

AAbody 衣装制作者向け説明書

2021/06/18 Tokunaga_ac

AAbodyは、ユーザーには簡単に着替えが楽しめるように、
衣装制作者には特定のアバターに限定せずに衣装を作るための扱いやすい素体となるよう目指して作製しました。

なので比較的規約を緩めにして、元データを流用したものを販売物に含めてもいいようにしています。

※元データ・・・展開したAAbodyのUnitypackageの「AAbody」フォルダ内に含まれる各種データ
※販売物・・・衣装制作者が販売するデータ
※素体・・・AAbody.fbxからなる身体の部分

◇◆販売物に、元データをどこまで含めてよいか◆◇

■OK

基本的に、元データから**変更したもの**を販売物に含めて構いません。

素体メッシュデータに関しては、**一部切り出したもの**を販売物に含めてOKです。
服と素体が合体していて、頭をつけるだけでお着換え完了！なモデルを制作する際に利用していただけたらと思います。

例：セーラー服など上下セット衣装モデル

生地隠れる部分を削除して、腕や脚など肌が見える部分を残したもの → 同梱OK

素体を残したまま → 素体は元データを使用したうえで、Unity上で着替えてprefab化してください。

■NG

マテリアルやアニメーション等、**変更を加えずにそのまま使用する場合は**、販売物にデータを含めずに、展開したAAbodyのunitypackage内にあるデータを設定したうえでprefab化してください。(今後修正や更新を行う可能性があるからです)

また、**元データのメッシュの大部分が残る場合**(例：ビキニや下着など)は素体を同梱せずに、素体は元データからhierarchyに展開したうえで、Unity上で着替えてprefab化してください。
どの程度が大丈夫か判断しかねる場合は事前に問い合わせてください。

◇◆モデルデータ作成のルール◆◇

これは主にユーザーがデータを扱いやすくするための決まり事です。
絶対的なものではありませんが、出来る限り頑張ってください。

因みに現状AABodyではUnity上でのお着換えに「[キセテネ](#)」を推奨しているので、
販売前にキセテネの動作チェックもしておくとうれしいです。

■ボーン名称

Humanoid部分は、AABodyのボーンを流用したうえで、ボーン名称の頭に各自わかりやすいIDをつけてください。揺れもの等は好きな名前でも構いません。

IDは単純に[複数衣装を着せた際に見分けが付きやすくするため](#)です。
因みにAtelier Alcaでは、「AAC01_」(Atelier Alca Clothes 何番目_)としています。

例:

- ▼AAC01_Armature
 - ▶AAC01_Hips
 - ▶AAC01_Spins
 - ▶AAC01_UpperLeg_L
 - ▶AAC01_UpperLeg_R
 - ▶Teil_root ←尻尾。Humanoidではないので好きな名前でもOK

■靴に合わせたボーンの設定

本モデルは、素体のFBX時点では裸足で地面に接地した状態になっています。
なので、Unity上で靴に合わせたつま先の角度や高さの調整を行っています。

[ハイヒール用、スニーカー用のprefabを用意してあるので、基本的にそれに合わせて衣装を作成してください。](#)

(hierarchy上での高さは同じです。高さはRig設定で変更を加えています。[VRChat上での実際の高さはRigで設定したものが反映されるのでご注意ください](#))

切り出したメッシュを使う場合などで元データを使わない場合は、設定方法を記事最後にまとめたので、そちらを参考に設定してください。

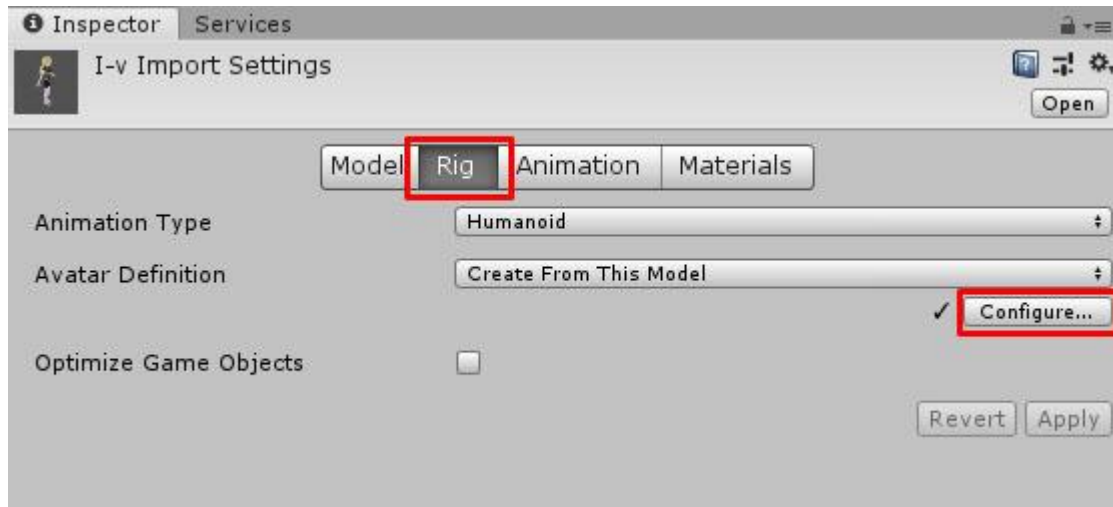
■Unityフォルダ構成

特に決まりはありませんが、下記の構成がわかりやすいのでお勧めです

Asetts > ショップ名or作者名 > モデル名

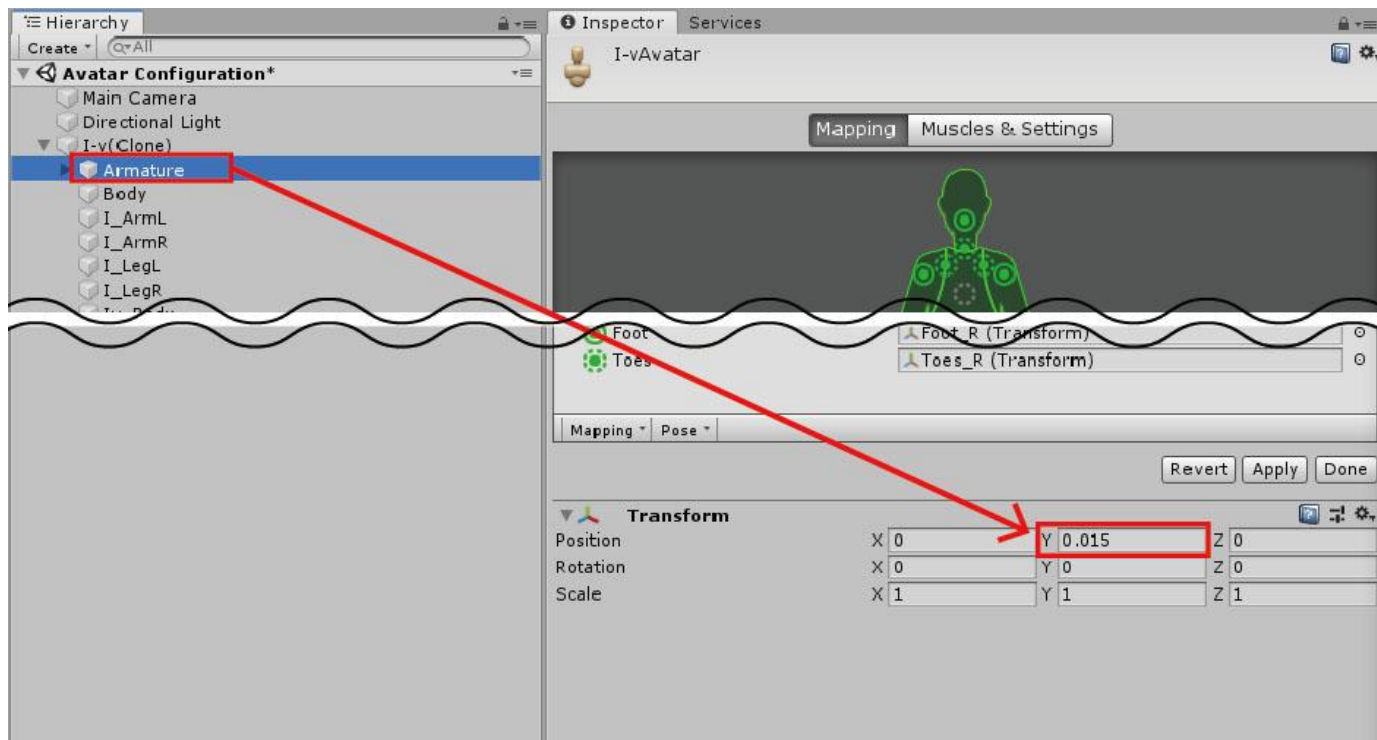
◇靴に合わせたつま先ボーンの設定方法

モデルのFBXを選択し、Inspector > Rig > ConfigureからRigの設定を行います。



HierarchyからArmatureを選択し、靴底の厚み分だけPosition Yに数値を加えます。
つま先を曲げる場合は、同様にFoot、Toesを選択し曲げたい角度をRotation Zに加えます。
(その際「+○○」「-○○」等計算式を打ち込むと自動で計算してくれます)

設定が完了したらDoneを押して確定します。



FBXをhierarchyに展開し、Foot、Toesの回転をhierarchy上のモデルにも行います。

(高さは変更しません)

ViewPointを設定する際は、通常通り目の位置にViewPointを合わせた後、先程Rig設定で追加したArmatureの高さを加えます。

Tokunaga_ac
[Twitter: Tokunaga_ac](#)
Discord: Tokunaga_ac#3200