

オリジナル3Dモデル「Izul -イズール-」説明書

V1.02 作成日:2021/03/14

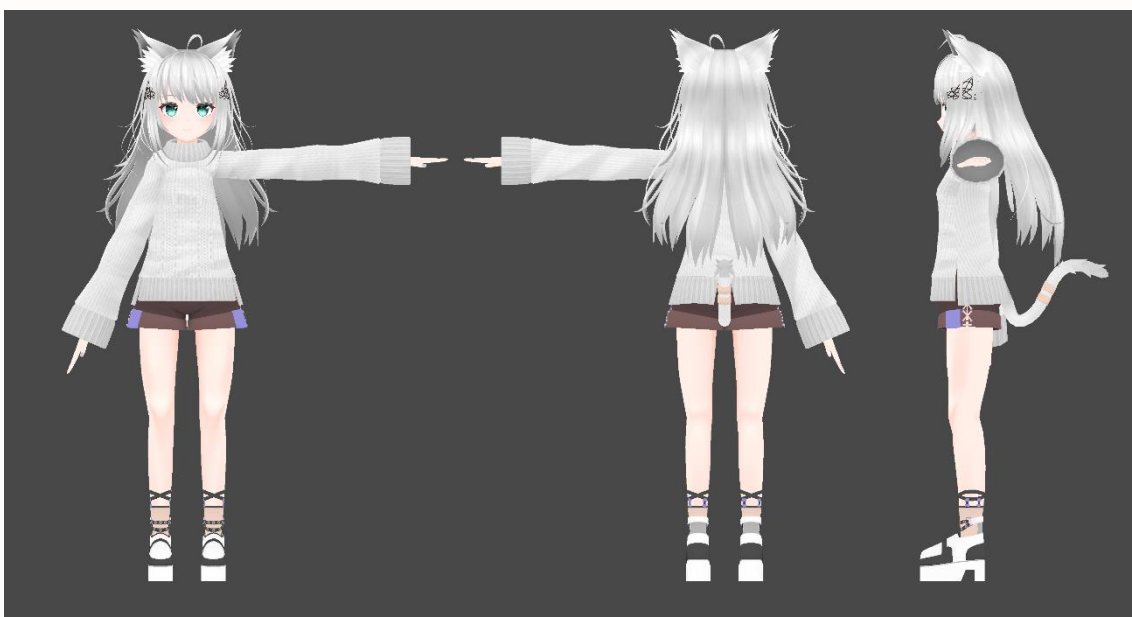
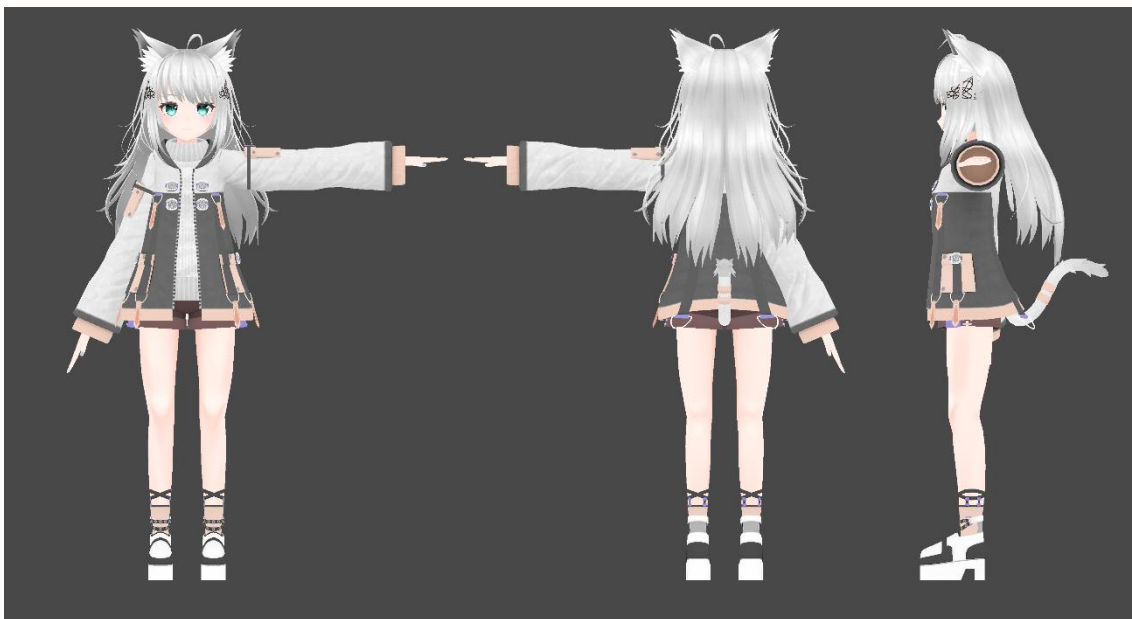
■モデルデータ情報

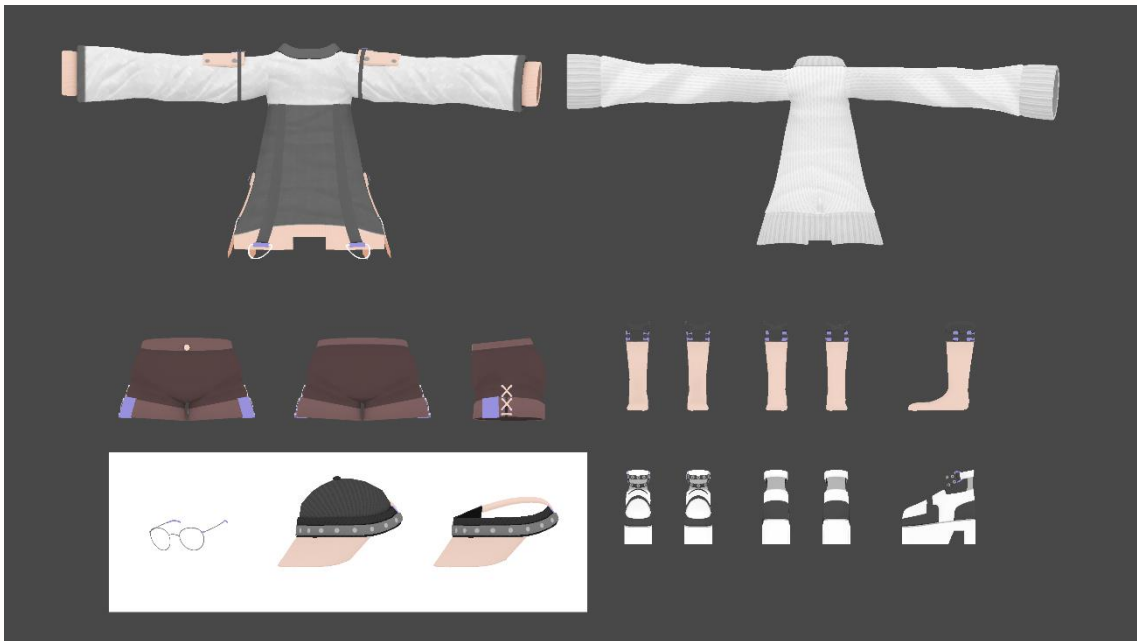
- ・ 三角ポリゴン数 : 70529 ポリゴン
- ・ ボーン : Unity の Humanoid リグに対応する構成
- ・ マテリアル数 : 5
→シェーダーに UnityChan Toon Shader ver2.0.7.5
(<https://unity-chan.com/download/releaseNote.php?id=UTS2.0>)
を使用させて頂いています
- ・ シェイプキー : リップシンク用 20, 表情用 80

■内容物

- ・ Izul_avatar2-0.unitypackage
(VRChat の Avatar2.0 用にセットアップされたモデルデータ)
- ・ Izul_avatar3-0.unitypackage
(VRChat の Avatar3.0 用にセットアップされたモデルデータ)
- ・ Izul_説明書
- ・ Izul_利用規約
- ・ /Model (3D モデルデータ : FBX 形式)
- ・ /Texture (テクスチャデータ : PSD,PNG 形式)

○参考三面図(シェーディングなし, テクスチャのみ)





※素体, セーターについてはメッシュの貫通防止のため. スケールを縮小するシェイプキーが設定してあります.
帽子については, シェイプキーにより形状パターンの切り替えを行うことができます.

■VRChat での動作

○Avatar2.0 用, 3.0 用モデル両方に対応しているもの

- ・フルトラッキング
- ・アイトラッキング
- ・自動まばたき
- ・リップシンク
- ・表情, ジェスチャー

○Avatar3.0 用モデルのみで対応しているもの

- ・ idle 時の専用立ちポーズ, 座りポーズ
- ・ AFK 時の専用アニメーション
- ・ ExMenu でのオブジェクト操作
(ジャケット, メガネ, 帽子の on off)



AFK アニメーション



unitypackage 内に作成してある
表情ジェスチャーセット一覧

■導入方法

※アバター導入のための unity プロジェクトは, Avatar2.0 用, 3.0 用でそれぞれ別プロジェクトにして下さい

○Avatar2.0 用モデルの導入

① 以下の 3 点を unity にインポートして下さい

- ・ VRCHAT SDK2

(VRChat 公式サイトよりダウンロード)

- ・ UnityChan Toon Shader ver2.0.7.5

(https://unity-chan.com/download/releaseNote.php?id=UTS2_0)

- ・ DynamicBone

(髪等の揺れ物に使用している有料のアセットです.)

インポートしなくても問題ありませんが, その場合揺れ物は機能しません.

またインポートしない場合, アバターアップロード時にエラーが発生する場合があります. その場合

エラーが出ているオブジェクトのダイナミックボーンコンポーネントを削除してください.)

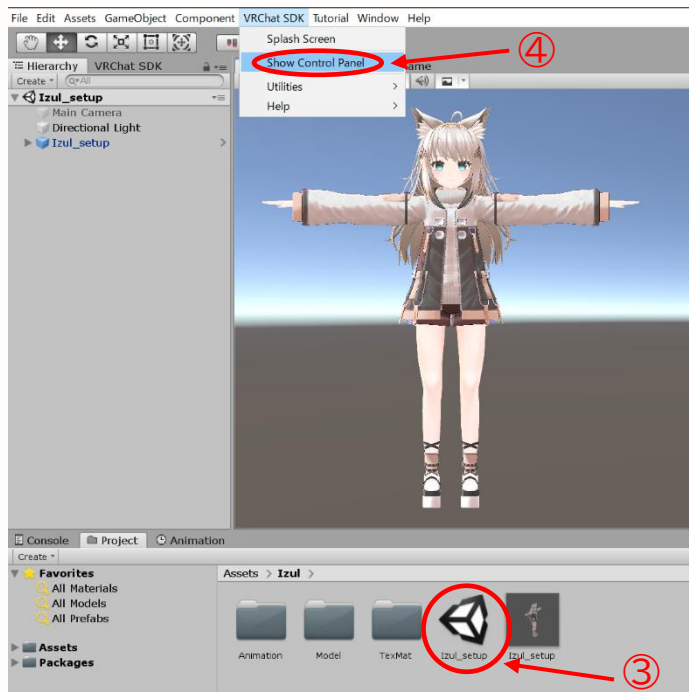
(<https://assetstore.unity.com/packages/tools/animation/dynamic-bone-16743?locale=ja-JP>)

② 「Izul_avatar2-0.unitypackage」をインポートして下さい.

③ ‘Asset/Izul’ 内のシーンファイル「Izul_setup.unity」をダブルクリックで開いてください.

※「Izul_setup.prefab」を Hierarchy に配置する方法でも構いません.

④ メニューバーの VRChatSDK→Show Control Panel よりアバターのアップロードを行ってください.



○Avatar3.0 用モデルの導入

① 以下の 3 点を unity にインポートして下さい

- ・ VRCHAT SDK3 Avatars

(VRChat 公式サイトよりダウンロード)

- ・ UnityChan Toon Shader ver2.0.7.5

(<https://unity-chan.com/download/releaseNote.php?id=UTS2.0>)

- ・ DynamicBone

(髪等の揺れ物に使用している有料のアセットです。

インポートしなくても問題ありませんが, その場合揺れ物は機能しません。

またインポートしない場合, アバターアップロード時にエラーが発生する場合があります. その場合

エラーが出ているオブジェクトのダイナミックボーンコンポーネントを削除してください.)

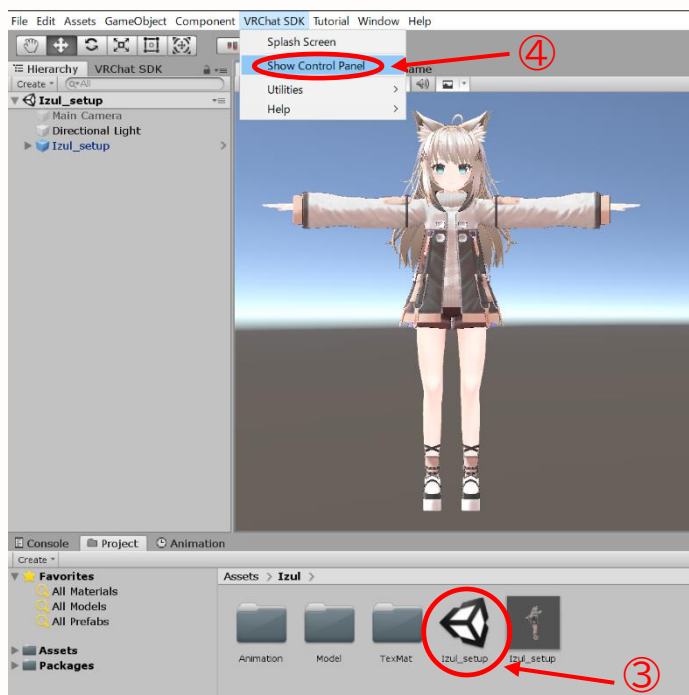
(<https://assetstore.unity.com/packages/tools/animation/dynamic-bone-16743?locale=ja-JP>)

② 「Izul_avatar3-0.unitypackage」をインポートして下さい.

③ ‘Asset/Izul’ 内のシーンファイル「Izul_setup.unity」をダブルクリックで開いてください.

※「Izul_setup.prefab」を Hierarchy に配置する方法でも構いません.

④ メニューバーの VRChatSDK→Show Control Panel よりアバターのアップロードを行ってください.



■データ作成に使用したツール

本モデルと関連データの制作には以下のツールを使用しました. そのため, 使用環境によっては正常に動作しない可能性があります.

(もし正常に動作しない場合, 報告してくださると助かります)

○使用ツール

- ・ fbx : Blender2.8
- ・ psd,png : Clip Studio Paint
- ・ unitypackage : Unity 2018.4.20f1

○VR テストにて使用した機器

- ・ HTC VIVE(初代)
- ・ Oculus Quest(PC 接続)

*本モデルは Oculus Quest のスタンドアロンでの使用は想定しておりません.

■連絡先

不具合等ありましたら下記まで連絡を下さい.

- ・ Twitter : @bbkkttnn2 (<https://twitter.com/bbkkttnn2>)
- ・ Booth のメッセージ機能