

オリジナル3Dモデル「ロゼッタ」Ver1.3.2

1. [このモデルについて](#)
2. [内容物](#)
3. [導入方法](#)
4. [機能](#)
5. [Tips](#)
6. [連絡先](#)
7. [更新履歴](#)

1. このモデルについて

「ロゼッタ」はVRChat用に製作した3Dモデルです。使用前に必ず利用規約をご確認下さい。

■モデル詳細■

ポリゴン数: △68,369(素体△23,168 通常衣装△23,430 水着△21,771)

Avatar3.0

アバターランク: Poor

疑似アイトラッキング・リップシンク対応

フルトラッキング対応

PhysBone対応

シェーダー: lilToon

2. 内容物

Rosetta_1.3.unitypackage

(詳しい内容は[■Unity Package内のプレハブについて■](#)をご参照下さい)

モデルFBX

blendファイル

テクスチャPNG/PSDファイル

マニュアル(このファイルです)

利用規約(日本語版/英語版)

※PSDファイルについて※

同梱のPSDファイルではグラデーションマップを使用しています。

編集の際はPhotoshop、CLIP STUDIO PAINT等グラデーションマップ機能のあるソフトをご使用下さい。

3. 導入方法

①Unity(2022.3.6f1)に下記のパッケージをインポートして下さい。

VRCSDK3-Avatar

<https://vrchat.com/home/download>

lilToon

<https://booth.pm/ja/items/3087170>

Modular Avatar

<https://modular-avatar.nadena.dev/ja>

②Unityにアバターのパッケージをインポートして下さい。

③【Rosetta】フォルダ内のプレハブ【Rosetta_**】をヒエラルキー上にドラッグアンドドロップして下さい。

④VRChat SDKのコントロールパネルからアップロードして下さい。

※必ず[Visiblity]-[Private]に設定して下さい！

4. 機能

■Expression Menu■

■着替え

各パーツの脱着や着替えを行う項目です。

■顔立ち

VRC上で顔立ちを変更するための項目です。

■表情

手動で表情を設定するための項目です。

ここで設定した表情はハンドサインの表情を上書きします。

□表情制御

トラッキング等のコントロールを行う項目です。

□ハンド無効

ハンドサインによる表情変更を無効にします。※ハンドサインを出しながらボタンを押した場合はその時点の表情で固定されます。

□アイトラ/まばたき無効

疑似アイトラッキングと自動まばたきを無効にします。

□リップシンク無効

リップシンクを無効にします。

□ダンス中の表情

ダンスモーション再生中の表情変更を有効にします。(MMDシェイプキーに対応)

□表情リセット

メニュー上で設定した表情を初期化します。

□目

目の形を変えられます。

□眉

眉の形を変えられます。

□口

口の形を変えられます。

□その他

「簡易カメラ目線」は瞳のオブジェクトを奥にずらしてカメラ目線風にします。写真撮影の時など、まばたきをオフにしつつ簡単に目線を合わせたい場面でご利用下さい。

「視線」は瞳の向きを細かく設定できます。この項目は「アイトラ・まばたき無効」使用時のみ有効です。(アイトラッキング有効時はそちらが優先されます)

■明るさ

明るさの上限値を下げ、白飛びを防ぎます。基本的には初期値のままで大丈夫です。

■シェイプキー■

シェイプキー一覧

 ロゼッタシェイプキー一覧

5. Tips

■Unity Package内のプレハブについて■

Unity上の[Rosetta]フォルダには複数のアバター用プレハブが入っています。それぞれの内容は下記の通りです。

- ・Rosetta ...基本となるプレハブです。
- ・Rosetta_MA ...基本的にはRosettaと同内容ですが、Modular Avatarに対応しています。

- Rosetta_kuroyagi ...Rosettaの黒ヤギさんマテリアル版です。
- Rosetta_Casual_MA...追加衣装「カジュアル」を設定しています。Modular Avatarに対応しています。

[Rosetta]-[Avatar_HeelOff]フォルダ内

- Rsoretta_HeelOff ...ヒールを脱いだ状態のアーマチュアが設定されています。
- Rosetta_HeelOff_MA ...Rosetta_HeelOffのModular Avatar対応版です。

■黒ヤギさんマテリアル■

おまけの黒ヤギさん版マテリアルは[material]-[mat_kuroyagi]フォルダ内に入っています。適宜差し替えてご利用下さい。

■Unity上で肌の色を変更する■

lilToonの「メインカラー／透過設定」-「メインカラー2nd」を有効にすることで簡単な肌色調整ができます。肌色部分のマスクが設定してあるので合成する色などを選んでお好みの色にして下さい。「メインカラー」-「色調補正」に肌マスク画像を設定することで肌色部分だけを補正することもできます。

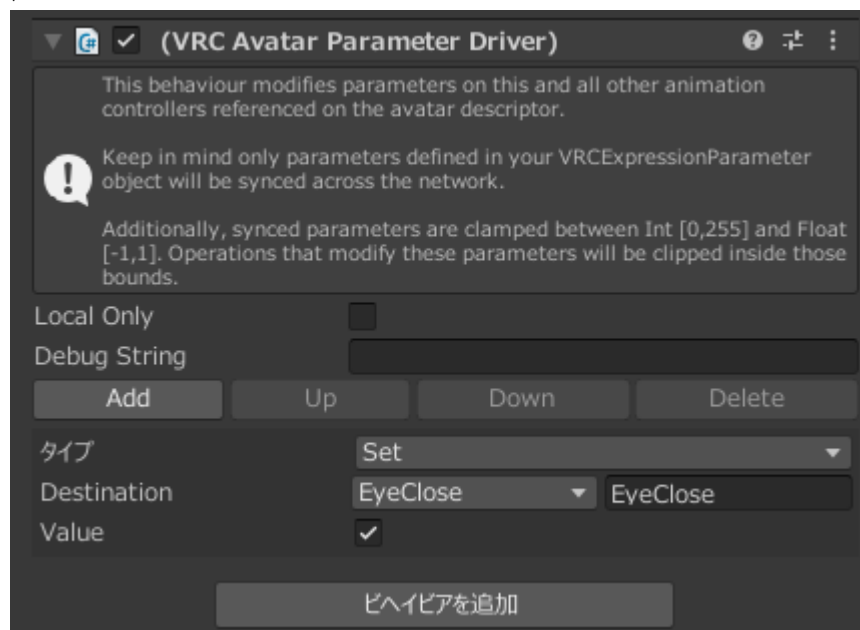
■デフォルトの表情を変更する■

VRChat上でのデフォルトの表情、顔立ちを変えたいときは[Rosetta]-[Animation]フォルダ内のアニメーション[Default_Face]を編集して下さい。

■表情を差し替えた時のまばたき制御■

自動まばたきが有効になっているとき、目を閉じた表情にするとアニメが重なって表情が崩れてしまいます。まばたきをさせたくない表情のステートに[VRC Avatar Parameter Driver]コンポーネントを追加して、[EyeClose]パラメーターのValueにチェックを入れておくと自動まばたき無効状態にすることが出来ます。

↓この画像の状態です



まばたきを有効にしたい表情の場合は逆にValueのチェックを外して下さい。

■BlenderからFBXをエクスポートして差し替え■

BlendeでFBXを編集した際は、下図の設定でエクスポートするとそのままUnity上のファイルに上書きすることが出来ます。



■【追加衣装】Unity上で設定したマテリアルで固定する■

追加衣装はExpression Menuでマテリアルを指定できるようになっています。

Unity上で設定したマテリアルで固定する場合は、プレハブ[Rosetta_Casual_MA]内の[CL_Casual]-[カジュアル]-[色変え]オブジェクトを削除するか、[EditorOnly]に設定して無効にして下さい。

6. 連絡先

ご不明な点や不具合につきましてはTwitter([@mizunoyatwi](https://twitter.com/mizunoyatwi))またはBOOTHのメッセージ機能よりお知らせ下さい。

7. 更新履歴

■2024/05/02 バージョン1.3.2公開

- ・メニュー「明るさ」の動作を修正
衣装「カジュアル」に明るさ調整が反映されていなかった問題を修正しました。

■2024/05/02 バージョン1.3.1公開

- ・マニュアルを一部修正

■2024/05/01 バージョン1.3公開

- ・Unity2022に対応
- ・Modular Avatarに対応
- ・Unity Packageのフォルダ構成を一部変更
- ・衣装「カジュアル」追加
- ・素体の修正
 - 腕に補助ボーンを追加
 - 貫通防止用シェイプキー追加
 - 頂点グループを整理
- ・肌のマテリアル設定を調整

■2023/09/10 バージョン1.2.1公開

- ・アバターの初期サイズ変更
Unity上での設定変更のみで、FBXは1.2から変更していません。
- ・黒やぎさん版のプレハブをプレハブバリエーションに変更
- ・ダンスワールドでの表情変更に対応

■2022/09/07 バージョン1.2公開

- ・髪と衣装の調整
ボーンとウェイトを修正し、PhysBoneのパラメーターを変更しました。
全体的に柔らかく揺れるようになっています。

- ・一部シェイプキーの修正、新規シェイプキー追加
- ・アニメーターとEXメニュー構成を全体的に修正
- ・EXメニュー用アイコンの更新
- ・テクスチャとシェーダーの調整

■2022/08/27 バージョン1.1公開

- ・FBXファイルの修正
 - 余分なボーンを削除しました
 - BlenderからエクスポートしたFBXで上書きできない問題を修正しました
- ・blendファイル同梱
- ・自動まばたきの修正
- ・Defaultアニメーションの修正

■2022/08/22 バージョン1.0公開