

アバター「ふえるめ〜つ」説明書



この度は[オリジナル3Dモデル「ふえるめ〜つ」](#)をお買い上げいただきありがとうございます！
お楽しみいただければ幸いです！

利用規約は[こちら](#)

○はじめに

この説明書は、VRChat初心者の方への手引書を目指したものではなく、
Unityにある程度慣れていて各種用語を理解できる方へ向けたアバター機能についての説明(ついでに自分用の備忘録...)がほとんどの内容になっています。

自信がないので導入・改変について個別のサポートはできかねますと記載させていただいておりますが、お困りの際はご相談いただければできる限り頑張らせていただきたい心持ちです。

○導入方法

この項目は移動しました！

商品フォルダ同梱の「導入方法.png」をご参照ください。

○PrefabとSceneについて

商品フォルダ直下のシーンファイル、

 **Feltmates_Scene** には、アバター用Prefabと、そのマテリアルをMobile用に差し替えたものを配置しています。
アップデートで上書きされるので、改変の際はシーンの別名保存をおすすめします。

Felt-mates -> Prefabフォルダ内には4種類のPrefabデータがあります。

Feltmates_Base (ベースPrefab)

モデルデータにマテリアルとPBとパーティクルを設定しただけの最もシンプルなプレハブです。着せ替えや表情変更などの機能も入っていません。

ワールドにそのまま置くこともできそうです。

機能が壊れる可能性がありますので、他プレハブへの変更をこのプレハブにApply(適用・上書き)しないようお気をつけください！

Feltmates_Humanoid (アバターPrefab)

ダミーのHumanoidボーンにベースプレハブをMA結合し、ふえるめ〜つ単体でアバターとして使えるように設定した多階層プレハブです。

Feltmates_Pet_Simple (簡易版ペットPrefab)

ベースプレハブをもとに、既存のアバターへ組み込むのに必要なコンポーネントを追加したプレハブです。着せ替え・表情変更の機能もついています。

アバターのExpressions Parameterに20bitの空きが必要です。

Feltmates_Pet_Advanced (高機能版ペットPrefab)

ペットとしてより多彩な機能を搭載したPrefabです。(2026/06/28のアップデートで追加)

[かるみゃ糖](#)のかる様にご制作いただきました！

アバターのExpressions Parameterに29bitの空きが必要です。

●サポートを終了したPrefab

旧版UnityPackageに含まれるサポートを終了したPrefabを使用してしまうと正常に動作しません。
大変申し訳ありませんが、ユーザー様の方でご使用を控えていただくようお願い申し上げます。(削除してしまってOKです！)

 **Feltmates_Avatar** →2026/01/31の更新にてサポートを終了しました。

→以後は  **Feltmates_Humanoid** (アバターPrefab)をご使用ください。

 **Feltmates_Pet** →2026/06/xxの更新にてサポートを終了しました。

→以後は  **Feltmates_Pet_Simple** (簡易版ペットPrefab)をご使用ください。

●各Prefabの細かな違い

・アバターPrefabにはAimConstraintがアタッチされていて、腕のトラッキングに沿ってふえるめ〜つ本体の前足も動きます。

・ペットPrefab2種では、頭の上にのせることを想定したためよだれの出る表情で水たまりがたまらないようになっています。

・ペットPrefab2種にはリップシンク機能がありません。

・身体の中心に手を突っ込むことでびっくり！顔になりますが、仕様が各Prefabで少しずつ違います。

他Prefabでは手がコライダーに触れている間顔が変わりますが、簡易版ペットでは勢いをつけて手を突っ込んだ時のみ発動し、3秒経過で戻る...等。

余談

[開発中のイメージ](#)では良い感じに思えたものの、VRChatで実際に動かしてみると意図が伝わりづらい上に誤爆しやすく、ちょっと失敗かも～？と思っていた機能だったりします。

一度実装してお届けした機能をあとから無くすのも寂しいので、アップデートで削除はしていませんがデフォルトではOFFにしています。

○使い方のコツ

●ダミーハンドについて

一頭身アバターは手元がわかりにくいので、アバターPrefabにはダミーハンドを搭載しています。アバターとして着用する際実際の自分の手の場所がわかるので、ワールド内で物を持ったりしやすく便利です。

デフォルトでは自分にのみ見えるようになっていますが、メニューから非表示にしたり、他の人からも見えるようにもできます。

余談

キャラクター設定としては、かなり謎の残る(深く考えてない)部分です。少なくともふえるめ～つの一部ではないです。

おともだちなのでしょうか…。

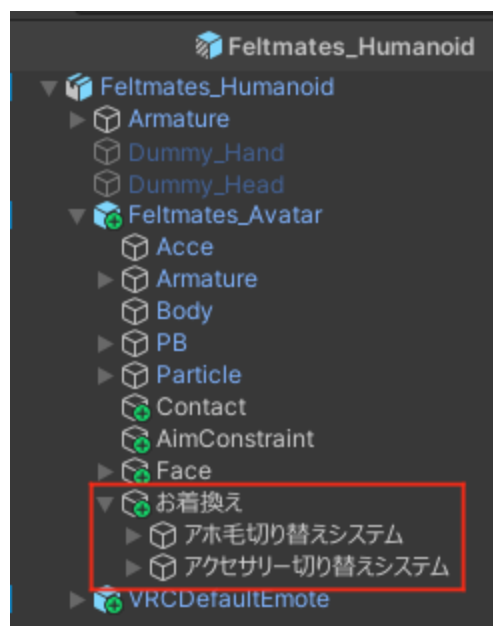
●最適化

余分なメニューやメッシュを消して最適化することで、軽量化やパフォーマンスランクの向上、整頓されたアバターを着ているとスッキリ気持ちいい！などの効果が見込めます。

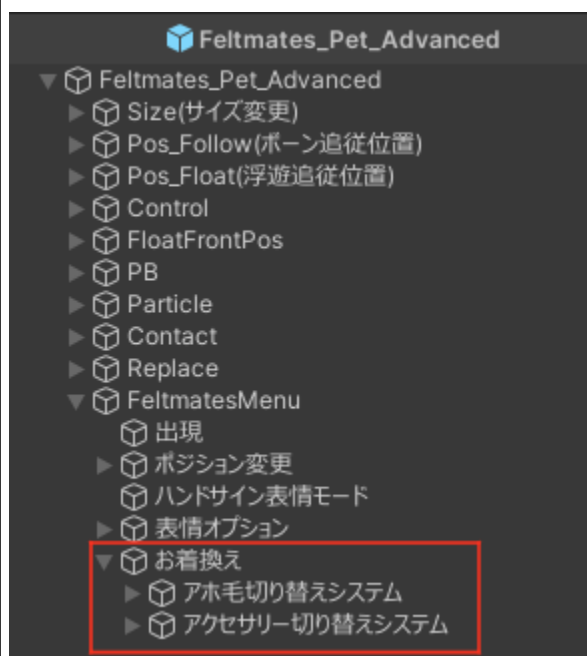
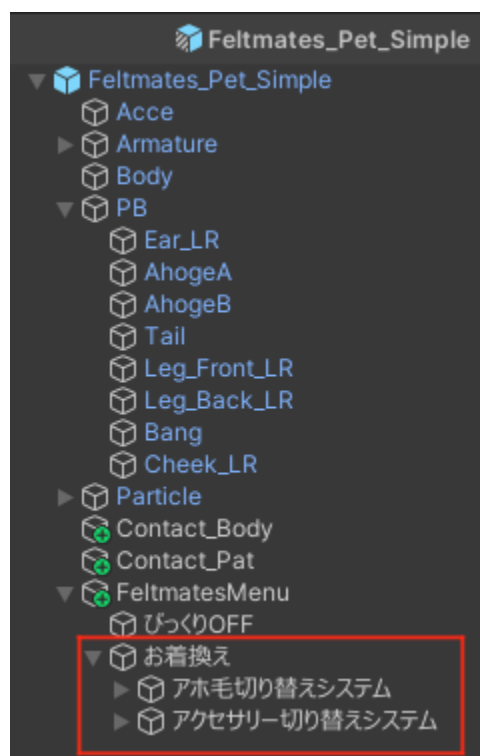
使わないメニューを消す

使いたい見た目が決まっていってVRChat内で制御する必要がない場合、それぞれの表示を制御するMAメニューが入っているオブジェクトをEditorOnly設定にするとよいかもしれません。

使わないメニューボタンを削除できるため、EXメニューの見通しもよくなります。



アバター版の場合



ペット版の場合

○改変時に役立ちそうな情報

●表情アニメーションのパラメーター

まばたき、リップシンク、耳やしっぽのアニメーションは表情に連動させています。

表情の変更を行う際は以下を参考に、表情のステートについているVRC Avatar Parameter Driverコンポーネントの値を設定してみてください。

まばたき、リップシンク

FM_DisableBlink

IsBlink

BlinkInterval

まばたきを制御するパラメーターです。

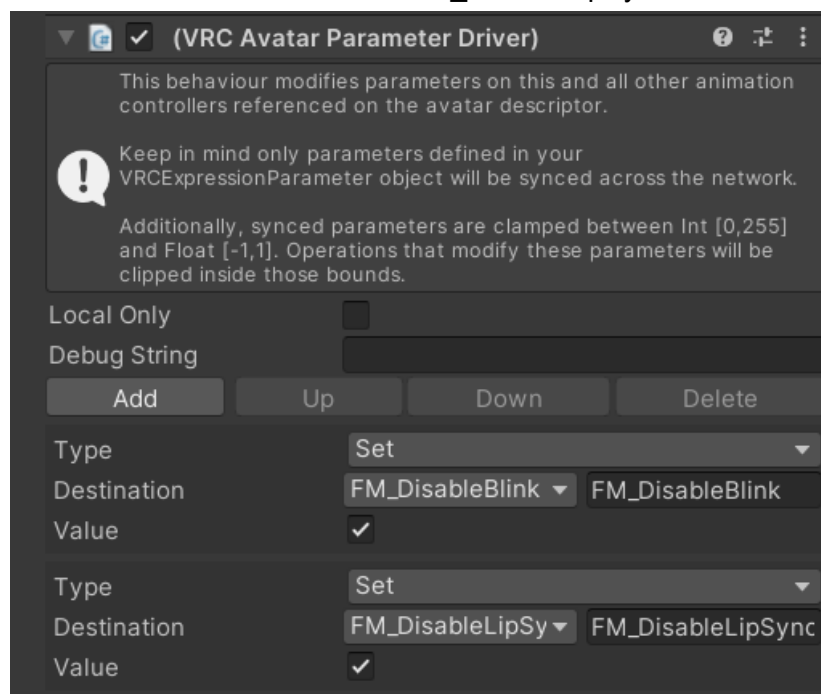
まばたきを無効化したい時はFM_DisableBlinkにチェックを入れてください。

FM_DisableLipSync

Voice

リップシンクを制御するパラメーターです。(アバターPrefabのみ)

リップシンクを無効化したい時はFM_DisableLipSyncにチェックを入れてください。



↑まばたきもリップシンクも無効化したい場合の設定例

耳としっぽのアニメーション

FM_EarAnim

耳のアニメーションを管理するパラメーターです。

現在7通り(値0~6まで)あり、アニメーションの内容は以下の通りです。

0	 デフォルト状態です。ゆっくり上下します。	1	 びくっ！としたあとぶるぶる震えます。アニメーションが2段階になっています。
2	 ぶるぶる震えます。	3	 びこっ！と上に持ち上がって止まります。
4	 へろりと下がって止まります。	5	 へろりと下がった後、ゆっくり上下します。アニメーションが2段階になっています。
6	 ぴこぴこと跳ねるような動きです。		

FM_TailAnim

しっぽのアニメーションを管理するパラメーターです。

現在6通り(値0~5まで)あり、アニメーションの内容は以下の通りです。

0		1	
	デフォルトです。ゆっくり左右に揺れます。		左右にふりふりします。
2		3	
	上下にぴこっぴこつと揺れます。		へろりと下がって止まります。
4		5	
	へろりと下がった後、とてもゆっくり上下します。アニメーションが2段階になっています。 (身体に貫通していますが、仕様とさせていただきます...)		上がって止まります。

●故障かな？と思ったら

顔が動かない場合

表情アニメーションの改変中にアニメーションのパスが切れてしまう場合があります。

表情が動かなくなってしまった時は、[がとーしょら様のツール「VRCAvatars3Validator」](#)を使用してアニメーションのパスが切れていないか確認し、パスが切れていた場合は同ツールでパスを修正してみてください。

それでも解決しない場合は、プロジェクトのデータを添えてご連絡ください。一緒に悩むことができます...！

○おわりに

ここまで読んでくださった方に重ねてお礼申し上げます。

ふえるめ〜つがあなたの楽しいVR生活を彩る一かけらとなれますように！

不具合と思われる箇所がありましたら、BOOTHのメッセージよりお気軽にご連絡ください。

○更新履歴

2025/11/22 初版

2026/06/28 アップデートに従い加筆・修正