

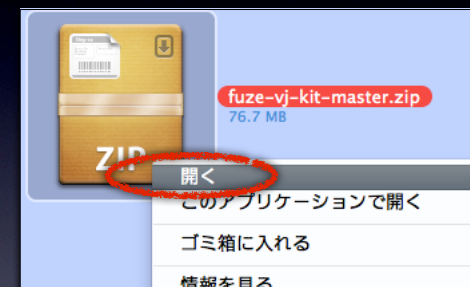


vjkit スタートガイド



最初にすること

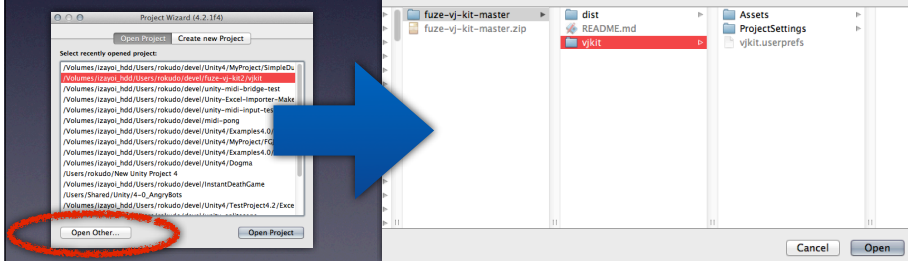
- zip ファイル
を解凍する



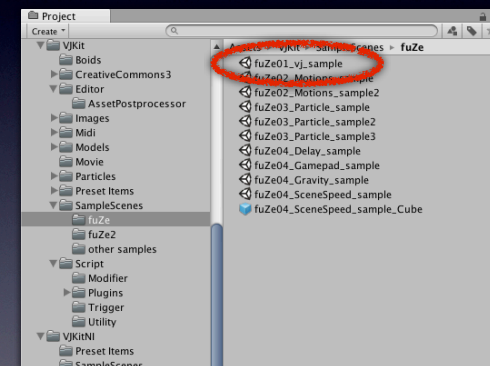
最新版は 常に下記からDL可能です
<https://github.com/unity3d-jp/fuze-vj-kit>

最初にすること

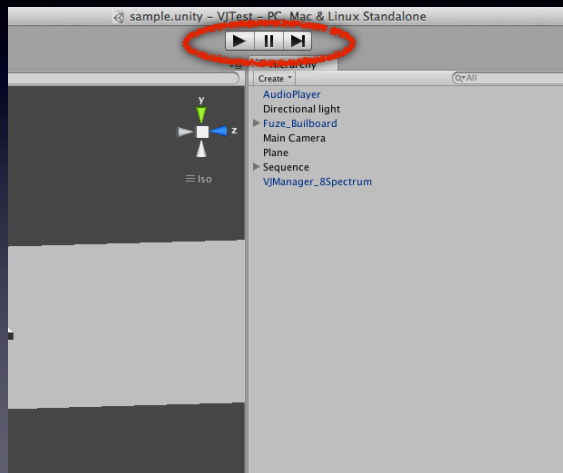
- 解凍したフォルダ
をUnityで指定し
て開こう
- 解凍したフォルダ内の
“vjkit” を指定して開きます



サンプルを開いて見よう！



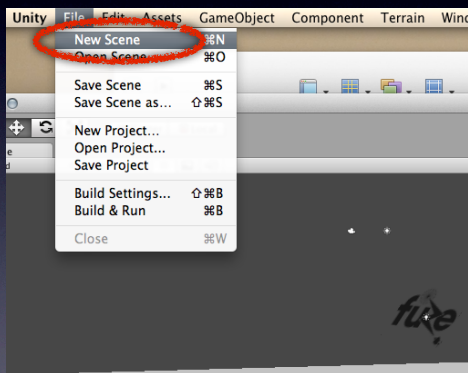
再生ボタンを押す



サンプル画面

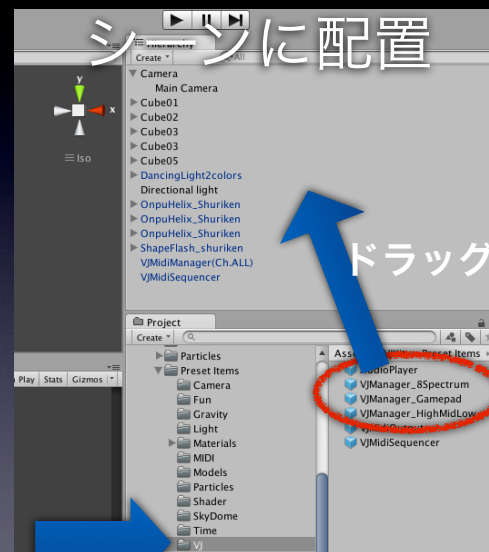


ゼロから作ってみよう



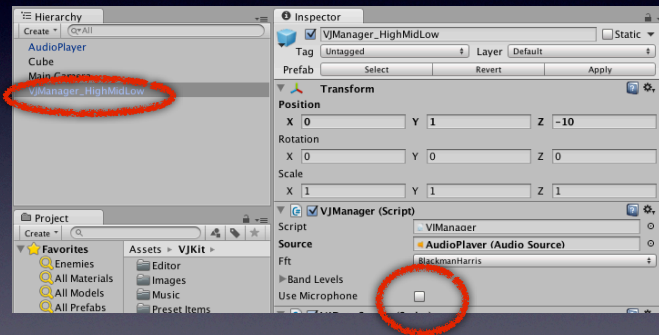
VJManagerとAudioPlayerを

シーンに配置



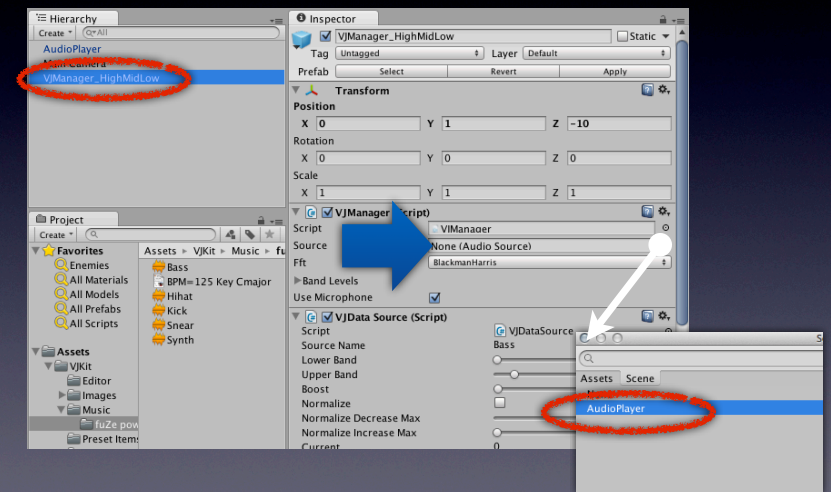
ドラッグ&ドロップ!

マイクを使わない設定に なってるか確認

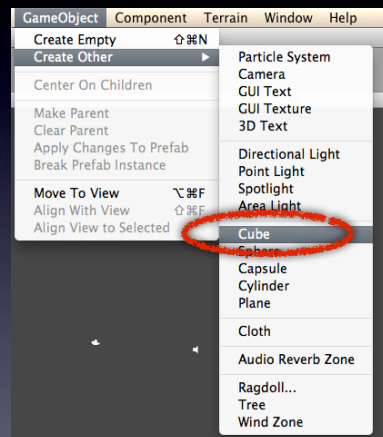


ここにチェックが付いたら外す

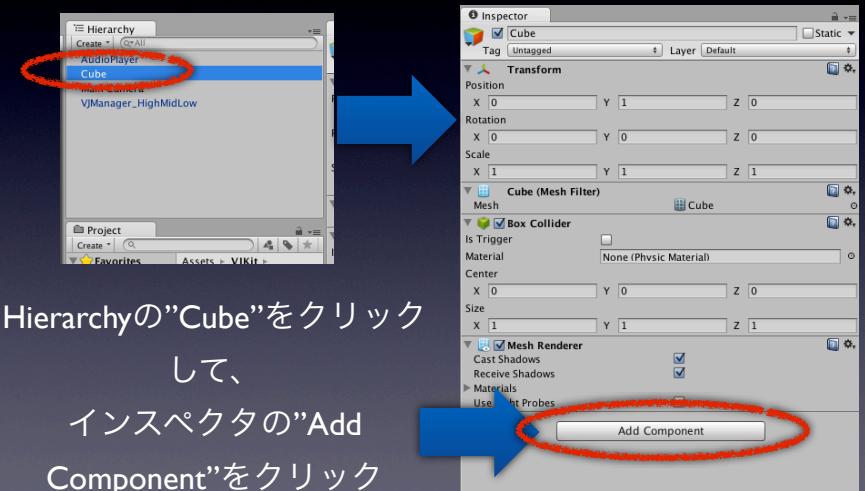
サウンドソースを設定



Cubeを作ろう

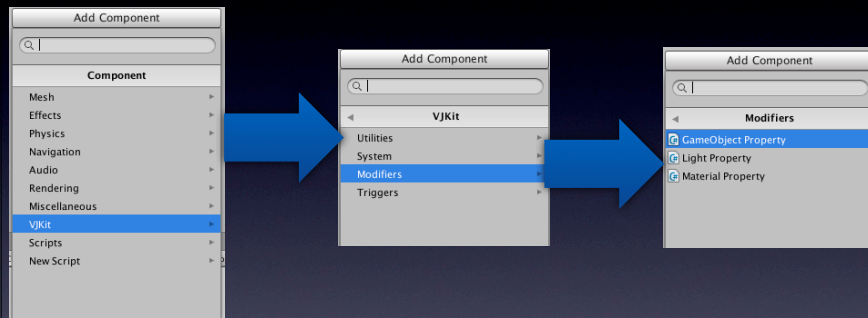


Cubeを動かそう！



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

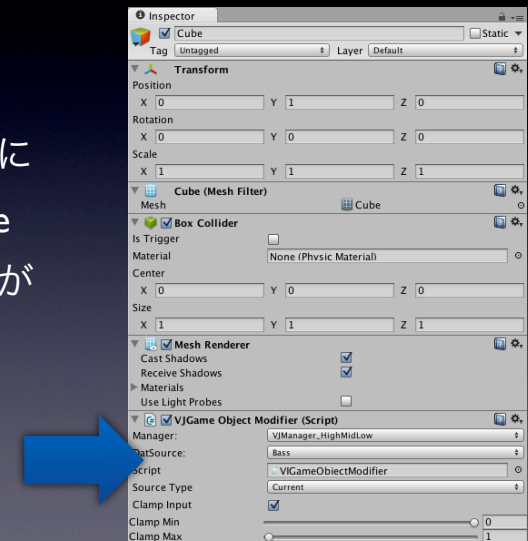
Cubeを動かそう！



GameObject Propertyを選択

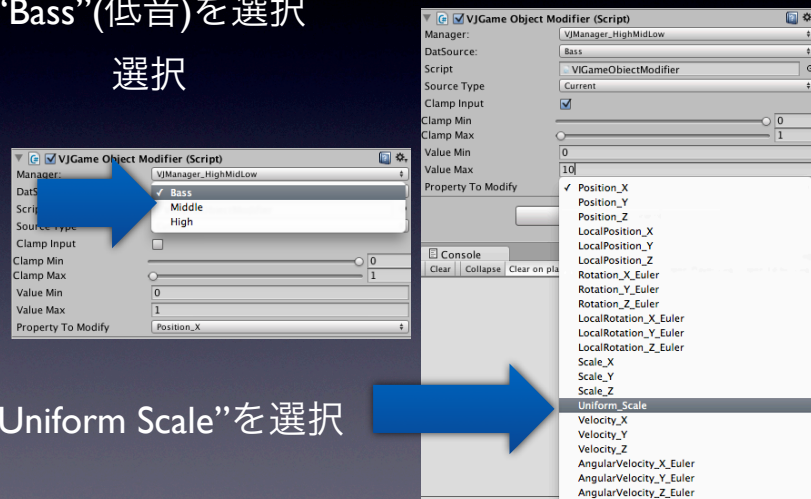
Cubeを動かそう！

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！

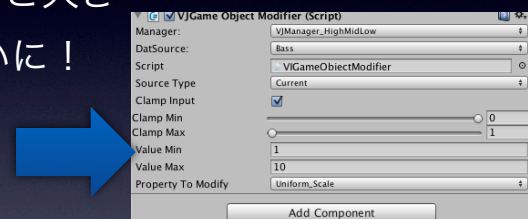
“Bass”(低音)を選択
選択



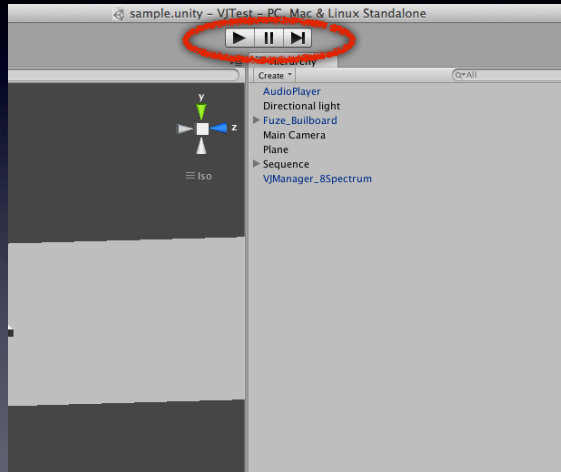
“Uniform Scale”を選択

Cubeを動かそう！

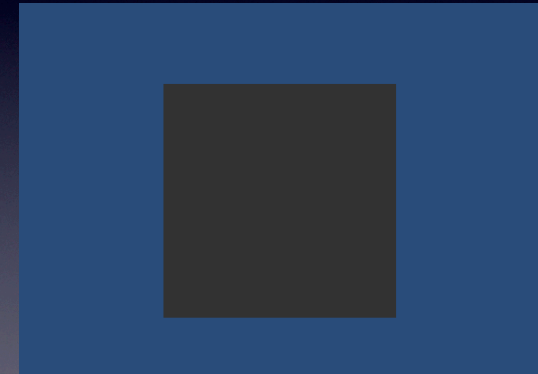
Min/Maxをちょっと大き
く、1,10くらいに！



再生ボタン！

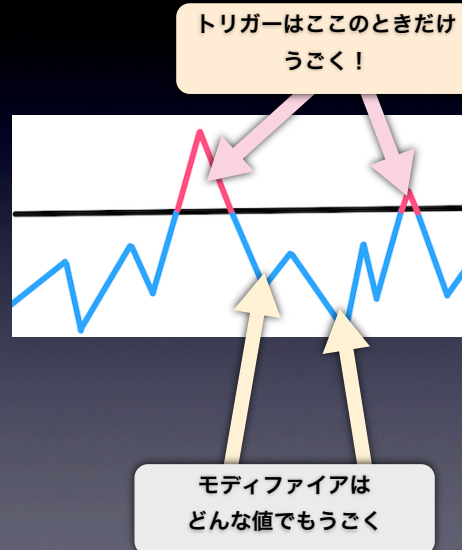


キューブが
大きくなったり小さくなったりしたら
成功！



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 (オブジェクトを動かす)
- Light Property (オブジェクトのライトを制御する)
- Material Property (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)

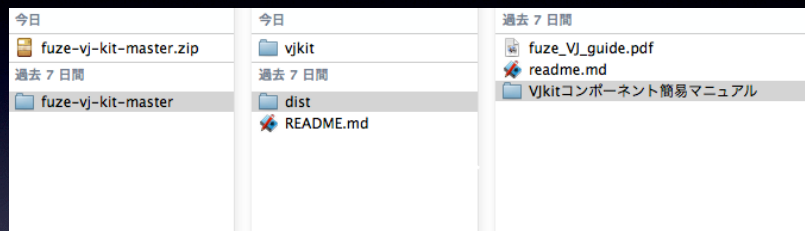
vjkitに用意されている トリガー

- Animator Transition (Animationを切り替える)
- Animator (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 (オブジェクトを動かす)
- Light Property (ライトを制御する)
- Material Property (マテリアルの色を変更する)
- Send Message (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)

vjkitに用意されている トリガー

- Emit Particle (OI Particle system) (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) (パーティクルを生成する。Shurikenに対応)
- On Off Trigger (指定したコンポーネントのOn/Offを切り替える)
- Spown Object (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

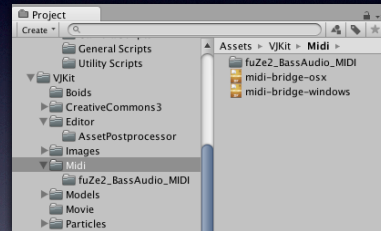


- vjkitに同梱されているマニュアルも是非目を通してみよう

MIDI機器を繋げよう

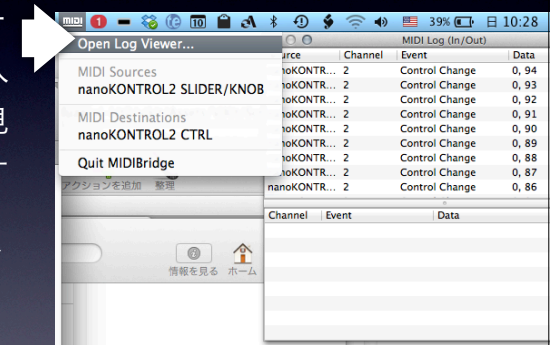
MIDI機器を繋げよう (入力)

- vjkit/Midi の中に入っている **midi-bridge** を解凍してインストール (midi-bridgeは別アプリです)
- midi-bridgeアプリケーションを立ち上げる



ビューアーを確認しよう

- MIDI Bridgeアプリケーションを起動すると入力機器と出力機器が見られるようになります
- ログビューアーを開くと、MIDI入出力の情報を確認出来ます。



MIDIログビューア

機器から送られてきた
MIDI信号
(入力)

A screenshot of the MIDI Log (In/Out) window. The 'Source' column shows 'nanoKONTROL2' for all entries. The 'Channel' column shows '2'. The 'Event' column shows 'Control Change'. The 'Data' column shows values ranging from 0, 80 to 0, 94. A grey arrow points from the text '機器から送られてきた MIDI信号 (入力)' to the first row of the table.

Source	Channel	Event	Data
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 94
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 93
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 92
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 91
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 90
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 89
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 88
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 87
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 86
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 84
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 83
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 82
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 81
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 80
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 79

機器に送信したMIDI信号
(出力)

MIDIログビューア

A screenshot of the MIDI Log (In/Out) window with annotations explaining the columns. The table has four columns: Source, Channel, Event, and Data. Annotations point to specific parts of the table: '機器名' (Device Name) points to the 'Source' column, 'MIDIチャンネル' (MIDI Channel) points to the 'Channel' column, '受け取った値' (Received Value) points to the 'Data' column, and '種類(CCまたはNote)' (Type (CC or Note)) points to the 'Event' column.

Source	Channel	Event	Data
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 94
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 93
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 92
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 91
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 90
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 89
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 88
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 87
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 86
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 84
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 83
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 82
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 81
nanoKONTROL2	2	Control Change	0, 80
nanoKONTROL2	2	Control Change	

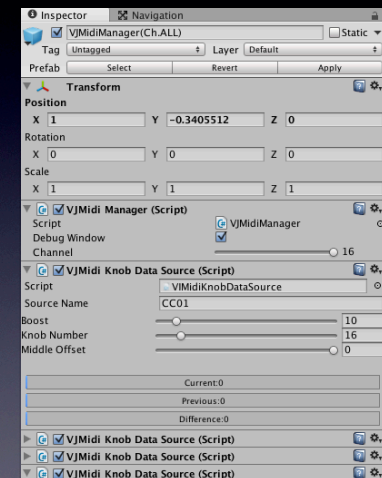
30秒MIDI入門

- MIDIには大まかにツマミやスライダーコントロールのための**ControlChange**(CC：コントロールチェンジ)と、鍵盤などの入力のための**Note**（ノート）の2種類の情報があります
- CCは**Knob**（ノブ）という言われ方もします。vjitではKnobという言葉を使っています。
- CCで入力されるデータは、ノブ番号（どのツマミか）と、そのノブから来た値の2種類がDataに入ります（前者がノブ番号、後者が値）

MIDI Log (In/Out)	
Event	Data
Control Change	0, 94
Control Change	0, 93
Control Change	0, 92
Control Change	0, 91
Control Change	0, 90
Control Change	0, 89
Control Change	0, 88
Control Change	0, 87
Control Change	0, 86
Control Change	0, 84
Control Change	0, 83
Control Change	0, 82
Control Change	0, 81
Control Change	0, 80
Control Change	0, 79

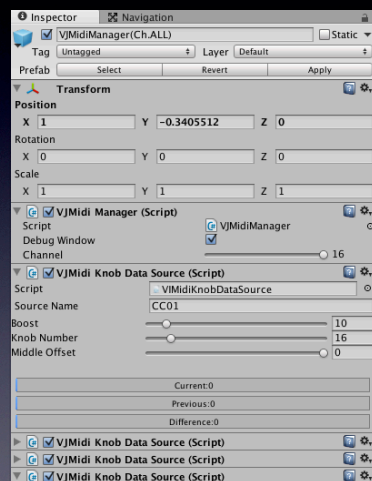
MIDI用データソース

- vjitでは先ほどのプリセットのところにVJMidiManagerが入っていて、MIDI bridgeからの入力を受け取れます



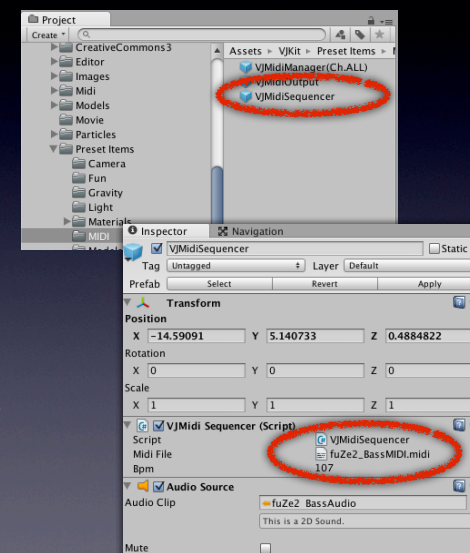
MIDI用データソース

- VJMidiKnobDataSource = ノブ情報を受け取る
- VJMidiNoteDataSource = ノート情報を受け取る
- VJMidiNotePitchDataSource = ノートの変化を受け取る



MIDI用シーケンサー

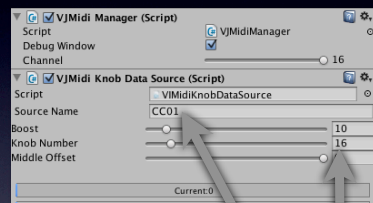
- ファイルに保存してあるMIDI信号を再生してくれるシーケンサー
- Preset Items/MIDI の中にあります
- 注：音源と繋がっていないので、音は一緒についているAudioSourceの音データを使って流します。



MIDI情報を 受け取ってみよう

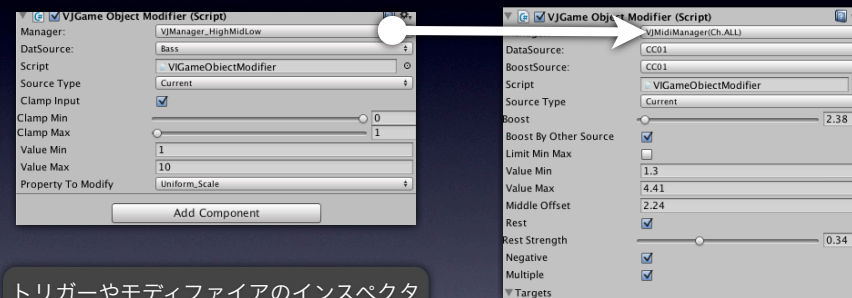
MIDI Bridge			
Source	Channel	Event	Data
nanoKONTR...	2	Control Change	0, 94
nanoKONTR...	2	Control Change	0, 93
nanoKONTR...	2	Control Change	0, 92
nanoKONTR...	2	Control Change	0, 91
nanoKONTR...	2	Control Change	0, 90
nanoKONTR...	2	Control Change	0, 89
nanoKONTR...	2	Control Change	0, 88
nanoKONTR...	2	Control Change	0, 87
nanoKONTR...	2	Control Change	0, 86
nanoKONTR...	2	Control Change	0, 84
nanoKONTR...	2	Control Change	0, 83
nanoKONTR...	2	Control Change	0, 82
nanoKONTR...	2	Control Change	0, 81
nanoKONTR...	2	Control Change	0, 80
nanoKONTR...	2	Control Change	0, 79

機器を繋げたら、ノブをさわってノブ番号を調べる(MIDI Bridge)



入力の来ているノブ番号をKnob Numberに設定する(Unity)
ソース名に好きな名前をつける(CC01等)

MIDI情報を 受け取ってみよう



トリガーやモディファイアのインスペクタから、MIDIのマネージャーを選んで、先ほど名前をつけたデータソースを選択