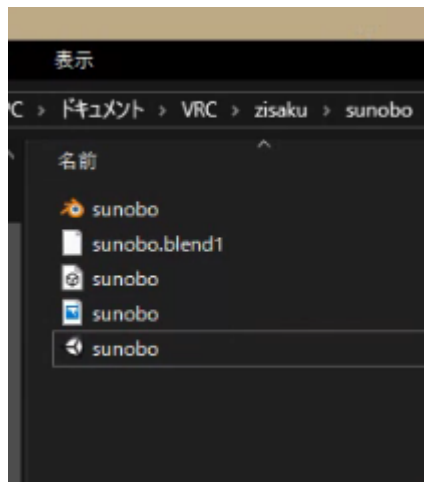


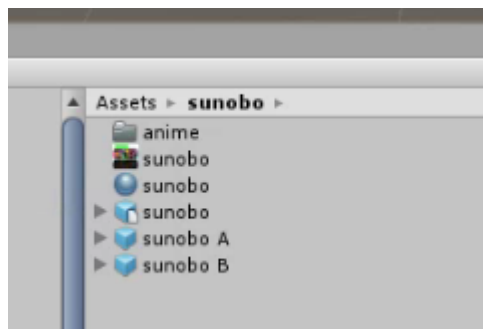
ざっくり簡単に使い方を。

わかる人魔改造する人は読み飛ばしてどうぞ。

まず解凍すると中身がこんな感じになっているかと思います。



一番下のUnityPackageをUnityの任意のプロジェクトにインポートします。D&Dでおk。



Assetsフォルダにsunoboなるフォルダが出来たと思います。中身はこんな感じ。

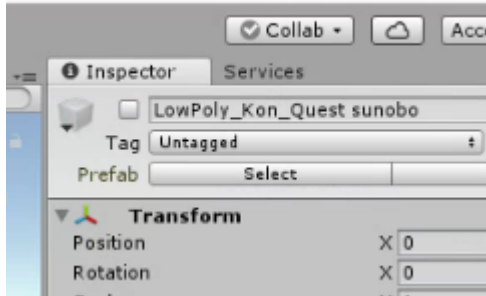
一応、ビンディング違いで2種類のPrefabが入ってます。

Aがこんちゃん向き、足が棒みたいな子用。Bが汎用、普通の足用です。

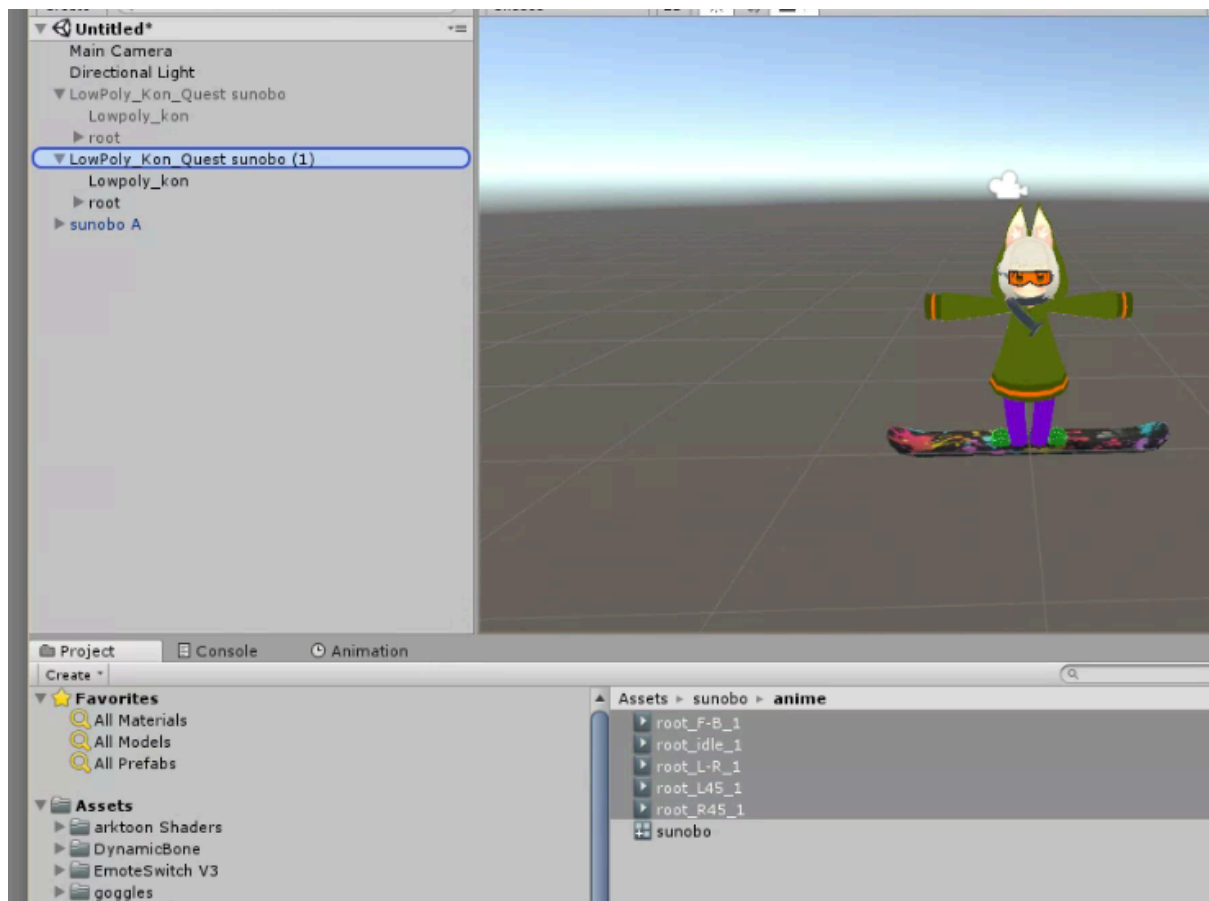
自分で使用したいほうをHierarchyへ入れてください。



すでにいろいろ付いてるけどこんな感じになるかと思います。
そしたら一旦このアバターの親(図ではLowPoly_Kon_Quest sunobo)を選択しCtrl+Dで複製します。(アニメーション設定用)スノボはまだこの子にも入れてない状態です。
複製したら複製元のほうは一旦非表示に。Inspectorのチェックを外しておきましょう。



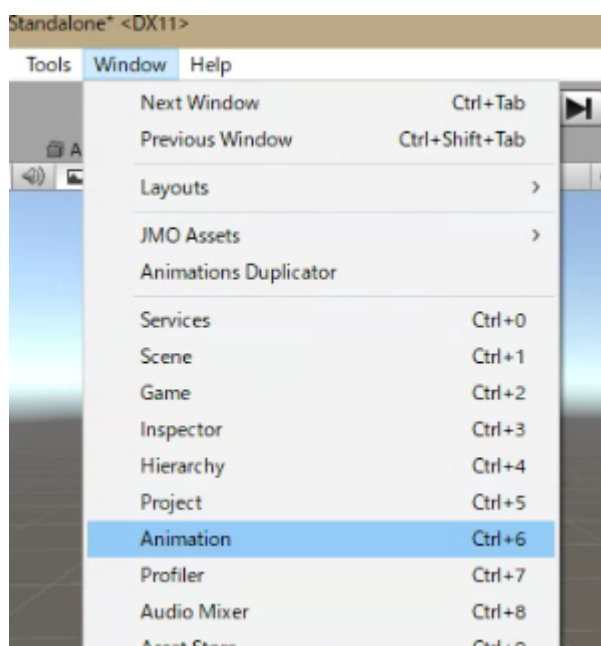
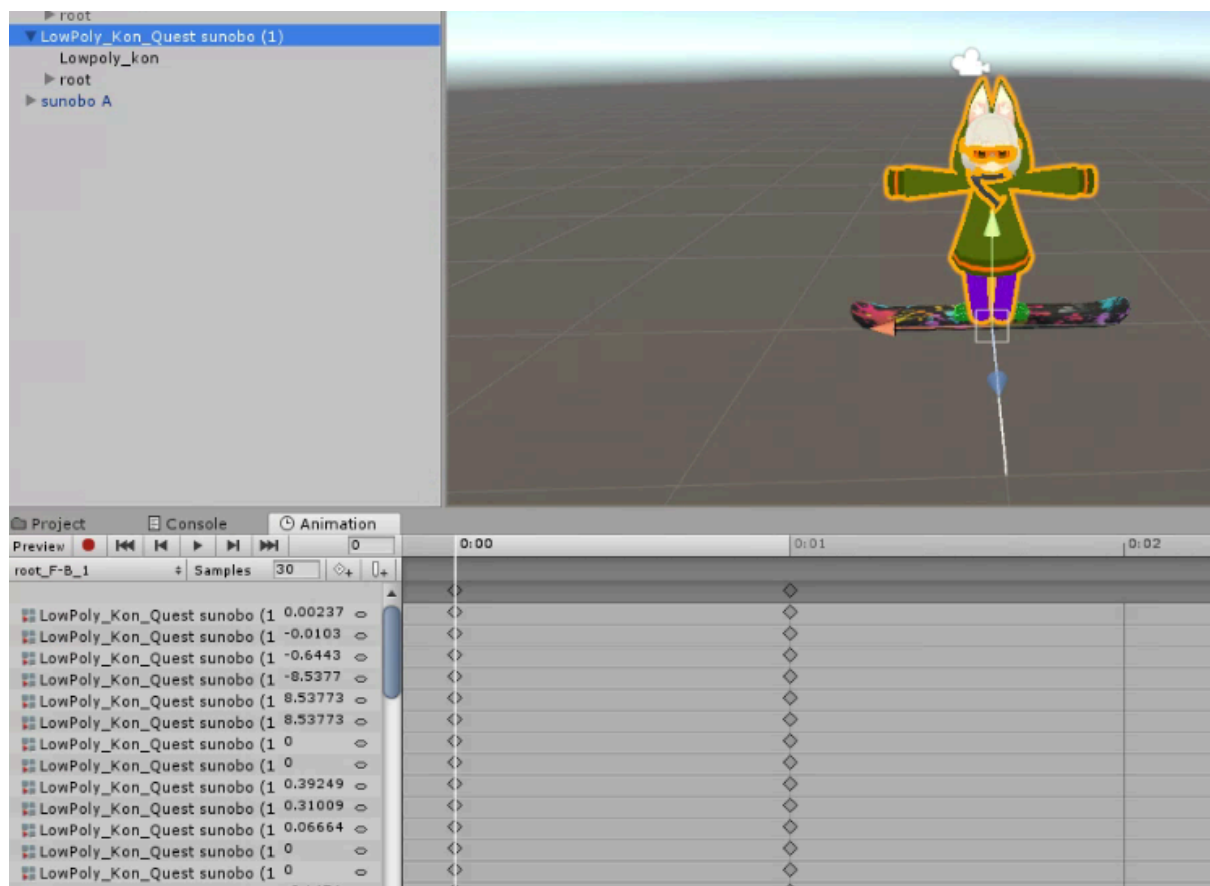
Assets>sunobo>animeからIdleのものだけ選択し、画面左、hierarchyの複製したアバターにD&D(画像ではまとめて選択してるけど)

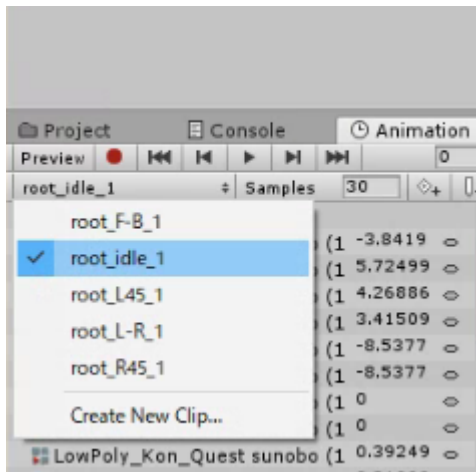


するとanimeフォルダ内にアバター名と同じ名前のファイルができると思います。
アニメーションコントローラーってやつなのかな？

そしたらhierarchyから今D&Dしたあばたーを選択すると、Animationウィンドウにいろいろ出ると
思います。

Animationウィンドウがないって人は画面上Windowから探して。AnimatorとAnimationが別々に
あるので気を付けて。

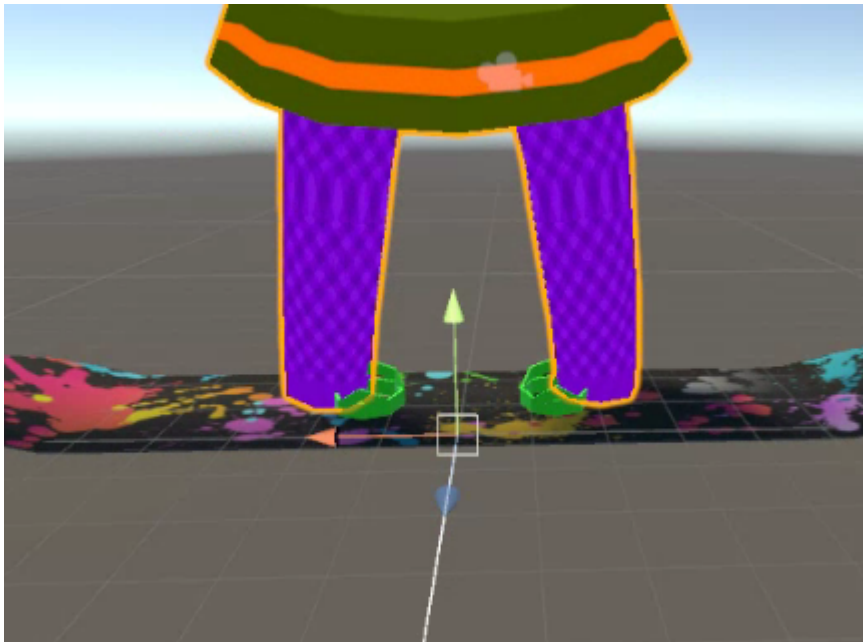




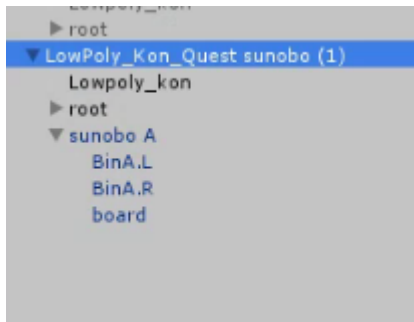
Animeフォルダのrootなんちゃらを、hierarchyのアバターの親にD&Dします。
 hierarchyからアバターを選択すると、アニメーションウィンドウのPreviewボタンの下あたりに、
 rootほにやららってのがいると思うので、プルダウンからidleにして、Previewを押すと足が開くの
 を確認してください。。
 アイドル時の足の位置、ビンディングの位置を合わせます。
 この状態でデフォこんちゃんのサイズにだいたい合わせてあります。ほかのアバターの場合は調
 整が必要になります。



先に調整する場合の説明をします。
 調整不要な場合は次の太字まで読み飛ばして**OK**。

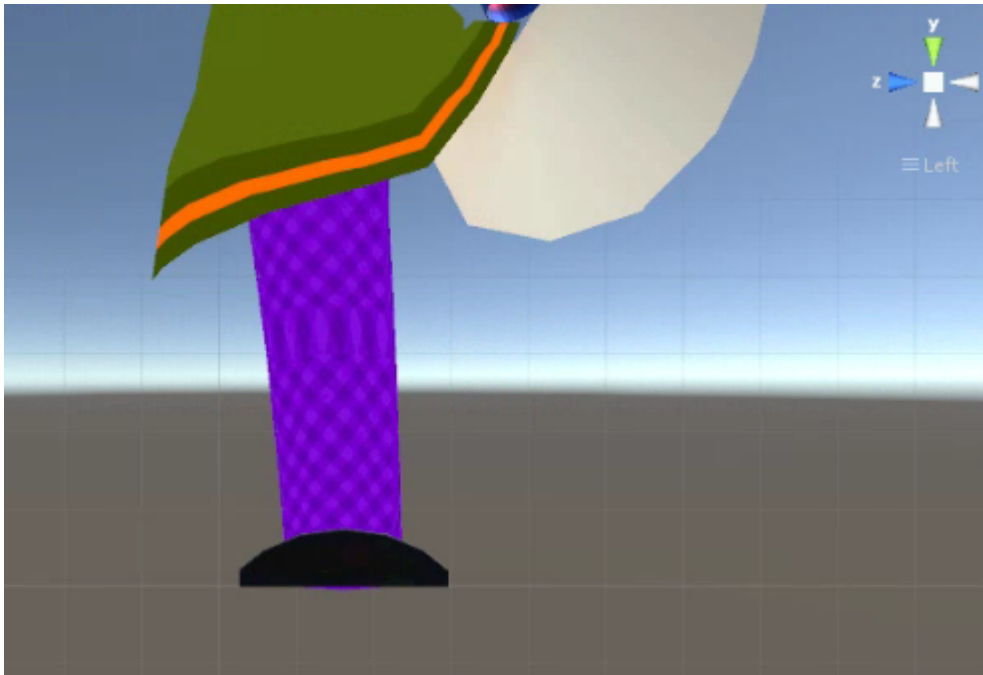


ちょっと位置をずらすためにボードはそのままアバターのスケールを各1.5倍にしてみました。

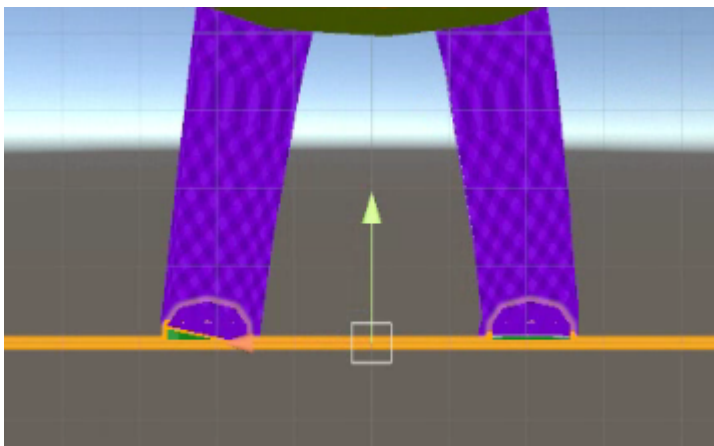


まずボードをアバターの子にします。まだこの段階ではどこのボーンの下にも入れてない状態です。

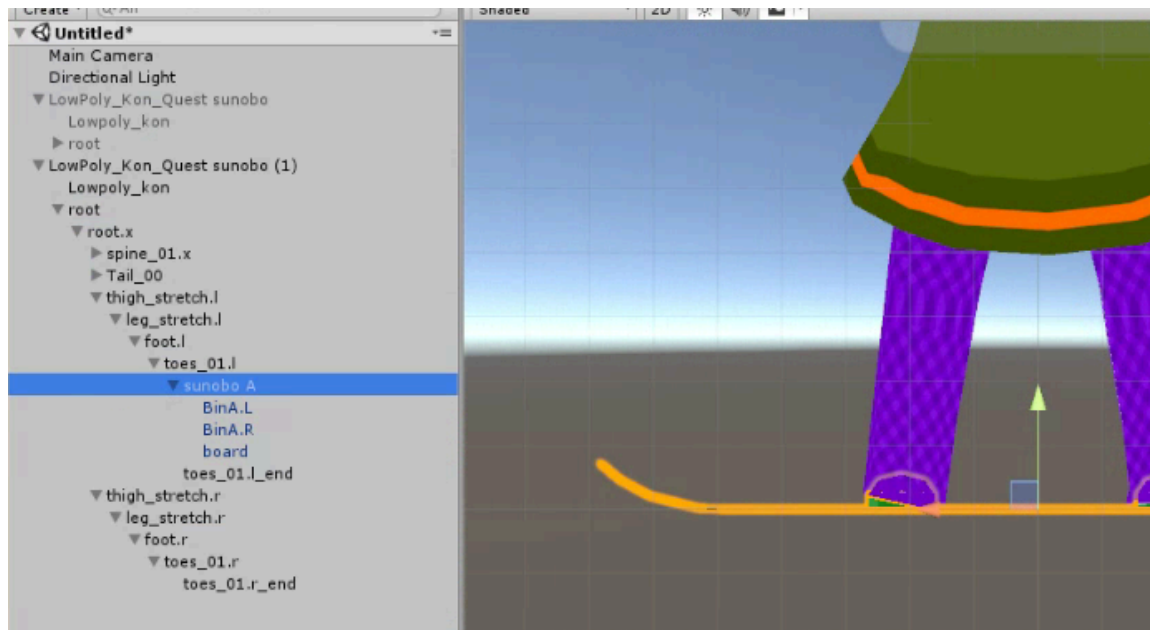
多分アバターの姿勢が戻っちゃってると思うのでまたidleでPreviewが押されてる状態にして、ボードの位置調整と、BinA(またはBinB)LとRをそれぞれ移動、拡大縮小して適当な位置・サイズに調整します。



横から見るときは並行投影も活用しましょう(右上の>□<みたいなやつをポチで切り替わる)



今回はわざと埋まってます(1.5倍にしたので、ビンディングも1.5倍にすれば位置合わせいらないから)



調整不要な人戻ってきてください。

位置合わせをしたので、そのまま(レギュラーなので)左足の先端の子にします。

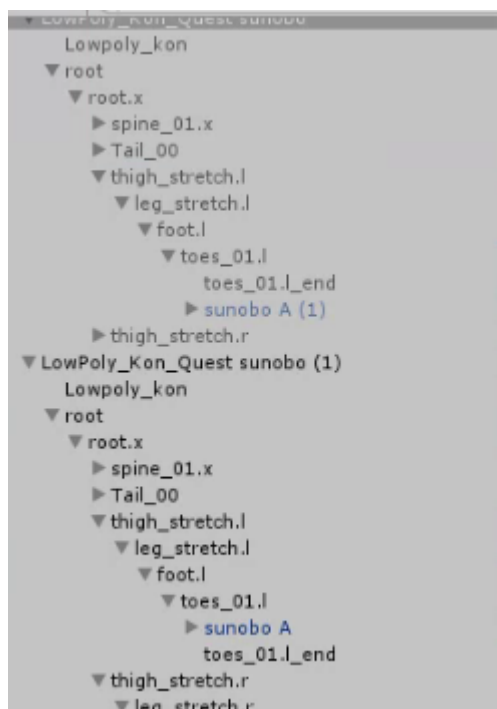
アニメーションの設定の関係でグーフィーには対応してません残念。

一応、ここでほかのアニメーションもPreviewをして確認しておいてください。

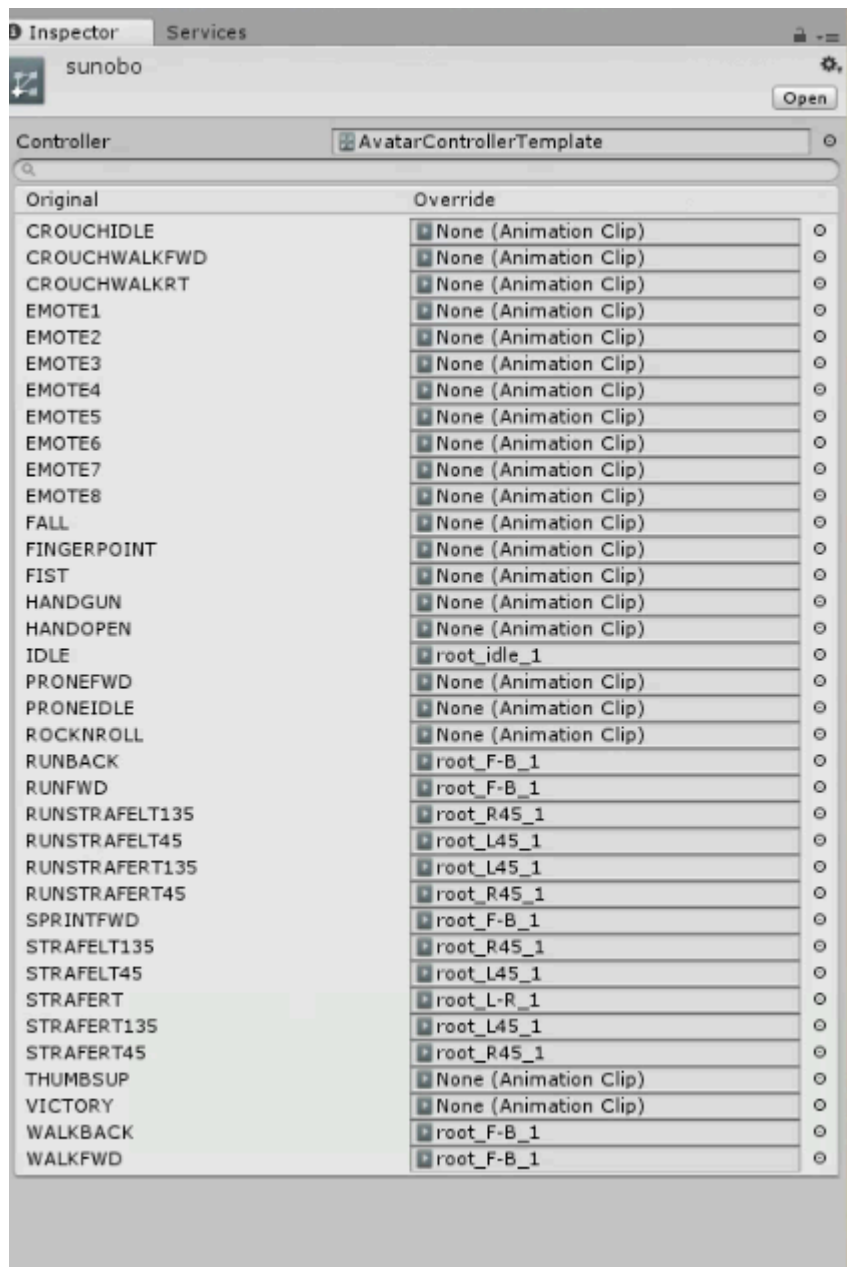
一部のアニメーションでちなみにボードから足が貫通するのはちょっと調整ミスなんですけど、仕様です。裏側だからそんなに気にならないでsy

特に問題がなければ、コピー元のアップロード用へボードをコピーします。

ボードの親を選択しCtrl+D、複製したボードを、元アバターのボーンと同じ位置へ移動します。ここまでやったら複製アバターは削除しても大丈夫です。非表示でもいい。(そのままだとアップロード時に邪魔になるかも)



次はアニメーションオーバーライドの設定です。

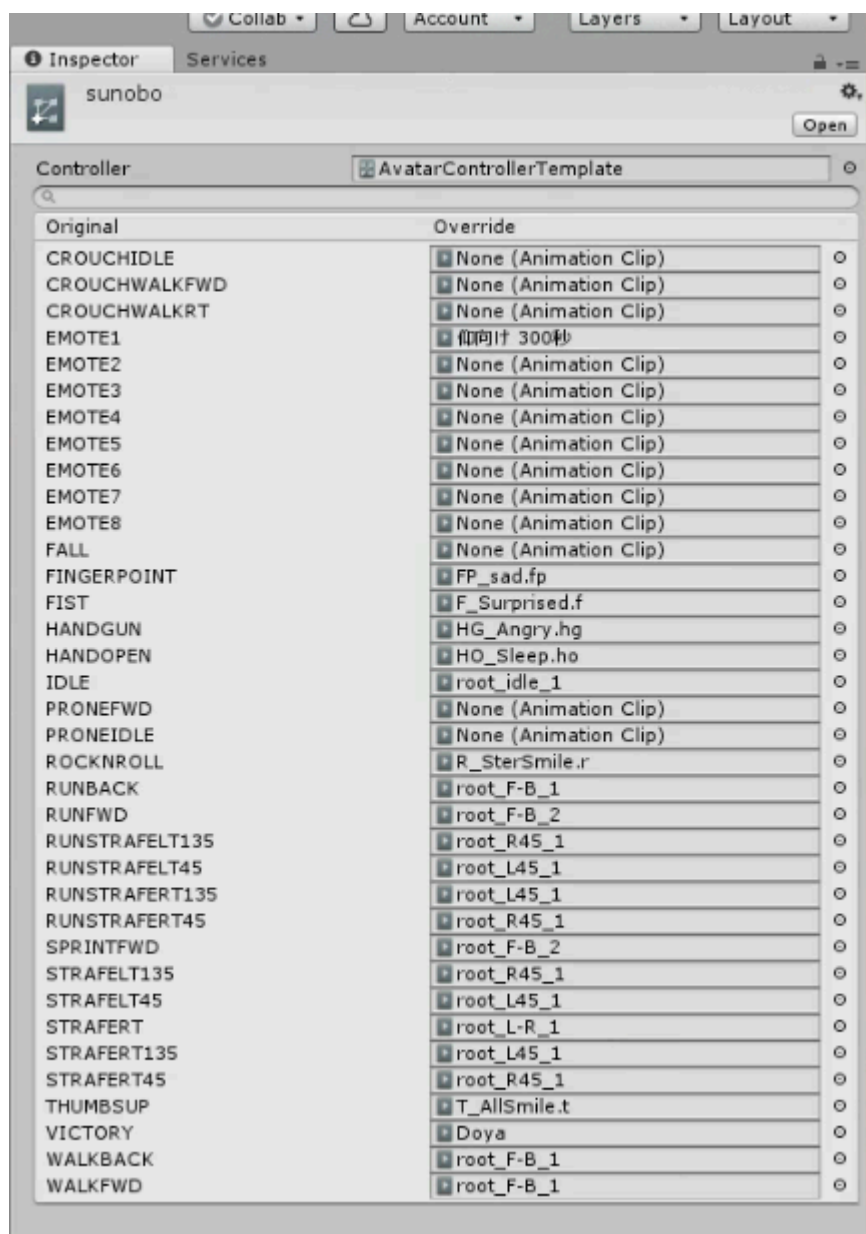


先ほどのAnimeフォルダよりsunoboを選択。

画面右のInspectorが上図のようになるかとおもいます。

ここに、元アバターの表情を選択して埋めていきます。

または逆に表情類が入っているとこれと同じように移動モーションを設定していきます。

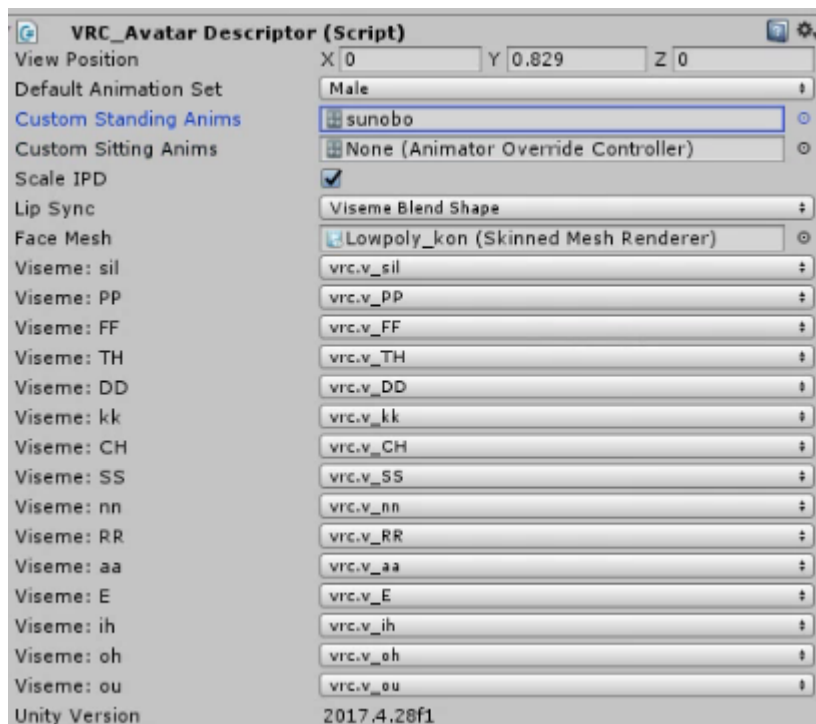


今回はこんな感じに設定しました。

まあ、このあたりはアバターによりけり人によりけりなので、まあ表情まわりは適当に各自環境にあわせてください。

移動モーションが図と同じであれば問題ないです。

Sittingにもアニメーションを入れる場合は、Sitting用にはIdleを外しておいてください。



あとはCustom Standing Animsに移動モーションを設定したオーバーライドを設定。
Sittingがある人はそちらも。

あとは普通にアップロードでいける、とおもう。たぶん。
正直ほかのアバターでの検証はしてないので...w

はいおつかれさまでした。