

これでわかる(カモ)!!!

KatVR 劇 訪 友 ニ ア ル

1, 事前準備(Meta Quest編)

- アカウントを確認し起動する(学校のもの)
- Katの台に乗る
- 境界線を設定する
- 歩行モードに切り替える
- 床を見た後に確認を押し、床に境界線をコントローラーで書く
- PCを押し、起動(QuestLink空間に入る)

1, 事前準備(KatVR編)

- KatのPCを立ち上げる(Pass:1234qwer)
- Kat Industryを起動する（ずっとしておく）
- Kat IndustryのConfigを開く
- DeviceとWalk mini SがConnected(Initialize)だったらOK
(SteamVRは無視)
- Calibrationボタンを押し、初期化する

※Deviceがnot Initializeの場合

→Meta Questを起動し、PCと接続し、 QuestLink空間に入る

※Walk mini SがDisconnectの場合

→KatVRのコンセントからPCに伸びている2つのUSBを抜き差しする

KatVRデバイスについて

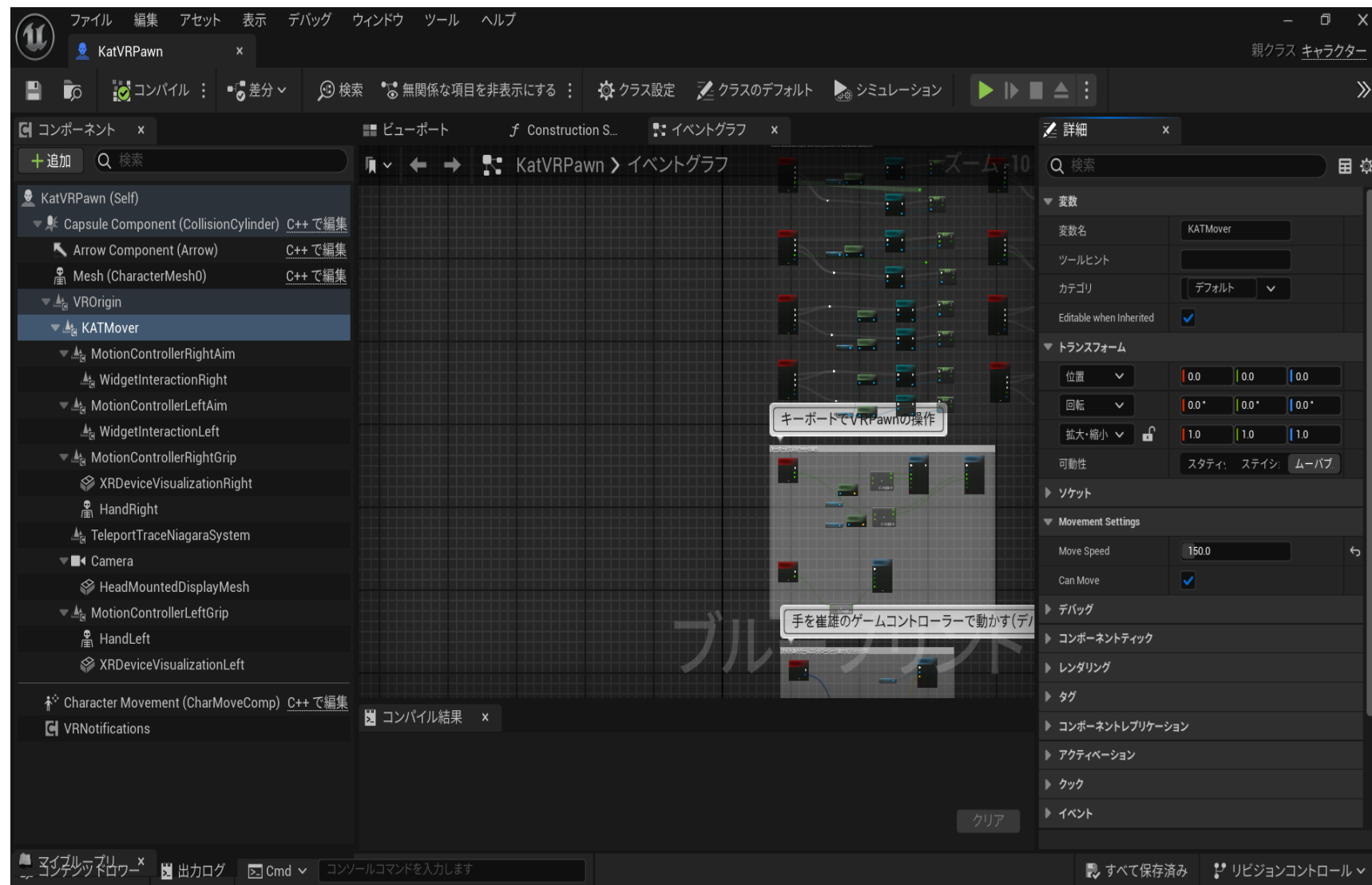
- 基本的にVRの設定系はKatの上で行うこと(境界線など)
- Katの左の支柱に回転ロックがあるので知っておくこと
(お客さんを乗せるときなどにロックする)
- SteamVRはインストールしないこと
- LEDに関しては、台の側面の裏側に抜けているコードがあるので、それを指せば付く
- このマニュアルでのKat Industryのバージョンは3.0.0(多分)

1, 事前準備(プロジェクト編)

- [URLにアクセス](#)
- Pluginsをプロジェクトフォルダにコピー
- KATMoverComponentを自分のSourceフォルダに入れる

※この際、includeなどの変更を忘れないこと

- VRPawnのVROriginの直下にKatMoverというシーンコンポーネントを追加し、その直下にすべてを親子付けする



2, プロジェクトでの使い方

- 基本的には事前準備が終わった段階で歩けるようになっている
- 導入したコンポーネントについては基本修正する必要はないが、不具合が生じたときに読めるようにしておくこと
- なお、歩行スピードに関してはKatMoverをクリックし、詳細のMoveSpeedから変更できる
- KatVRの機能についてはKATMoverComponent.hに説明のコメントが書いてあるのでそれを読むこと
- 基本的にコンポーネントに書いてある関数を呼び出せば使える
- 振動、LEDやキャリブレーションなどでBPを使いたい場合は次のページを読むこと

2, プロジェクトでの使い方

- Pluginsの中のソースフォルダに KATVRUniversalSDKBPLibraryがあり、そのBPならどこでも使える
- KatMoverComponentのBPを使いたい場合は、KatVRのUtilityにあるFind KatMover ComponentかGetKatMover Component from Actorノードを使い、実装する(KatVRPawn内なら不要)
- なので、BPを使いたい場合は、KATVRUniversalSDKBPLibraryとKatMoverComponent両方に目を通し、実装方法を確認める必要がある

3, プラグインの変更点

- 将来的にSDKがアップデートされた時の場合、自分でプラグインやコンポーネントを書き換える必要がある可能性がある
- 今回変更した点はGitHubにDiffが上がっている(左が元)
- なおSDKのバージョンは現在1.3.2
- 元のプラグインのファイルも貼っておく
- 前回の企画で使っていたものも一応GitHubにある
(旧バージョン)

4, 注意点

- KatVRを使ったゲームの時、地面に少しでも埋まると動けなくなるので少し浮かせてスポンさせる安定する
- 段差でかなり引っかかるので地形の配慮をする
- おそらくそのままだと壁をすり抜けるのでコリジョンの設定は必須
- 移動する際VRが向いている方かKatが向いている方かを調整する場合は、KatMoverComponentをいじる必要がある
- ゲームの始まる向きは、プレイヤースタートの向きを変えるか、ゲームの再起動とVRの再接続をすると直ることがある
- ゲームを始める際は、必ずKatVRに立ってからスタートする