

Avatar Bone Sync for MA

VRChatアバター向けのボーン調整支援ツールです。

Bone utility tool for VRChat avatars.

[日本語](#) | [English](#)

日本語

概要

Avatar Bone Sync for MA は、VRChatアバターのボーン構造間で以下の要素を安全にコピーするための Editor 拡張ツールです。

- Transform (Position / Rotation / Scale)
 - ModularAvatar ScaleAdjuster
-

主な機能

- シンプルモード / カスタムモード
 - Transform のコピー (位置・回転・スケール)
 - ModularAvatar ScaleAdjuster のコピー
 - Hierarchy 右クリックから即実行 (Execution)
 - VRC Constraint 系コンポーネントは自動除外
-

動作環境

- Unity 2022.3 以上
 - VRChat Creator Companion
 - Modular Avatar
-

インストール方法 (VCC)

VCC ワンクリック追加

VRChat Creator Companion に Avatar Bone Sync for MA のリポジトリを直接追加できます。

以下のリンクを全文コピーして、ブラウザのURL欄に貼り付けてください。

vcc://vpm/addRepo?url=https://zbelqcraft.github.io/AvatarBoneSync/vpm.json

使い方 (基本)

Execution版 (おすすめ)

1. Hierarchy 上のボーンをコピーしたいオブジェクト(衣装など)を右クリック

2. **Modular Avatar → Setup Outfit**
3. 同じオブジェクトを再度右クリック
4. **Avatar Bone Sync for MA → Execution**
5. 完了

Tool版

1. Unity メニューから
Tools → Avatar Bone Sync for MA
2. コピー元ボーンとコピー先ボーンを指定
3. 必要な設定を選択して実行

Tool版 使用例

- HeadからHead(または近似ボーン)にコピーしたい場合
-

注意事項

- VRCKonstraint / VRCKonstraint 系はコピー対象外です
 - 本ツールは Editor 専用です (Runtime では動作しません)
-

English

Overview

Avatar Bone Sync for MA is an Editor utility tool for VRChat avatars.

It safely copies the following elements between bone hierarchies:

- Transform (Position / Rotation / Scale)
- ModularAvatar ScaleAdjuster

The tool is designed with simplicity and safety in mind.

Features

- Simple mode / Custom mode
 - Transform copy (Position, Rotation, Scale)
 - ModularAvatar ScaleAdjuster copy
 - Hierarchy right-click execution
 - Automatically excludes VRC Constraint components
-

Requirements

- Unity 2022.3 or later
 - VRChat Creator Companion
 - Modular Avatar
-

Installation (VCC)

One-click VCC Install

Click the link below to add the Avatar Bone Sync for MA repository directly to VRChat Creator Companion.

[Add_to_VCC](#)

Usage

Execution Version (Recommended)

1. Right-click any object in the Hierarchy
2. Select **Modular Avatar** → **Setup Outfit**
3. Right-click the same object again
4. Select **Avatar Bone Sync for MA** → **Execution**
5. Done

Tool Version

1. Open **Tools** → **Avatar Bone Sync for MA**
2. Assign source and target Transforms
3. Configure settings and execute

Tool Version Example

- Copy transforms from **head** to **head(or nearly transform)**

The Execution Version is recommended for most users, as it works automatically with Modular Avatar outfits.

Notes

- VRCRotationConstraint and VRCCConstraint components are excluded
 - Editor-only tool (not included in runtime builds)
-

License

MIT License