

# 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

- VRCRotationConstraint / VRCCConstraint 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