

・お尻叩きギミック導入説明書

お尻を叩かれない方向けのアバターギミックとなります。
素体マテリアルの設定変更とPrefabの設置で設定が完了します。
制限事項として、同期処理を含めている為、反応が遅れます。

必要アセット:Modular Avatar、liltoon(最新版を適用してください)

最新バージョン: 1.0.51

動作確認バージョン:Modular Avatar(1.11.4)、liltoon(1.8.5)、VRChat SDK 3.7.5

Unity 2022 3.22f1

また、お尻が赤くなる肌表現にliltoonの「メインカラー2nd、3rd」を使用しております

※ タトゥー等でliltoonの同機能を使用している方はご注意ください

メニューからのオンオフにBOOL値を使用(ExParamsに3/256の空きが必要です)

WriteDefaultsにつきましてはアバターに合わせて「オン」で作成しております。

※ 導入につきまして、環境依存による不具合のサポートは受けかねます。

※ VRCSDKのバージョンアップによる動作不具合等につきましては可能な範囲でサポート予定です。

対応アバター(2025/02/09現在)

・萌

<https://booth.pm/ja/items/4667400>

・桔梗

<https://booth.pm/ja/items/3681787>

・愛莉

<https://booth.pm/ja/items/6082686>

・しなの

<https://booth.pm/ja/items/6106863>

・セレスティア

<https://booth.pm/ja/items/4035411>

・マヌカ

<https://booth.pm/ja/items/5058077>

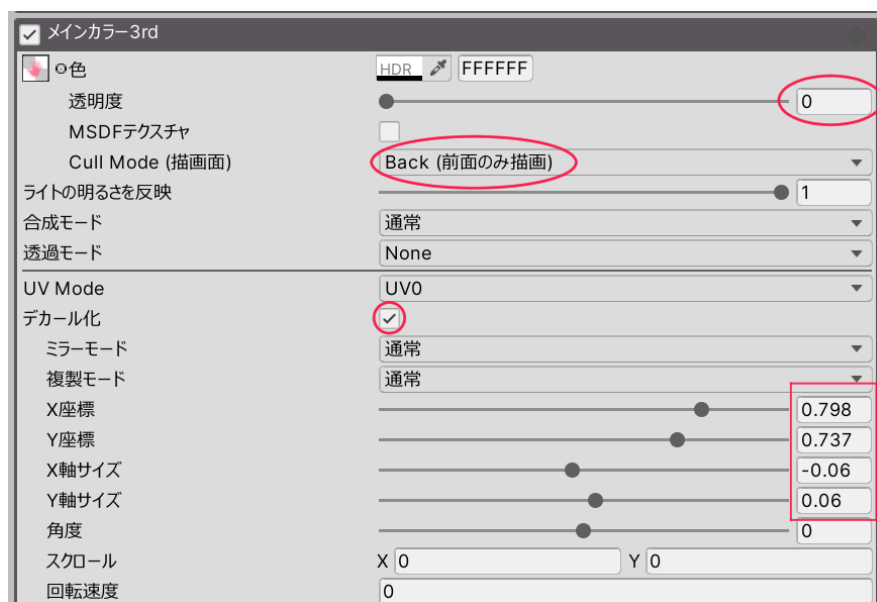
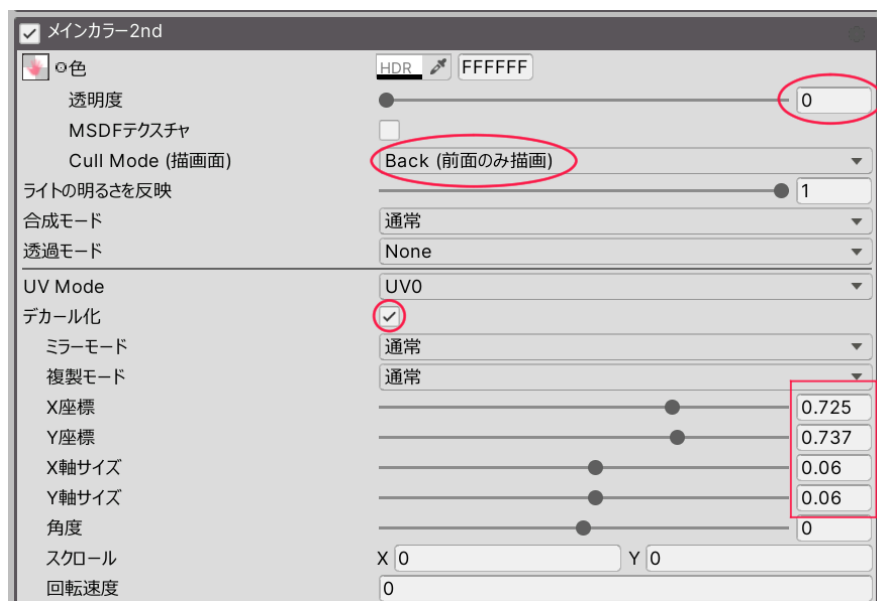
・ミルティナ

<https://booth.pm/ja/items/6538026>

萌ちゃん用セットアップ手順

1. 素体のオブジェクト「Body all」を選択、「Materials」の「Body all」を選択、Projectタブで [Ctrl+d]を押下して複製し、リネームします。(例:Body all_oshiri)
2. リネームしたマテリアルを「Body all」に適用します。
3. マテリアルを選択し、上部の「詳細設定」をクリックし、「☐メインカラー2nd」「☐メインカラー3rd」にチェックします。
4. 「☐メインカラー2nd」「☐メインカラー3rd」のパラメータを以下のように設定します。テクスチャについては好みに応じて「Shiri_hand」「Shiri_original」を指定してください。

※参考パラメータ

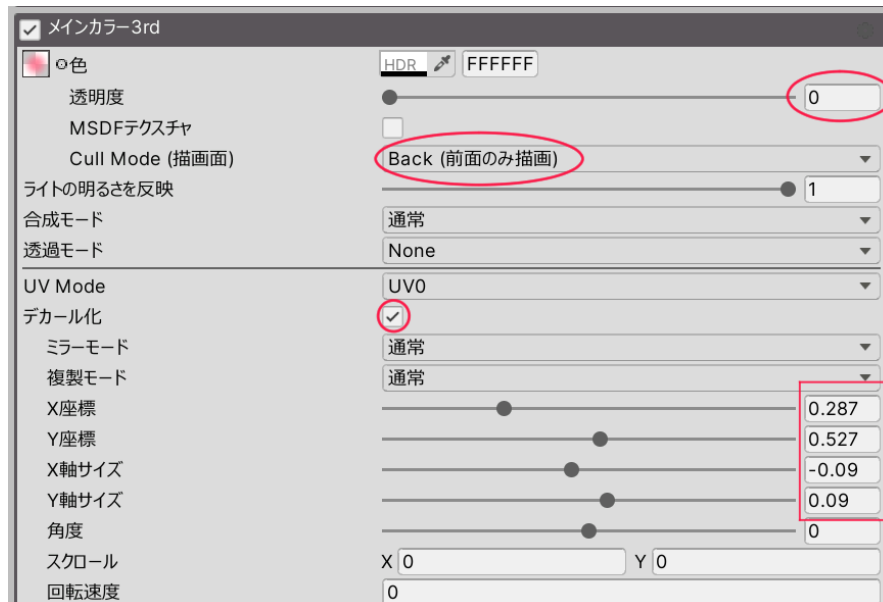
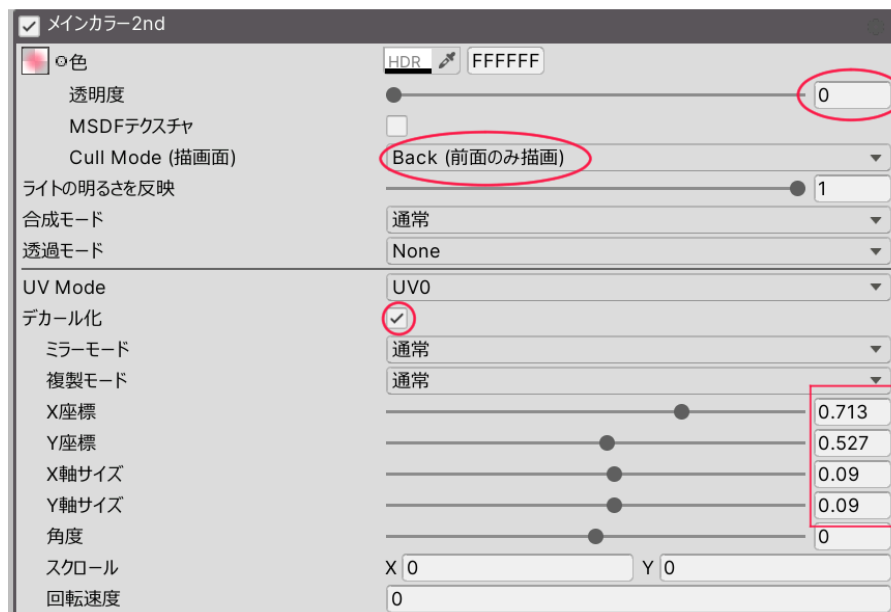


5. 「Oshiritataki_moe」(Prefab)をアバター直下に移動します

桔梗ちゃん用セットアップ手順

1. 素体のオブジェクト「Kikyo_Body_Base」を選択、「Materials」の「M_Body」を選択、Projectタブで[Ctrl+d]を押下して複製し、リネームします。
(例:M_Body_oshiri)
2. リネームしたマテリアルを「Kikyo_Body_Base」に適用します。
3. マテリアルを選択し、上部の「詳細設定」をクリックし、「□メインカラー2nd」「□メインカラー3rd」にチェックします。
4. 「□メインカラー2nd」「□メインカラー3rd」のパラメータを以下のように設定します。テクスチャについては好みに応じて「Shiri_hand」「Shiri_original」を指定してください。

※参考パラメータ

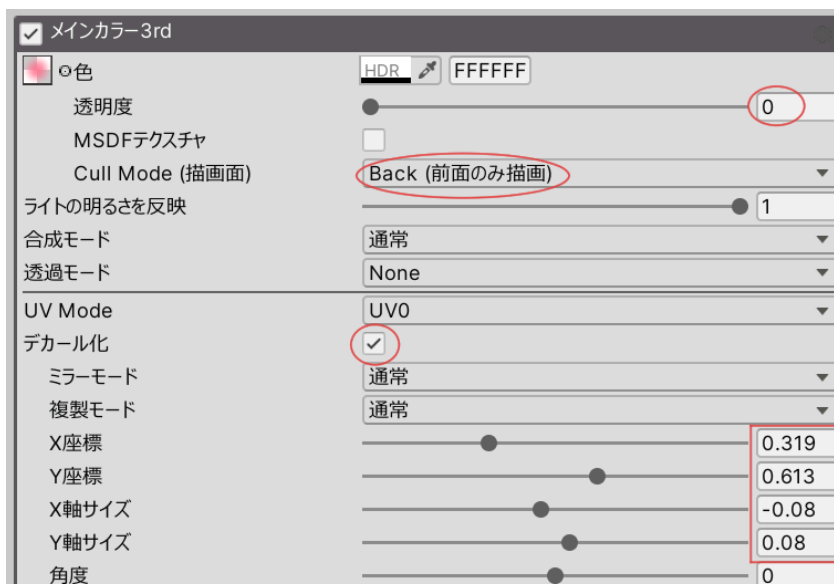
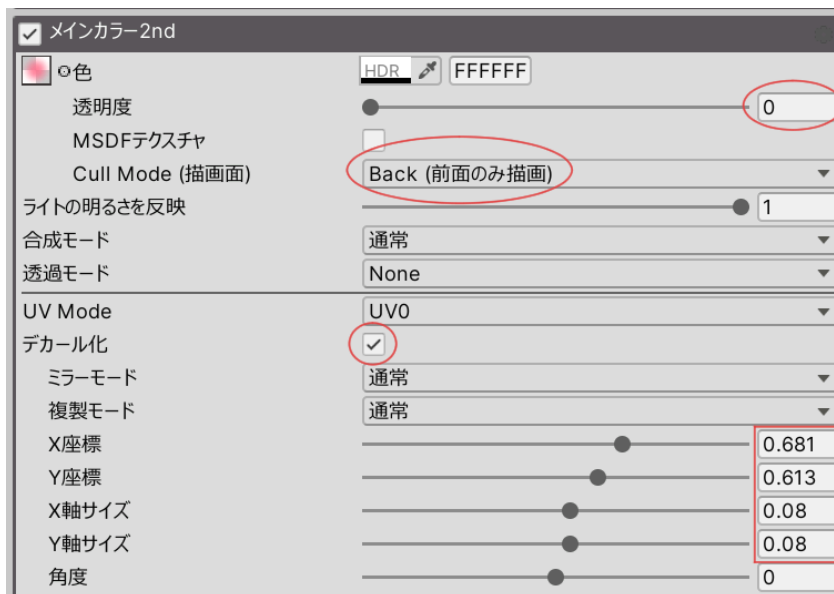


5. 「Oshiritataki_kikyo」(Prefab)をアバター直下に移動します

愛莉(Airi)ちゃん用セットアップ手順

1. 素体のオブジェクト「Body all」を選択、「Materials」の「lilToon_Body all」を選択、Projectタブで[Ctrl+d]を押下して複製し、リネームします。(例:lilToon_Body all_oshiri)
2. リネームしたマテリアルを「Body all」に適用します。
3. マテリアルを選択し、上部の「詳細設定」をクリックし、「☐メインカラー2nd」「☐メインカラー3rd」にチェックします。
4. 「☐メインカラー2nd」「☐メインカラー3rd」のパラメータを以下のように設定します。テクスチャについては好みに応じて「Shiri_hand」「Shiri_original」を指定してください。

※参考パラメータ

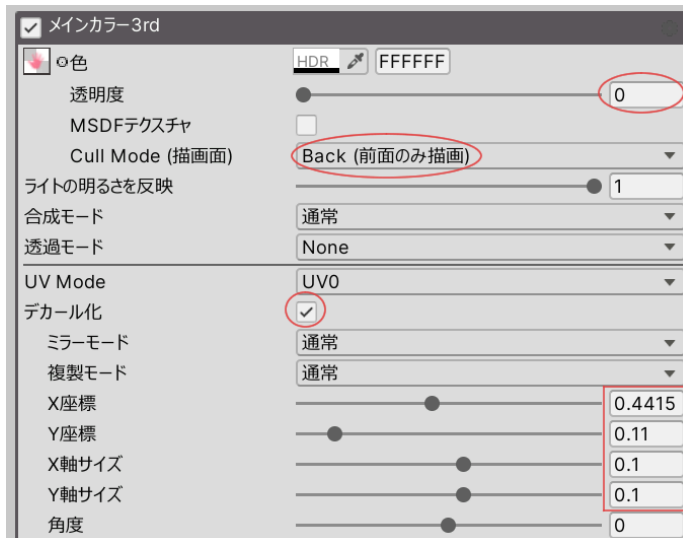
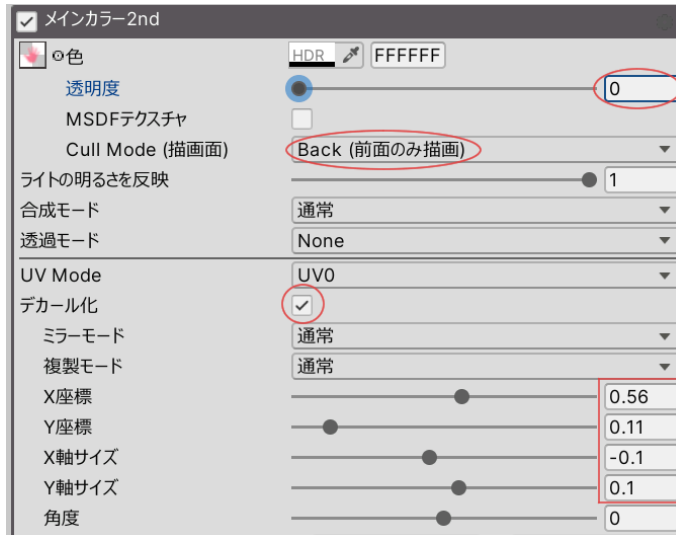


5. 「Oshiritataki_Airi」(Prefab)をアバター直下に移動します

しなの(Shinano)ちゃん用セットアップ手順

1. 素体のオブジェクト「Body_base」を選択、「Materials」の「Shinano_Body」を選択、Projectタブで[Ctrl+d]を押下して複製し、リネームします。(例:Shinano_Body_oshiri)
2. リネームしたマテリアルを「Body_base」に適用します。
3. マテリアルを選択し、上部の「詳細設定」をクリックし、「□メインカラー2nd」「□メインカラー3rd」にチェックします。
4. 「□メインカラー2nd」「□メインカラー3rd」のパラメータを以下のように設定します。テクスチャについては好みに応じて「Shiri_hand」「Shiri_original」を指定してください。

※参考パラメータ



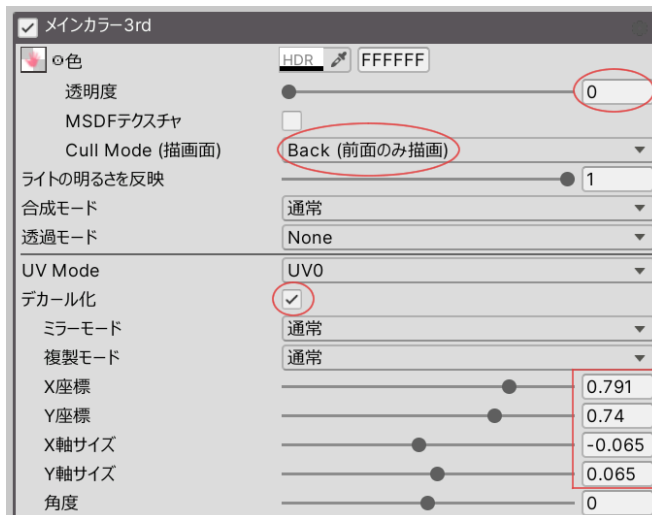
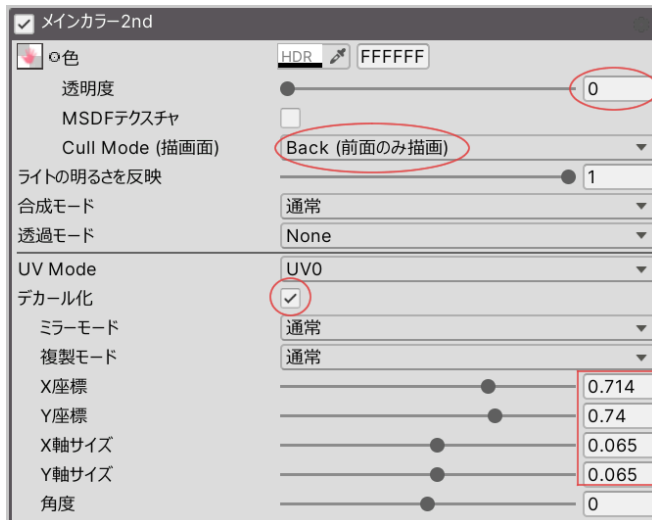
5. 「Oshiritataki_Shinano」(Prefab)をアバター直下に移動します

※Hip_bigを使用する際はパラメータに応じてコライダーのサイズを調整してください

セレスティア(Selestia)ちゃん用セットアップ手順

1. 素体のオブジェクト「Selestia_body」を選択、「Materials」の「Selestia_body」を選択、Projectタブで[Ctrl+d]を押下して複製し、リネームします。(例:Selestia_body_oshiri)
2. リネームしたマテリアルを「Selestia_body」に適用します。
3. マテリアルを選択し、上部の「詳細設定」をクリックし、「☐メインカラー2nd」「☐メインカラー3rd」にチェックします。
4. 「☐メインカラー2nd」「☐メインカラー3rd」のパラメータを以下のように設定します。テクスチャについては好みに応じて「Shiri_hand」「Shiri_original」を指定してください。

※参考パラメータ

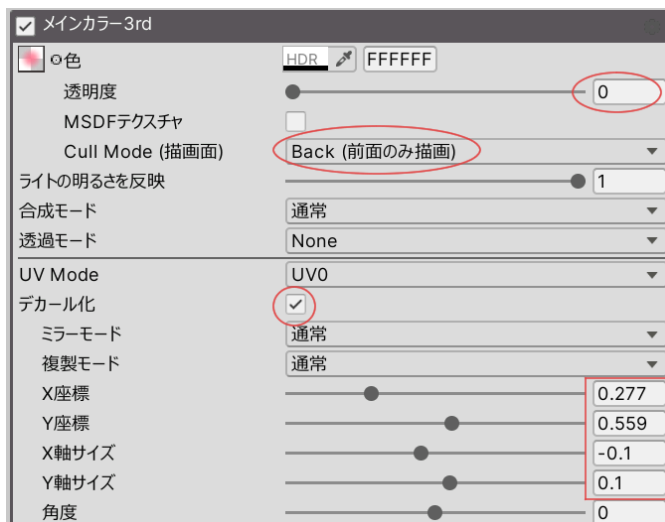
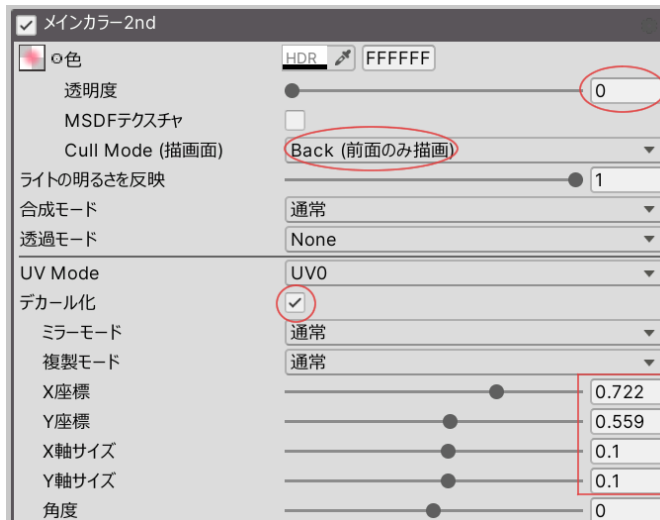


5. 「Oshiritataki_Selestia」(Prefab)をアバター直下に移動します

マヌカ(Manuka)ちゃん用セットアップ手順

1. 素体のオブジェクト「Manuka_body」を選択、「Materials」の「Manuka_body」を選択、Projectタブで[Ctrl+d]を押下して複製し、リネームします。(例:Manuka_body_oshiri)
2. リネームしたマテリアルを「Manuka_body」に適用します。
3. マテリアルを選択し、上部の「詳細設定」をクリックし、「☐メインカラー2nd」「☐メインカラー3rd」にチェックします。
4. 「☐メインカラー2nd」「☐メインカラー3rd」のパラメータを以下のように設定します。テクスチャについては好みに応じて「Shiri_hand」「Shiri_original」を指定してください。

※参考パラメータ

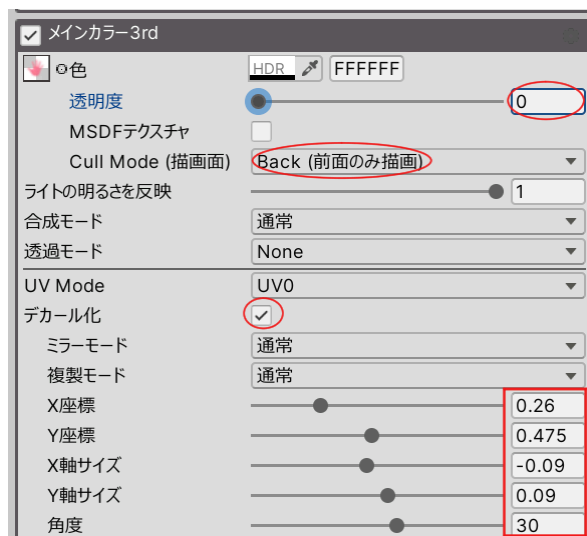
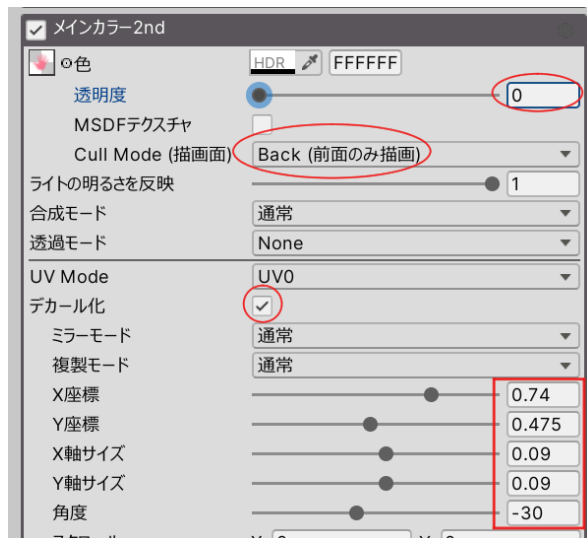


5. 「Oshiritataki_Manuka」(Prefab)をアバター直下に移動します

ミルティナ(Milltina)ちゃん用セットアップ手順

1. 素体のオブジェクト「Milltina_body」を選択、「Materials」の「Milltina_Body」を選択、Projectタブで[Ctrl+d]を押下して複製し、リネームします。(例:Milltina_Body_oshiri)
2. リネームしたマテリアルを「Milltina_Body」に適用します。
3. マテリアルを選択し、上部の「詳細設定」をクリックし、「☐メインカラー2nd」「☐メインカラー3rd」にチェックします。
4. 「☐メインカラー2nd」「☐メインカラー3rd」のパラメータを以下のように設定します。テクスチャについては好みに応じて「Shiri_hand」「Shiri_original」を指定してください。

※参考パラメータ



5. 「Oshiritataki_Milltina」(Prefab)をアバター直下に移動します

※Thigh_smallを有効にする場合は判定のお尻コライダーサイズ(ButtLeft,ButtRight)を調整しないと違和感が出るかもしれません

汎用Prefabの導入手順

※素体が存在しないアバターや、素体に複数のマテリアルが適用されているアバター、マテリアルのShaderがliltoon以外の場合、Animatorの構成によっては導入不可となります。FXレイヤーのWriteDefaultは”オン”を想定しております。

ここではイメリスちゃんをサンプルに解説していきます

1. 素体の名前を「Body_Oshiri」にリネームします。
2. 素体のオブジェクトを選択、「Materials」の「Element 0」の項目を選択、Projectタブで[Ctrl+d]を押下して複製し、リネームします。(例:Body all_oshiriなど)
3. リネームしたマテリアルを適用します。
4. マテリアルを選択し、上部の「詳細設定」をクリックし、「☐メインカラー2nd」「☐メインカラー3rd」にチェックします。
5. 「☐メインカラー2nd」「☐メインカラー3rd」のパラメータを調整します。テクスチャについては好みに応じて「Shiri_hand」「Shiri_original」を指定してください。素体が見にくい場合はTargetObj(Editor)を一旦非表示にしてください。2ndが左のお尻、3rdが右のお尻に表示されるよう、X座標、Y座標、X軸サイズ、Y軸サイズをのパラメータを調整してください。
6. 「Oshiritataki」Prefabをアバター直下に配置、Prefabを右クリックメニューから「Unpack Prefab Completely」します。
7. 「ButtLeftTarget」、「ButtRightTarget」の座標をそれぞれのお尻位置に調整し、Armature>Hips>左右のお尻ボーン(アバターにより表記が異なります)に入れ子してください。左右のお尻のボーンが存在しない場合はHips配下で問題ありません。お尻の判定サイズを変更する場合は、「ButtLeft(Right)」のRadiusを変更してください。その場合は灰色の球ではなく、水色ラインの球(Contact Reciver)の範囲を参考にしてください。デフォルトで表示されている灰色の球については「Editor Only」の設定になっており、アップロード時には無視されます。



※イメリスちゃん設定時のサンプルパラメータ

☑ メインカラー2nd

 色 HDR  FFFFFFFF

透明度 0

MSDFテクスチャ ☐

Cull Mode (描画面) Back (前面のみ描画)

ライトの明るさを反映 1

合成モード 通常

透過モード None

UV Mode UV0

デカル化 ☒

ミラーモード 通常

複製モード 通常

X座標 0.67

Y座標 0.588

X軸サイズ 0.1

Y軸サイズ 0.1

角度 0

☑ メインカラー3rd

 色 HDR  FFFFFFFF

透明度 0

MSDFテクスチャ ☐

Cull Mode (描画面) Back (前面のみ描画)

ライトの明るさを反映 1

合成モード 通常

透過モード None

UV Mode UV0

デカル化 ☒

ミラーモード 通常

複製モード 通常

X座標 0.335

Y座標 0.588

X軸サイズ -0.1

Y軸サイズ 0.1

角度 0

使用方法

ExpressionMenuからオンにし、手か足でお尻に接触させます

叩く速度が遅すぎると反応しませんので、軽く叩いても反応させたい場合はパラメータ(VRC Contact ReceiverのMin Velocity)を低めに調整していただければ幸いです。

コライダーを大きくしても反応が良くなると思います。

TIPS

- ・音を大きくしたい

「ButtLeftSound」、「ButtRightSound」のAudioSourceを「penpen_high」or「penpen_middle」に変更してください

- ・音が聞こえる範囲を広げたい

ButtLeft(Right)SoundのNearとFarのパラメータを大きく調整してください

- ・自分の手に反応しないようにしたい

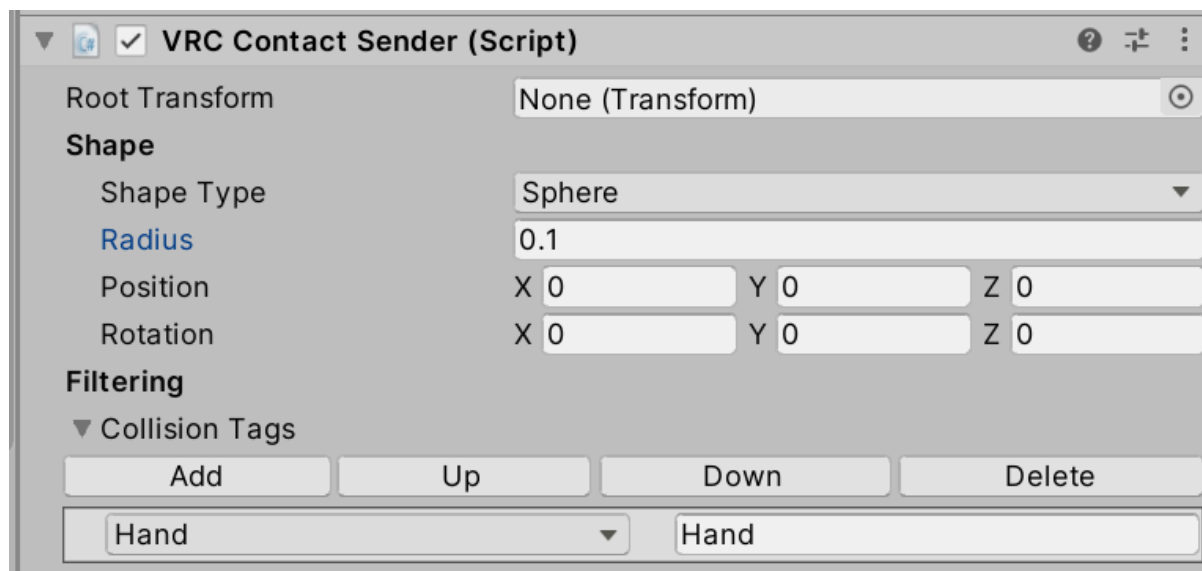
「ButtLeft」「ButtRight」の「Filtering」>「Allow Self」のチェックを外してください

- ・足の反応を消したい

ButtLeft(Right)のCollision TagsからFootを削除してください

- ・ローカルでテストしたい

VCC経由でGesture Managerを導入し、VRC Contact Sender(Handタグ)を作成して衝突させる事でテスト可能です。



ライセンス

・ライセンス

対象コンテンツの利用権利の販売となります。コンテンツを改変および任意メディアで利用することができます。

ただし下記を禁止します。

- ・他人が利用できるようにし、著作者の販売を阻害すること。
- ・コンテンツ自体に政治的または宗教的もしくは反社会的なメッセージを持たせること。
- ・直接的に利益の発生する目的にコンテンツに利用すること。
- ・法人利用をすること。

その他

- ・コンテンツあるいは発生した不利益に対して著作者はなんら責任を負いません。
- ・利用権利は他人に譲渡することができません。

このライセンスにおける解説情報は下記になります。

<https://gitlab.com/towelfunnelvrc/towel-license/wikis/>

(タオルライセンス 販売用 version0.9)