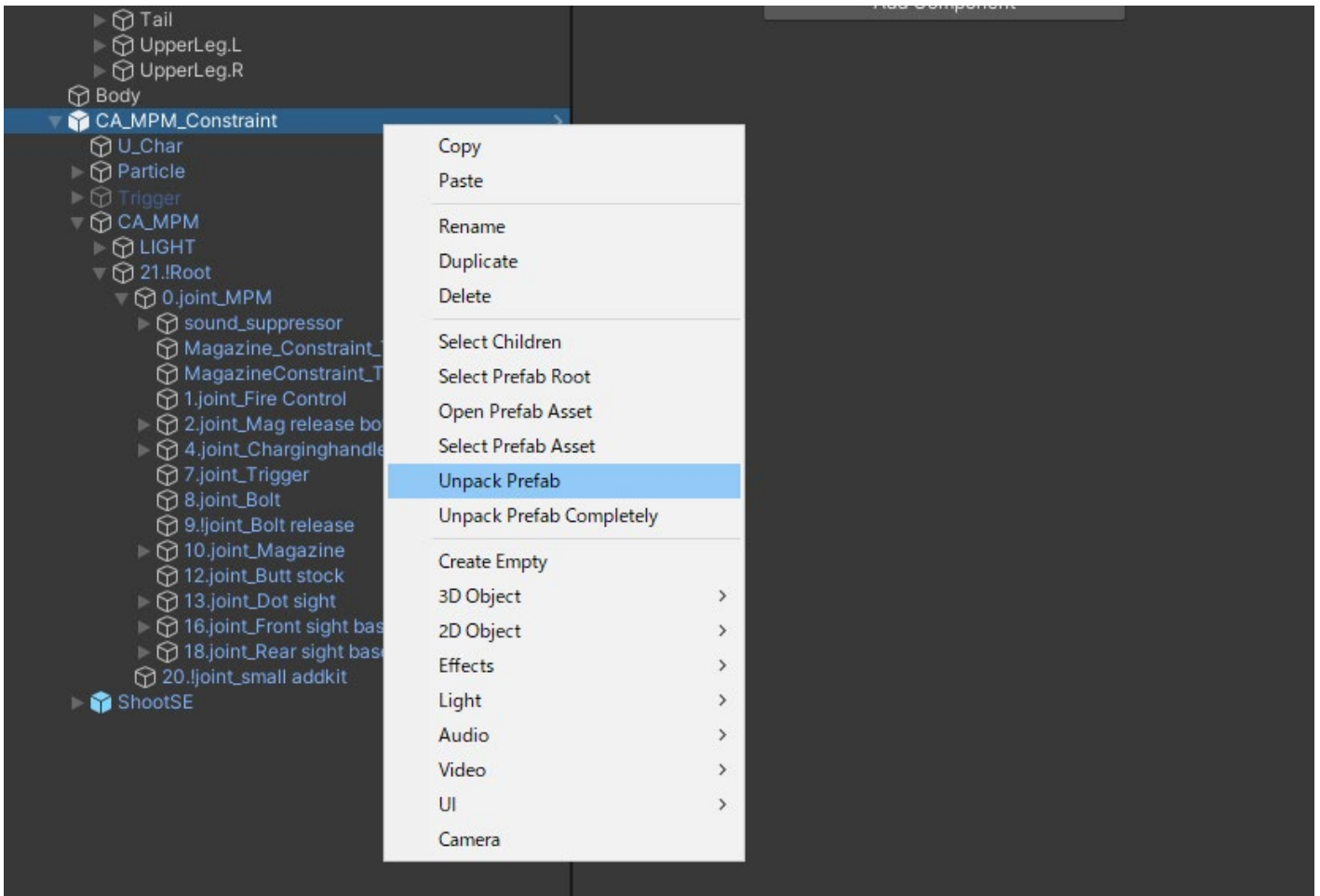
•銃を持つ腕と銃を同期させる為、ParentConstraintの設定を行う



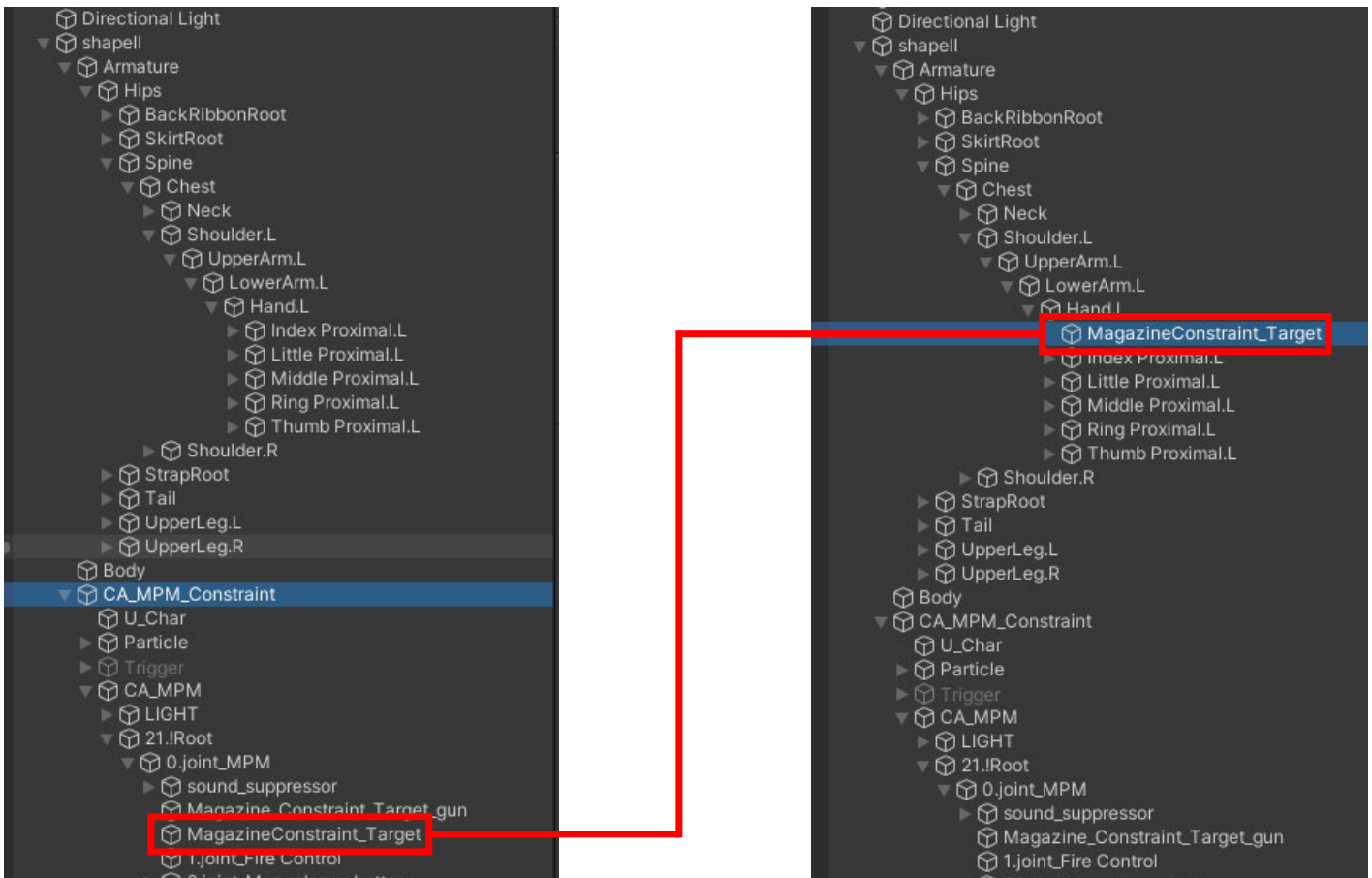
CA_MPM_ConstraintのParentConstraintコンポーネントの赤枠に銃を持つ手のボーンをドラッグで設定してください。

ボーンの設定の次にParentConstraintコンポーネントの黄枠のActiveボタンを押し、黄枠下のIs Activeの項目のチェックが入ったことを確認してください。

•マガジンを持つ腕とマガジンを同期させる為、ParentConstraintの設定を行う



CA_MPM_ConstraintオブジェクトをUnpackPrefabを行いPrefabとのリンクを解除します。



マガジンを手に持つためのConstraintTargetオブジェクトを、マガジンを持つ手へ移動させます。

The image displays two screenshots of the Unity Inspector interface, showing the configuration of a Parent Constraint component for the 10.joint_Magazine object.

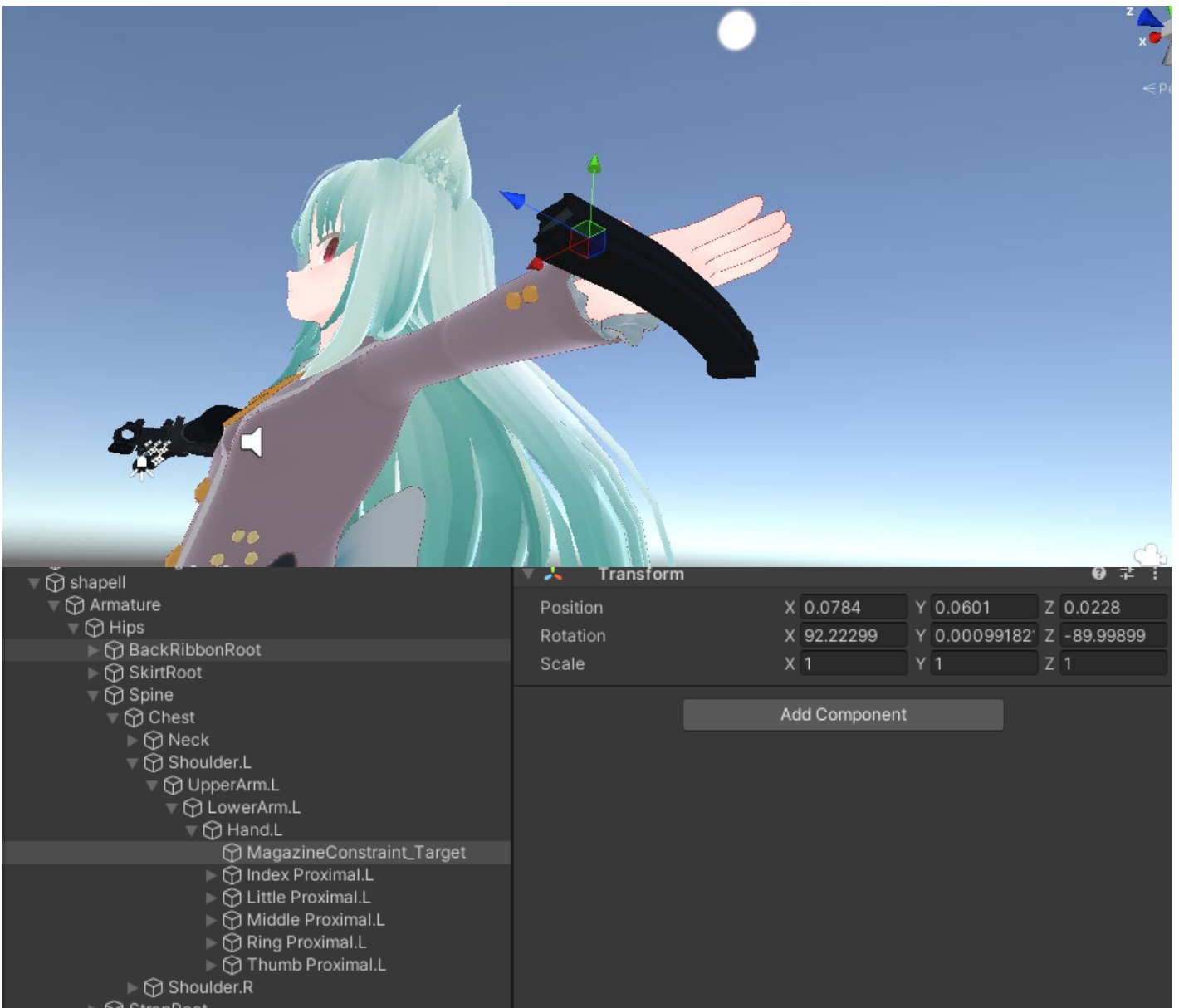
Top Screenshot: The 10.joint_Magazine object is selected in the Hierarchy. The Parent Constraint component is active. The Sources list shows:

Source	Weight
Magazine_Constraint_Target_gun (Transform)	1
MagazineConstraint_Target (Transform)	0

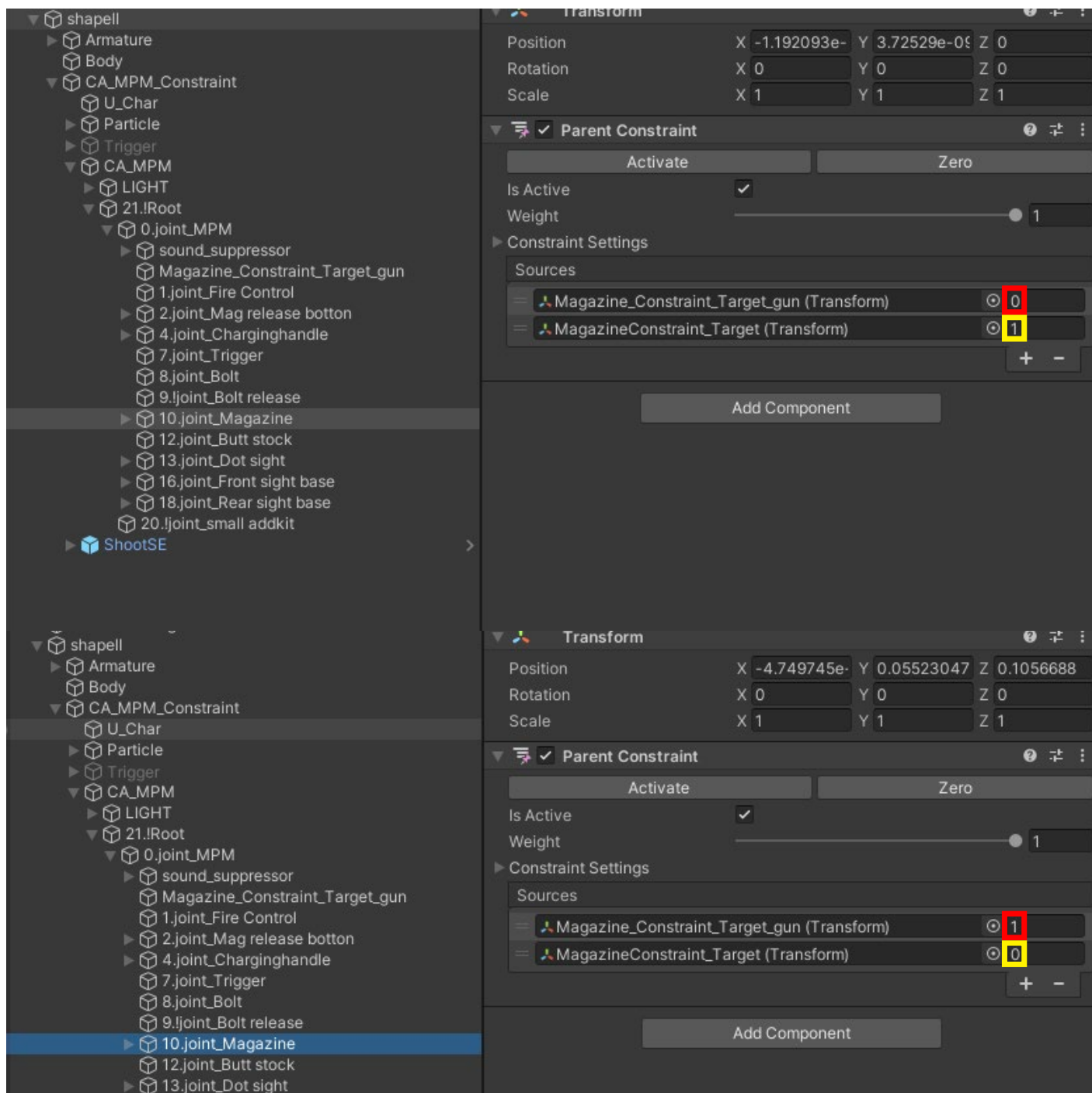
Bottom Screenshot: The 10.joint_Magazine object is selected in the Hierarchy. The Parent Constraint component is active. The Sources list shows:

Source	Weight
Magazine_Constraint_Target_gun (Transform)	0
MagazineConstraint_Target (Transform)	1

10.joint_MagazineオブジェクトのParentConstraintコンポーネントの赤枠、黄枠内の値をそれぞれ、下の画像の通りに合わせてください。



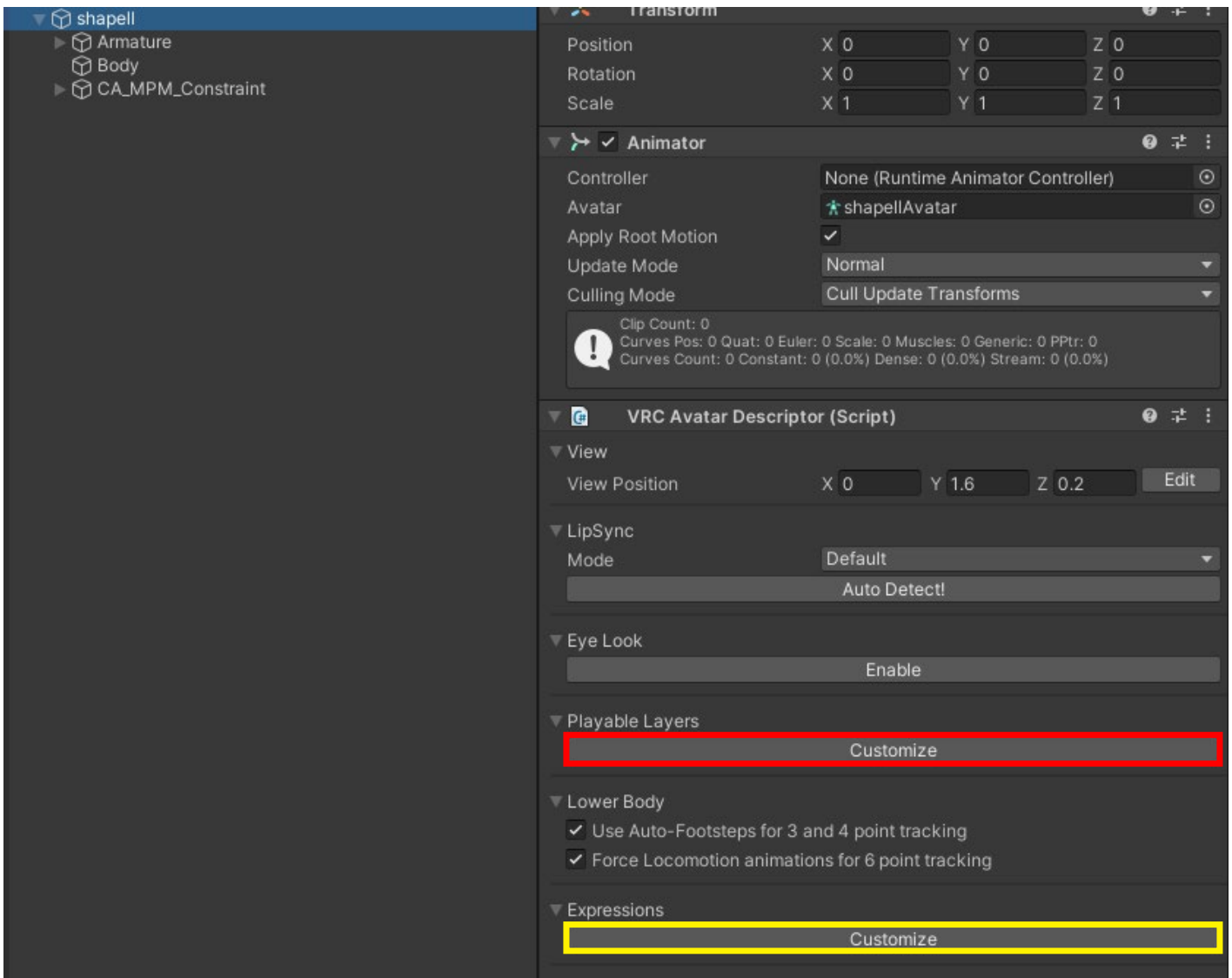
先程手に配置したMagazineConstraint_Targetのオブジェクトを動かし、マガジンを手の位置へ調節を行ってください。



先程変更した、10.joint_MagazineオブジェクトのParentConstraintコンポーネントの赤枠、黄枠内の値をそれぞれ、下の画像の通りに合わせてください。(値をもとに戻す)
マガジンが銃の方へ移動したことを確認してください。

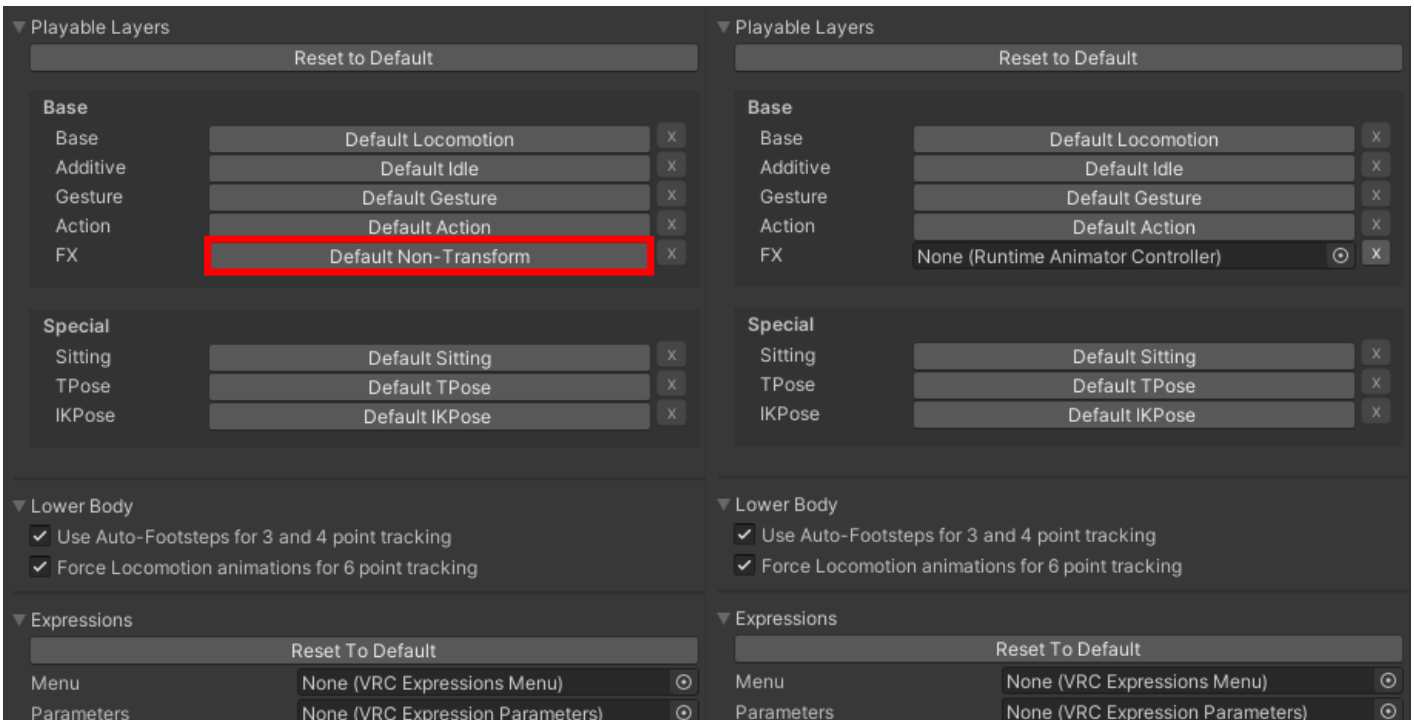
3. FXレイヤー、Expressionメニュー、Expressionパラメーターの設定

・VRC Avatar Descriptor コンポーネントの設定を行う

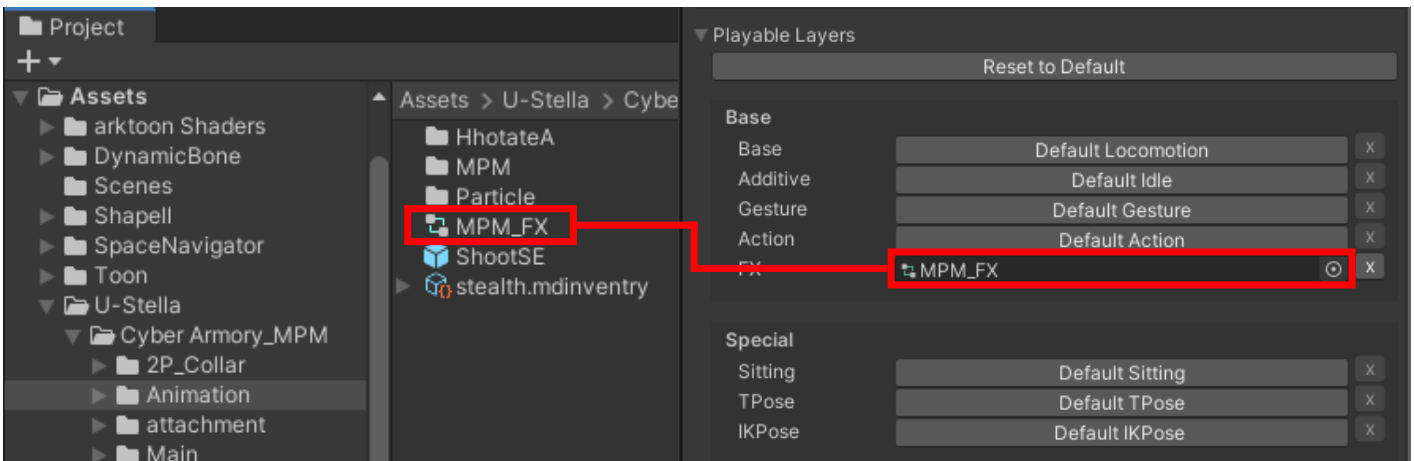


上記画像内赤枠、黄枠のCustomizeボタンをそれぞれ押します。

•FXレイヤーへAnimatorをアタッチする

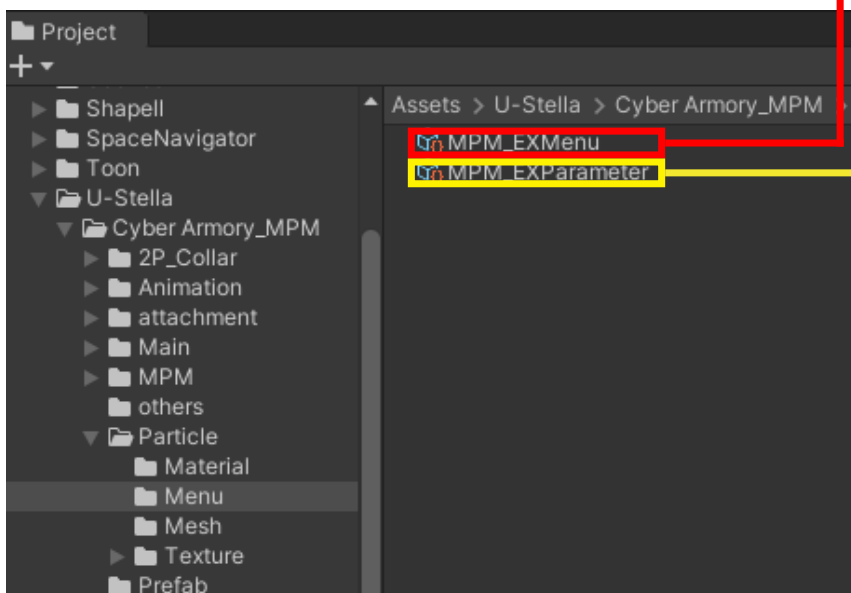
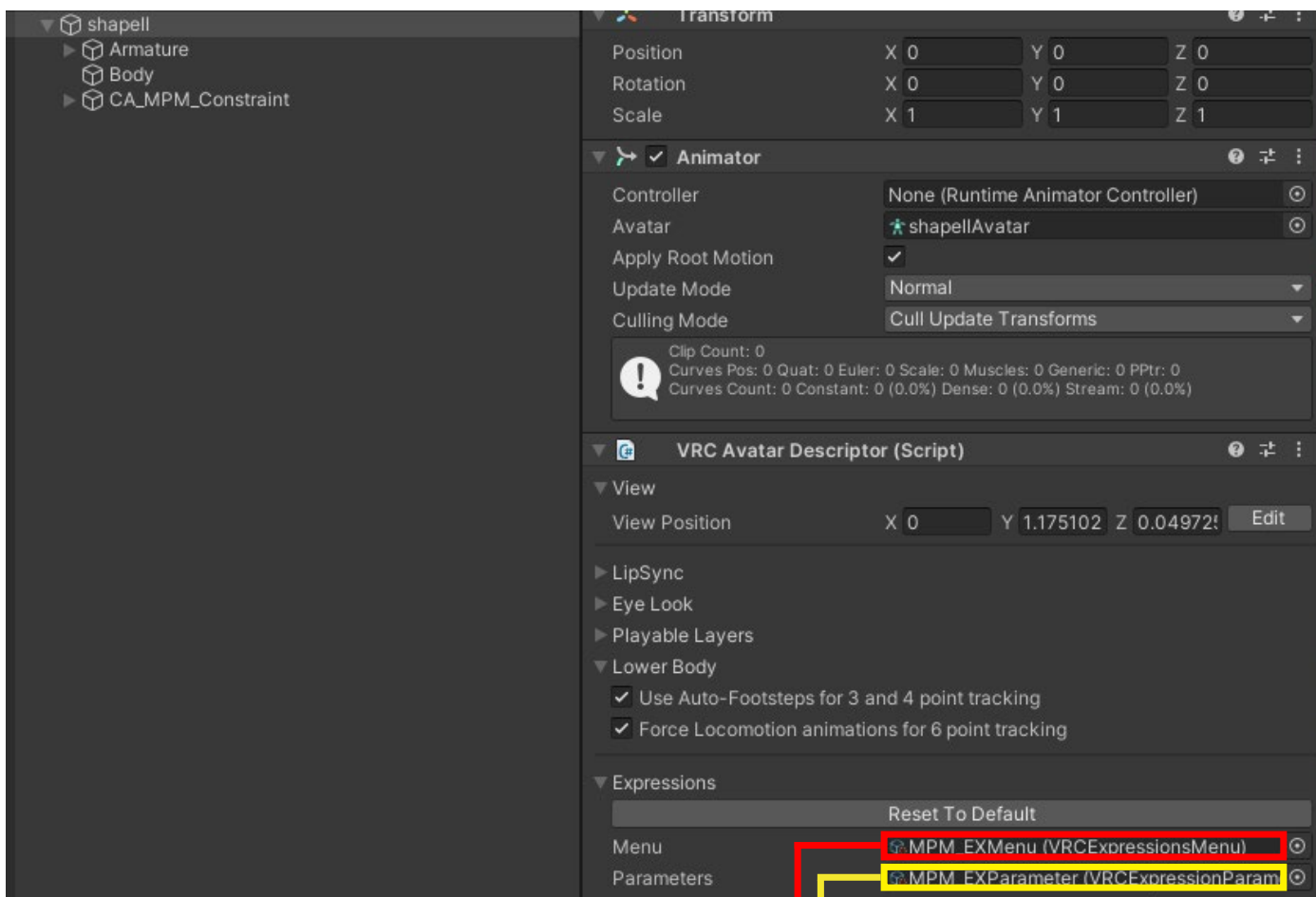


上記画像内赤枠のボタンを押し、FXレイヤーにスロットを空けます



U-Stella/Cyber Armory_MPM/Animation フォルダにある "MPM_FX" AnimatorファイルをPlayable LayersのFXレイヤーへドラッグしてアタッチしてください。

- Expressionメニュー、Expressionパラメーターをアタッチする



U-Stella/Cyber Armory_MPM/Particle/Menu フォルダにある "MPM_EXMenu" ファイルを ExpressionMenu スロットへアタッチ、"MPM_EXParameter" ファイルを ExpressionParameters スロットへアタッチします。

以上で Cyber Armory MPM の設定は終わりです。