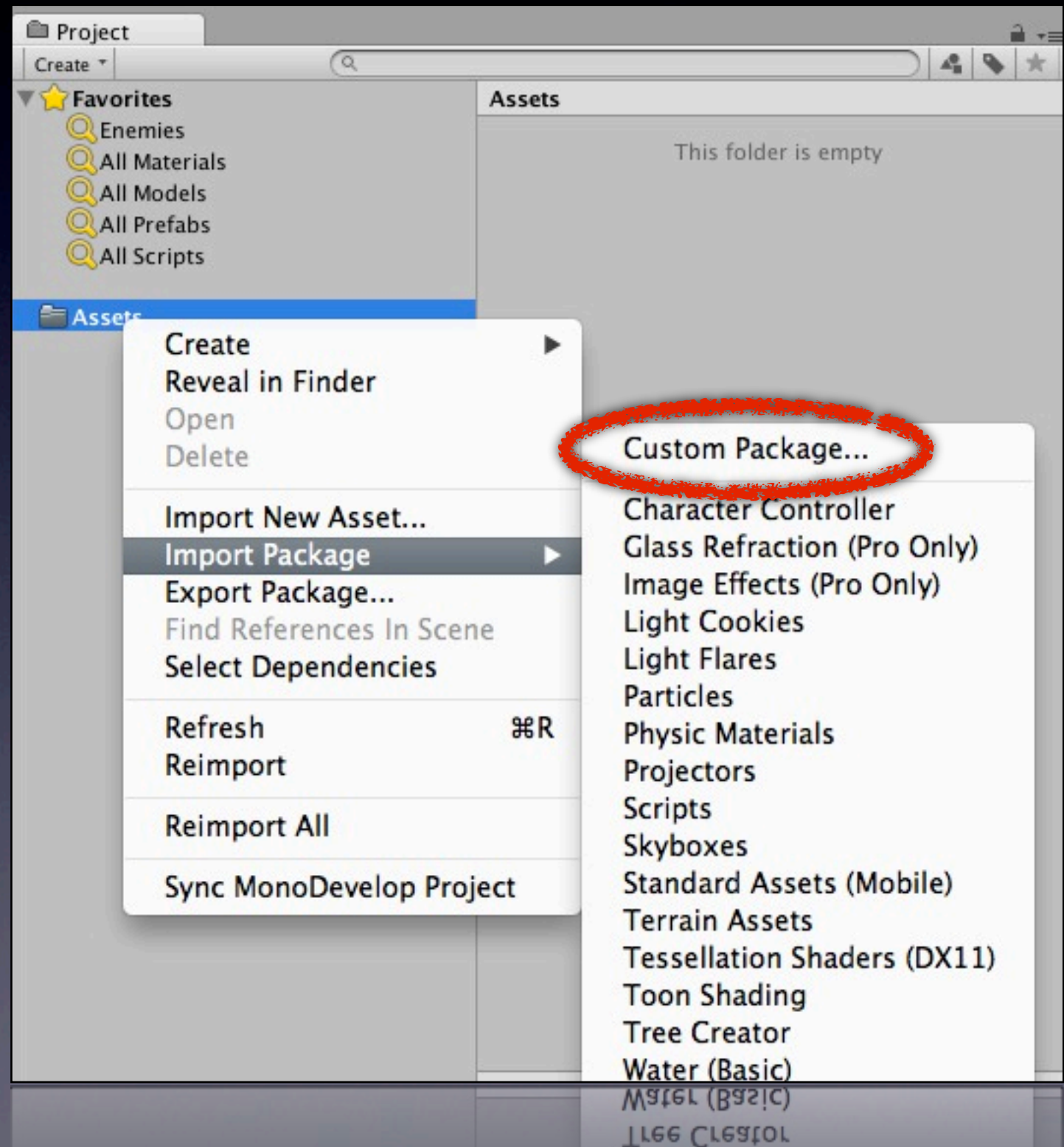




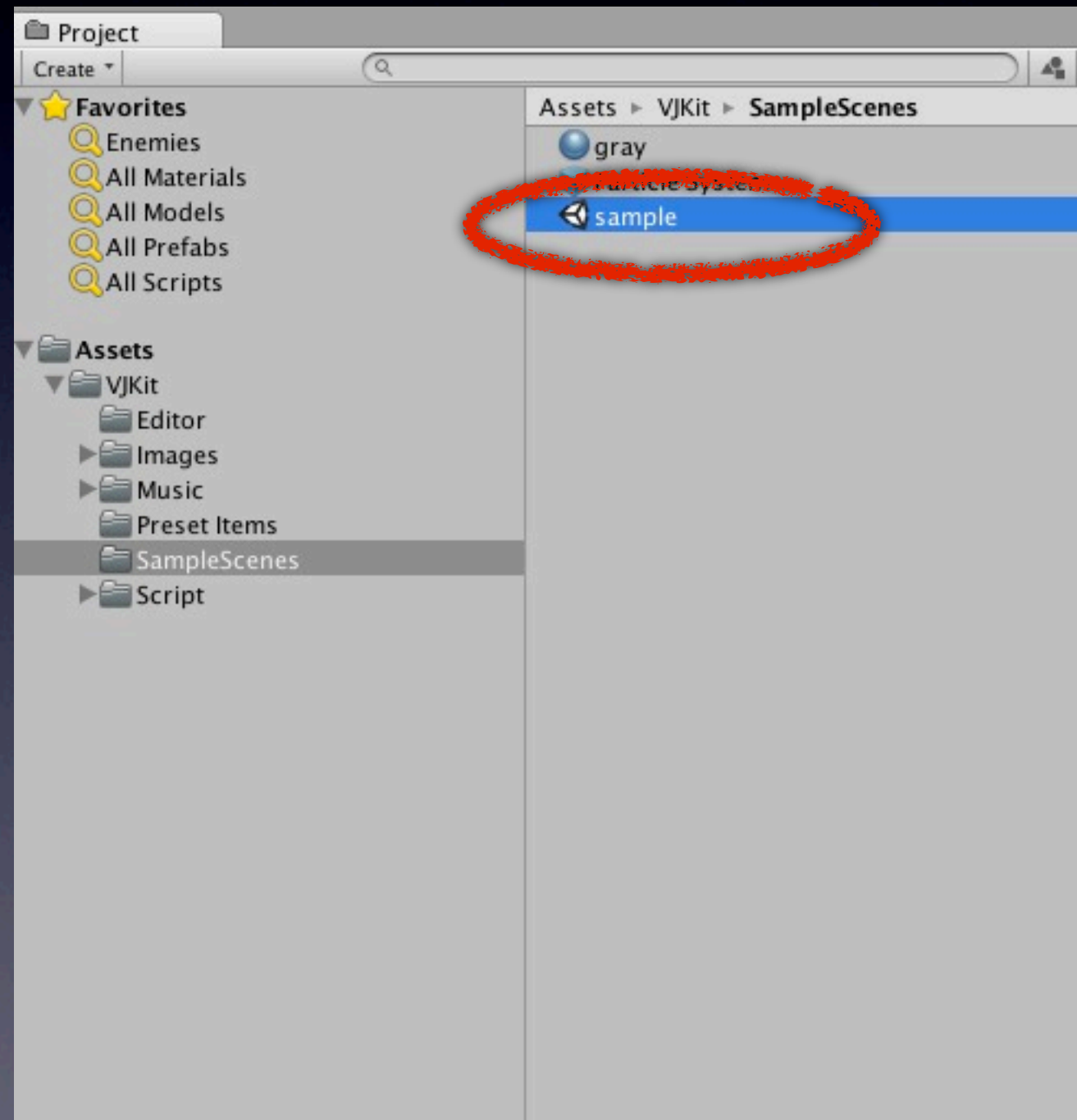
VJ スターターキット の  
かんたんな説明！

# 最初にすること

- packageのインポート！
- **fuZe\_VJ\_StarterKit.unitypackage**

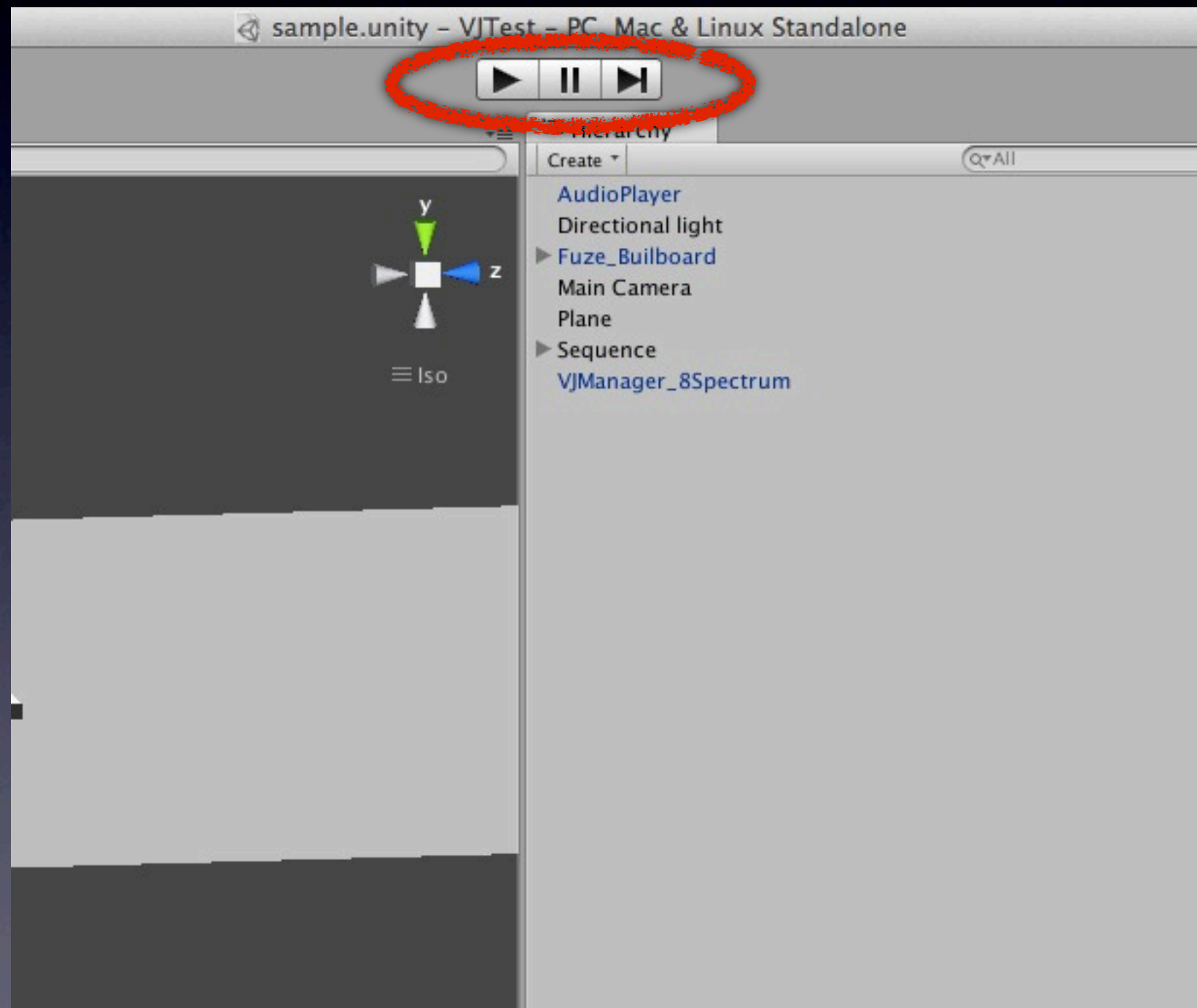


# サンプルを開いて見よう！





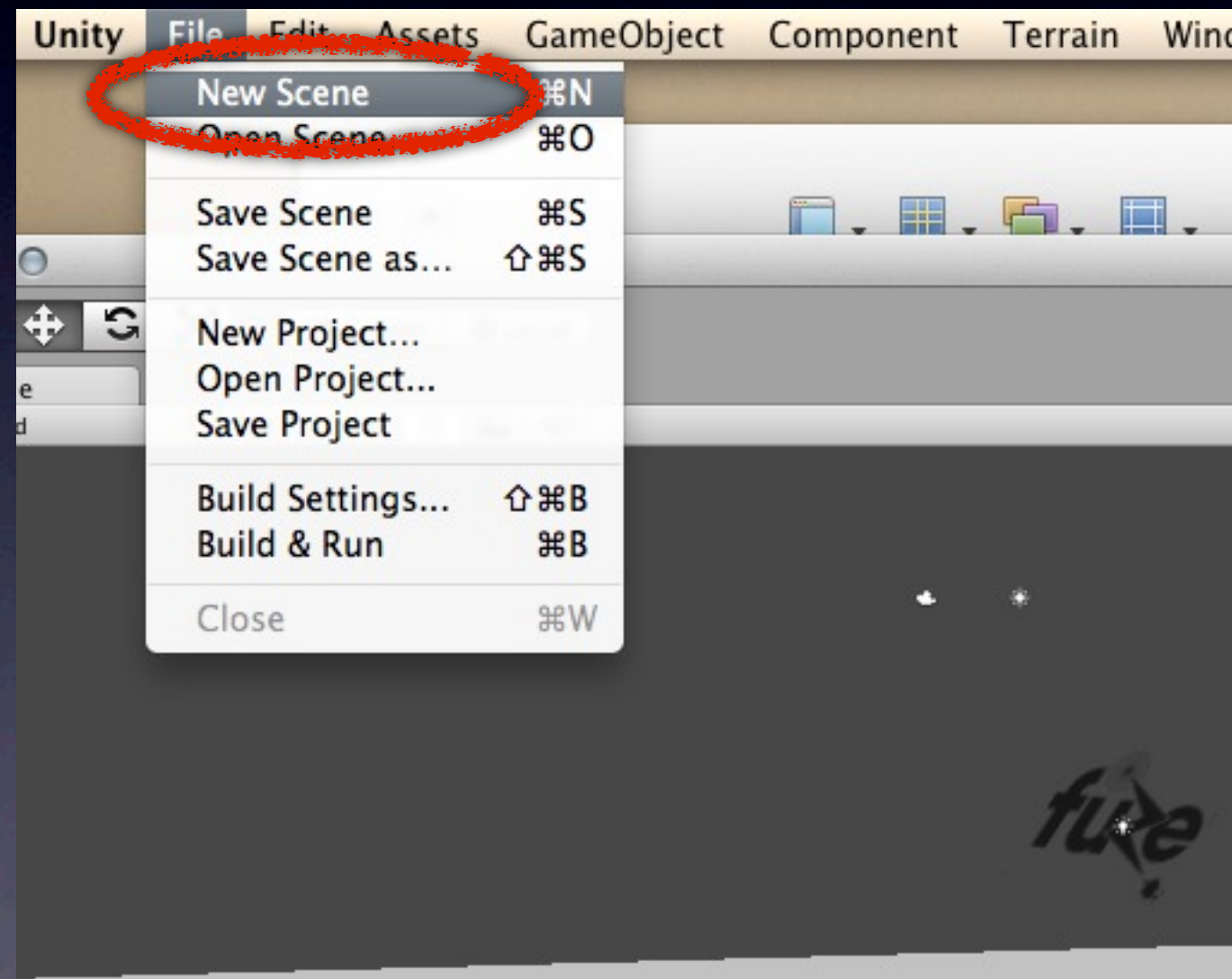
# 再生ボタン！



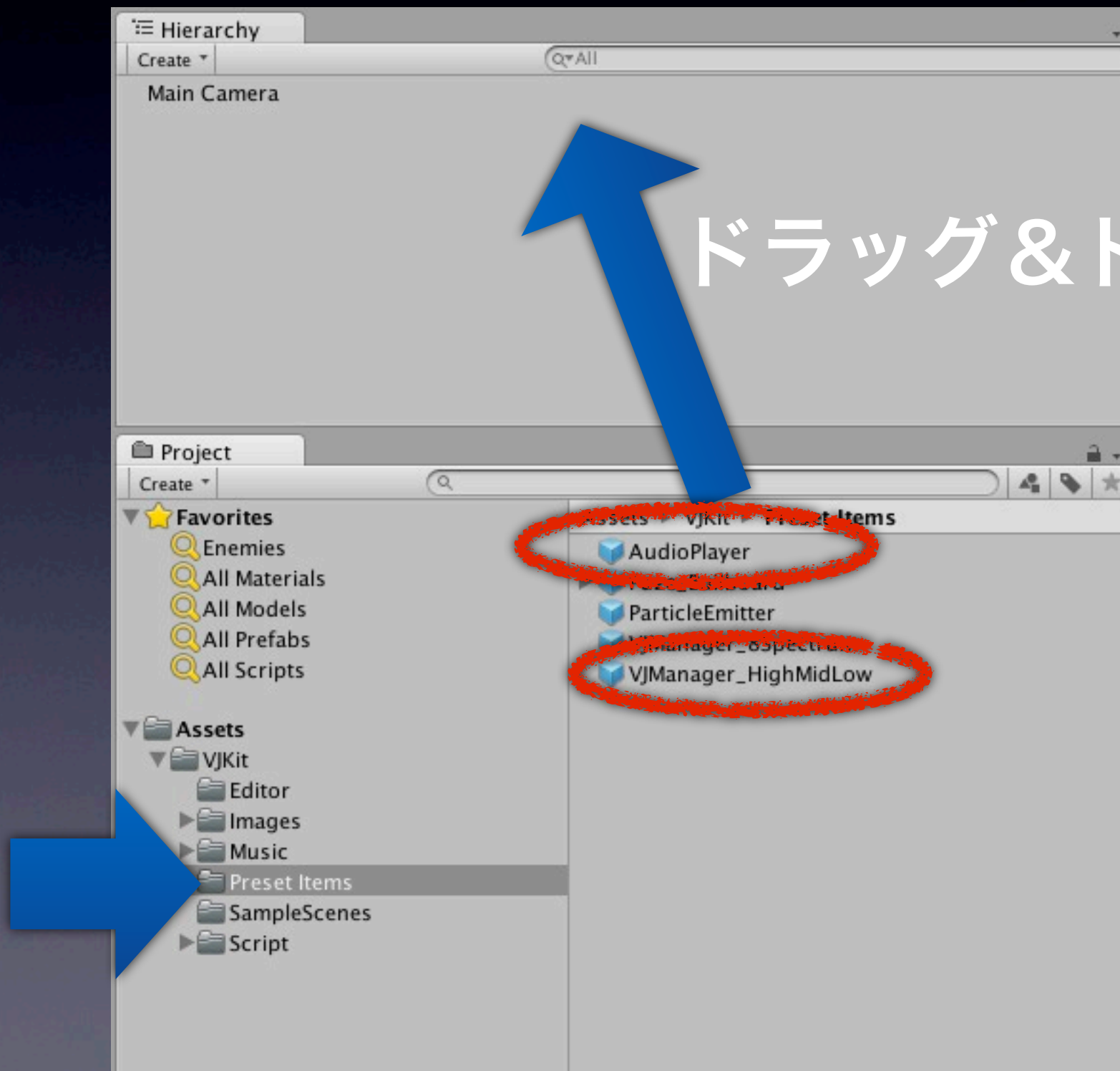
# サンプル画面



# ゼロから作ってみよう

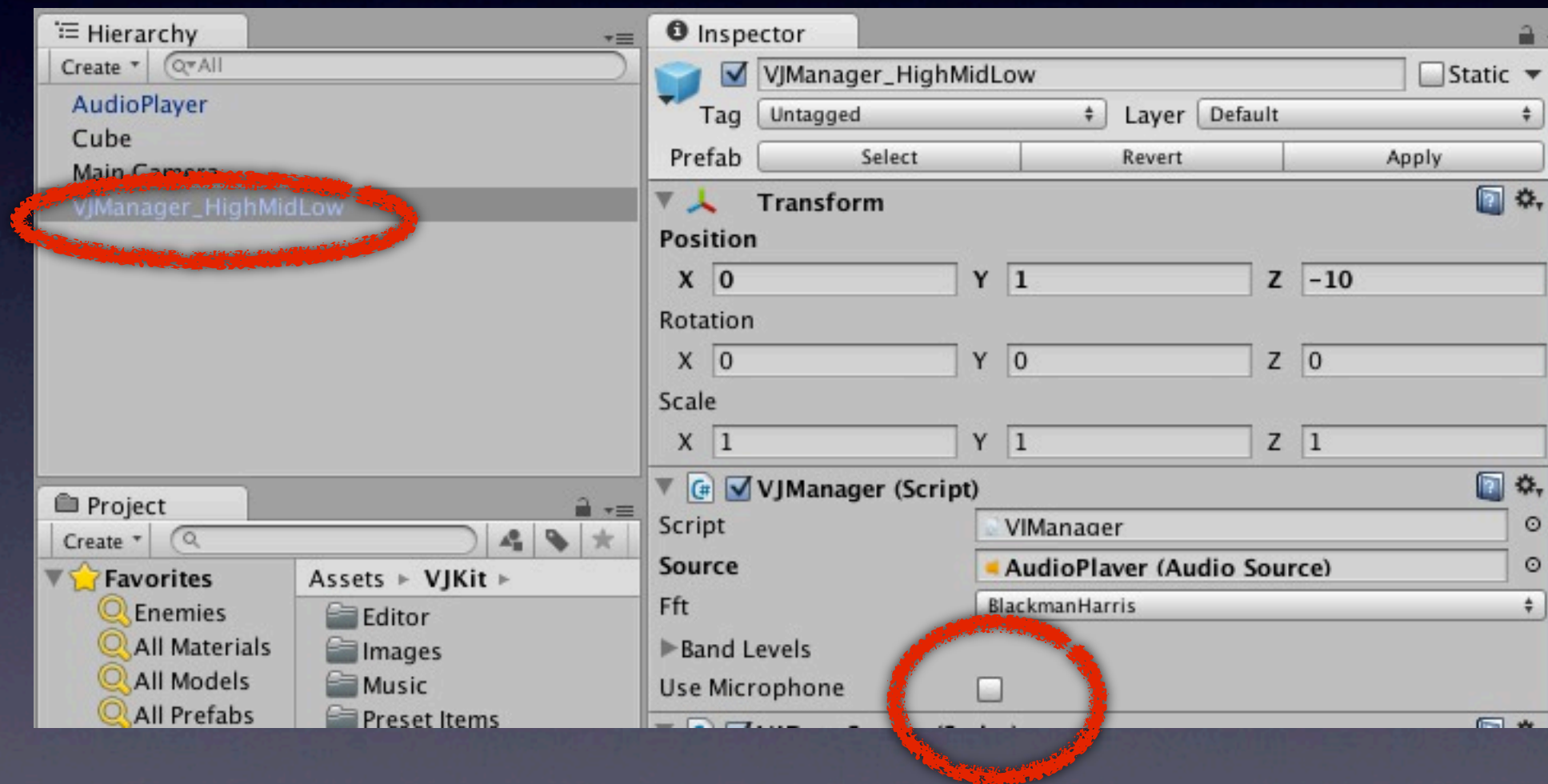


# VJManagerとAudioPlayerを シーンに配置





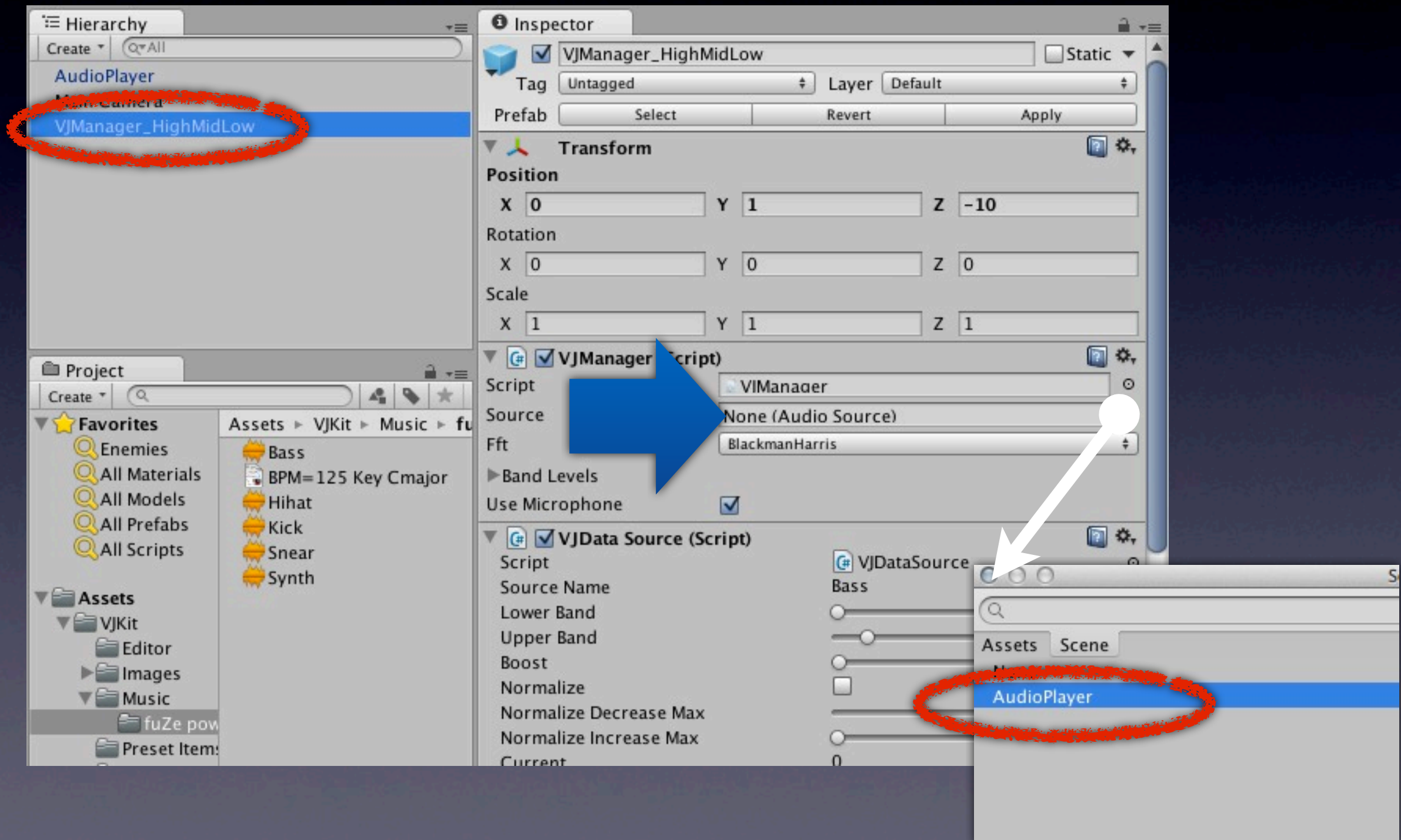
# マイクを使わない設定にな ってるか確認



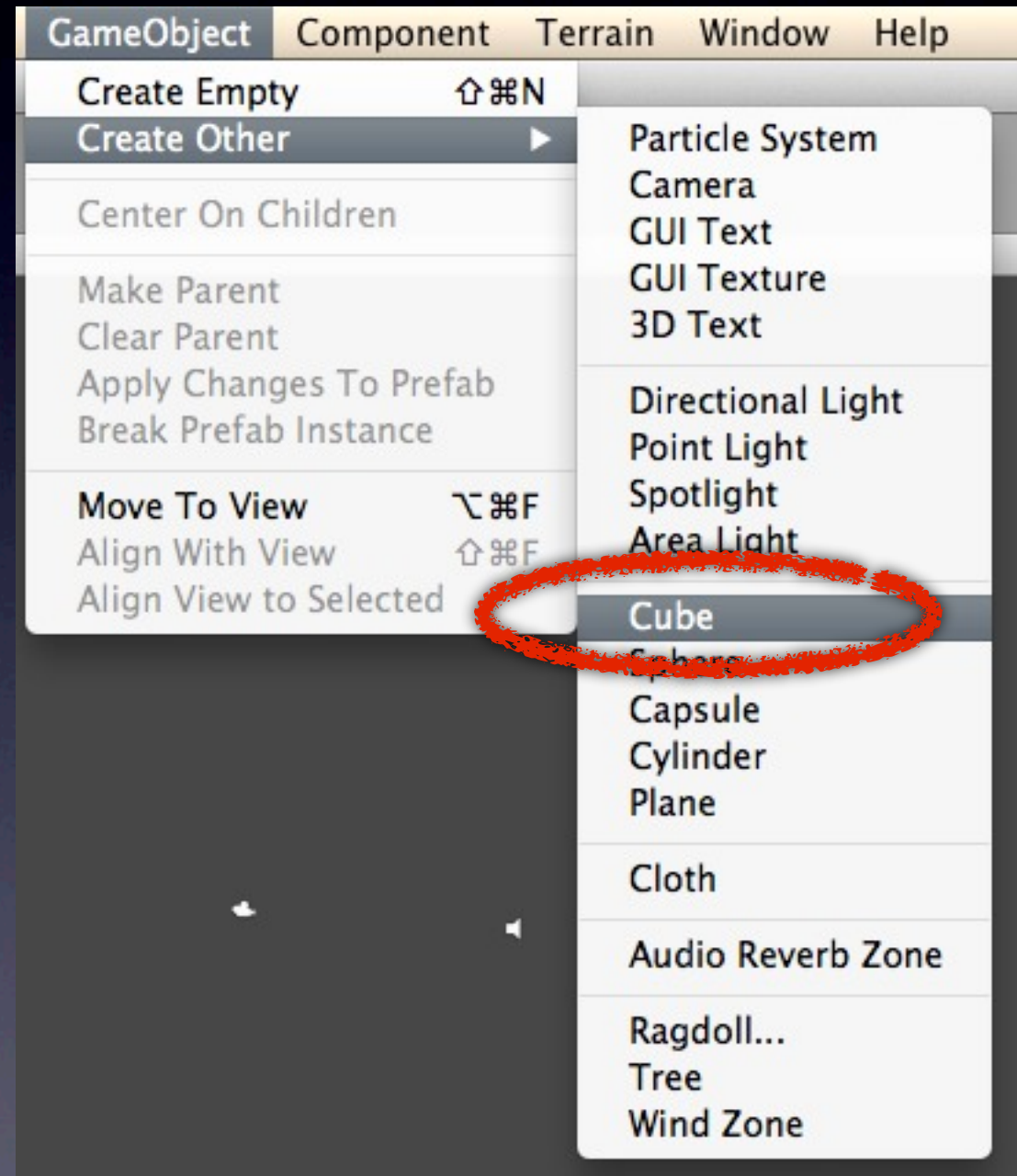
ここにチェックが付いていたら外す



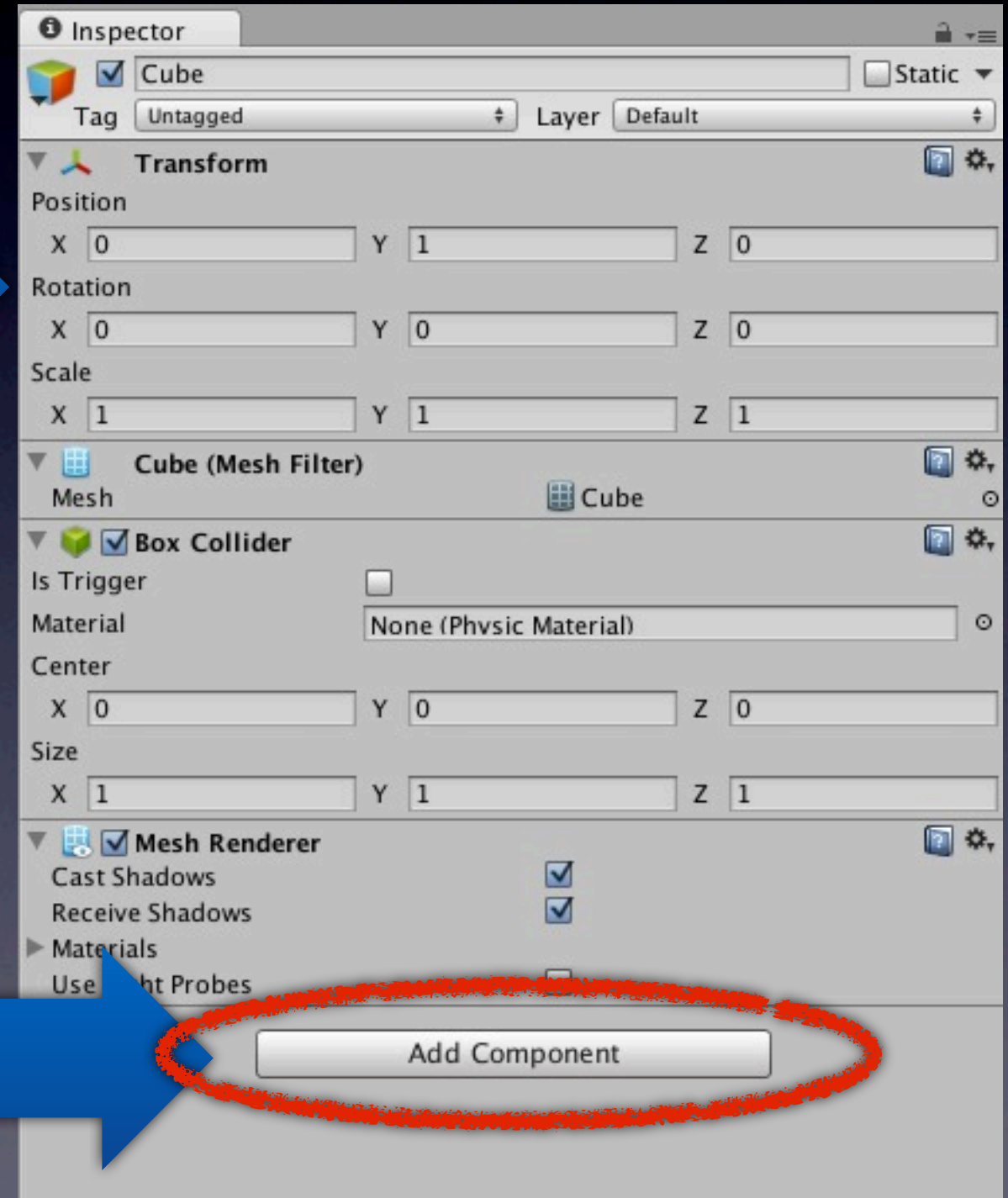
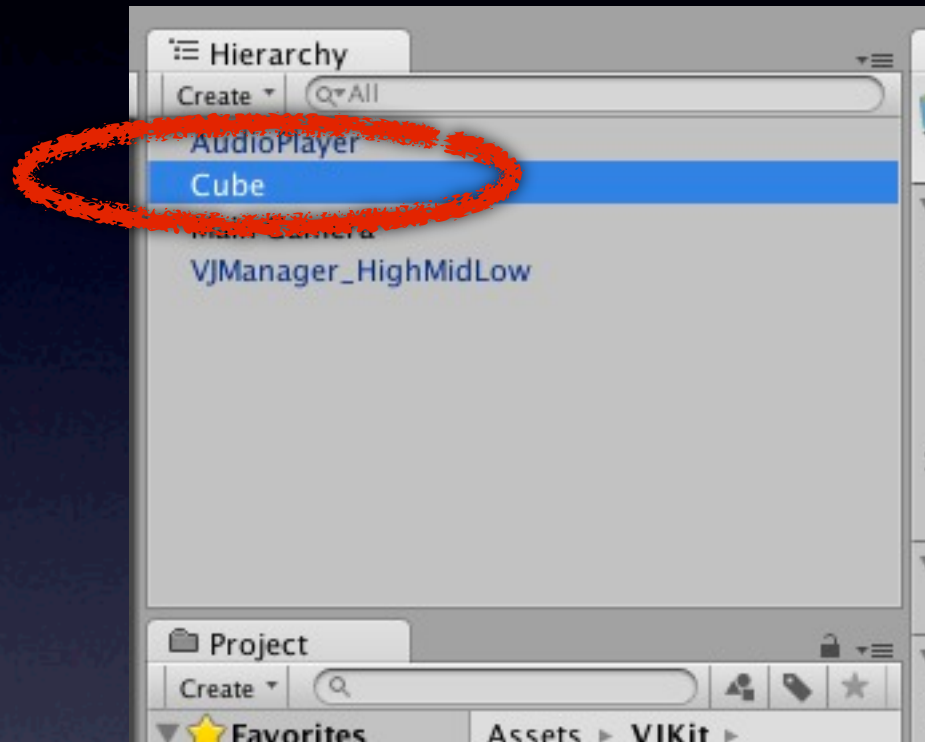
# サウンドソースを設定



# Cubeを作るう



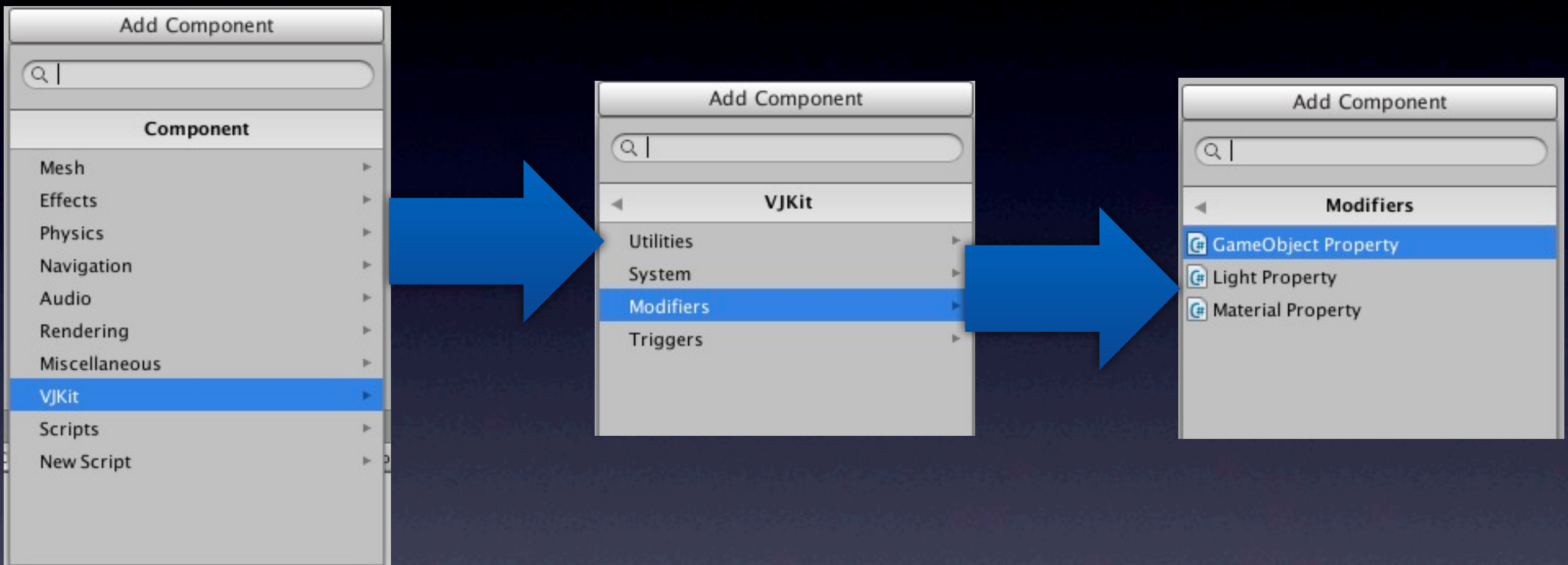
# Cubeを動かそう！



Hierarchyの”Cube”をクリック  
して、  
インスペクタの”Add  
Component”をクリック



# Cubeを動かそう！

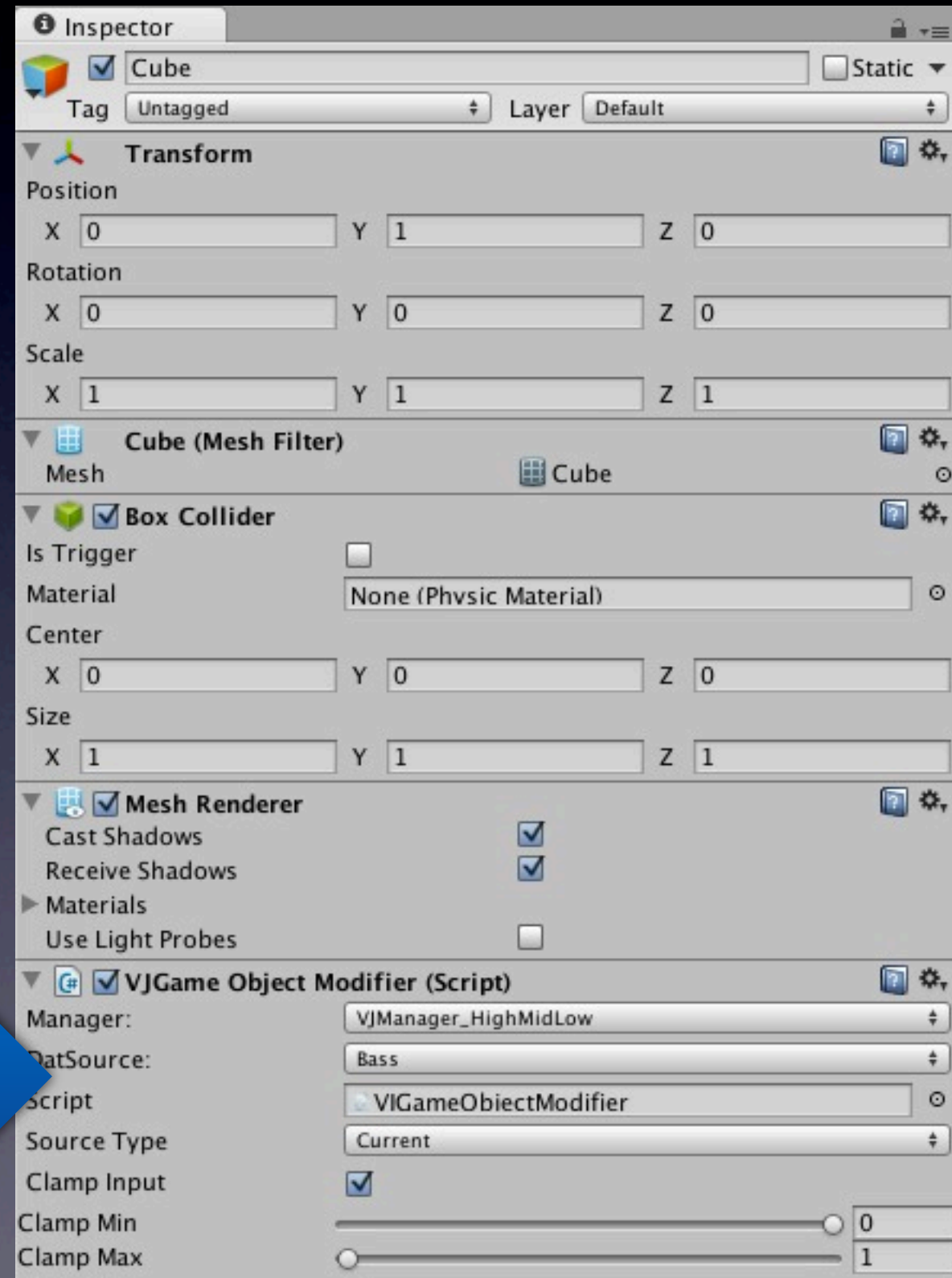


GameObject Propertyを選択



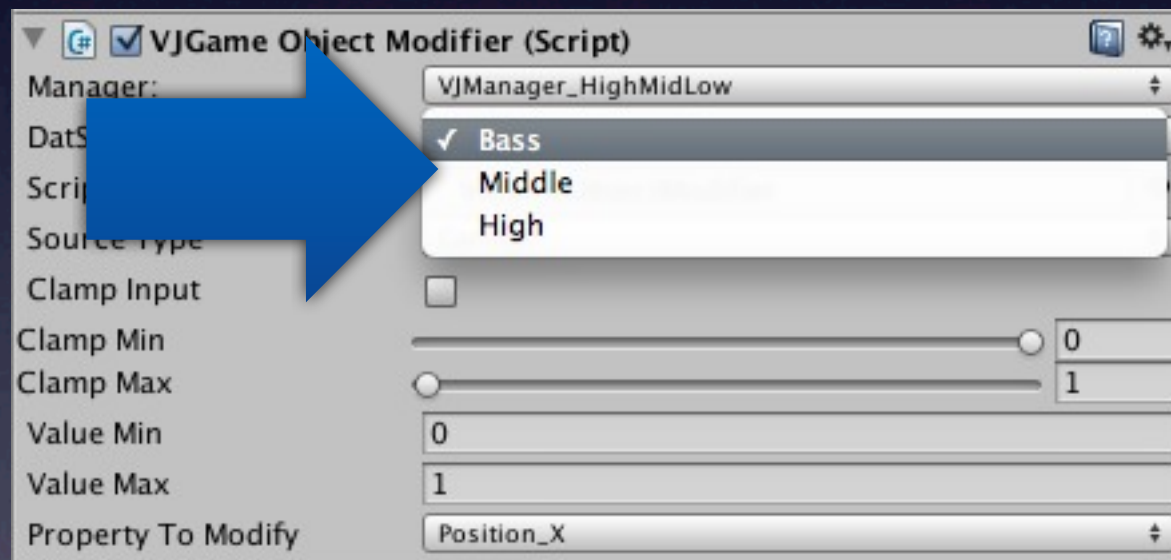
# Cubeを動かそう！

インスペクターに  
新しく”VJGame  
Object Modifier”が  
付きます！

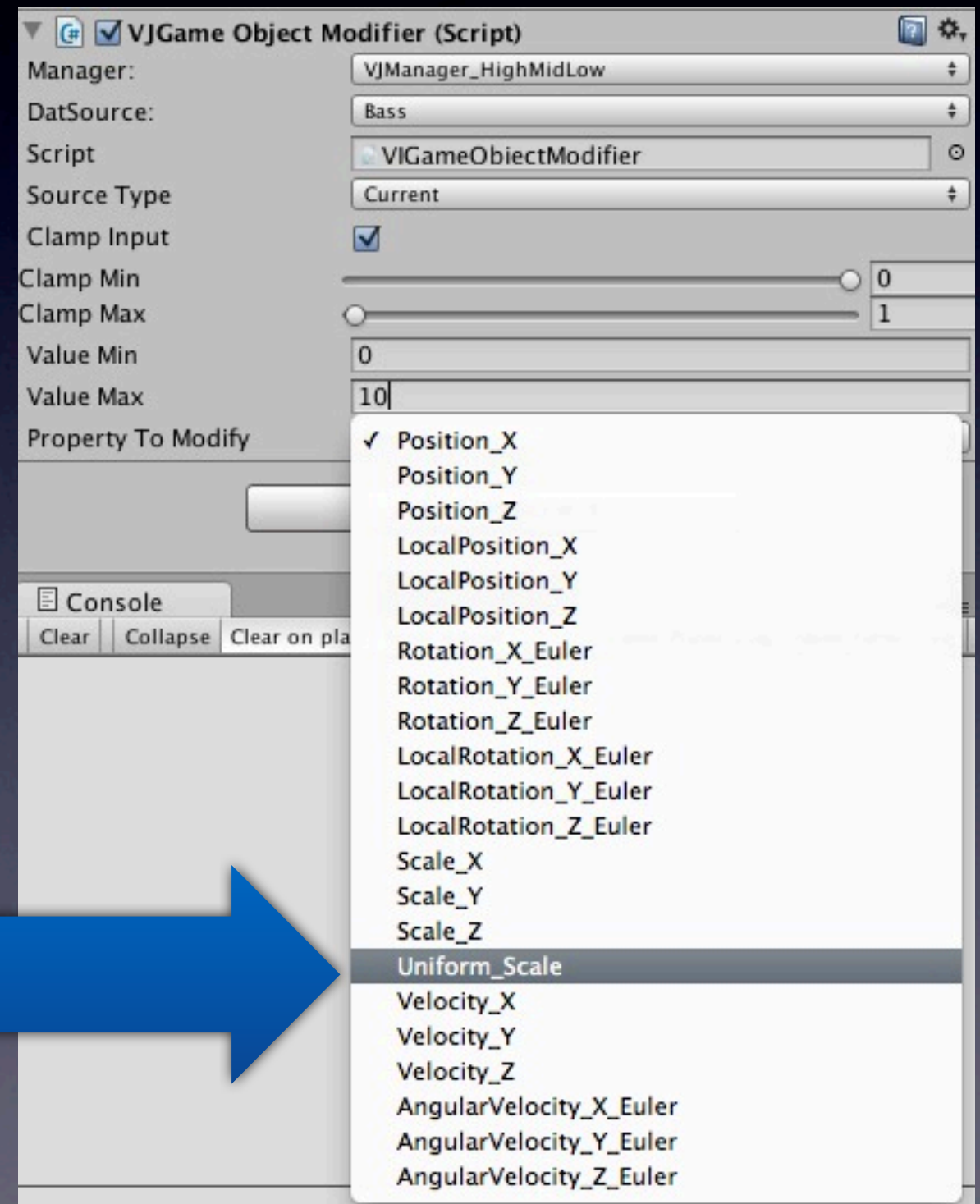


# Cubeを動かそう！

“Bass”(低音)を選択  
選択



“Uniform Scale”を選択



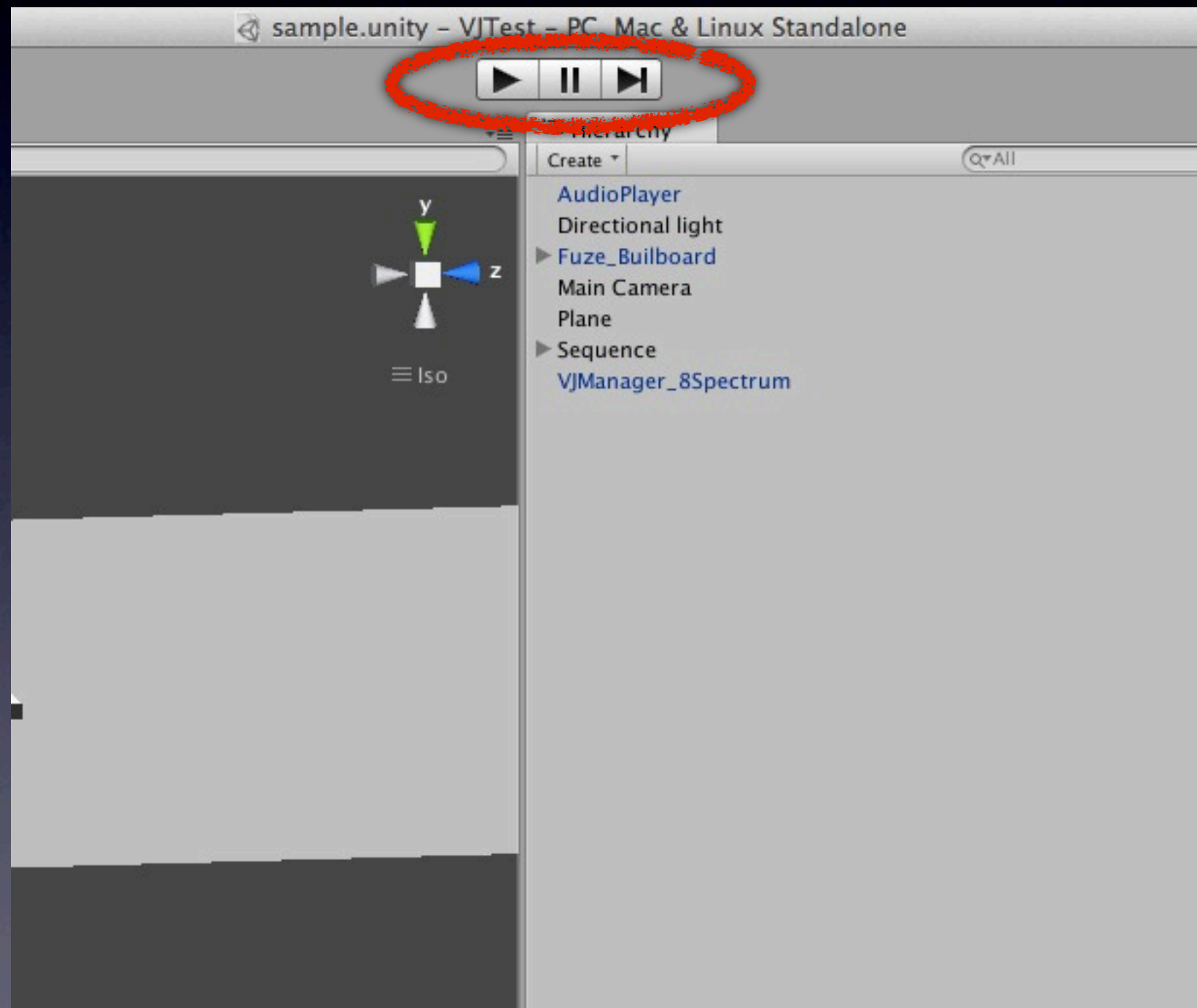
# Cubeを動かそう！

Min/Maxをちょっと大きく、1, 10くらいに！





# 再生ボタン！





キューブが  
大きくなったり小さくなったりしたら  
成功！

