













シフォン、ライム向け 猫お化けフード 簡易説明書

2024/02/10 Ver1.0

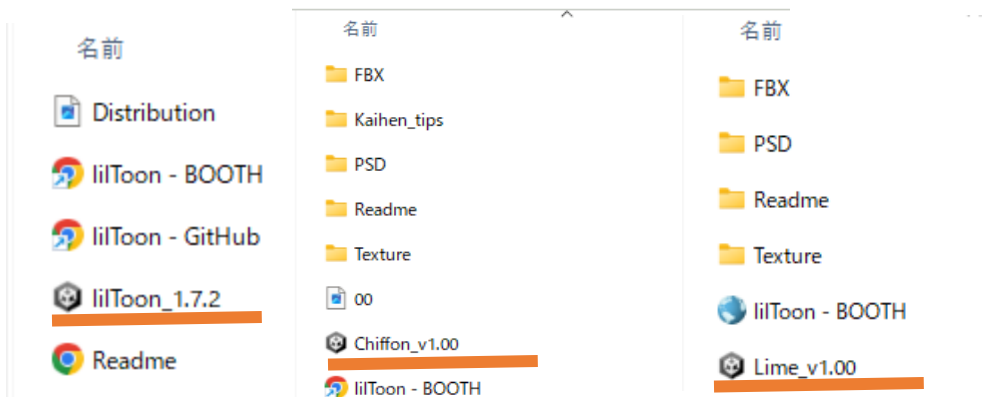
導入方法-1

①

Manage Packages 					
Q Search Packages...		Selected Repos		Multiple Repositories	
Name	Installed Version		Latest Version		
 VRChat Package Resolver Tool	0.1.27	▼	0.1.27	Official	⊖
 VRChat SDK - Base	3.5.0	▼	3.5.0	Official	⊖
 VRChat SDK - Avatars	3.5.0	▼	3.5.0	Official	⊖
 Gesture Manager	3.8.8	▼	3.8.8	Curated	⊖
 Modular Avatar	1.8.4	▼	1.8.4	Community	⊖
 Non-Destructive Modular Framework	1.2.5	▼	1.2.5	Community	⊖
 Av3Emulator	Not Installed	▼	3.3.0	Curated	⊕
 Avatars 3.0 Manager	Not Installed	▼	2.0.26	Curated	⊕
 EasyQuestSwitch	Not Installed	▼	1.2.1	Curated	⊕
 VRWorld Toolkit	Not Installed	▼	2.1.5	Curated	⊕
 AudioLink	Not Installed	▼	1.2.1	Curated	⊕

①VCCにてModular Avatarをインストールしたアバタープロジェクトを作成する。
(Modular Avatarインストールの詳細は公式参照:
<https://modular-avatar.nadena.dev/ja>)

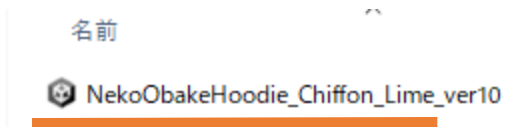
②



②Liltoonをインポート後、アバター本体(シフォンまたはライム)のUnityPackageをインポートする。

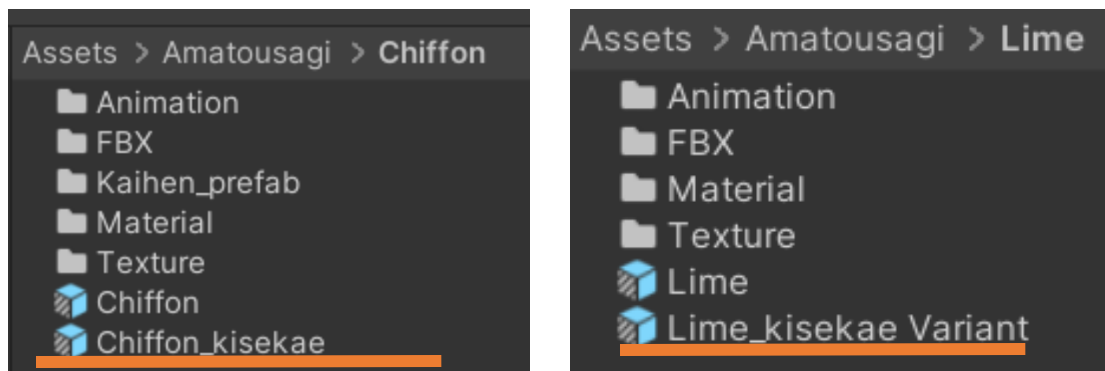
導入方法-2

③



③NekoObakeHoodieのUnityPackageをインポートする。

④

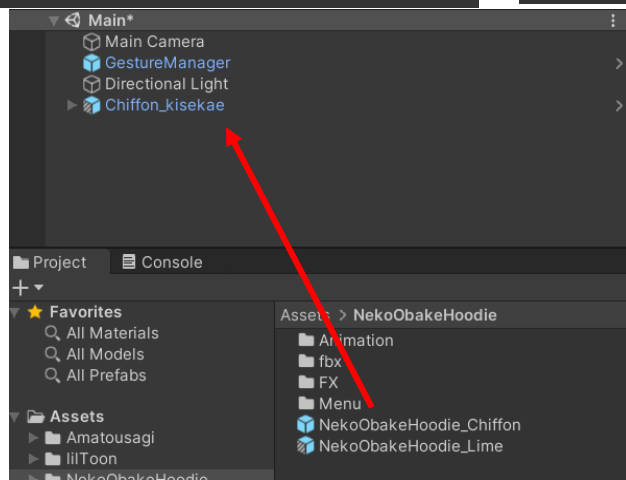


④アバター本体の着せ替え用PrefabをSceneへ導入する。

シフォン:Chiffon_kisekae

ライム:Lime_kisekae Variant

⑤



⑤アバター本体のPrefab内にNinjaWearのPrefabをD&Dする。

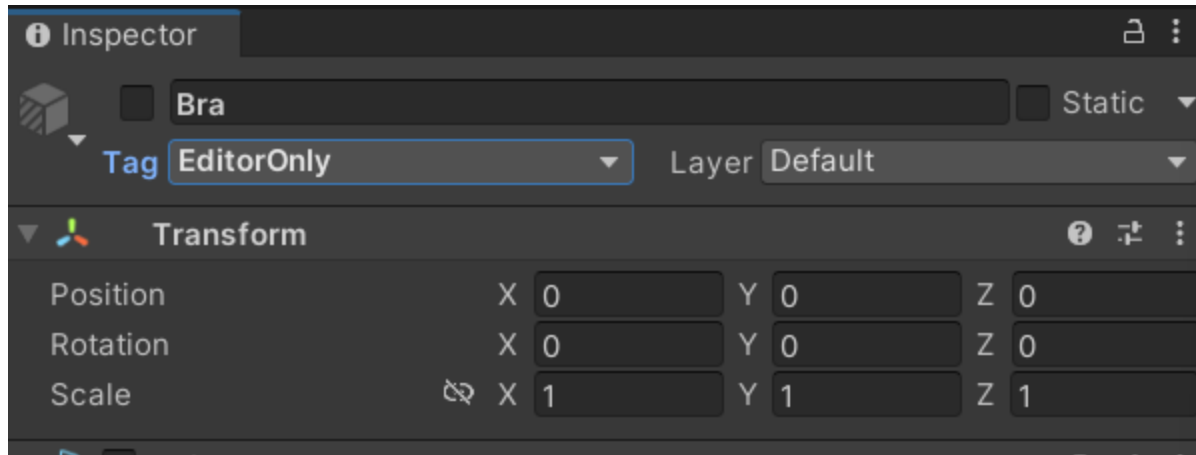
導入方法-3

⑥



⑥ アップロードする。
(BraやUnderWear、ケモミミはModular Avatar内のアニメーションで非表示にしています。)

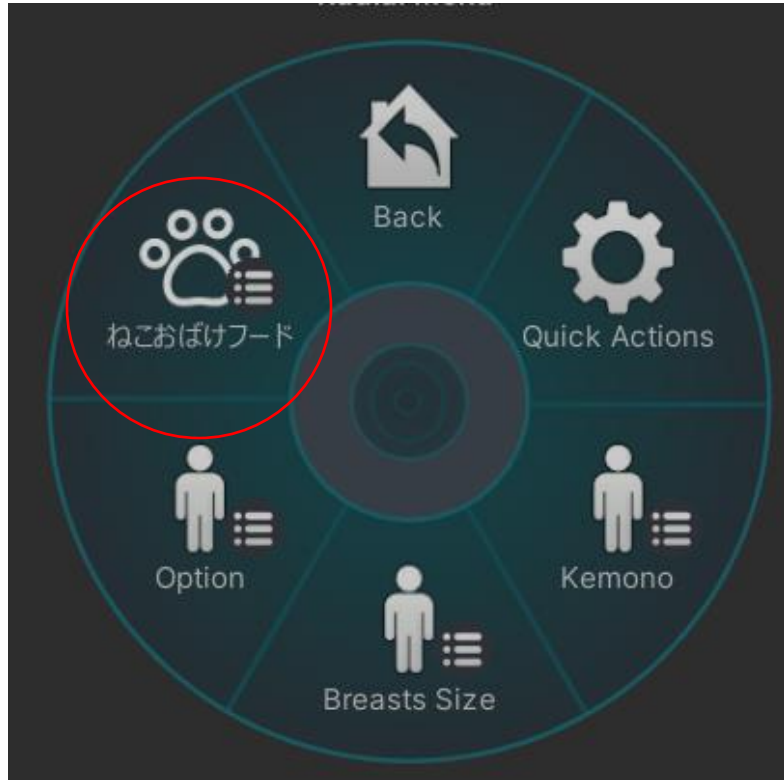
最適化のススメ



- ①Bra、UnderWearなど不要なオブジェクトをOFFにして、TagをEditorOnlyにする。

パフォーマンスランクへの影響はないですが、少し軽量化できると思います。

メニューとギミックの説明



Modular Avatarで導入をすることで、EXメニューに「ねこおばけフード」が追加されます。



フード、おばけ、半袖フード: 各種着せ替え
フードアップ、フードダウン: フードの制御

参考：FXコントローラーの解説



▲ 01_FistR
▲ 02_HandOpenR
▲ 03_FingerPointR
▲ 04_VictoryR
▲ 05_RochNRollR
▲ 06_HandGunR
▲ 07_ThumbsUpR
▲ 08_FistL
▲ 09_HandOpenL
▲ 10_FingerPointL
▲ 11_VictoryL
▲ 12_RochNRollL
▲ 13_HandGunL
▲ 14_ThumbsUpL
▲ Blink_Enable
▲ dummy
▲ FaceEmote_Default

MA Merge Animatorには相対的パスのFX1_Relativeと絶対的パスのFX2_Absoluteの2種類を用いています。この2種類で着せ替えとおぼけモードの管理を行っています。それぞれの役割は下記のようにになっています。

①FX1_Relative

- ・NokoObakeHoodieより下層のレイヤーの管理
(フードのアップ/ダウン、袖の表示、フードの表情管理など)

②FX2_Absolute

- ・アバター本体のブレンドシェイプ、表示の管理
(Body_baseの表示、着せ替え用ブレンドシェイプの管理など)

フードの表情変更はAnimation->FaceAnimation内のAnimationファイルを改変すると変更できます。

シフォン・ライム以外のアバターへ着せ替えを移植する場合はFX2_Absoluteを改変すると移植しやすいと思います。