



vjkit スターティングガイド

最初にすること

- zipファイルを解凍する



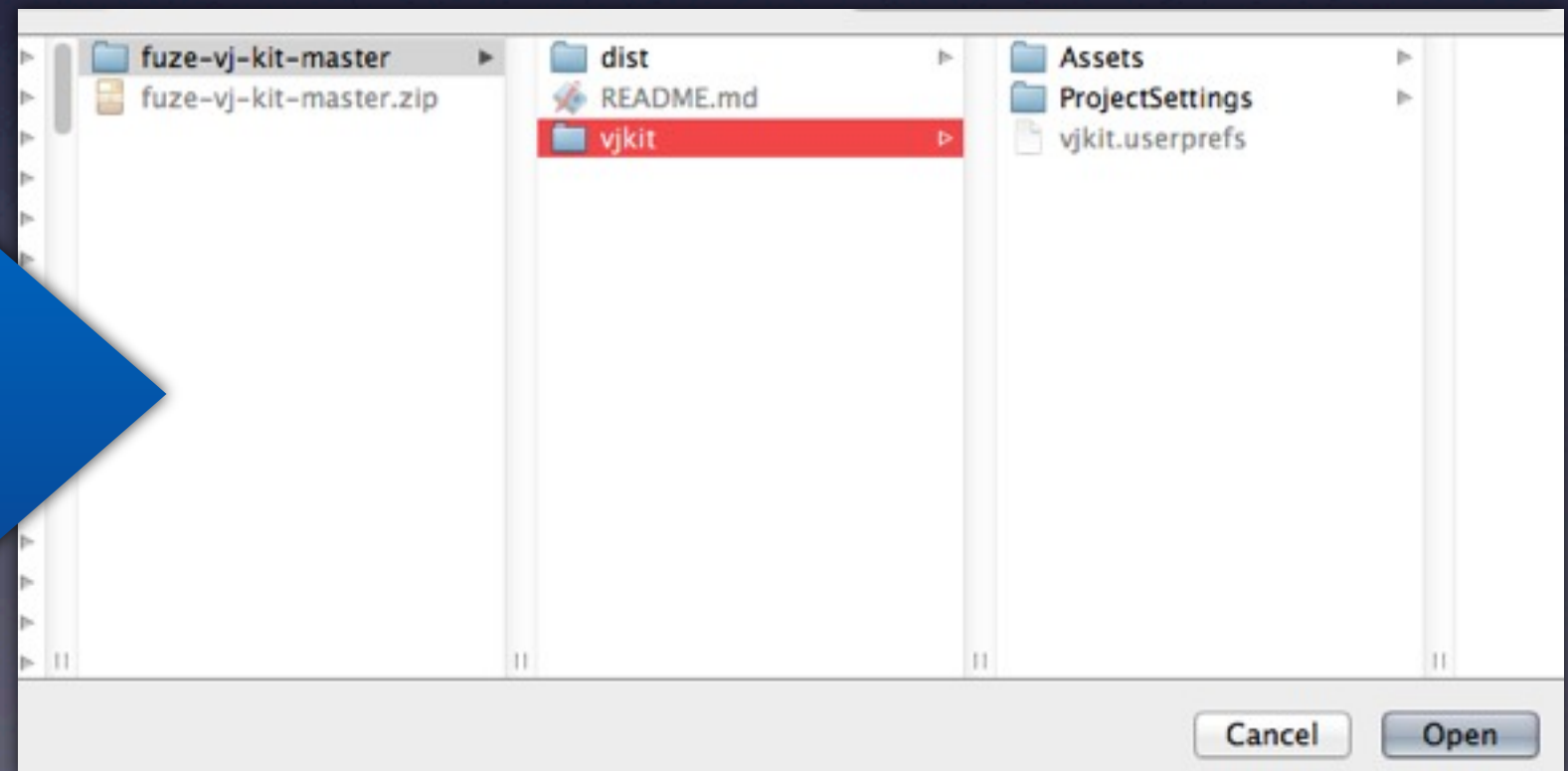
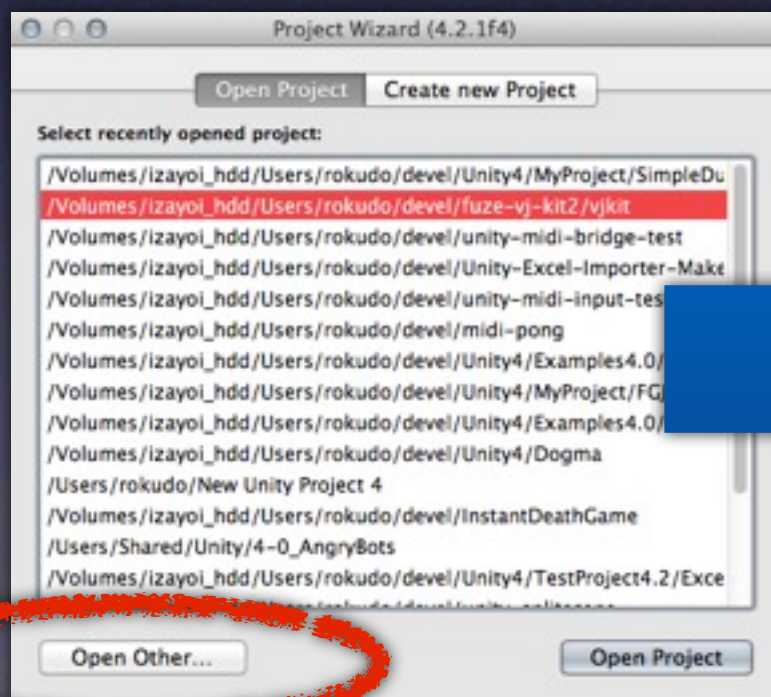
最新版は 常に下記からDL可能です

<https://github.com/unity3d-jp/fuze-vj-kit>

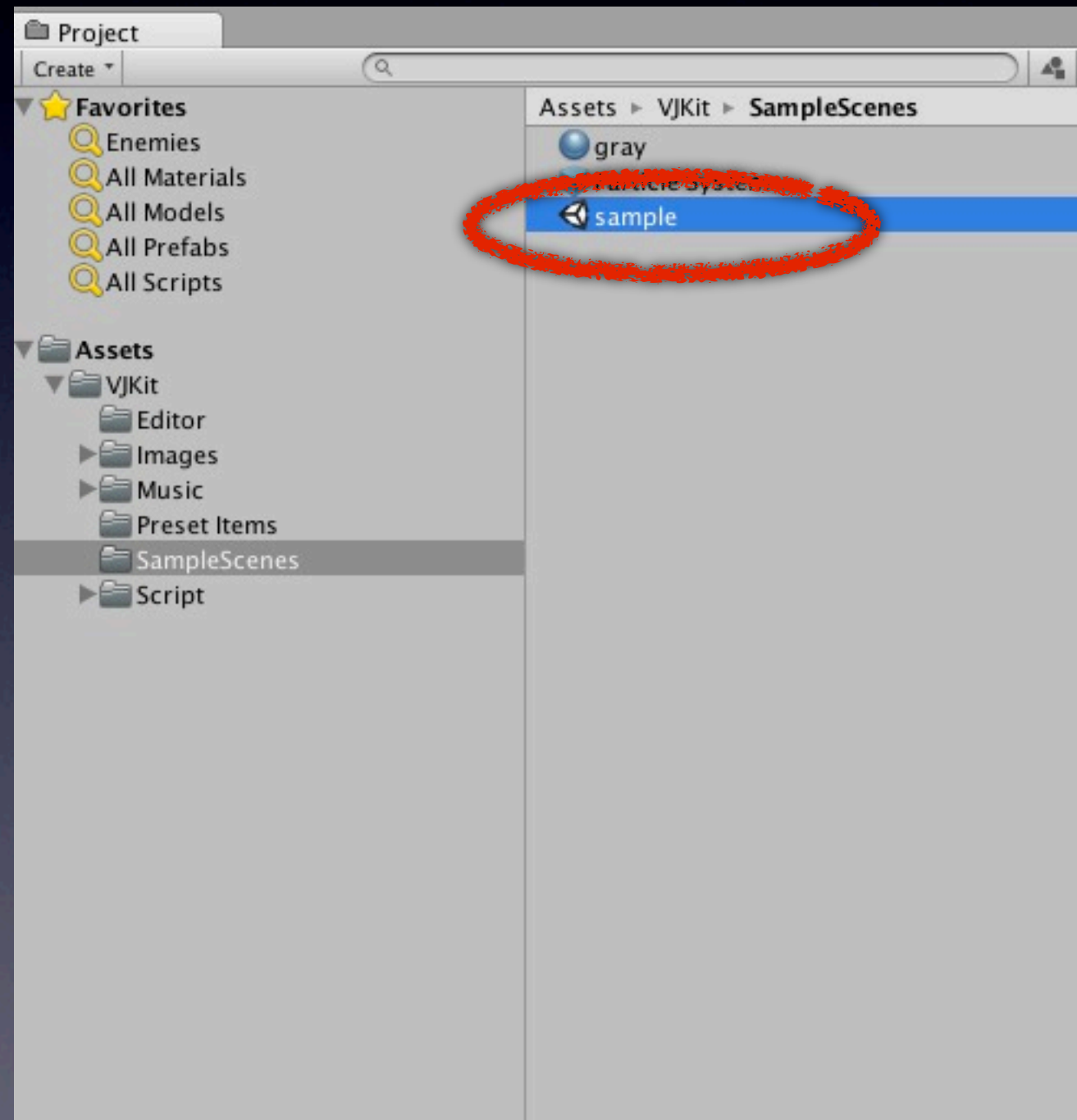
最初にすること

- 解凍したフォルダをUnityで指定して開こう

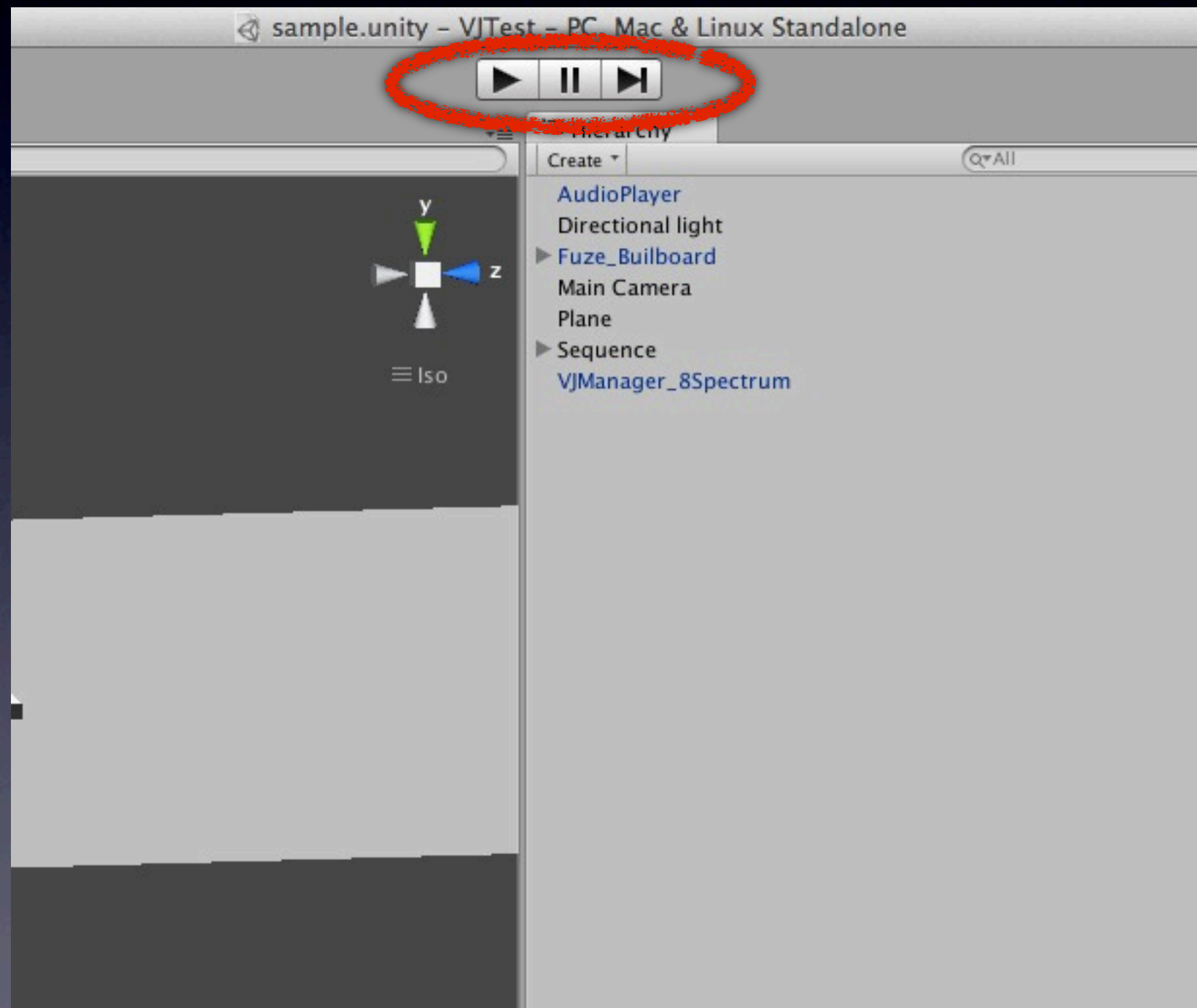
解凍したフォルダ内の
“vjkit” を指定して開きます



サンプルを開いて見よう！



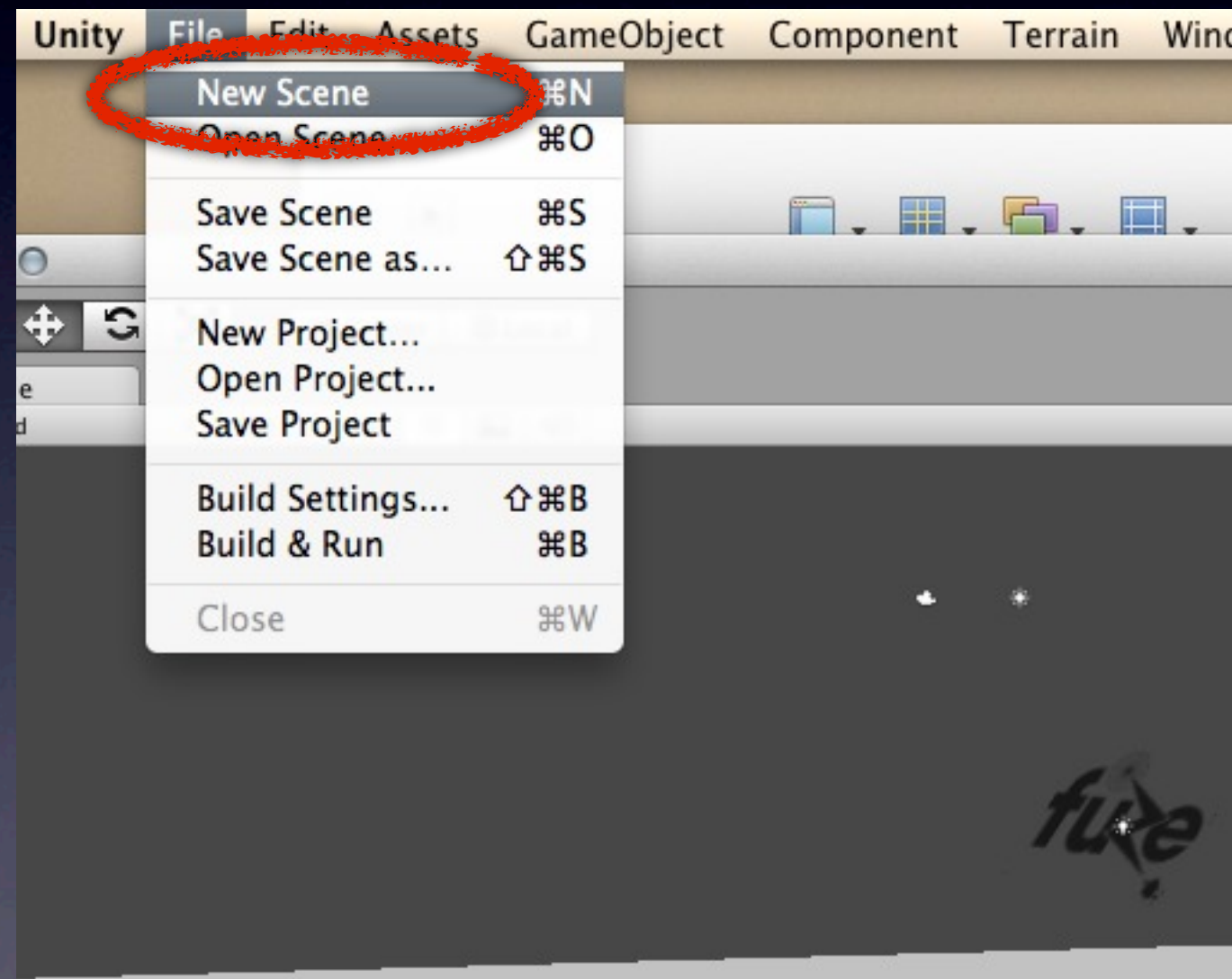
再生ボタン！



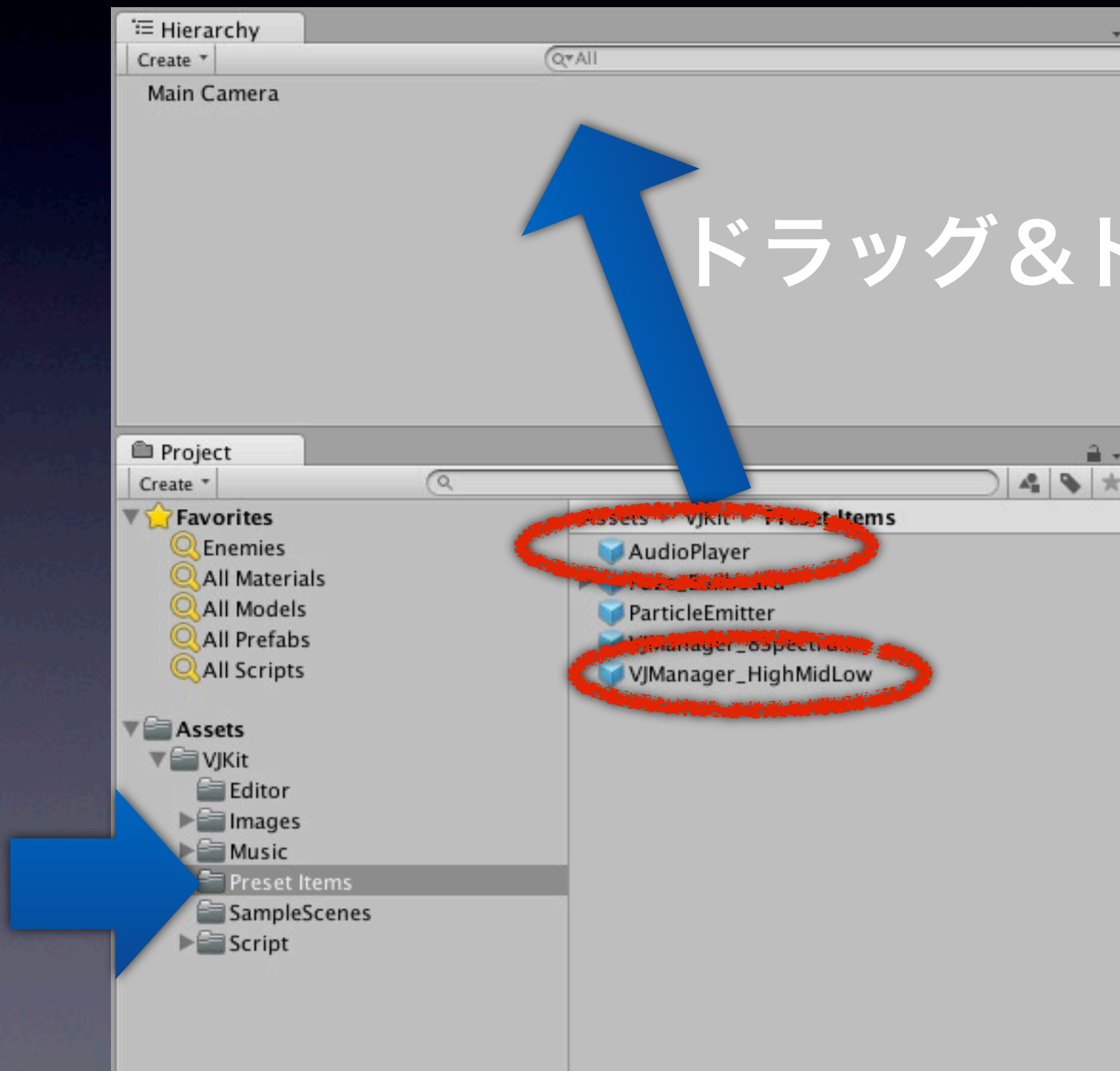
サンプル画面



ゼロから作ってみよう

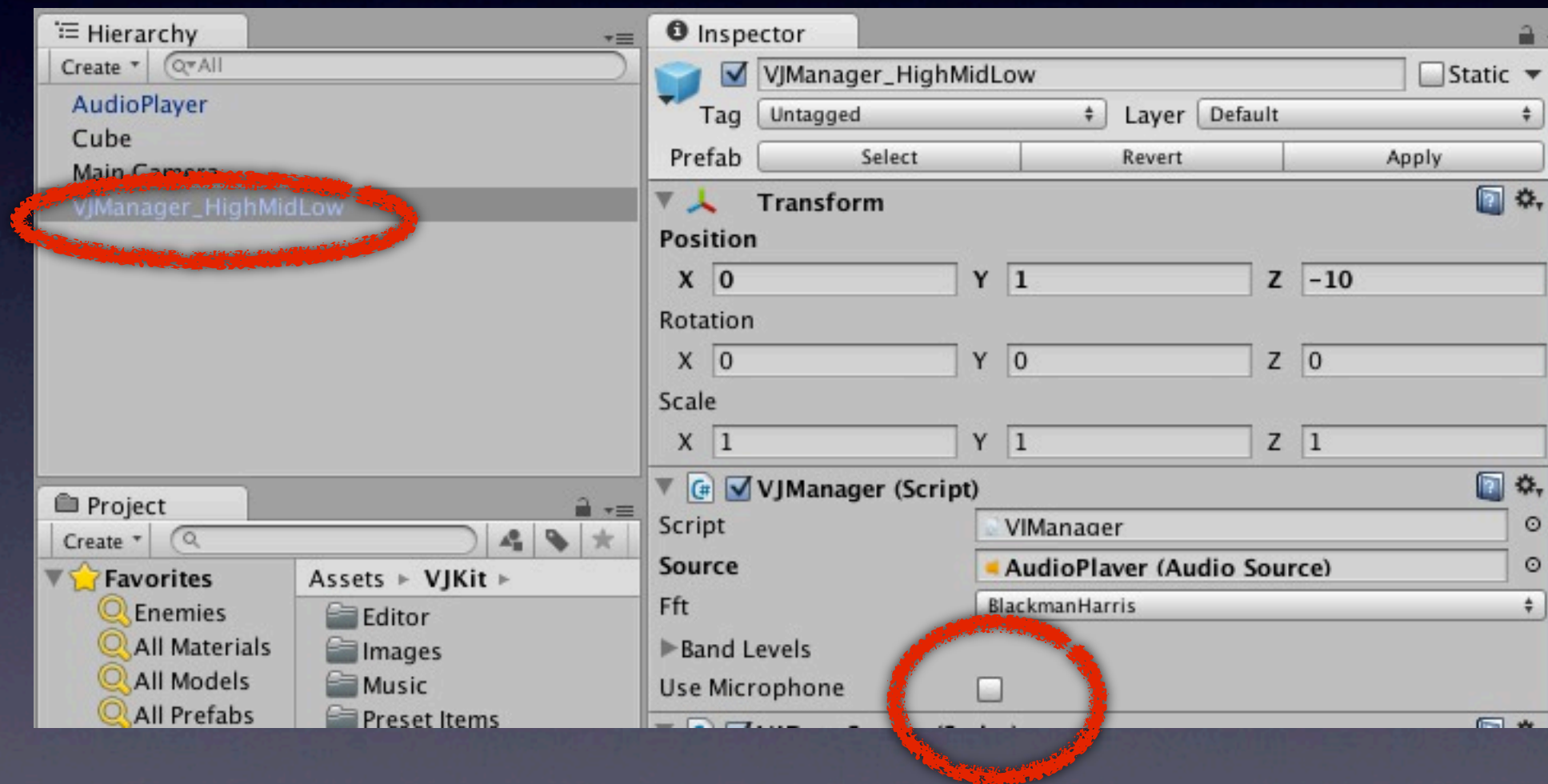


VJManagerとAudioPlayerを シーンに配置



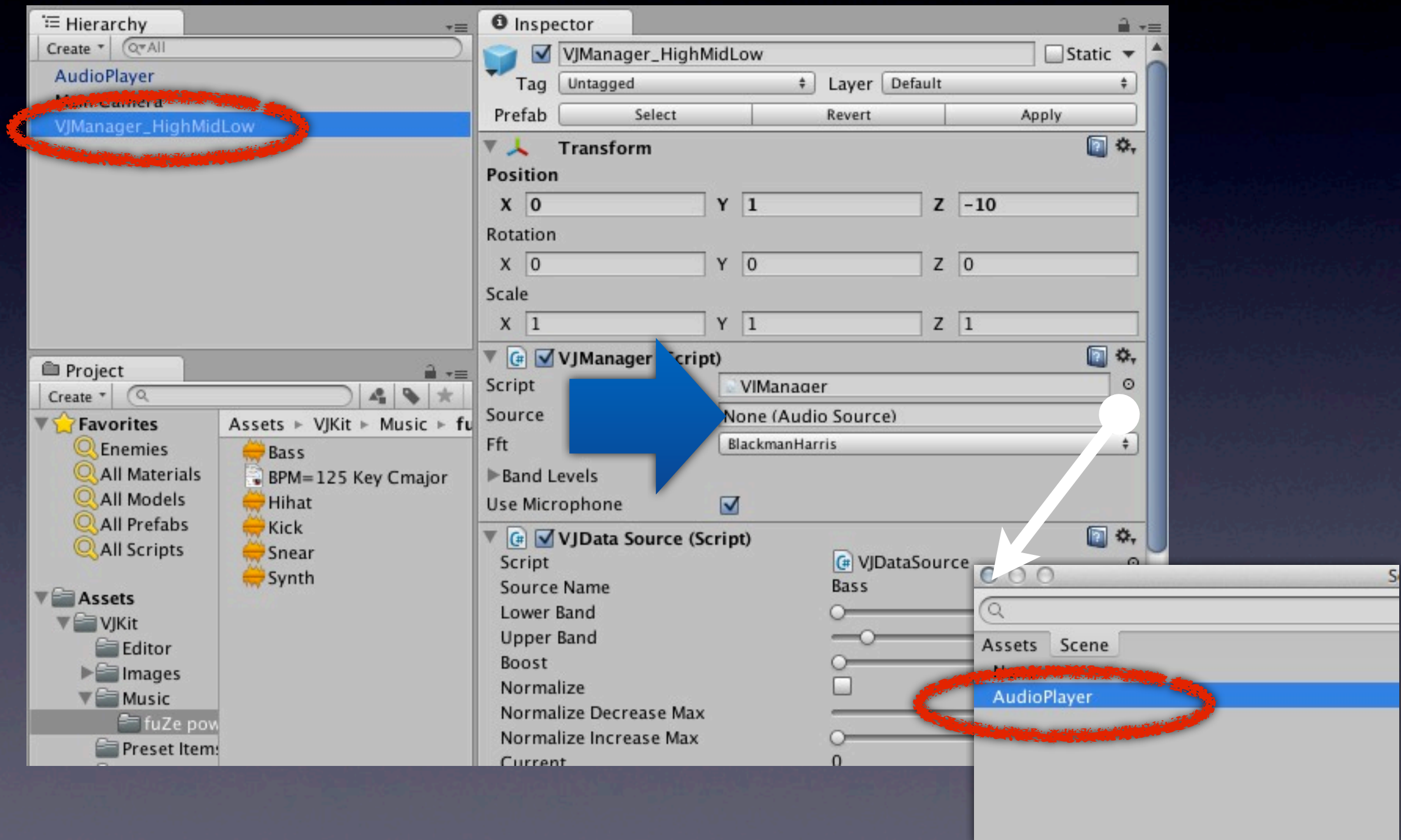
ドラッグ&ドロップ！

マイクを使わない設定に なってるか確認

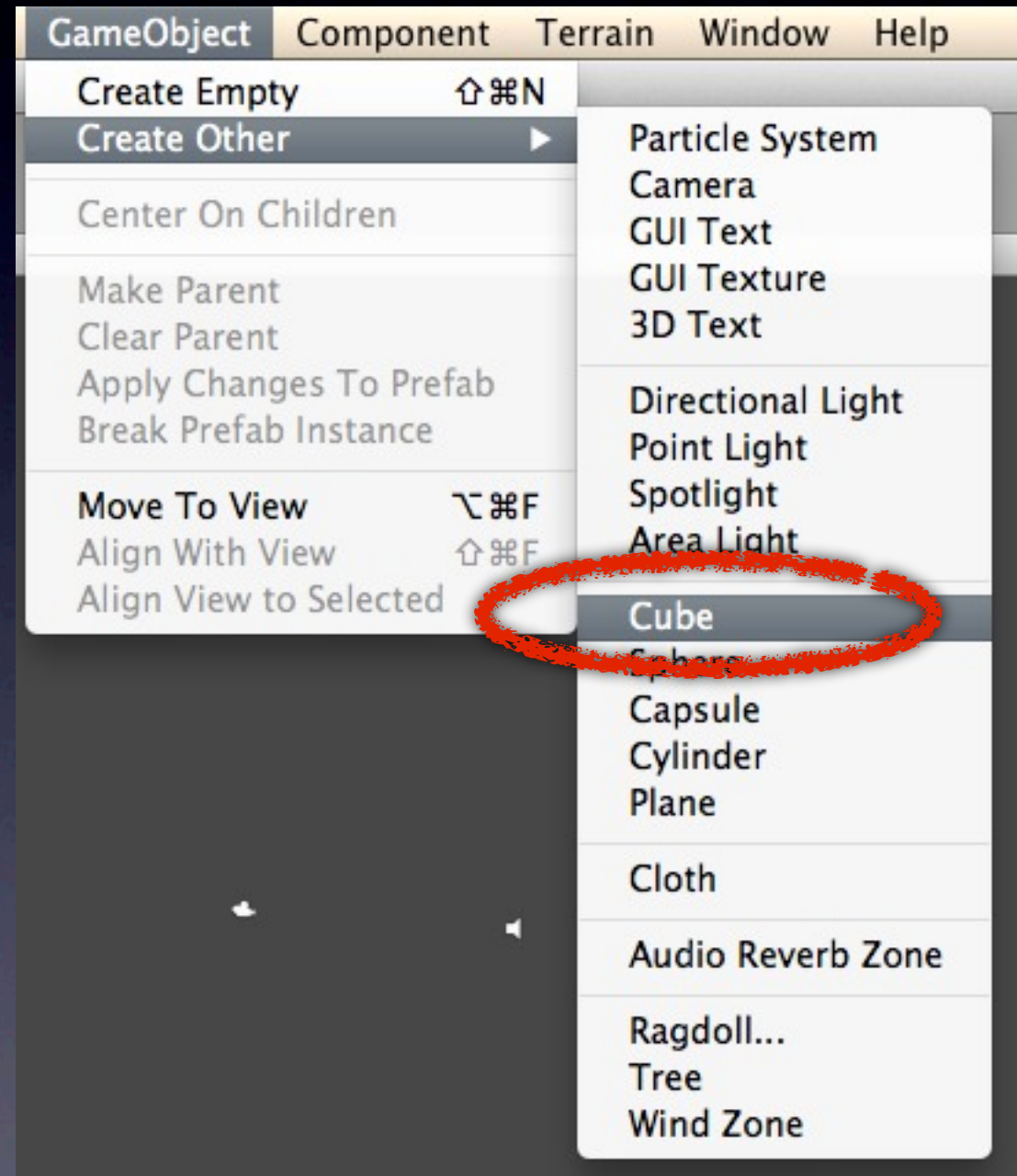


ここにチェックが付いていたら外す

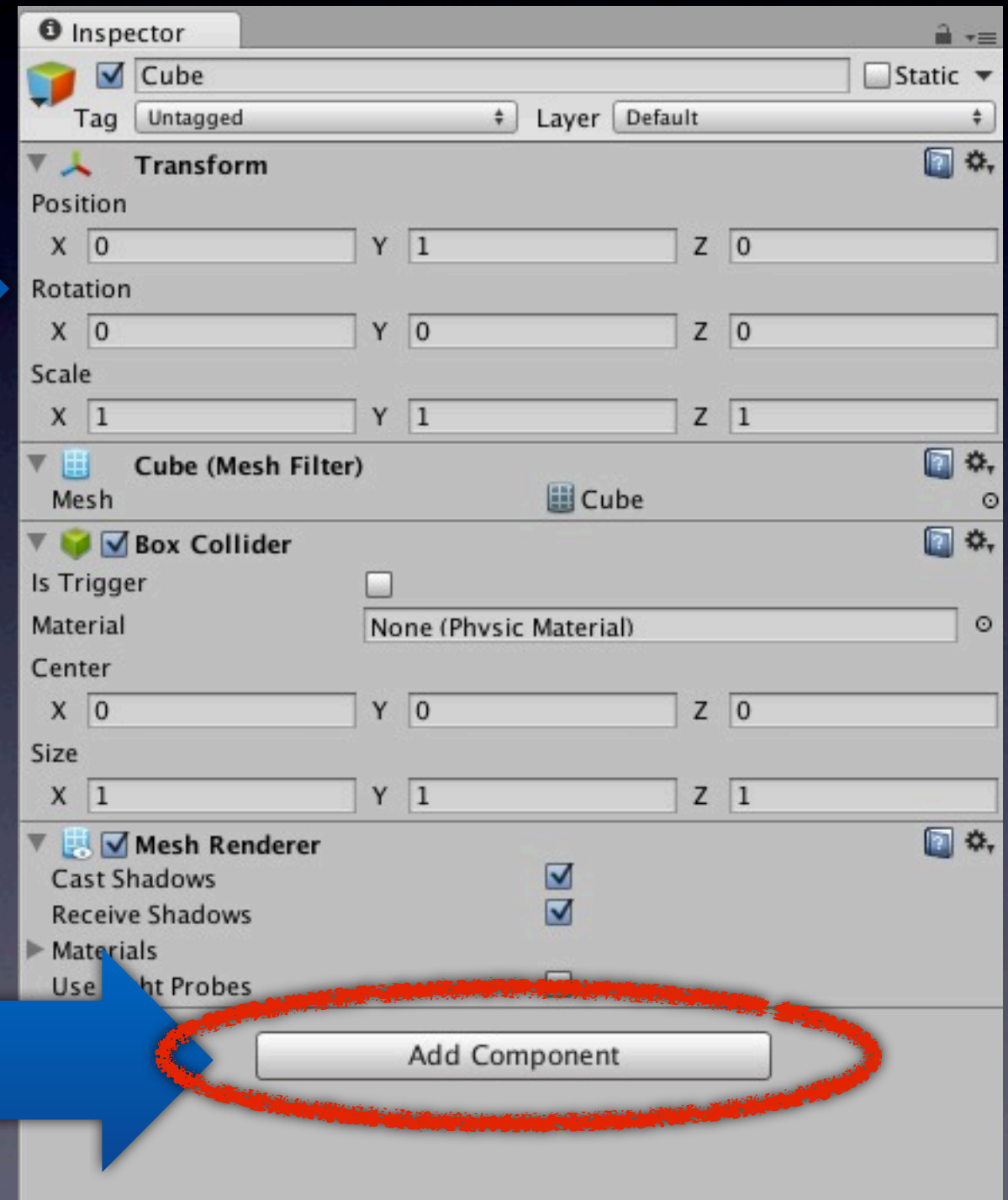
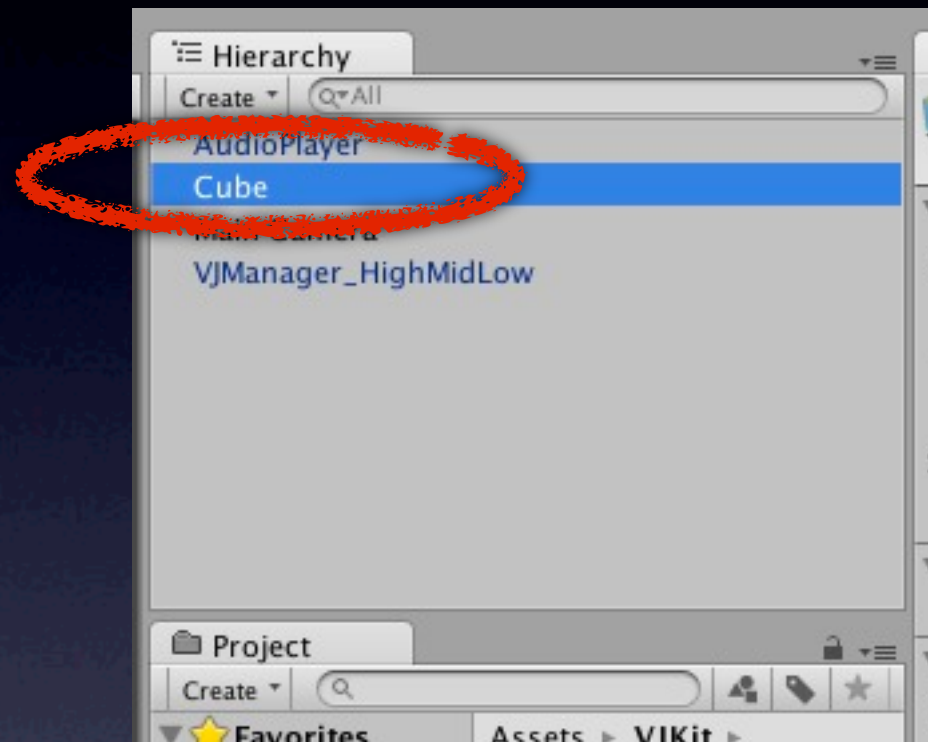
サウンドソースを設定



Cubeを作るう

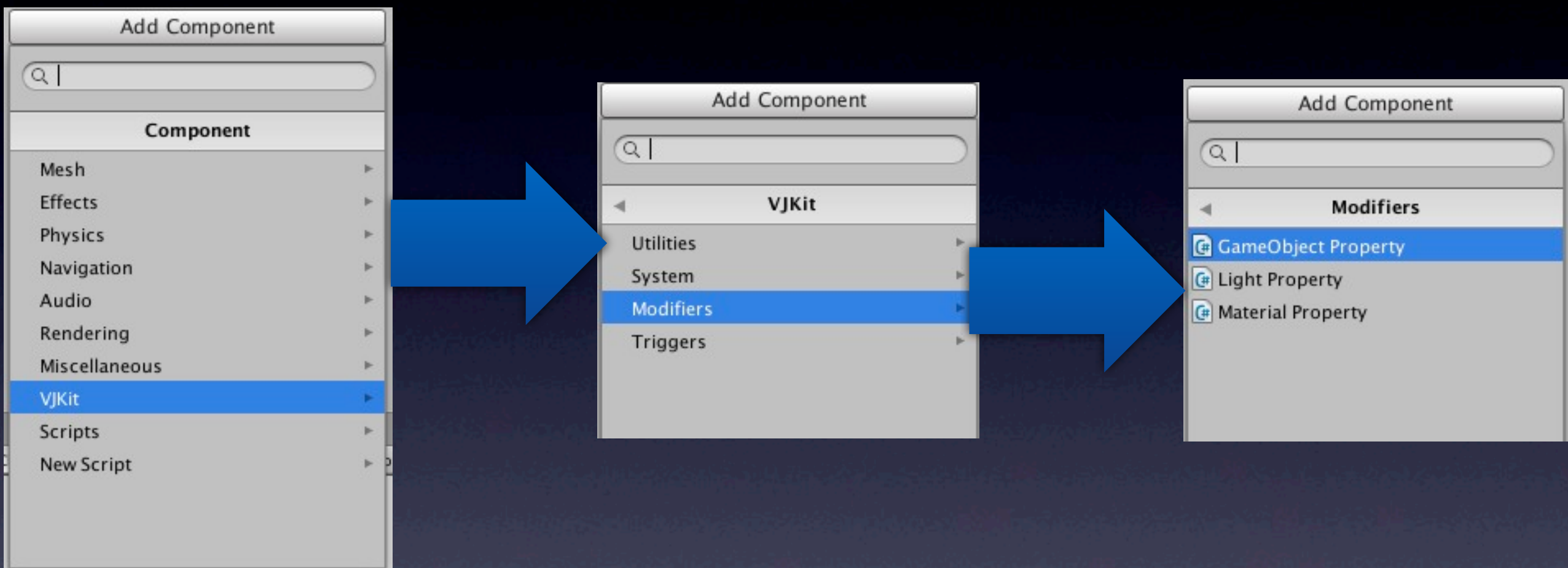


Cubeを動かそう！



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

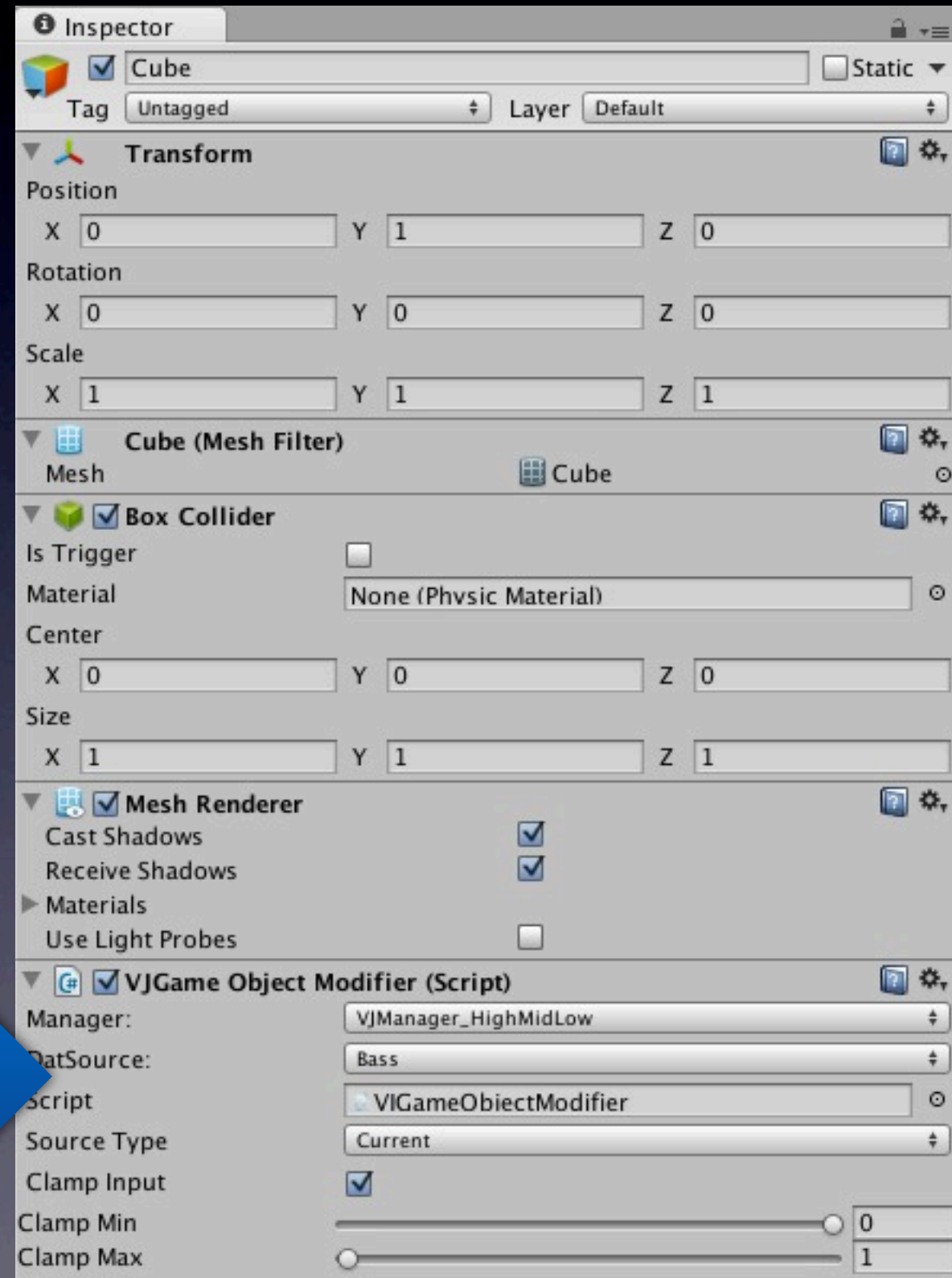
Cubeを動かそう！



GameObject Propertyを選択

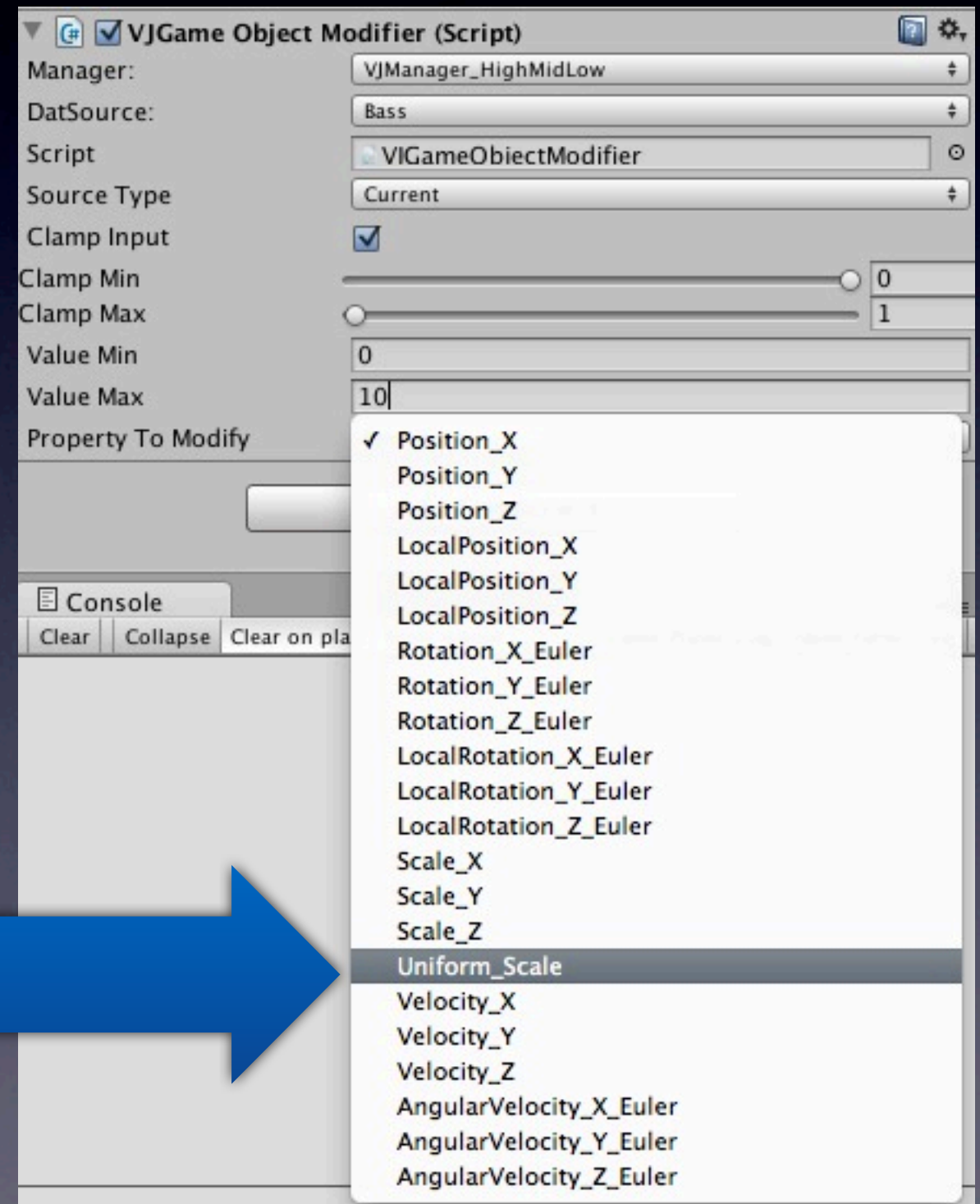
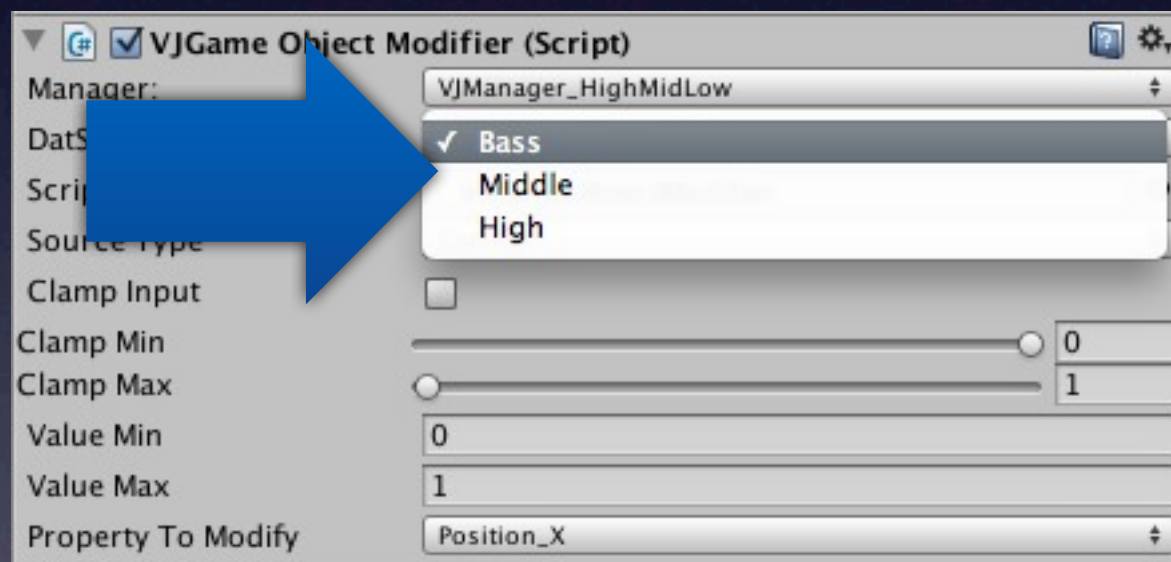
Cubeを動かそう！

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



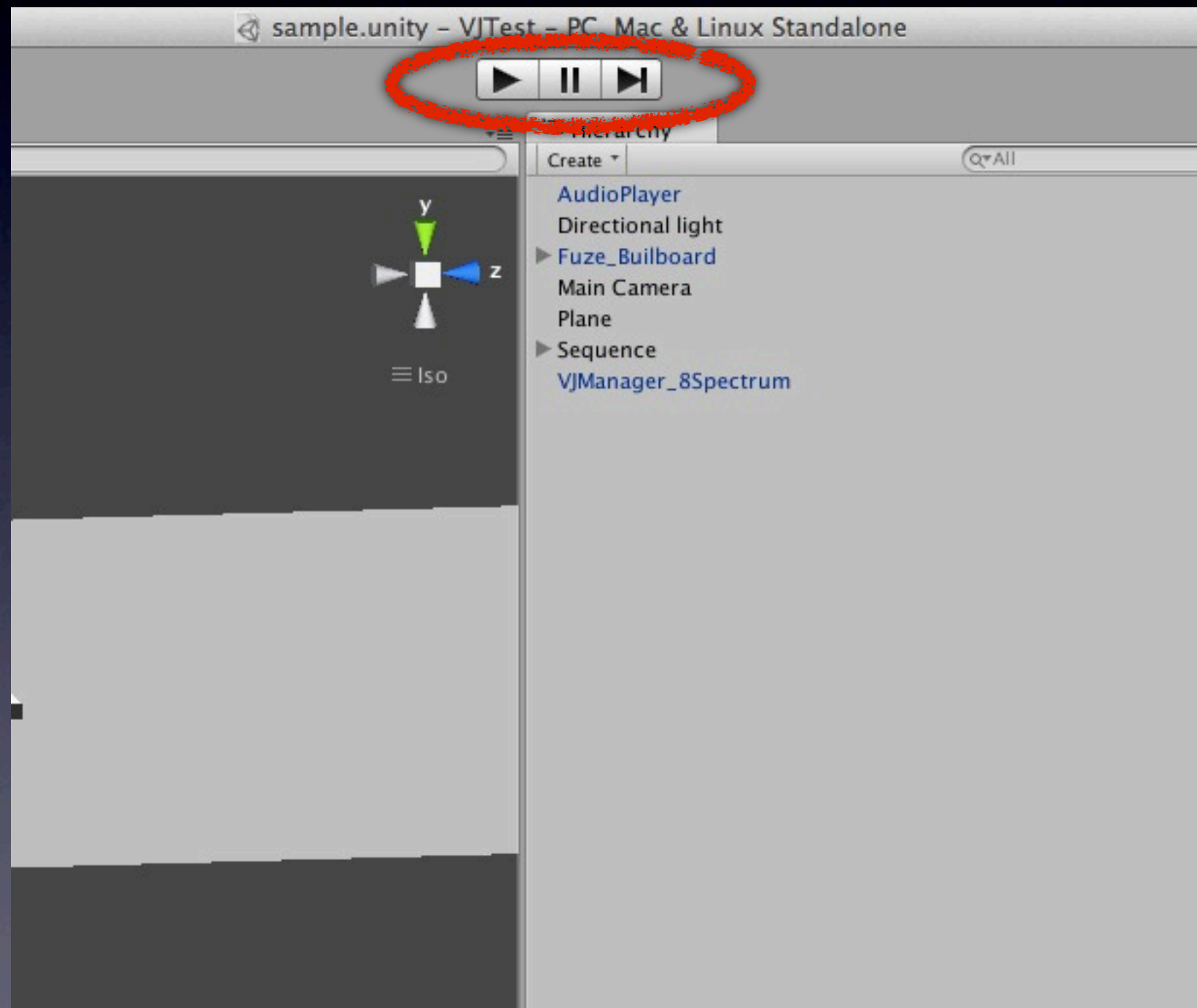
“Uniform Scale”を選択

Cubeを動かそう！

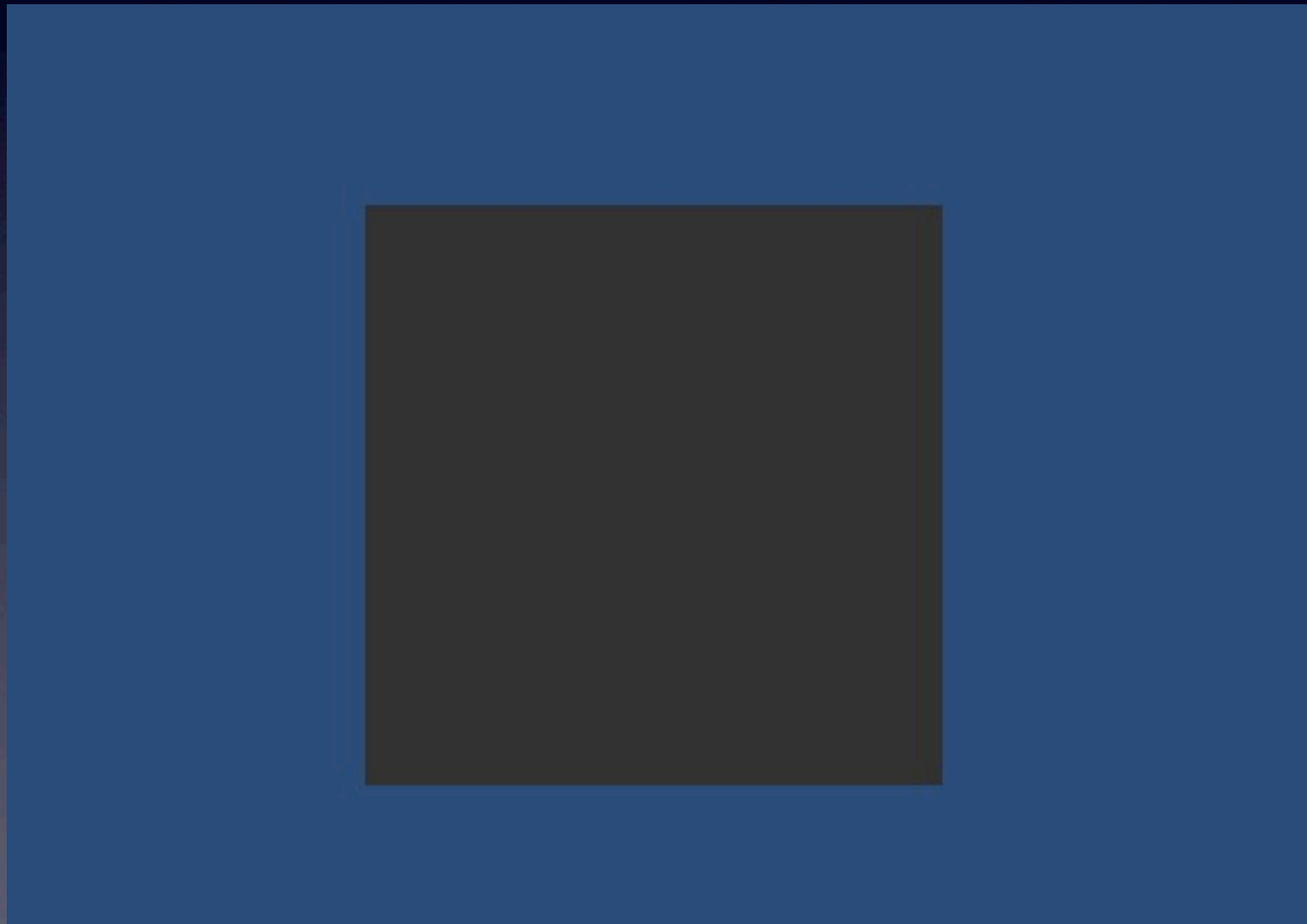
Min/Maxをちょっと大きく、1, 10くらいに！



再生ボタン！

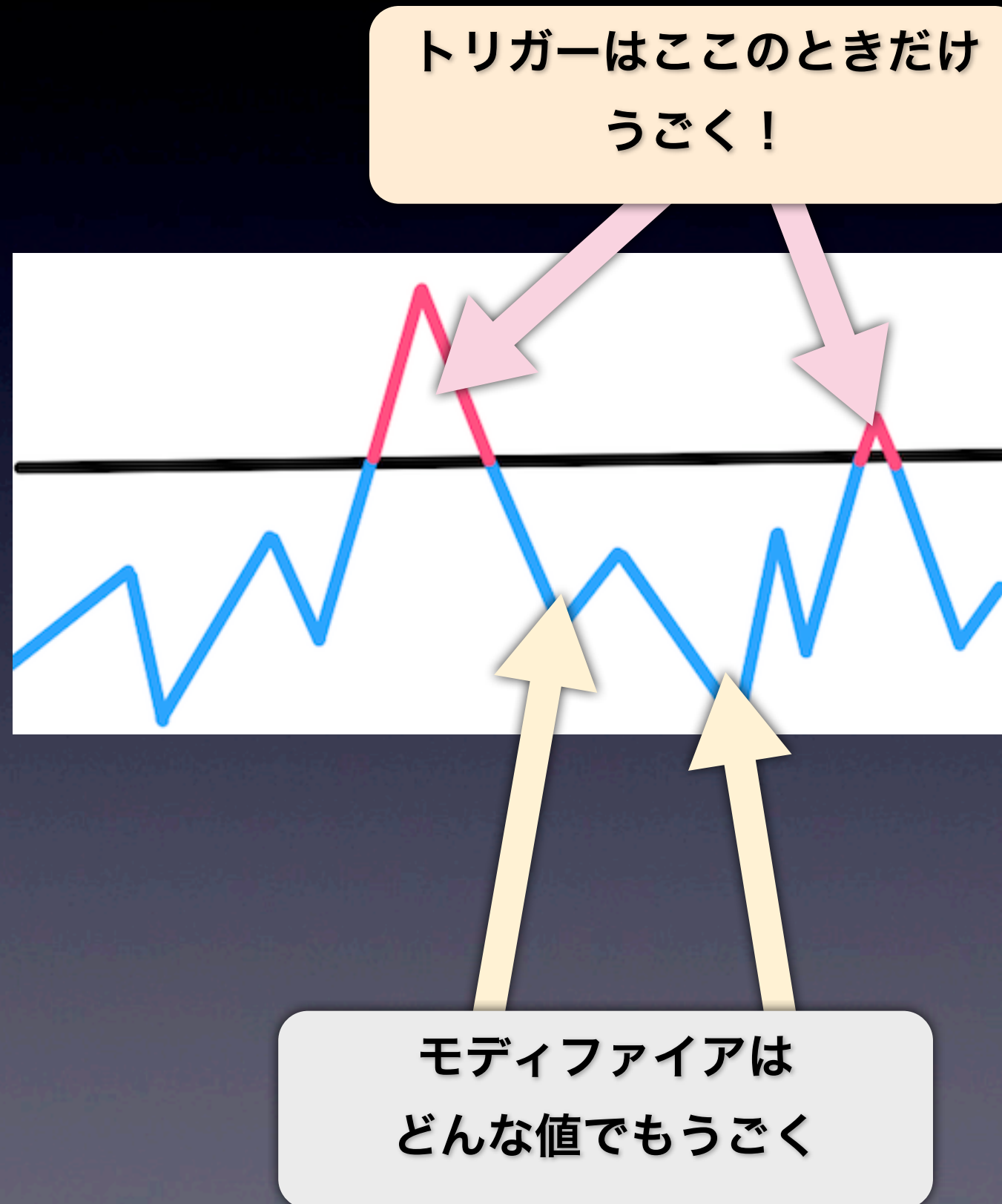


キューブが
大きくなったり小さくなったりしたら
成功！



モディファイアとトリガー

- いつでも設定したプロパティを変化させるのが「モディファイア」
- しきい値を超えたときだけ発動するのが「トリガー」



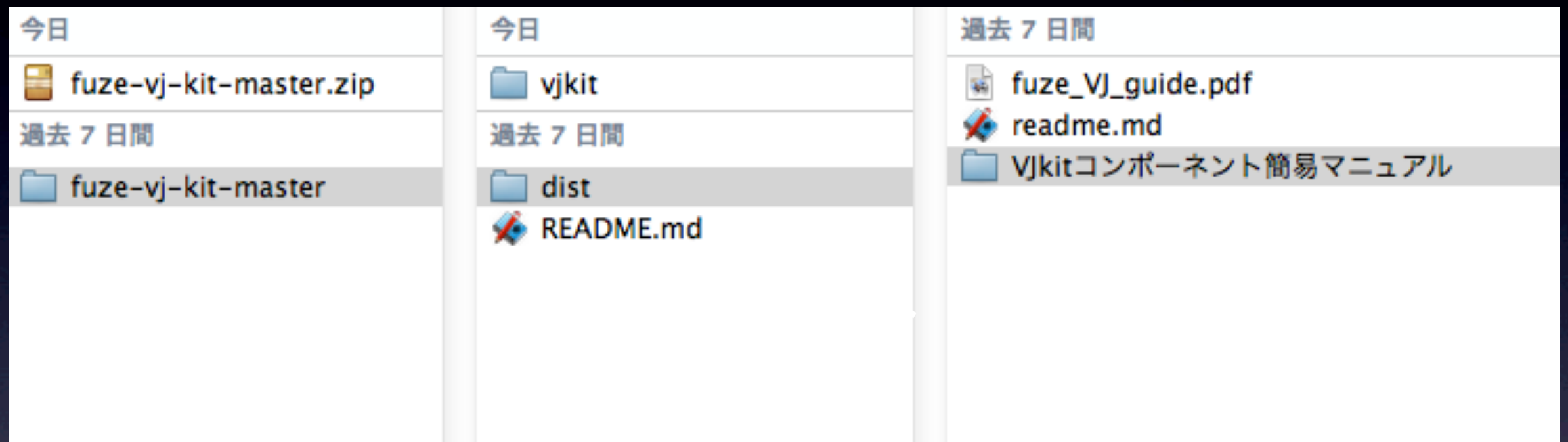
vjkitに用意されている モディファイア

- Animator（アニメーション速度を変更する）
- GameObject Property（Property to Modifyに従いアタッチしたオブジェクトを動かす）
- Light Property（Property to modifyに従いアタッチしたオブジェクトのライトを制御する）
- Material Property（Property to Modify及びProperty Nameに従いマテリアルの色を変更する）
- Scene Speed（シーンの全体の速度を変化させる。ModifiersやTrigger等のサウンドが影響しないコンテンツに有効）

vjkitに用意されている トリガー

- Animator Transition (トリガー発動時、Animationを切り替える)
- Animator (トリガー発動時、アニメーションを動かす。アニメーション速度はThresholdに依存する)
- Game Object Property (トリガー発動時、Property to Modifyに従いアタッチしたオブジェクトを動かす)
- Light Property (トリガー発動時、Property to modifyに従いライトを制御する)
- Material Property (トリガー発動時、Property to Modify及びProperty Nameに従いマテリアルの色を変更する)
- Send Message (トリガー発動時、SendMessageを対象のオブジェクトに送信する。オブジェクトが設定されていない場合、アタッチしたGameObjectに送信する)
- Emit Particle (Old Particle system) (トリガー発動時、パーティクルを生成する。古いパーティクルシステムに対応)
- Emit Particle (Shuriken) (トリガー発動時、パーティクルを生成する。Shurikenに対応)
- On Off Trigger (Component to On Offで指定したコンポーネントのOn/Offを切り替える)
- Spown Object (トリガー発動時、randomPositionOffsetに指定した座標にオブジェクトを生成する。destroySpawnedObjectが指定されている場合、objectLiveSec秒後に自壊する)

簡易コンポーネント マニュアル



- vjkitに同梱されているマニュアルも是非目を通してみよう