

シオン -Shion- 説明書

最終更新日 2023.10.12

概要

VRChat想定オリジナル3Dモデル「シオン」です。
UnityのHumanoid及びAvater3.0に対応しています。
ご利用の際は利用規約をご確認ください。

- ・3Dデータ形式 : fbx
- ・ポリゴン数 : 約70,000
- ・シェーダー : liltoon
- ・フルトラ対応
- ・PhysBone 設定済み
- ・Lipsync対応済み
- ・VRChatアバターパフォーマンス : Poor

利用規約

VN3ライセンスを採用しています。
購入前に規約内容を必ずご確認ください。
本モデルを購入した時点で、規約に同意したものとみなします。

【日本語】

 20231012094040vn3license_ja.pdf

【英語】

 20231012094040vn3license_en.pdf

内容物

readme.txt

Shion.unitypackage ...Unityパッケージ本体

Texture ...変更用のテクスチャ及びUVデータ
(PSDファイルは付属していません)

Unity Package構成

Shion/

Animation/ ... アニメーションフォルダ

Face/

Eye/ ... 目のアニメーション

FaceType/ ... 頬染めなどのアニメーション

LipSync/ ... リップシンクアニメーション

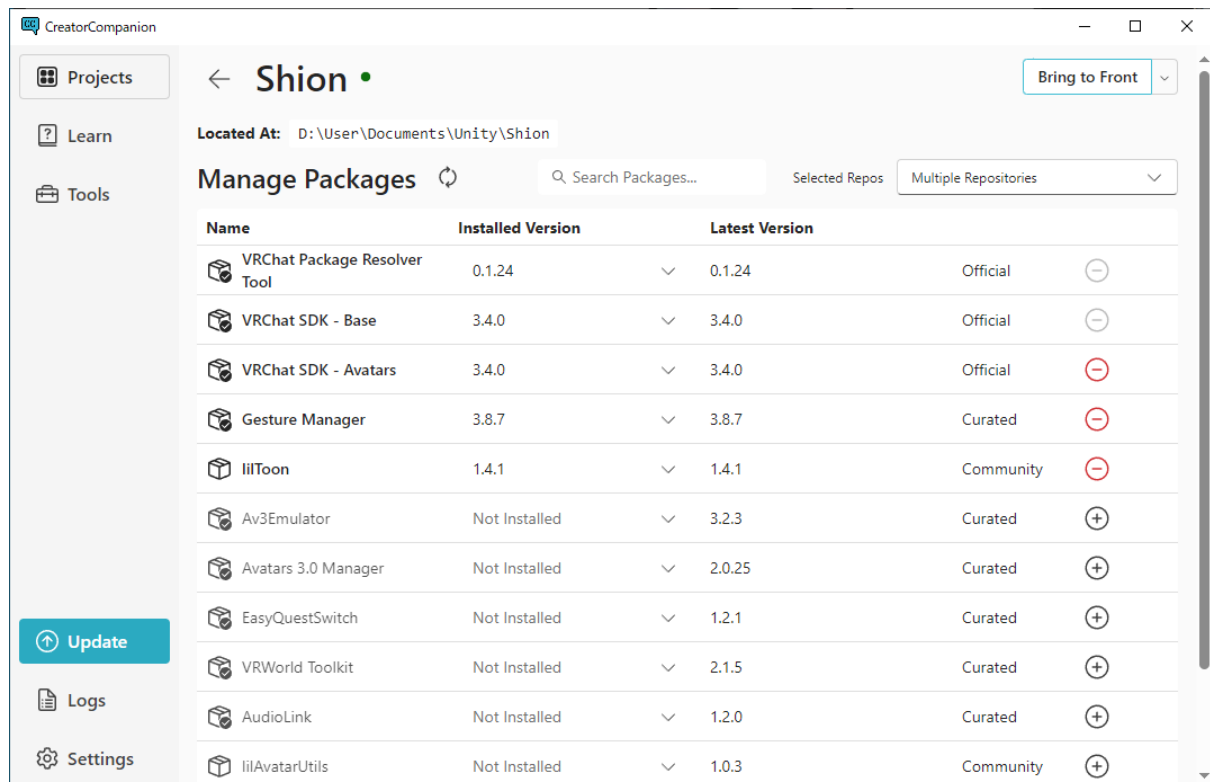
- Mouth/ ... ロアニメーション
- Hand/ ... ハンドサイン用アニメーション
- Item/ ... 着せ替え用アニメーション
- Wand/ ... 杖用アニメーション
- Controllers/ ... VRChat用のアニメーションコントローラー
- BlendTrees/ ... アニメーションコントローラーで使用するブレンドツリー
- SimpleVer/ ... 素体用に機能を制限したアニメーションコントローラー
- ExpressionsMenu/ ... ExpressionsMenu関連
- Icon/ ... ExpressionsMenu用のアイコン
- SimpleVer/ ... 素体用に機能を制限したメニュー
- Fbx/ ... モデルデータ
- Matetial/ ... マテリアルデータ
- Scenes/ ... セットアップ済みシーン
- Texture/ ... テクスチャデータ

VRChatへのアップロード

アバターをインポート前にliltoonを用意する必要があります。
 詳細なアップロード方法については別途ドキュメントを用意しています。

[アバター導入方法](#) を参照してください。

※以下の画像は動作確認ができていないバージョンのものになります。
 ※バージョンが異なる場合は正常に動作しない可能性もあるため、動きがおかしい場合は画像のバージョンに合わせてみて下さい。



Scenesフォルダ内のシーンを選択することで、セットアップ済みのものを開くことができます。

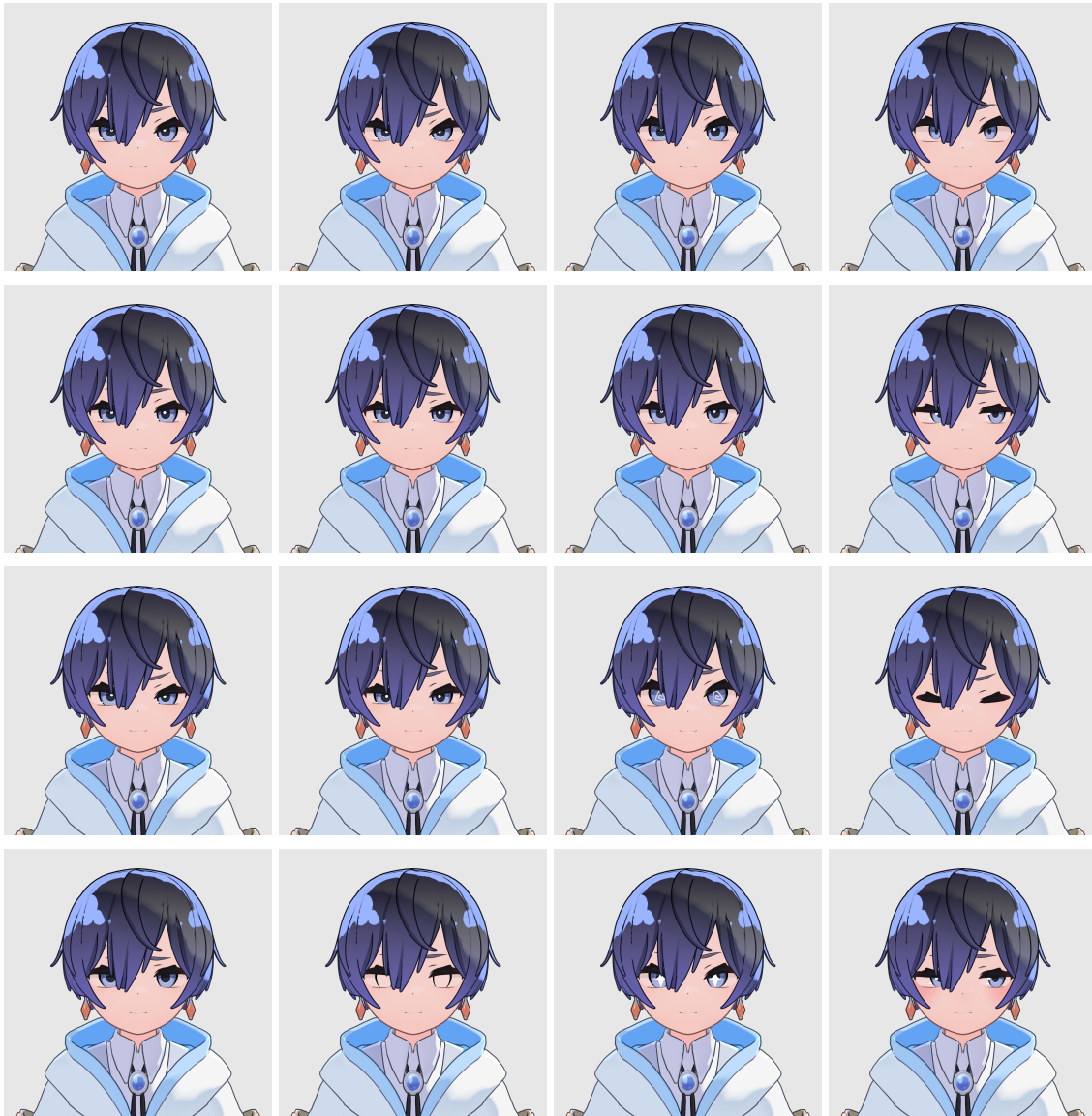
ShionSetup ...デフォルトのモデル

ShionBodySetup ...服及び関連するボーンを削除した素体モデル

表情設定

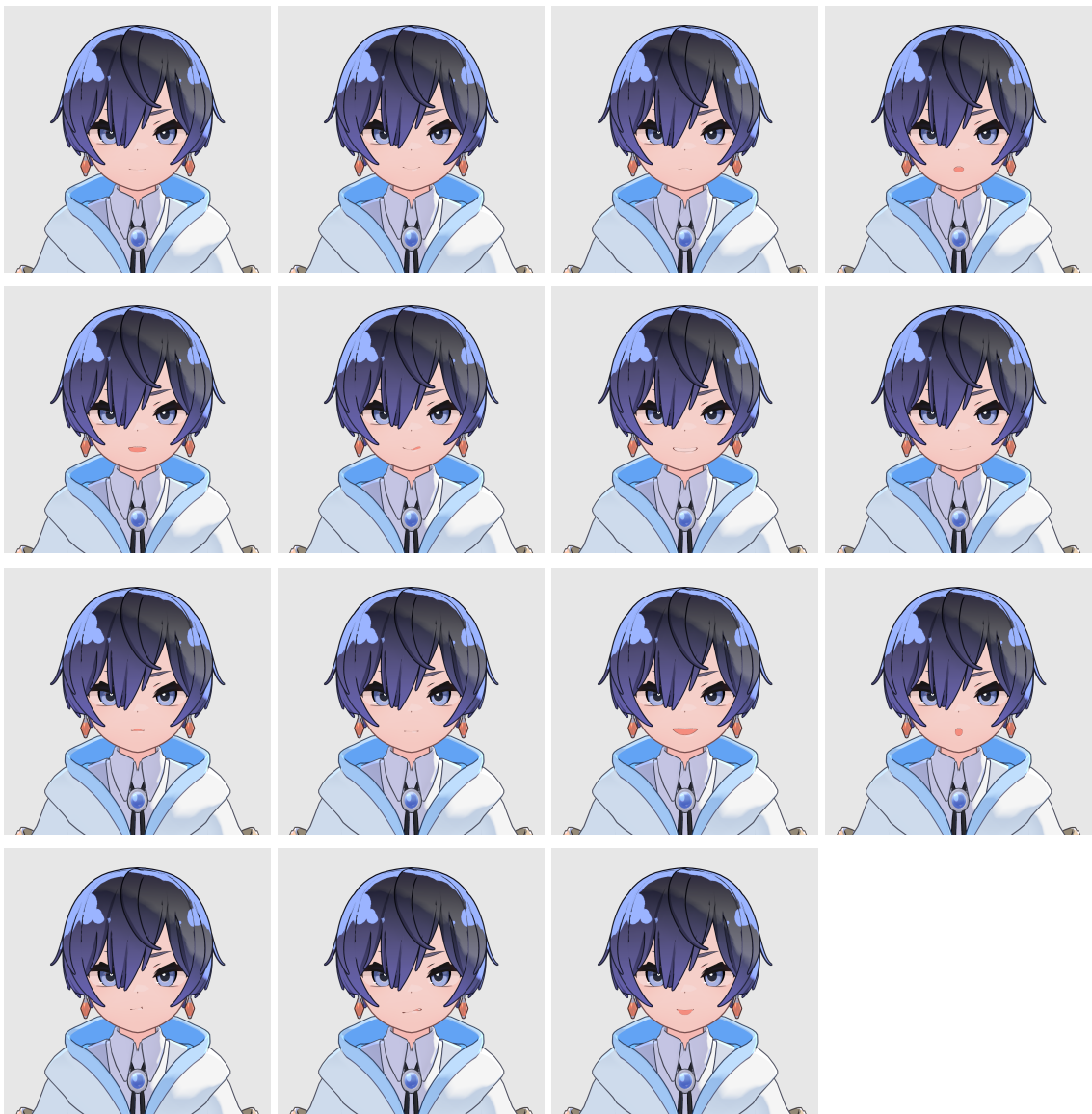
左右のハンドサインで目と口の表情を変化させることが可能です。

表情サンプル 目





表情サンプル ロ

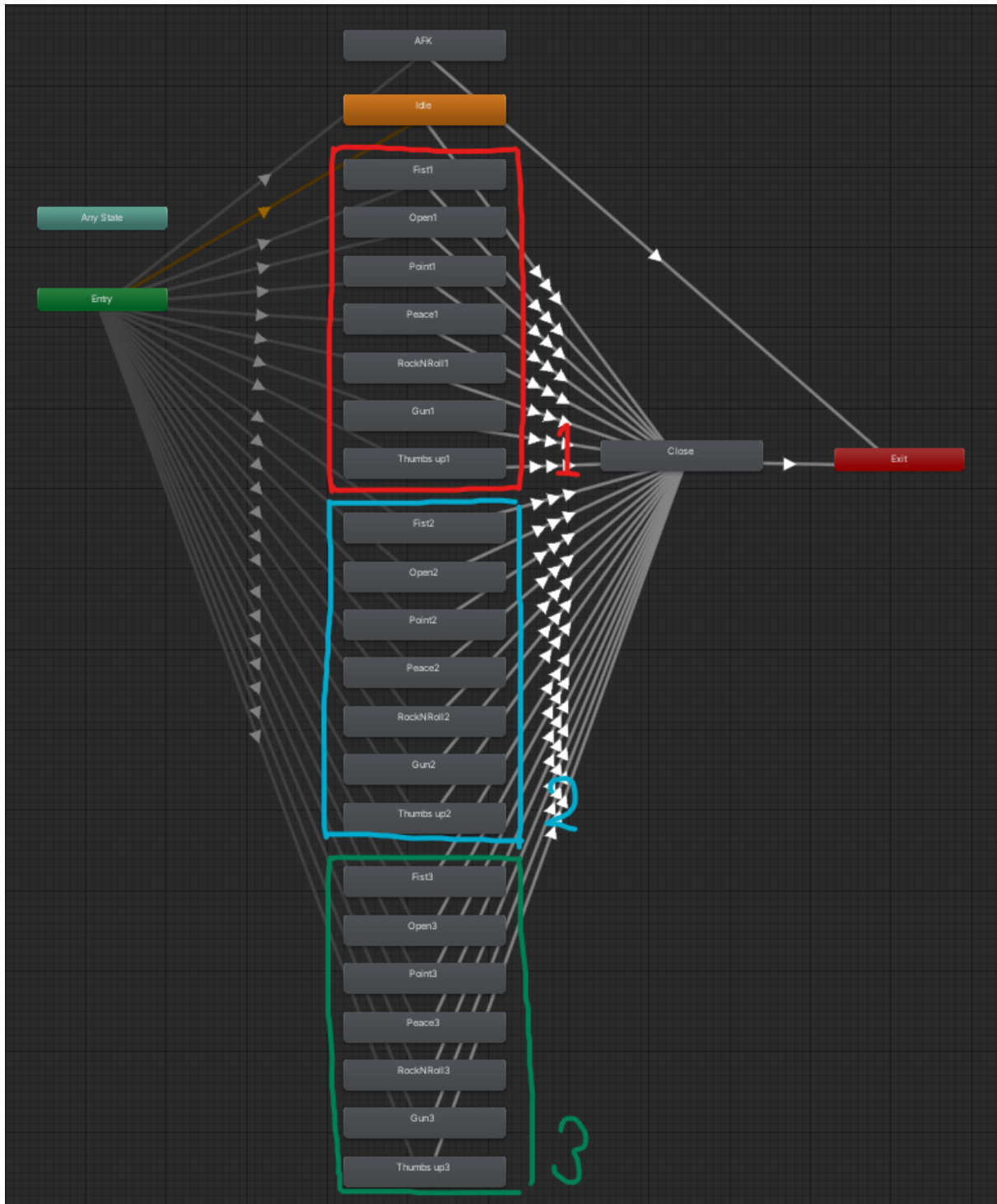


目のコントロール

目の表情を変更する場合は、FXControllerのEyeLayerを変更してください。

目のアニメーションは切り替わるタイミングで閉じ目を挟むため、すべてのアニメーションで閉じた状態からループしています。

好きな目の表情を作成したい場合は、「Idle」を複製して新しく作成することをお勧めします。

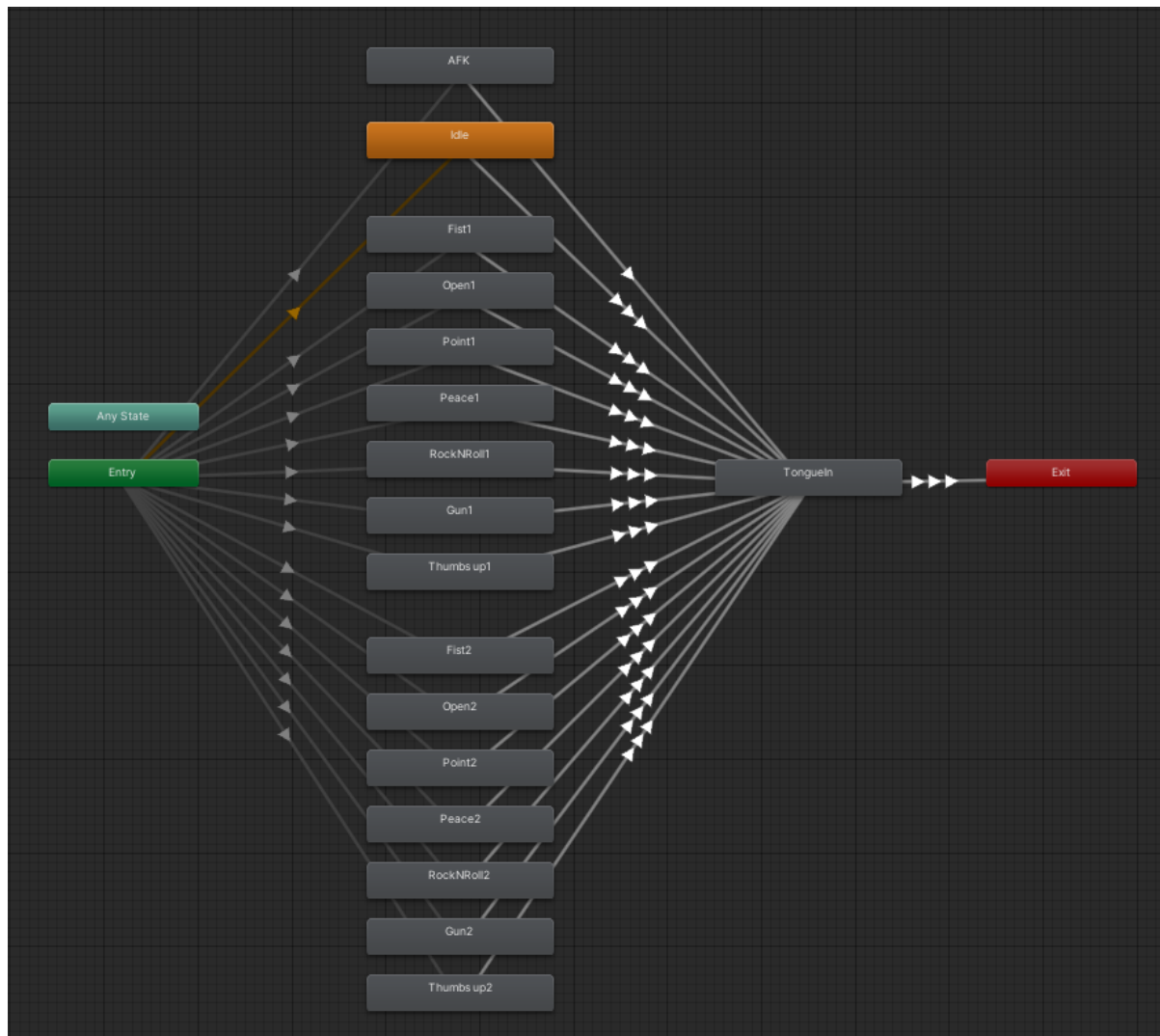


口のコントロール

口の表情を変更する場合は、FXControllerのMouthLayerを変更してください。

構成は目のレイヤーと同じです。

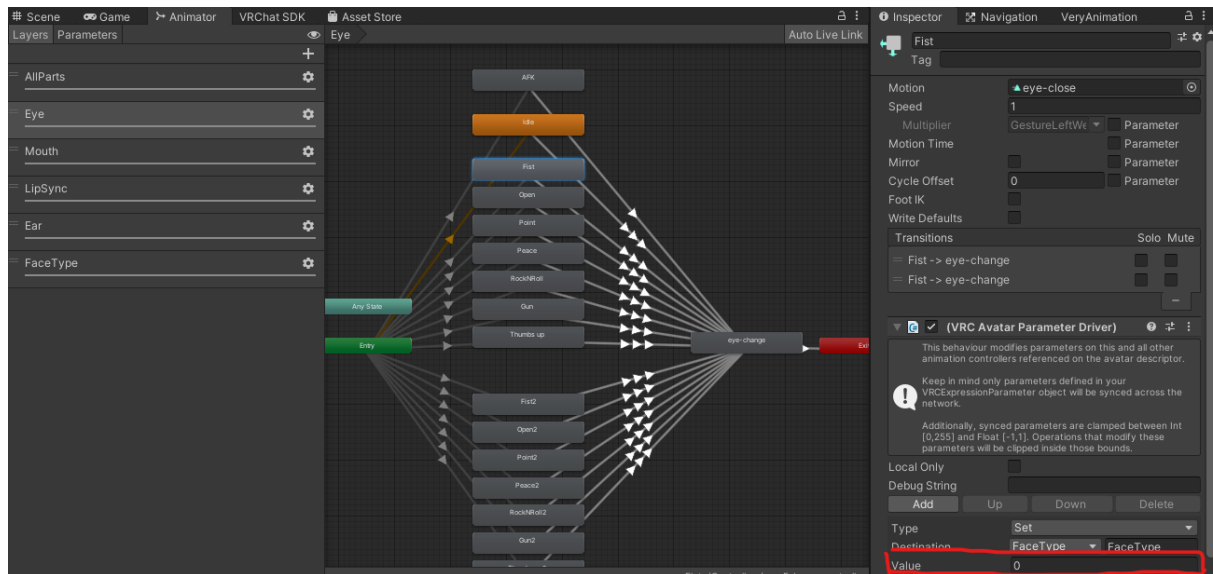
ここに設定するアニメーションにはSync_のBlendShapeを含めないようにしてください。



追加表情

頬染め、影、汗の追加表情はLiltoonのメインカラー2ndを使用しています。

任意の表情に設定したい場合は、Eyeレイヤーの設定したいステータスを選択して、VRC Avatar Parameter DriverのValueを変更してください。



設定する値については、以下となっています。

- 0...通常
- 1...頬染め
- 2...体調不良

色改変

liltoonを使用することで簡易的に色を変更することが可能です。

※liltoonの更新によって項目が変更されている可能性があります。

※解説には他モデルの[ニナ]を使用していますが、同様の設定が可能です。

Materialの対応部位

body...体、顔

clothes1...内側の服

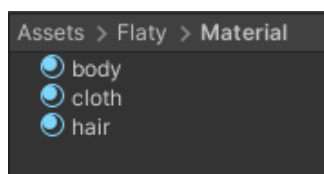
clothes2...ローブ

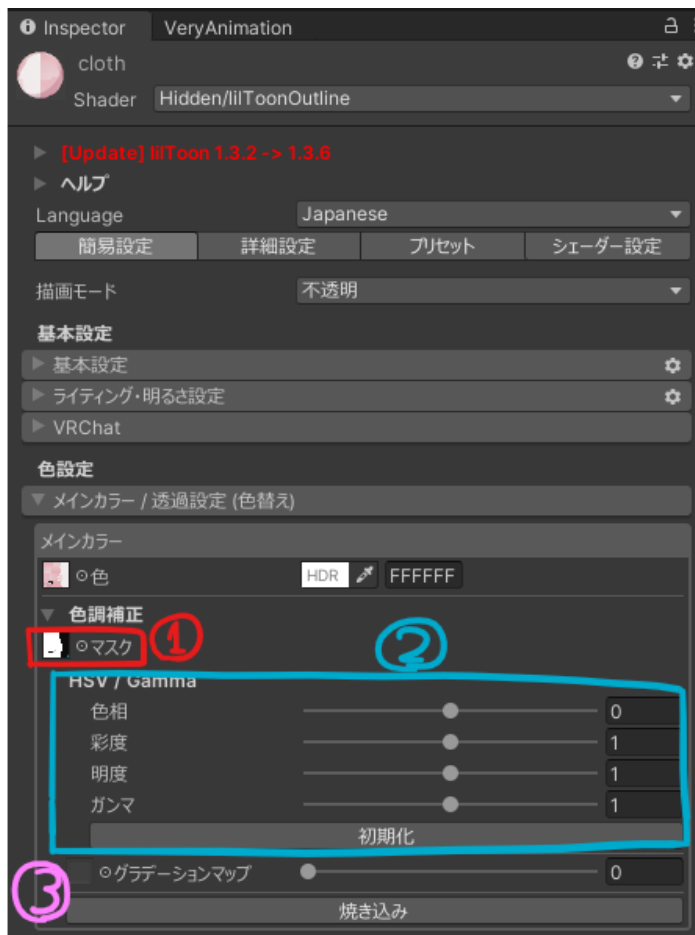
hair...髪

wand...杖

服の色を変更する例：

Materialからclothを選択します。





① 色を変更する箇所を白黒で指定できます。

Textureフォルダ内のColorMaskフォルダ内にマテリアル名に対応したマスクがありますので、ドラッグ&ドロップで設定できます。

不要な場合はdeleteキーで解除してください。

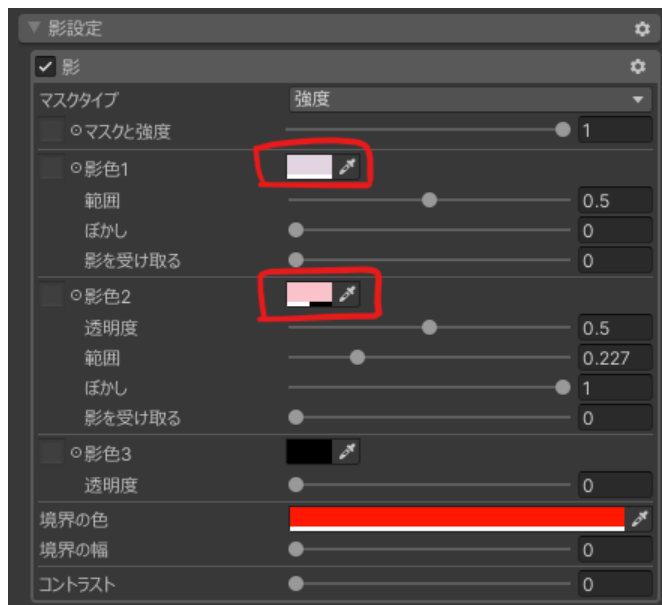
② バーを操作することで色味を変更することができます。

色味が決まったら最後に焼きこみボタンを押下して、テクスチャを作成してください。

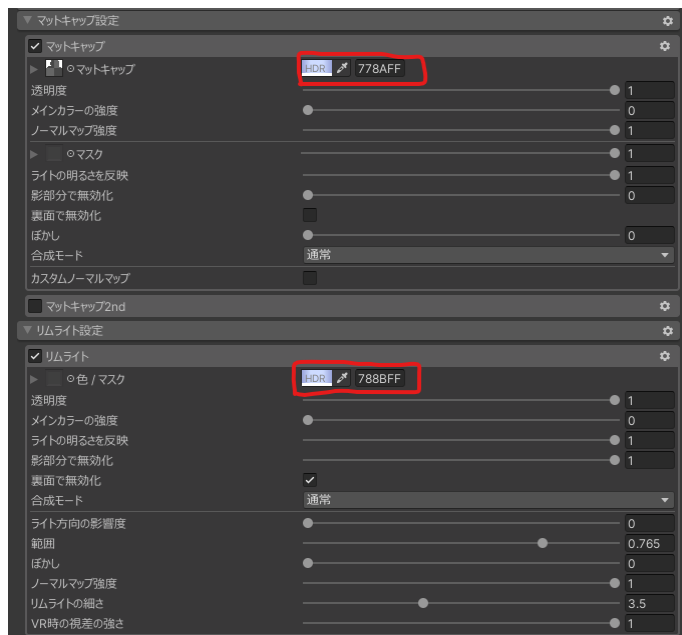
③ グラデーションマップを使用して色味を変更することができます。

詳しくは次項を参照してください。

色を変更したあとに影色がおかしい場合は、影の色を変更してください。

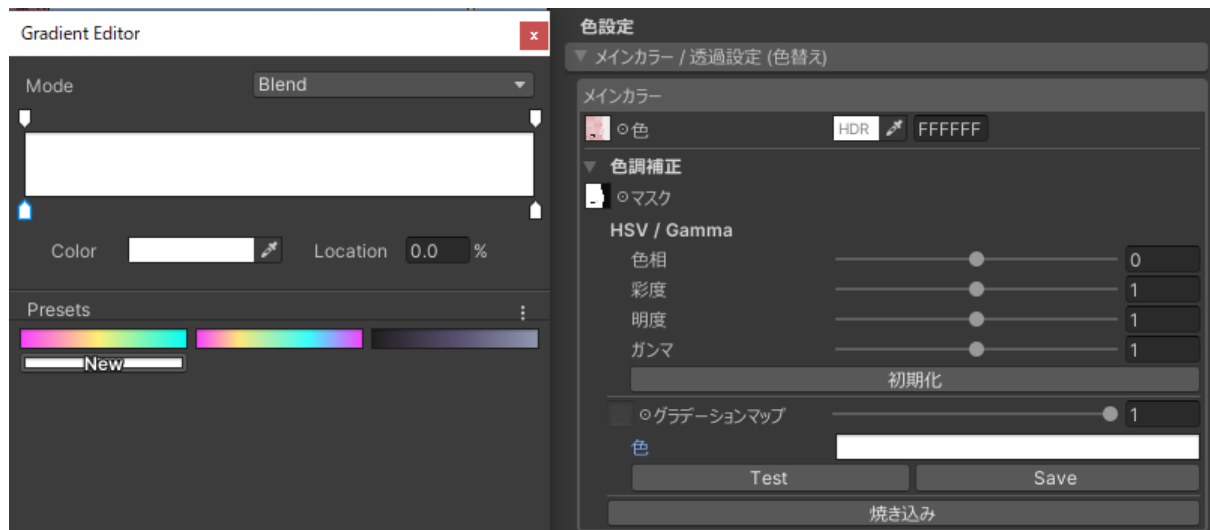


髪の毛のハイライトはマットキャップ及びリムライトを使用しています。
色の調整はこちらの項目から行えます。
不要な場合はそれぞれの項目部分のチェックをOFFにしてください。



グラデーションマップ

グラデーションマップを1に設定し、色をクリックするとエディター画面が開きます。

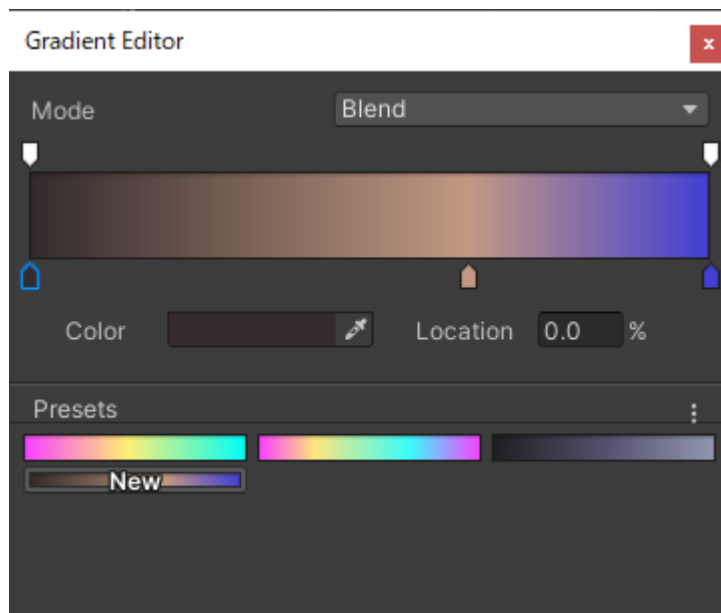


色を作成し、Testボタンを押下します。

良い色ができるまで調整します。

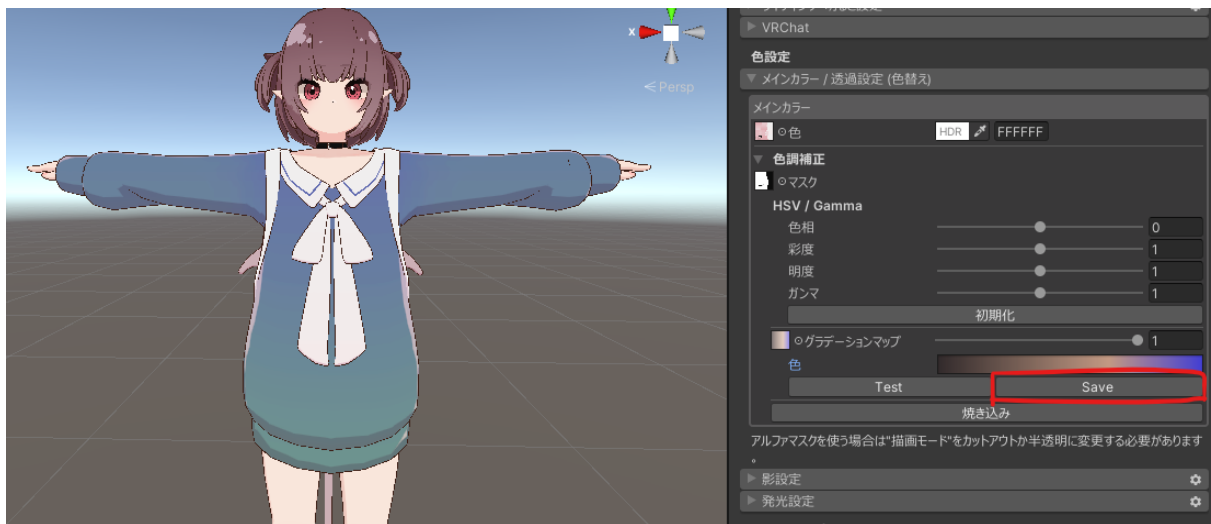
※まだプレビュー状態のため、この間にほかの作業を行うと設定が消えてしまいます。

グラデーションを保存したい場合はエディターのNewをクリックして保存しておきます。



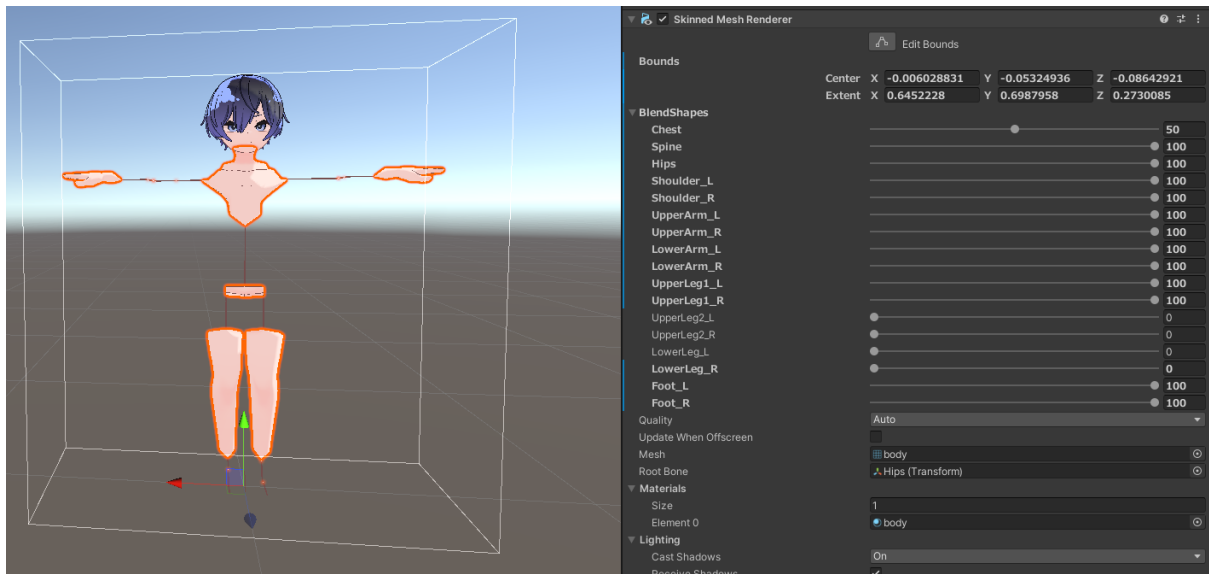


設定が完了したらSaveを押下して色の情報をアバターに反映します。



貫通対策

標準の服では貫通する可能性があるため、bodyのブレンドシェイプで対策しています。



動作確認環境

使用HMD: QuestPro

フルトラ: Uni-motion

上記以外の環境で不具合がある場合、boothのメッセージから報告をお願いいたします。