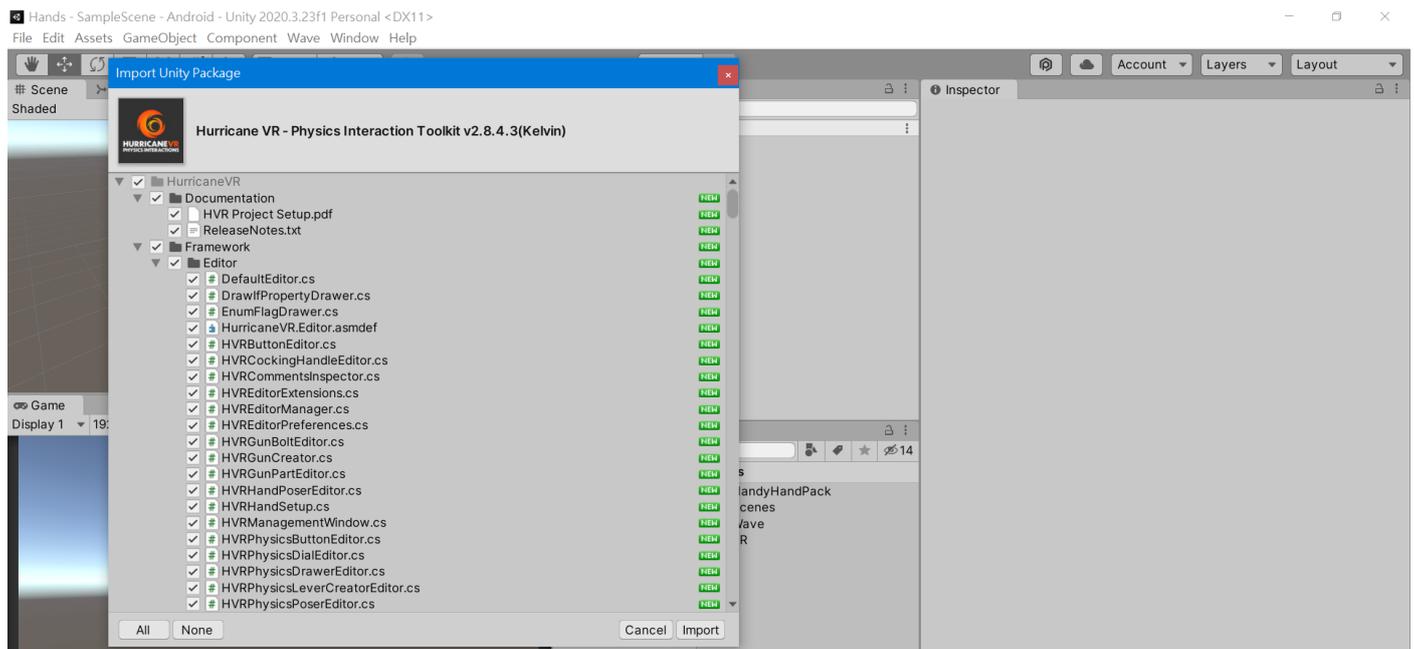
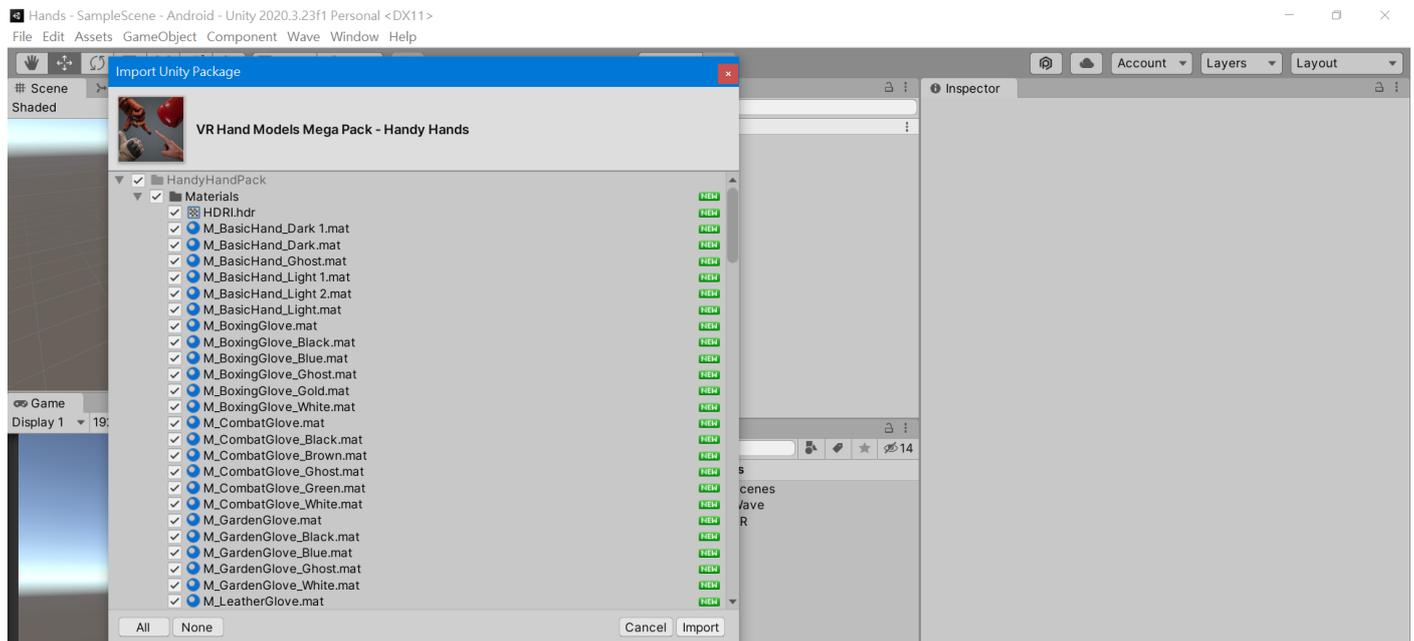
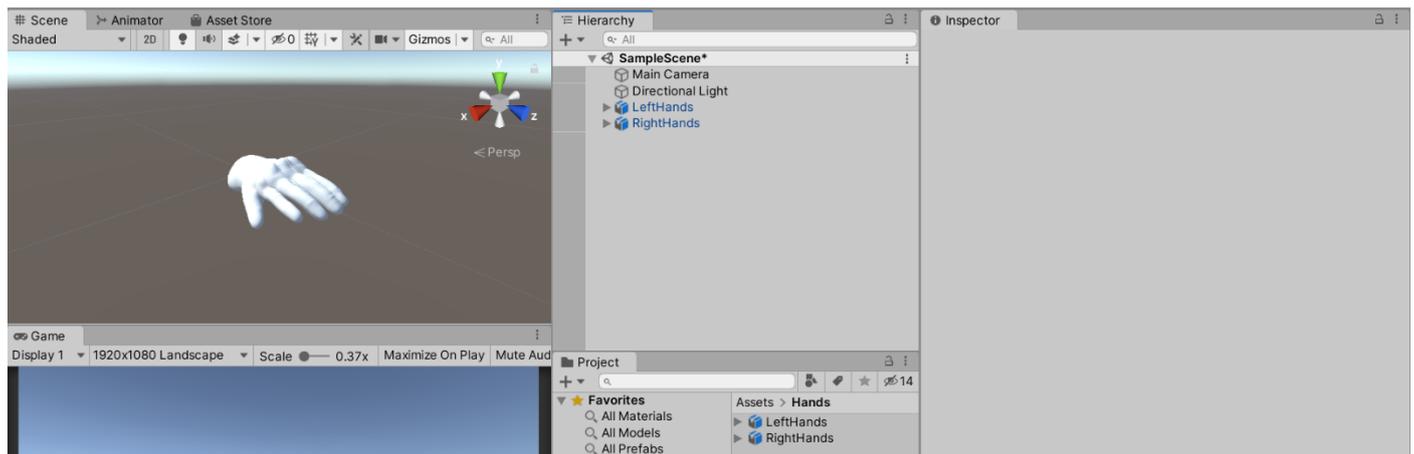


將左手透過 Blender 製作出來後，可以開始更換 HurricaneVR 玩家的手部模型了。創建一個 Unity 專案並先將 VR 環境設定好。

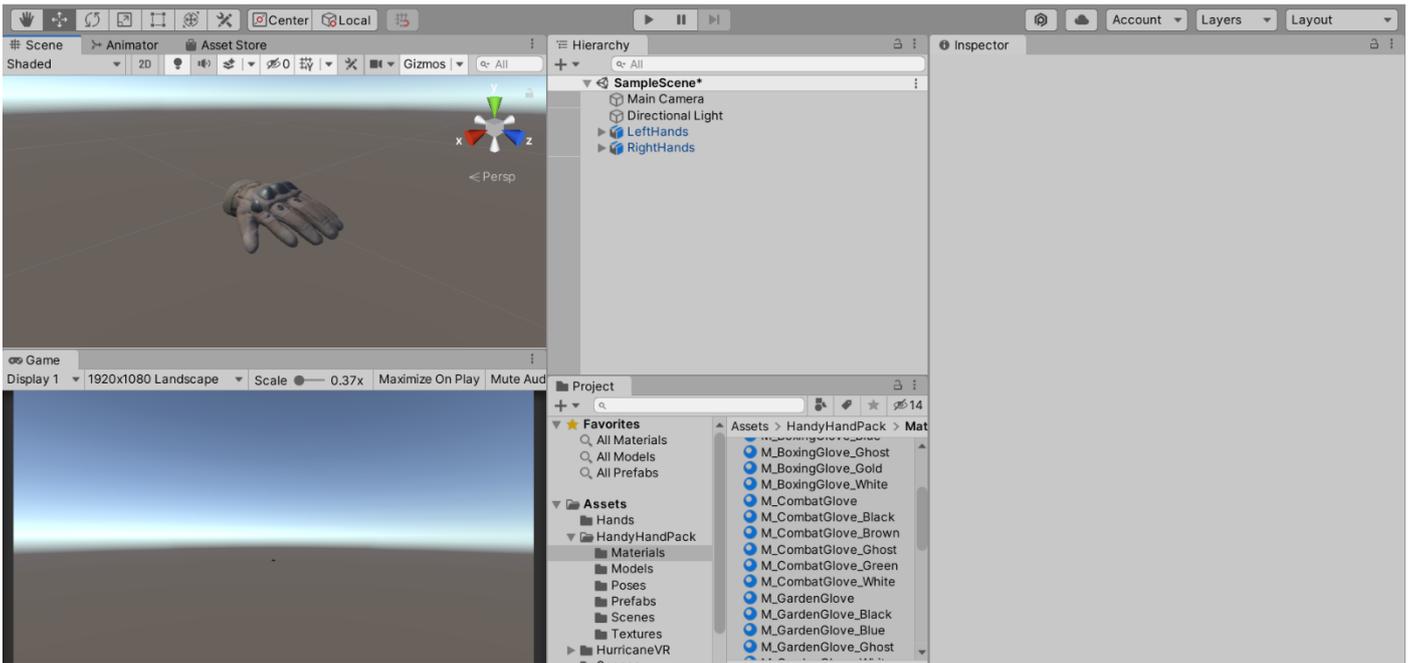
1. 將 VR Hand Models Mega Pack 及 HurricaneVR 的資源包匯入 Uinty 專案。



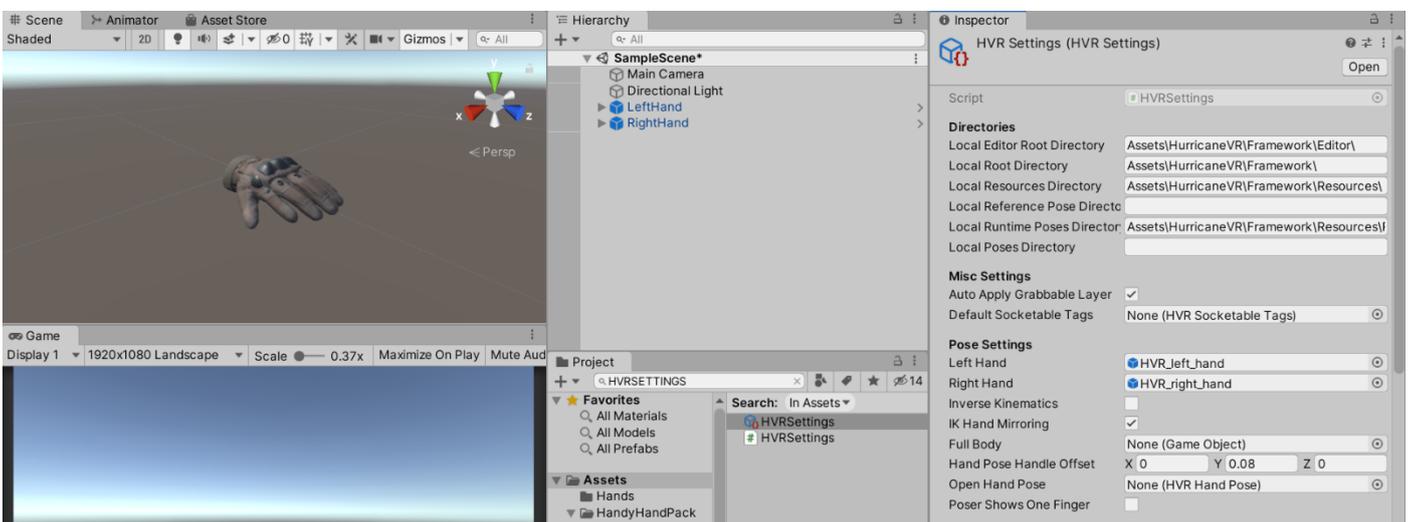
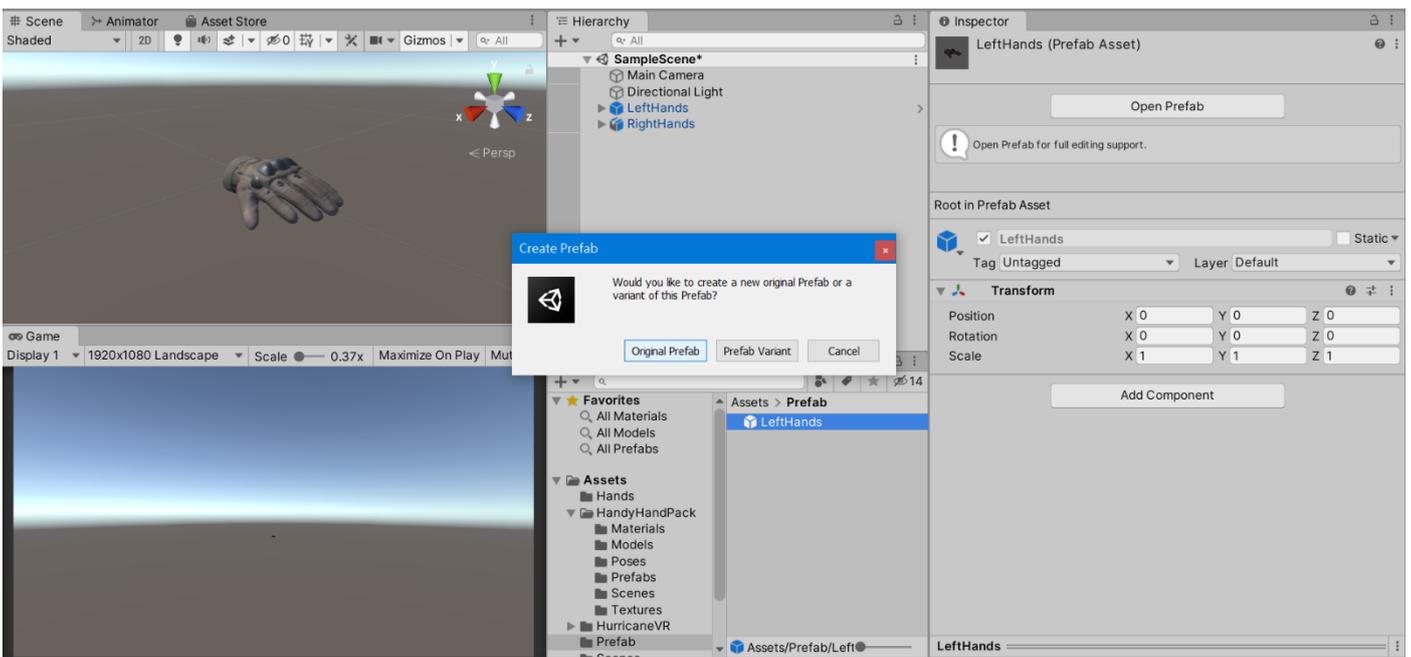
2. 將先前製作好的手部模型匯入，並將左右手拉至場景放在原點。



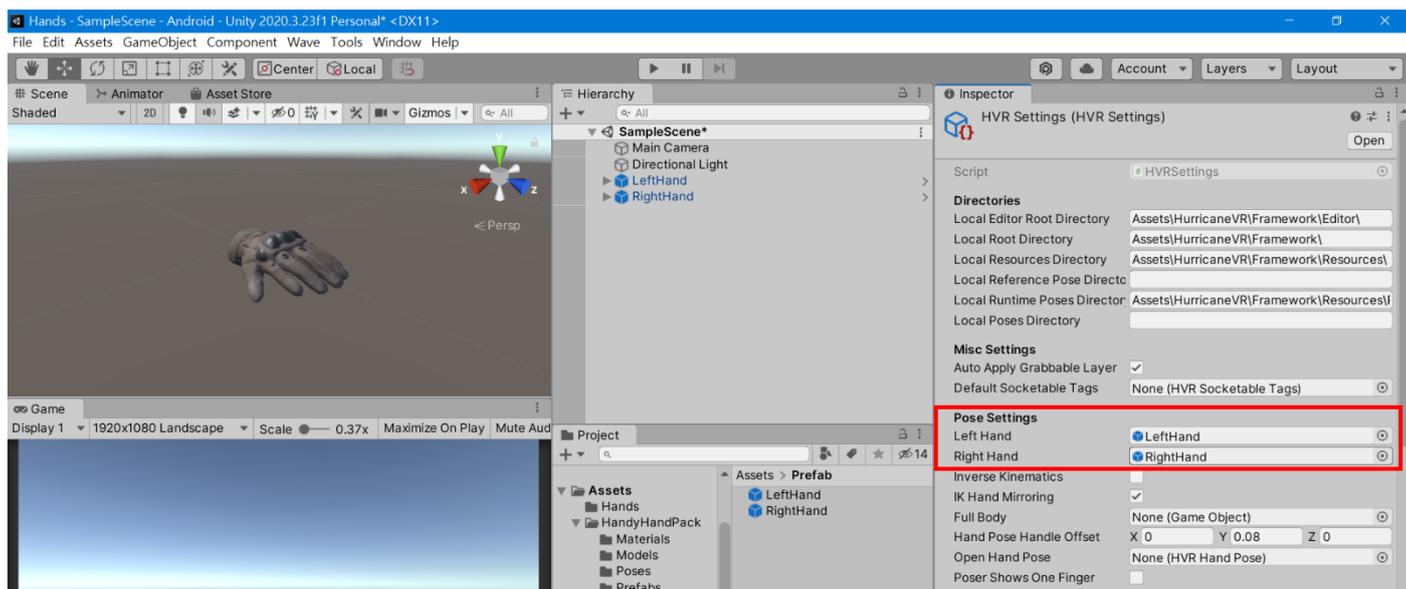
3. 將材質拉到模型上，由於此模型為 CombatGlove，因此要對應的材質。(材質位於資源包的 Materials)



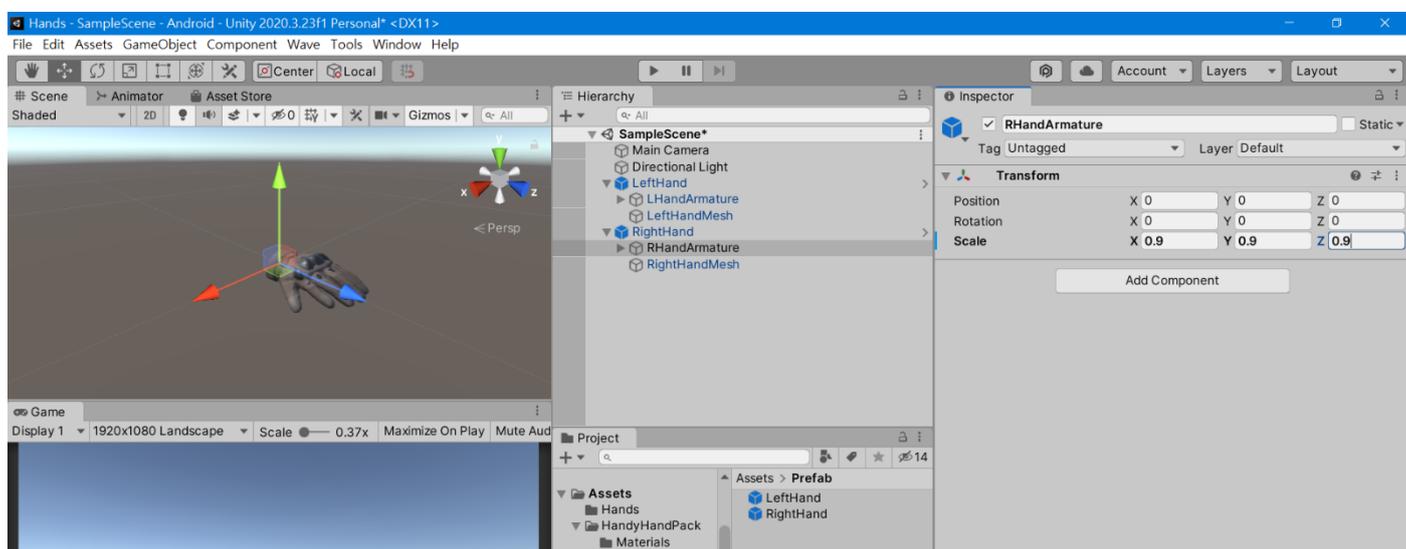
4. 將左右手製作成預製物(Prefab), 另外搜尋 HVR Settings。



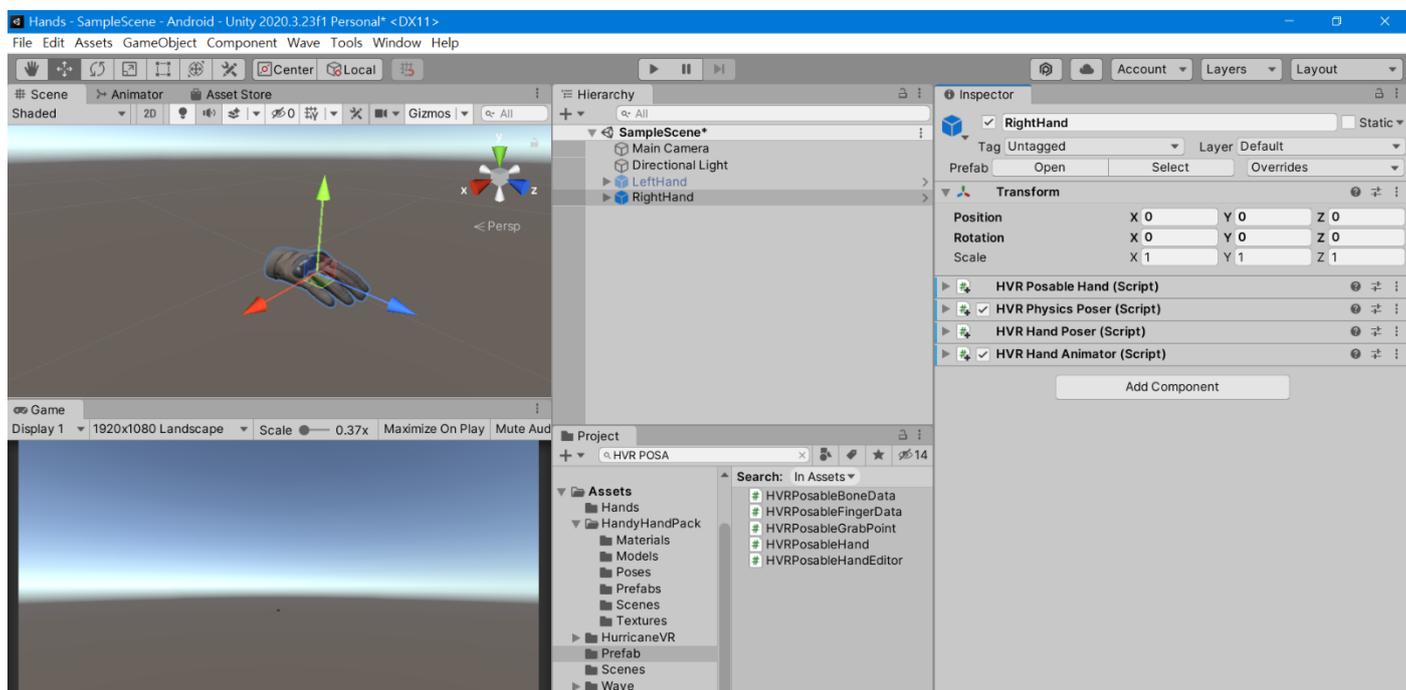
5. 將 HVR Setting 中的左右手換成我們自己手部模型的 Prefab。



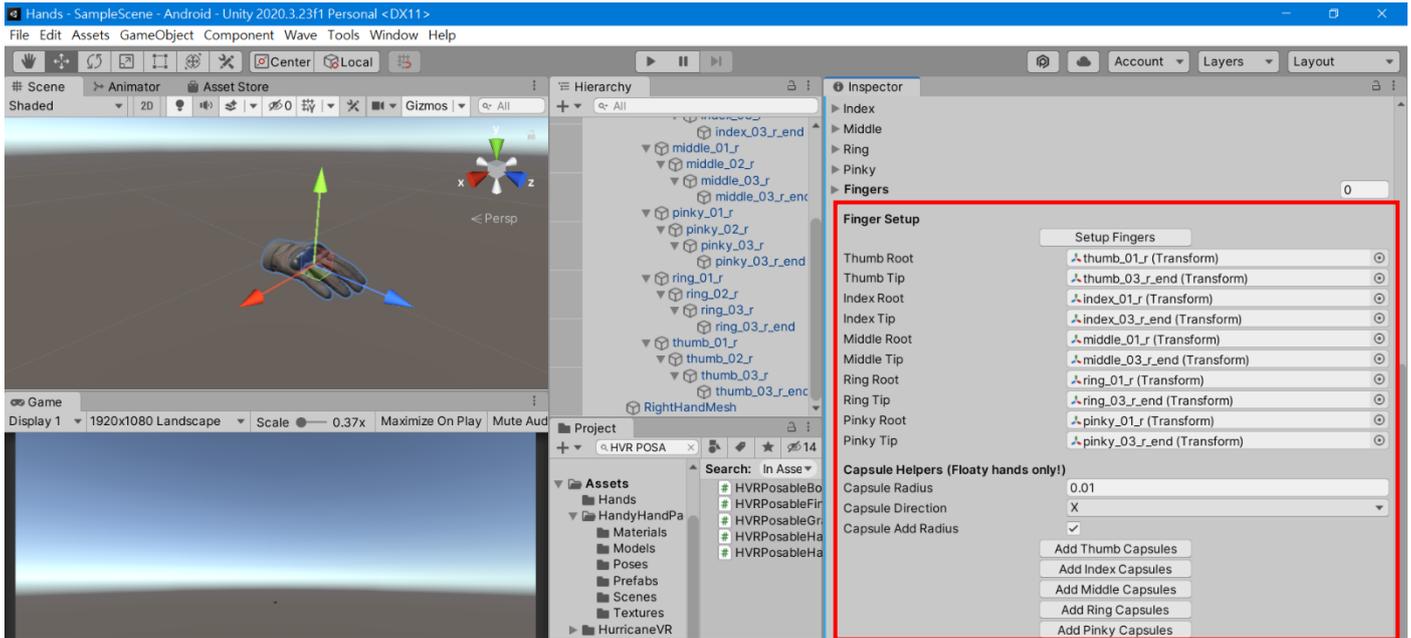
6. 將 RHandArmature 與 LHandArmature 的 Scale 改成 0.9。



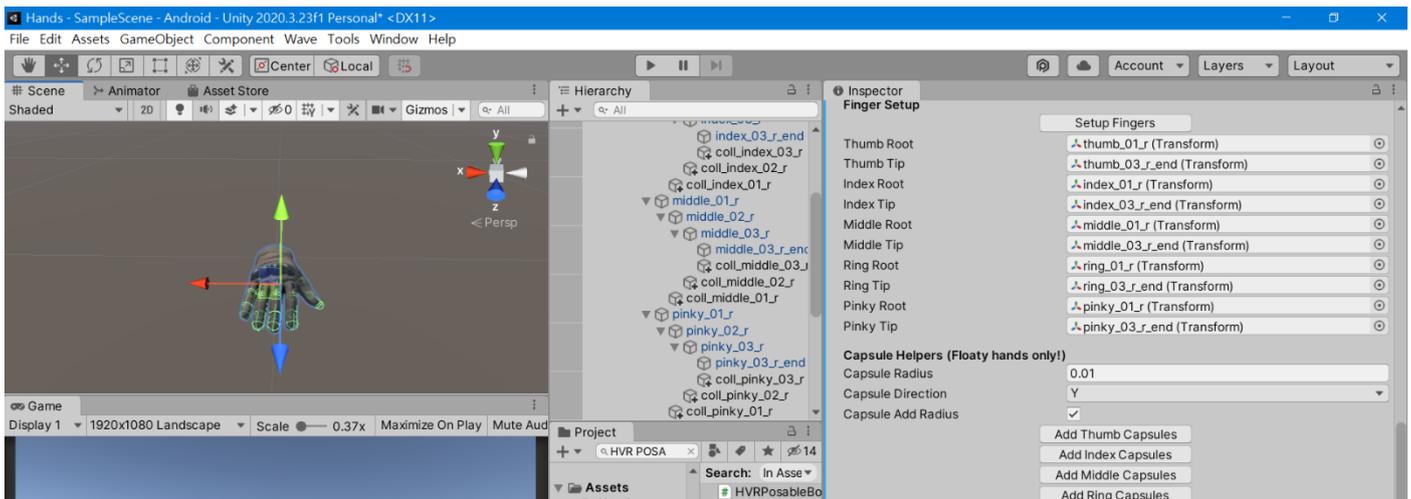
7. 先將左手關掉，在右手上加上圖中四個程式。



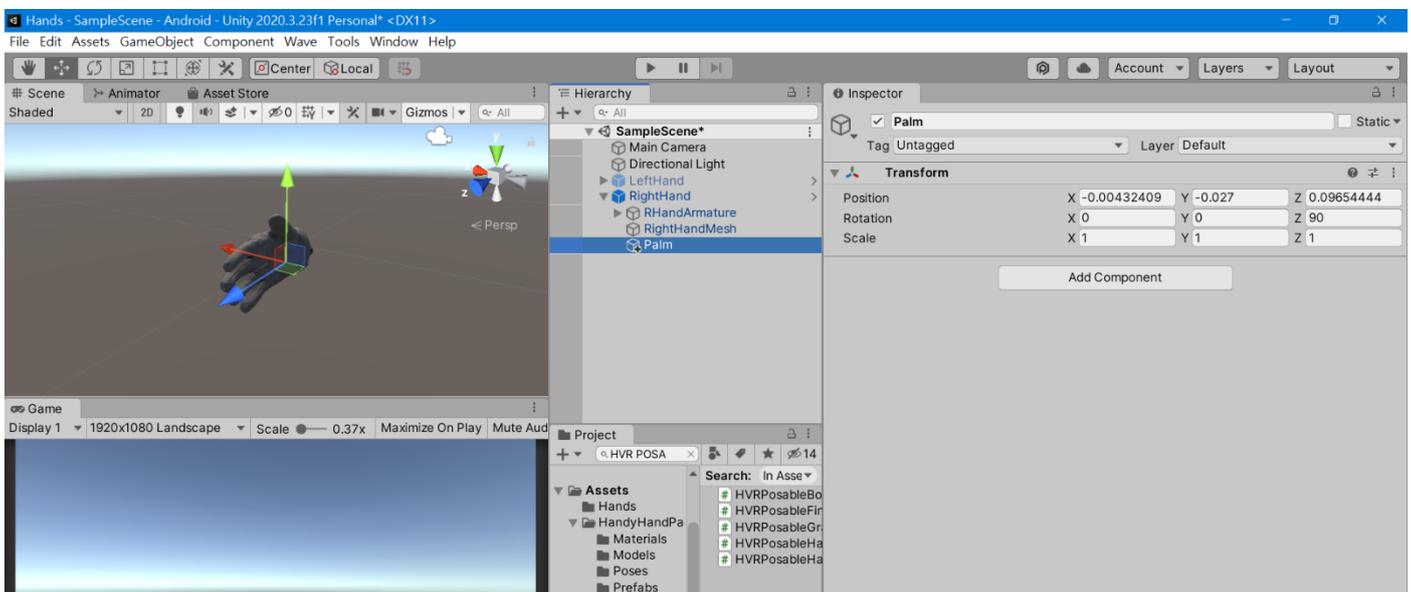
8. 設定 HVR Posable Hand 程式中的 Finger Setup 如圖擺放，之後按下 Setup Fingers 再按 Add Thumb Capsules 以及下面四個按鈕。(Capsule Direction 選項會因為模型而不同)



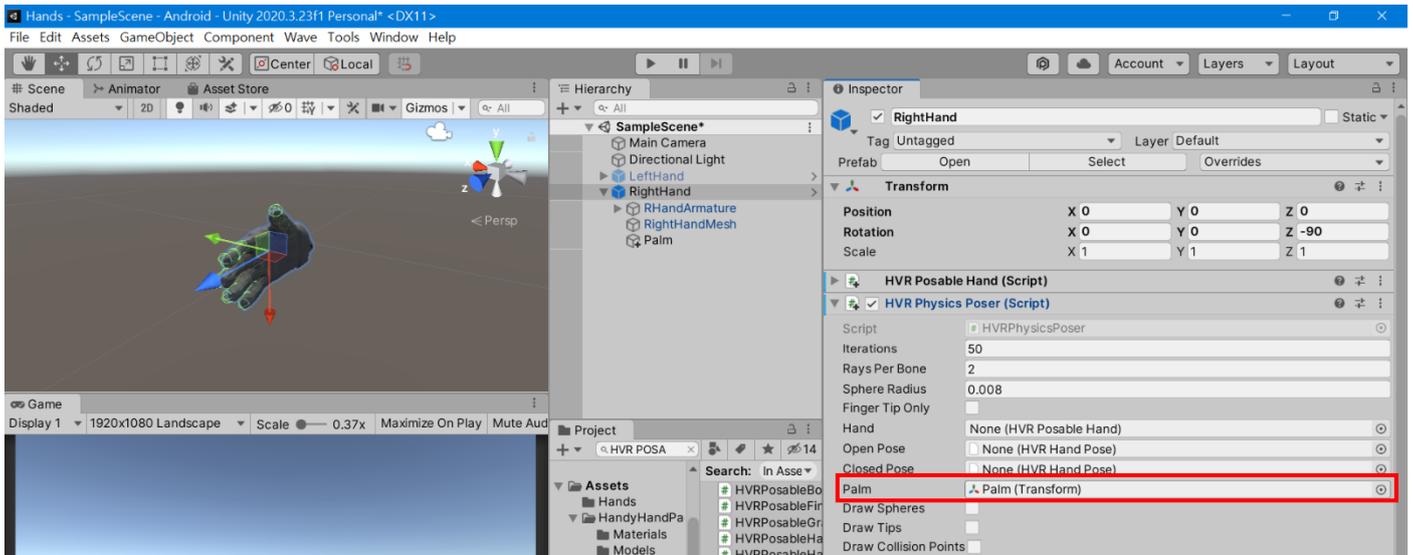
9. 完成上個步驟後，可檢查碰撞體是否在適當的手指位子上。



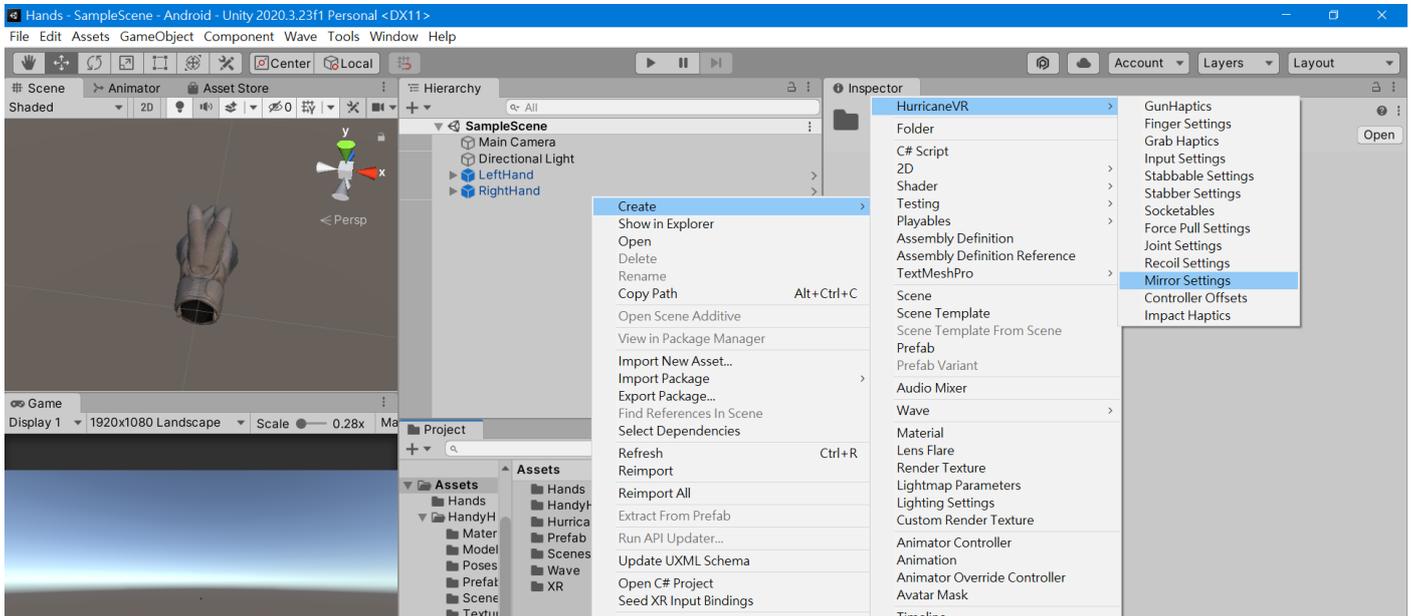
10. 新增一個空物件命名為 Palm，擺放於手掌心附近。



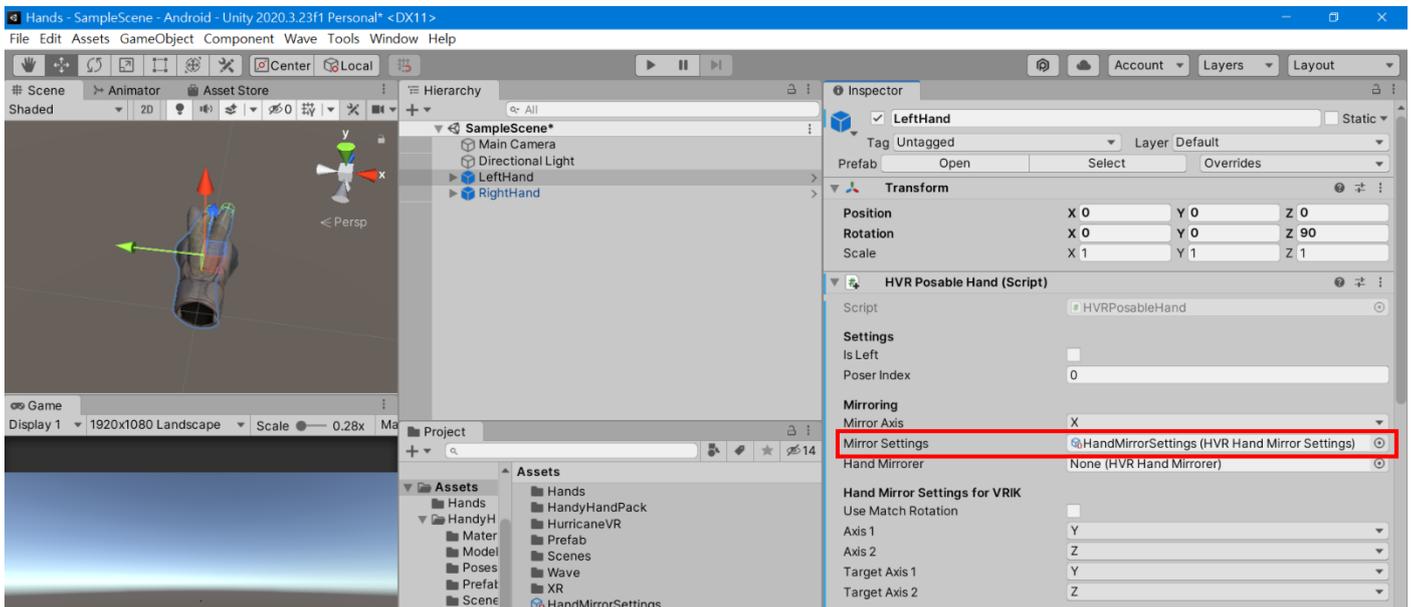
11. 將 HVR Physics Poser 的 Palm 設置好。(右手已設置完成，左手重複步驟 7~11。)



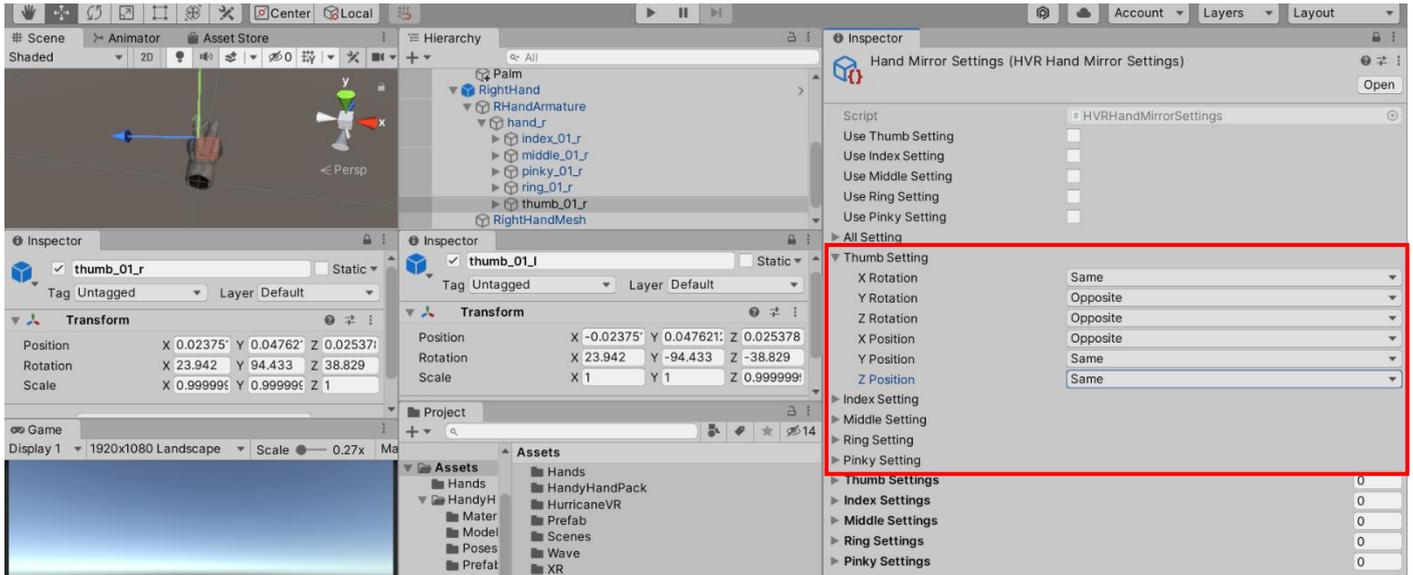
12. 右鍵→Create→HurricaneVR→Mirror Settings。



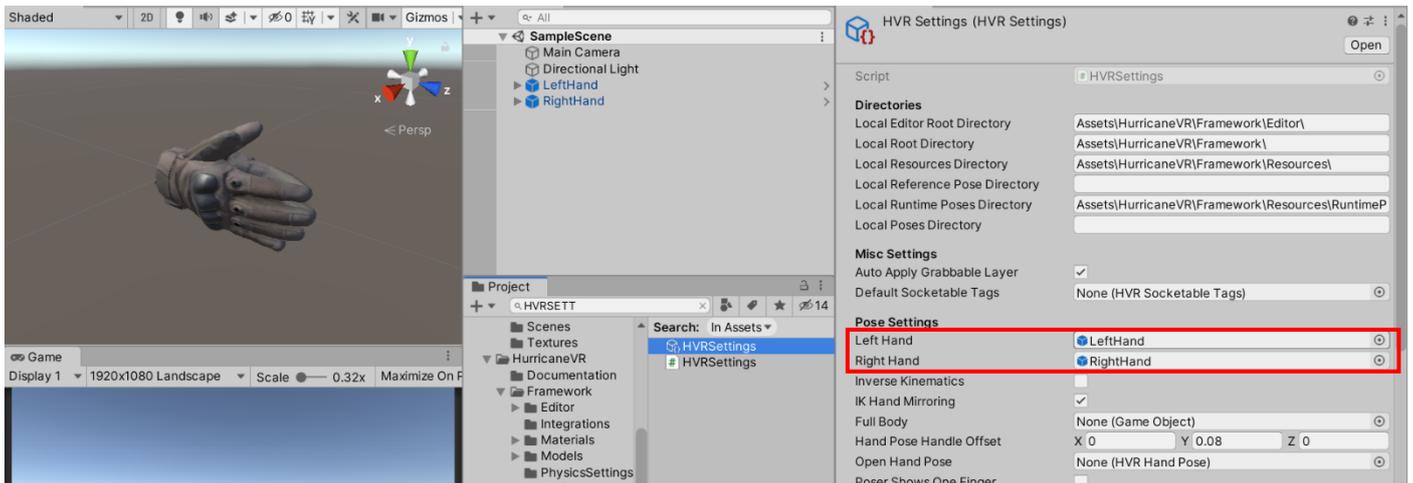
13. 將剛剛建立的 Mirror Settings 放入左右手 HVR Posable Hand 的 Mirror Settings 欄位。



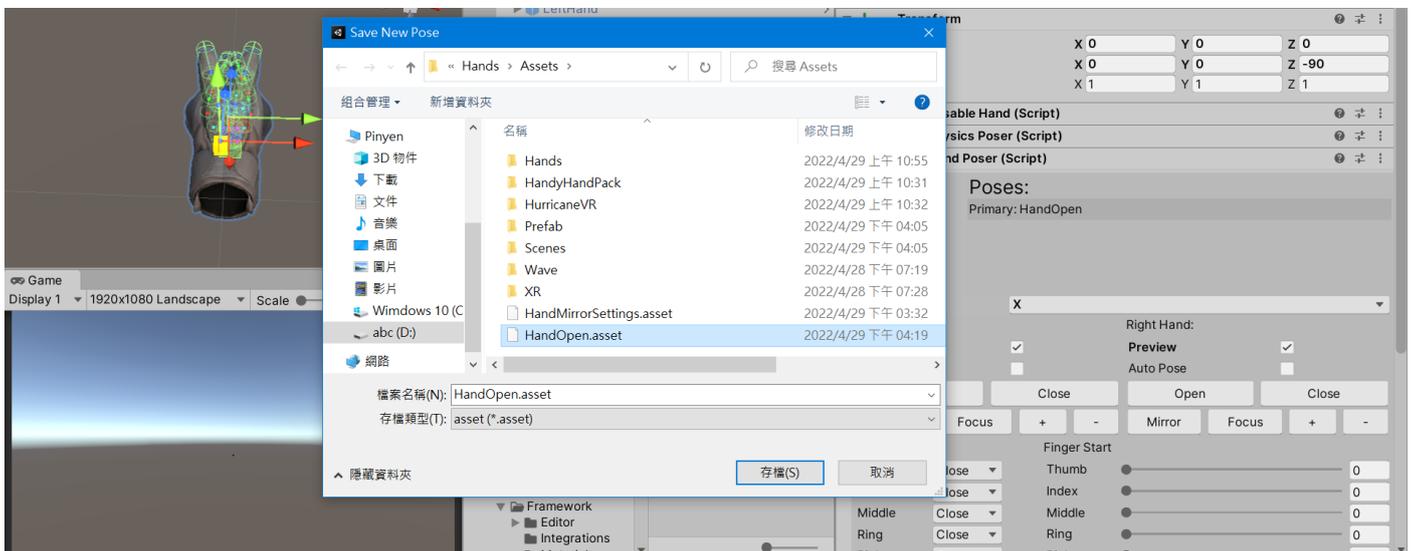
16. 設置 Mirron Settings 的每個手指，對照左右手的每個手指。(如食指跟中指的設定相同，無名指跟小指的設定也相同，可不用花時間對照)



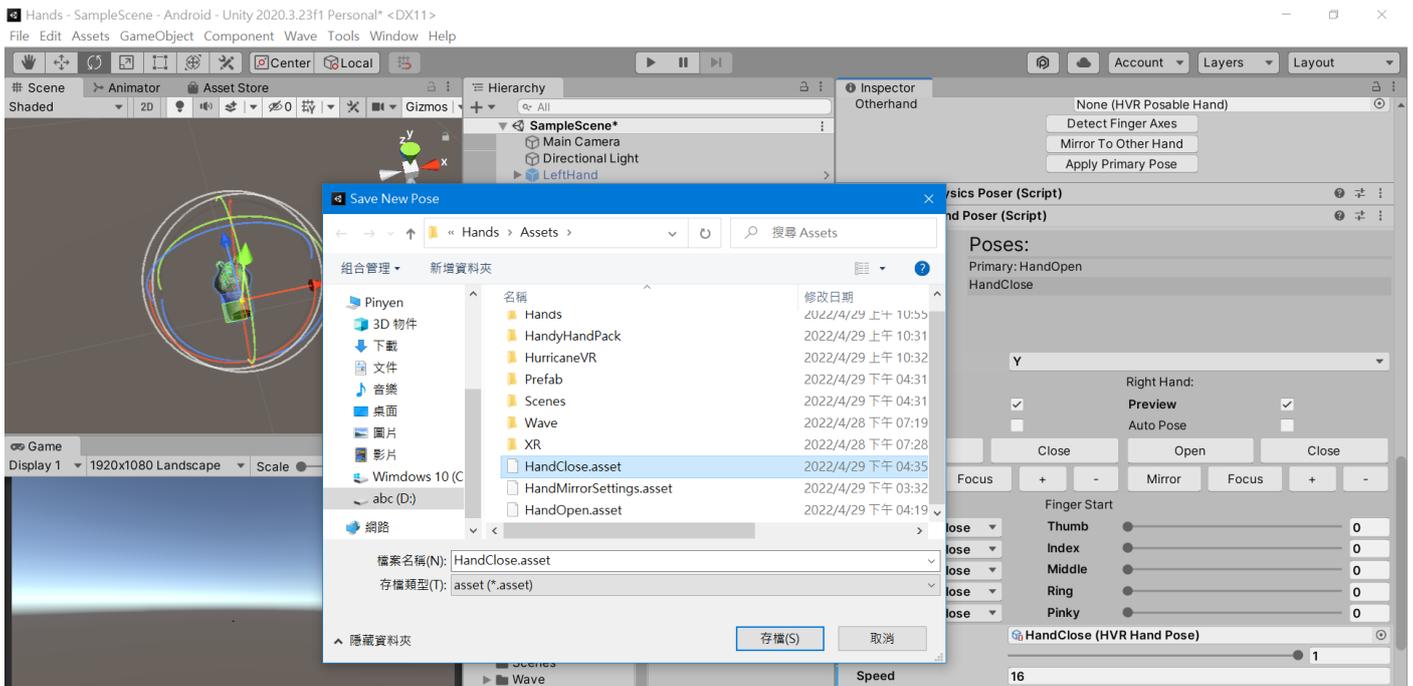
17. 對照完成後，將舊的左右手預製物刪除，把現在場景中的左右手做成預製物，並放置 HVR Settings。



17. 設置右手手勢，可先將 RightHandMesh 和 RHandArmature 關掉，將 Finger Curls 全設成 Close、Finger Start 全設成 0。接著打開左右手的 Preview，把左右手設為手張開的手勢，並將 Pose 命名為 HandOpen 存檔。

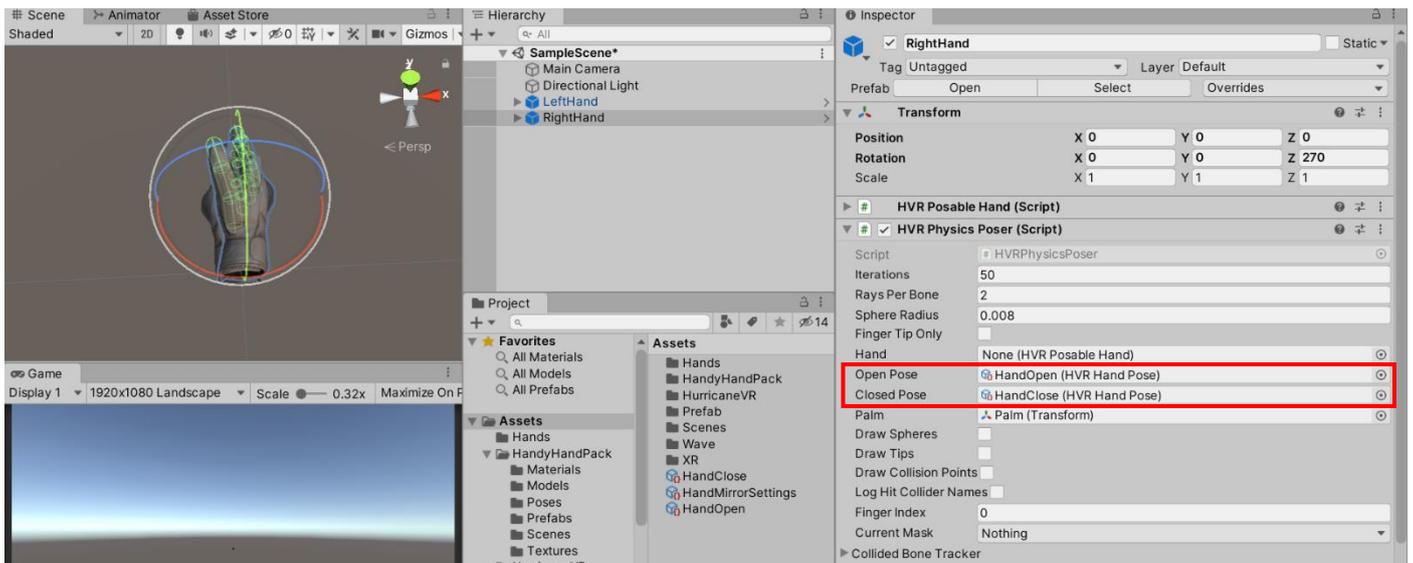


18. 新增一個 Pose，將左右手設為握拳的手勢，並將 Pose 命名為 HandClose 存檔。

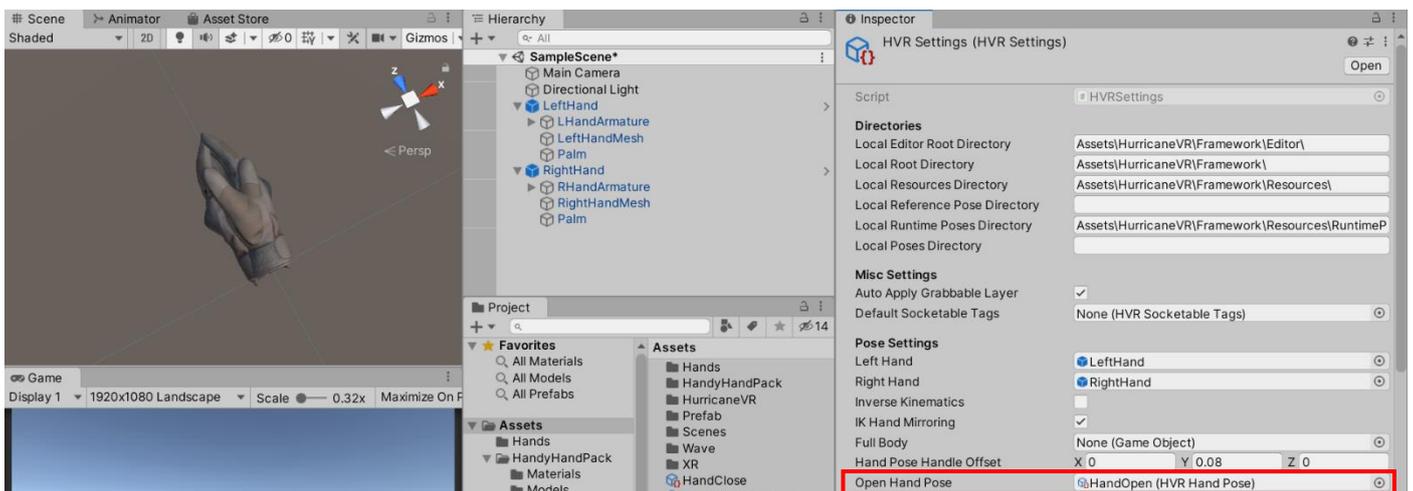


19. 將左手的手勢設定好，可直接套用剛剛做好的手勢。

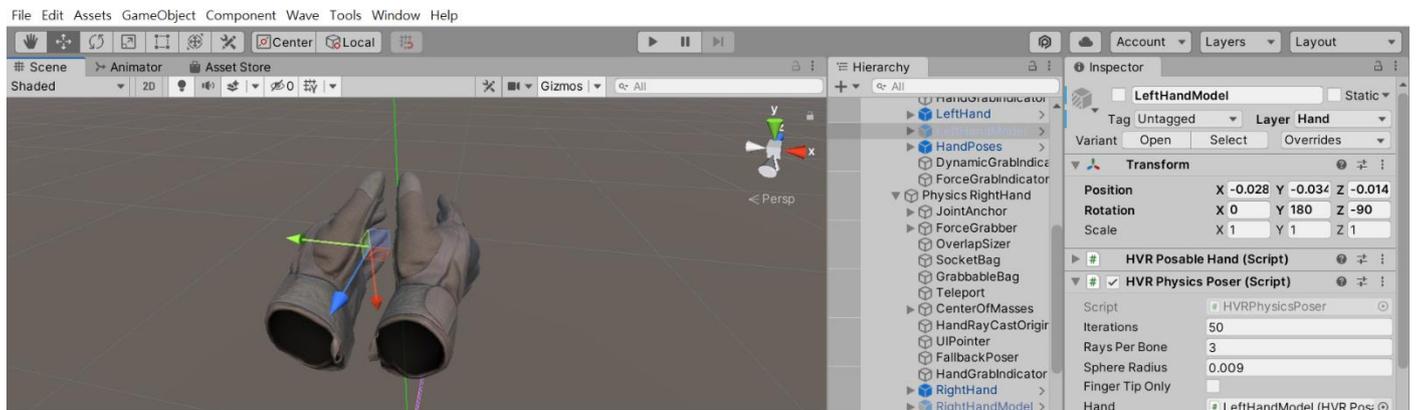
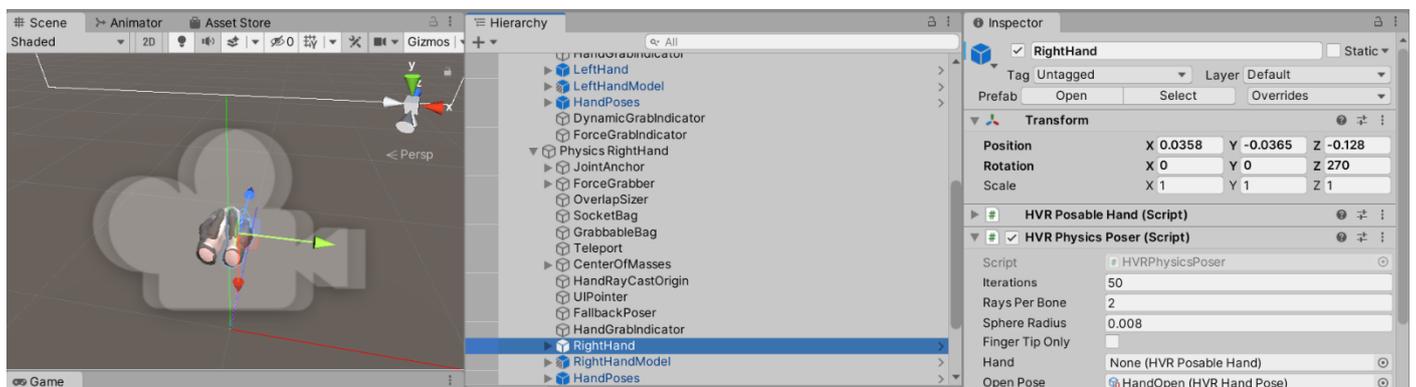
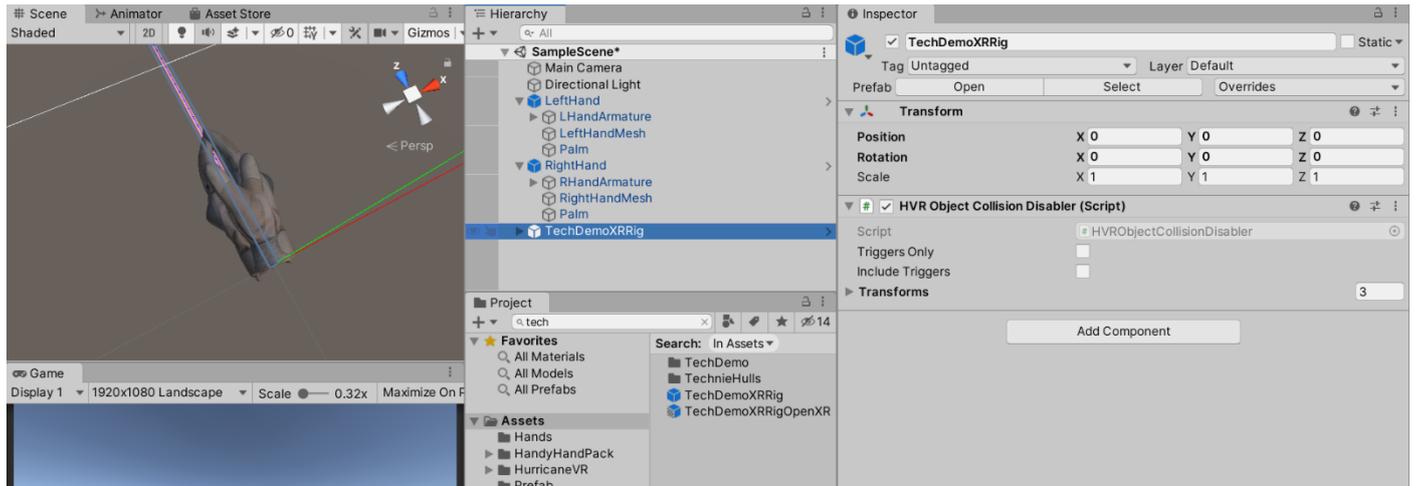
20. 將右手及左手 HVR Physics Poser 的 Open Pose 及 Closed Pose 設定好。



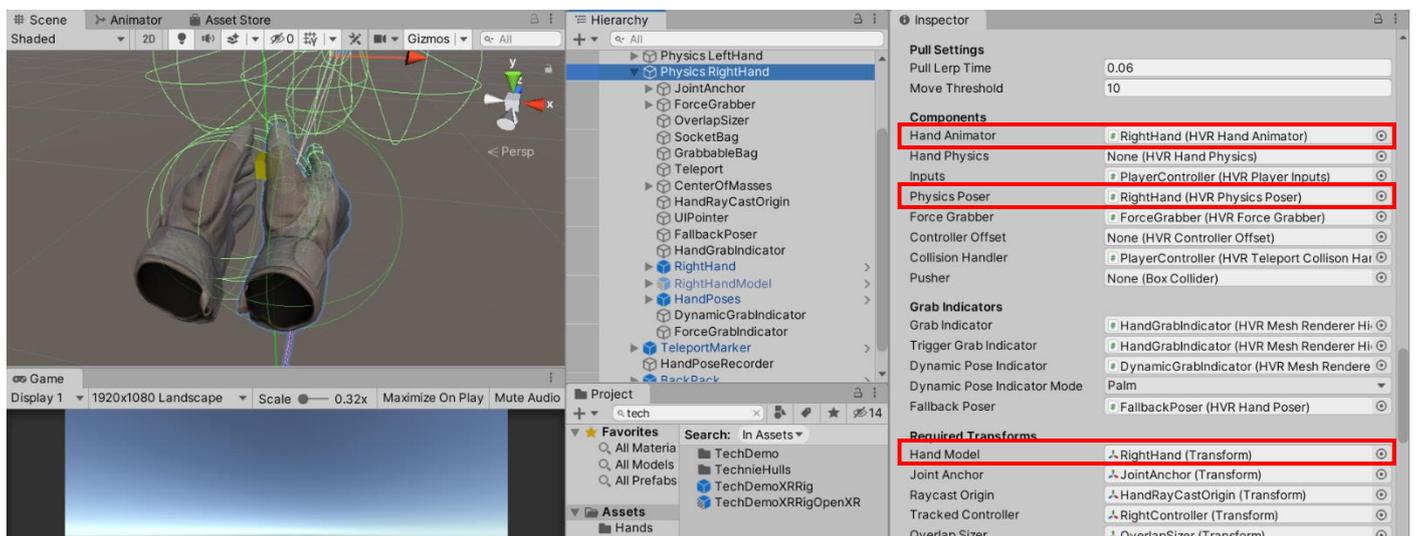
21. 將 HVR Settings 的 Open Hand Pose 設定好。



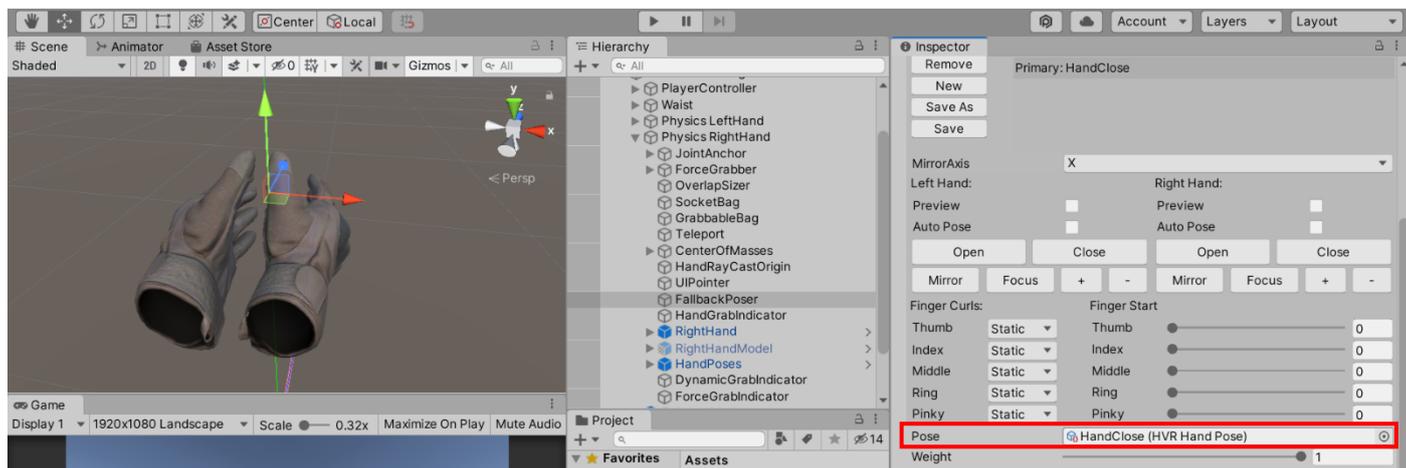
22. 將 TechDemoXRRig 放進場景中，再將我們的左右手取代原本的，設定好位置後再將原先的手關掉。



23. 將 Physics RightHand 中，程式 HVR Hand Grabber 圈起來的地方設定成我們的右手。



24. 將 FallbackPoser 中的 Pose 改為 HandClose。



25. 將 Physics LeftHand 也做步驟 23、24 的設定。

26. 記得將 LeftHand 的 Is Left 打勾，這樣就完成囉！

