

小技・裏技

- [小技・裏技](#)
 - [壁抜け](#)
 - [放置時の自動ログアウトを無効化](#)
 - [カメラ移動の限界解除](#)
 - [透明オブジェクトの表示](#)
 - [通常よりも小さいタイニープリム\(マイクロプリム\)の作り方](#)
 - [スフィア](#)
 - [シリンダー](#)
 - [キューブ](#)

壁抜け

ロックされたドアの向こうに無理矢理入る方法。
壁の向こうに何らかのオブジェクトがある場合にのみ有効。

1. 壁に背を向けて立つ
2. ALT + クリックで足元の地面を中心にカメラ移動
3. ホイールかカーソルキーで壁の向こうにカメラを移動
4. オブジェクトを右クリックして「Sit」
5. Standで壁抜け成功。

場所によっては抜けた直後に弾き出されるので注意。
やりすぎるとBANされるかもしれないので注意。

放置時の自動ログアウトを無効化

Campやる前にはやっつけ。

1. Ctrl + ALT + Shift + D
2. 「Client」 「Character」 「Character Tests」 「Go Away ~」

カメラ移動の限界解除

どうしても覗きがしたい田代で出歯亀なイケない子はこれ使え

1. Ctrl + ALT + Shift + Dでデバックメニューを出す
2. Disable Camera Conteraintsにチェック入れる
3. うはw w w w夢が広がりまく・・・そんな大した事でもないな・・・

透明オブジェクトの表示

Ctrl+Alt+Tで解決。

通常よりも小さいタイニープリム(マイクロプリム)の作り方

スフィア

1. 作成：スフィアを出します
2. 形状：ひねりを180にします
3. 形状：中空をある程度上げます
4. 材質：面を選択で外側のひっくり返ったテクスチャを透明にします(透明テクスが必要)

1センチの0.1%(0.01mm, 10 μ m, 10um)までのサイズに出来る。多分。単位ワケワカメ

シリンダー

1. 作成：チューブを出します
2. 形状：角度Yを90にします
3. 形状：穴寸法左をある程度下げます

形状：プロフィールカットを0.375 0.875にします

4.

太さは通常の半分まで下げられる。高さは1/20にまで下げられる。多分、注意点はシリンダーなのにチューブを使うから扱いにくいかもしれないって事

キューブ

1. 作成：キューブを出します
2. 形状：パスカットを0.375 0.625にします
3. 形状：切り取りのどちらかを0.500にします

通常の1/4サイズまで作れる。もっと小さくする方法もあると思うけど私知りませんしおすし。知りたかったらググってね
他のは上記の奴を弄れば作れると思う。チューブとシリンダーとリングは作り方知らないけどね