
朔霧丸 商品詳細

最終更新: 2025/11/25
かきくけこけら座 座鳥こけら
(@zacho_kokera)

【目次】

- [1. 制作環境](#)
- [2. VRChat・clusterへのアップロード手順](#)
- [3. 購入前の諸注意・免責事項](#)
- [4. 商品詳細](#)
- [5. アバターの仕様](#)
- [6. その他](#)

1. 制作環境

本モデルは、以下の環境で作成されています。
下記の環境以外での動作は保証いたしかねますのでご了承ください。

◆モデリングソフト: **Blender3.6**

◆ペイントソフト: **CLIP STUDIO PAINT PRO / Substance 3D Painter 2025**

◆Unity: **2022.3.22f1**

└ VRChat Creator Companion 2.4.4

└ VRCSDK 3.9.0

◆VRChat上での動作確認

└ デスクトップ、PCVR(3点 | Meta Quest3使用)、フルトラッキング(9点 | HaritoraX ワイヤレス)

◆cluster上での動作確認

└ モバイル、デスクトップ、VR(Meta Quest3)、フルトラッキング(6点 | HaritoraX ワイヤレス)にて動作確認済み。

2. VRChat・clusterへのアップロード手順

◆2-1. VRChat

①始めに**Unity / VCC / VRCSDK**が導入済みか、バージョンが最新の環境か（【1. 制作環境】に記載されているものより古くないか）をご確認ください。

◇導入がお済みでない方は、[VRChat公式ホームページ](#)からDLをお願いいたします。

◇バージョンが古いものを利用すると、3Dモデルが意図したとおりに動かない等不具合の原因となりますので、今一度ご確認をお願いいたします。

【注意事項】

本商品には【**VRCSDK3. 8. 1**】で新しく追加された【**Toon Standard**】シェーダーを使用しています。購入データのunitypackage等のインポート前に、**必ずVRCSDKの更新をお願いいたします。**

VRCSDKのバージョンが、上記に満たない場合、Quest版のアバターのマテリアルが正しく表示されません。

②[liltoon](#)・[Modular Avatar](#) を DLし、新規プロジェクト内にインポートしてください。

③購入データ内のunitypackageを新規プロジェクト内にインポートしてください。

④パッケージ内のprefabをHierarchyにドラッグ&ドロップしてください。

⑤VRChatSDKのShow Control PanelからVRChatSDKパネルを開き、**Build&Publish**を押してください。

⑥各種情報を入力後にUploadボタンを押してください。

※Visibilityの項目は必ず Private にしてください。

【prefabの場所・仕様について】



本商品のVRC対応prefabは、unitypackage内 **【Kakikuke_KokeraZa > Sagiramaru > prefab】** フォルダ内に入っています。

アップロード前にprefab名をご確認の上、改変・使用用途にあったものをお選びください。

◇Sagiramaru_ **ALL**

サンプルアバターと同様【形態切り替え】や【衣装・体型カスタム】等、外見の変更とそれに伴うロコモーション差分切り替えが組み込まれたprefabです。

(パフォーマンスランク：**VeryPoor**)

◆Sagiramaru_ **Bird / Human / Half** ※姿ごとにprefab名が異なります

【形態切り替え】や【体型カスタム】が含まれないデータです。

ギミックの組み込みや衣装改変等を行う場合は、こちらのデータをご利用ください。

(パフォーマンスランク：**Poor**～**VeryPoor**)

◇素体prefab

【prefab > Sotai_prefab】フォルダ内に含まれる、衣服・ギミック非表示 (EditorOnly) のデータです。衣装改変等を行う際にご利用ください。

◆2-2. cluster

- ①「アバター」メニュー内「アバターをアップロード」ボタンより、商品データ > VRMフォルダ内のVRMファイルをアップロードしてください。
-

3. 購入前の諸注意・免責事項

◆3-1. 諸注意・免責事項

- 本商品はダウンロード商品です。DL後の返金は出来ません。
 - 購入前に必ず【商品詳細（こちらのドキュメント）】と【[朔霧丸3Dモデル利用規約](#)】をご確認ください。
 - **転売、再配布を禁止**します。また、**Public設定でのアップロードも禁止**します。
 - 本データのご利用により発生したトラブルや損害について、作者：座鳥こけらは一切の責任を負いません。
 - 本データは予告なく販売・更新を停止する場合があります。
-

◆3-2. 事前に特に確認していただきたい仕様など

- 本アバターのボーン構造はHumanoidリグに対応していますが、ハーピー形態の手足は**コンストレイントの使用を前提とした構造**となっているため、コンストレイントが使えない環境（VRM0.xなど）では、うまく動作しない場合があります。
 - 手を大きく動かすと、**翼が破綻する場合**があります。
 - VRM版・VRM版でそれぞれ揺れ物の数やオブジェクト数、機能等**各種仕様が異なります**。対応しているプラットフォームが限られるものは「※VRM限定」のような形で記載しておりますので、今一度仕様のご確認をお願いいたします。
-

4. 商品詳細

◆4-1. データ内訳

◆Sagirimaru_v1.0.zip

- └ ◆ Sagirimaru_v1.0.unitypackage
- └ ◇ Model (blend 2種 + fbx 2種)
- └ ◆ VRM (3種)
- └ ◇ Texture (png形式テクスチャ・マスク + Clipファイル + PSDファイル)
- └ ◆ readme.txt

- ト ◇ 表情セットまとめ画像（2枚）
- └ ◆ 商品詳細・利用規約ショートカット

◆4-2. unitypackage

こちらをUnityにインポートし、prefabデータを【2. VRChatへのアップロード手順】に沿ってアップロードしていただくことで、VRC用アバターのアップロードが可能です。

※購入データのunitypackage等のインポート前に、必ず
VRCSDKの更新・【liltoon】【ModularAvatar】の導入をお願いいたします。

◆VRChat対応データ概要

現在、PC版prefabのみ同梱（パフォーマンスランク：PC版→**VeryPoor**～**Poor**）
※変身機能の有無やギミック数を減らすことで、Poor以下に抑えることが可能です。

【各種prefab】

			
Sagirimaru_ALL	Sagirimaru_Bird	Sagirimaru_Human	Sagirimaru_Half
VeryPoor	Poor	Poor	VeryPoor
▲62, 395	▲35, 941	▲37, 987	▲40, 531
右の3種類の形態を、EXメニューから切り替えられるprefabです	ハーピー形態のみのprefabです	人間形態のみのprefabです	中間形態のみのprefabです
衣装・外見設定メニュー有 ※アニメーションによる上書き等で、アバターアップロード時にシーン上と異なる見た目になる場合があります。	衣装・外見設定メニューなし。Unityシーン上の見た目がそのままアップロードに反映されます。形態変更ギミックが必要ない、軽い方がいい、がっつり改変したい方などは、こちらのprefabを使用することを推奨します。		

【その他】

「prefab > Sotai_prefab」フォルダ内に、素体のみのprefabも同梱しています。

◆4-3. blendデータ

アバター版データ / アイテムデータの2つに分かれたblendファイルが含まれます。

※Blender3.6にて作成しています。

◆4-4. fbxデータ

Blendデータ同様、アバター版データ / アイテムデータの2つに分かれています。

4-5. vrmデータ

VRM1.0にて作成しています。（VRM Constraintの使用必須のため）

姿が異なる計3点のデータが同梱されています。

※VRC版に付属する各種ギミックは付属しません。ご了承ください。

※VRC版とは一部マテリアル・揺れ物設定が異なります。

同梱データはいずれも以下のリンク先にて見た目・動作がご確認いただけます。

希望の見た目のデータが同梱されているかどうかは、購入前にこちらからご確認ください。

◇座鳥こけら - Vroud Hub【 <https://hub.vroid.com/users/101852110> 】

◆共通仕様

- まばたき：あり
- リップシンク：あり
- 表情5種設定済（喜・怒・哀・楽・驚）

モデルの購入者のみ、vrm形式の3Dモデルが使用できるVRSNSやアプリ等にアップロードして使用することが出来ます。（詳細は [【かきくけこけら座3Dモデル利用規約】](#) をご確認ください。）

◆4-6. textureデータ

テクスチャは、以下の6つに分かれています。

- 頭部・胴体・各種表情パーツ（Body）
- 髪・羽耳（Hair）
- 翼・尾羽・鳥脚などの鳥部分パーツ（BirdParts）
- 中間形態（翼袖）用の鳥パーツ（BirdParts2）
- 衣服全般（Cloth）
- アイテム類・AFKの影（Prop）

textureフォルダ内には、以下のファイルが含まれています。

各種png形式 テクスチャ	VRC用データ・VRMでの使用を想定した各種テクスチャ（png形式）です。
clipフォルダ	CLIP STUDIO PAINTで開くことを想定した、UV画像・各種カラバリ・マスク込みの、レイヤー分け済みテクスチャデータが含まれます。
PSDフォルダ	Photoshop等で開くことを想定したテクスチャデータです。 基本的な仕様はclipファイルと同様です。
Maskフォルダ	各種マスク素材等の、テクスチャ以外の素材が含まれます。
Particleフォルダ	パーティクル用に作成した画像データ（png形式のみ）です。

◆4-7. readme

更新履歴や商品説明についてまとめたテキストです。ご利用前にご確認ください。

◆4-8. その他

【表情セット画像】（計2枚）

VRC対応prefabのセット1, 2の左右の手にそれぞれ割り当てられた表情を画像にまとめたものです。

【利用規約・商品詳細ショートカット】

クリックすることでこの文書と利用規約のページにそれぞれ飛ぶことができます。

5. アバターの仕様

◆5-1. パフォーマンスランク

◆Sagirimaru_ALL パフォーマンスランク→ VeryPoor ↳ VeryPoor該当箇所: Skinned Meshes(22), Material Slots(37)
◆Sagirimaru_Bird パフォーマンスランク→ Poor
◆Sagirimaru_Human パフォーマンスランク→ Poor
◆Sagirimaru_Half パフォーマンスランク→ VeryPoor ↳ VeryPoor該当箇所: Skinned Meshes(17)

◆5-2. 表情シェイプキー一覧

				
vrc.v_sil	vrc.v_pp	vrc.v_FF	vrc.v_TH	vrc.v_DD
vrc LipSynk用のシェイプキーです。※不具合につながるため表情改変では使用しないでください。				

				
vrc.v_kk	vrc.v_CH	vrc.v_ss	vrc.v_nn	vrc.v_RR
vrc LipSynk用のシェイプキーです。※不具合につながるため表情改変では使用しないでください。				

				
vrc.v_aa	vrc.v_E	vrc.v_ih	vrc.v_oh	vrc.v_ou
vrc LipSynk用のシェイプキーです。※不具合につながるため表情改変では使用しないでください。				

				
Mouth_A	Mouth_I	Mouth_U	Mouth_E	Mouth_O
表情改変用シェイプキーです。形状はリップシンクのaa, ih, ou, E, ohと同一です。				

				
Mouth_up	Mouth_down	Mouth_left	Mouth_right	Mouth_big
口の位置を上げます	口の位置を下げます	口を左にずらします	口を右にずらします	口を大きくします

				
Mouth_small	Mouth_diagonalL	Mouth_diagonalR	Mouth_smile	Mouth_smile2
口を小さくします	口が左上がりに傾きます	口が右上がりに傾きます	口角が上がります	口が「V」の形になります

				
Mouth_smileL	Mouth_smileR	Mouth_scowl	Mouth_scowlL	Mouth_scowlR
左の口角のみ上がります	右の口角のみ上がります	口角が下がります	左の口角のみ下がります	右の口角のみ下がります

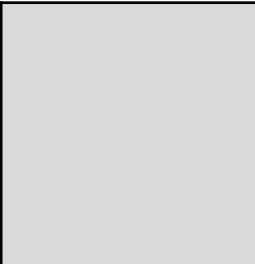
				
Mouth_scowl2	Mouth_smile_Open1	Mouth_smile_Open2	Mouth_smile_Open3	Mouth_mogumogu
より嫌そうな口になります	笑顔への使用を想定した開いた口です	笑顔への使用を想定した開いた口です	笑顔への使用を想定した開いた口です	何かを食べているかのような口の形

	(デフォルト)	(縦長)	(横長)	になります。
--	---------	------	------	--------

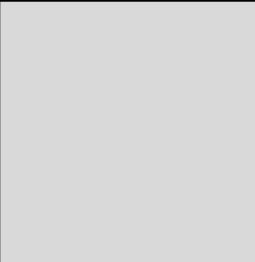
				
Mouth_neko	Mouth_uwa	Mouth_triangle	Mouth_triangle2	Mouth_square
いわゆる「ω」です	口を大きく開ける シェイプキーです。	「△」	「▲」	「□」

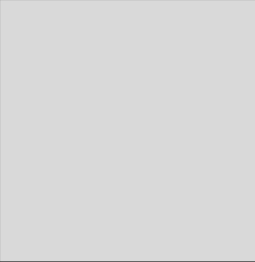
				
Mouth_square2	Mouth_point	Mouth_gunya	Mouth_drool	Mouth_OFF
「𐀀」	口が点になります	口がぐにゃぐにゃ になります	口の端からよだれ が垂れているよう な形になります。	口を消します

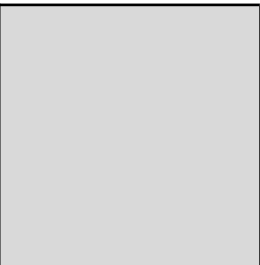
				
Tongue_pero	Tongue_be	Tongue_slim	Tongue_OFF	Tongue_teheperoL
舌を出します	「Tongue_pero」 より口角が下がっ た舌出しです。	舌を細くします ※画像は 【Tongue_pero】 併用	舌を消すシェイプ キーです	顔の左側に舌を出 します

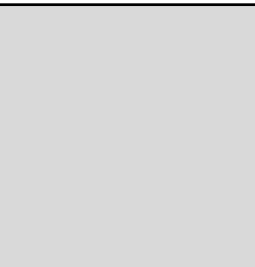
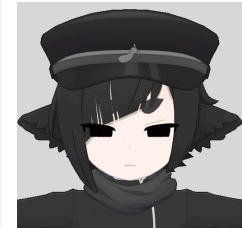
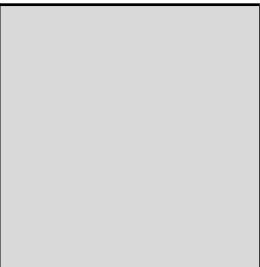
				
Tongue_teheperoR	Tooth_OFF	Tooth_up	Tooth_down	Tooth_wide
顔の右側に舌を出します	歯を消します ※画像は【Mouth_A】併用	歯の位置を上げます ※表情変更時の使用想定	歯の位置を下げます ※表情変更時の使用想定	歯の幅を広くします ※表情変更時の使用想定

				
Tooth_skinL	Tooth_skinR	Eye_blink	Eye_pupil_blink	Eye_blinkL
左の口元に牙を追加します	右の口元に牙を追加します	まばたき・目閉じ 表情用シェイプキーです	【Eye_blink】との併用を想定した、瞳が下がるシェイプキーです ※単体での使用非推奨	左目だけ閉じます

				
Eye_pupil_blinkL	Eye_blinkR	Eye_pupil_blinkR	Eye_smile	Eye_pupil_smile
【Eye_blinkL】との併用を想定した、瞳が下がるシェイプキーです ※単体での使用非推奨	右目だけ閉じます	【Eye_blinkR】との併用を想定した、瞳が下がるシェイプキーです ※単体での使用非推奨	目を閉じる笑顔用のシェイプキーです	【Eye_smile】との併用を想定した、瞳が下がるシェイプキーです ※単体での使用非推奨

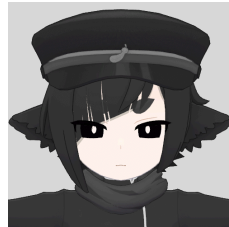
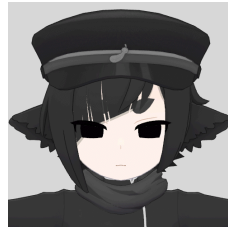
				
Eye_smileL	Eye_pupil_smileL	Eye_smileR	Eye_pupil_smileR	Eye_lookup
左目のみ笑顔になります	【Eye_smileL】との併用を想定した、瞳が下がるシェイプキーです ※単体での使用非推奨	右目のみ笑顔になります	【Eye_smileR】との併用を想定した、瞳が下がるシェイプキーです ※単体での使用非推奨	上を向く際の使用を想定したシェイプキーです

				
Eye_lookdown	Eye_innercorner_up	Eye_innercorner_down	Eye_lowereyelid	Eye_lowereyelidL/R
下を向く際の使用を想定したシェイプキーです	たれ目になります	つり目になります	下まぶたが上がります	「Eye_lowereyelid」を左右別に分けたシェイプキーです

				
Eye_surprised	Eye_surprisedL/R	Eye_surprised2	Eye_jito	Eye_jitoL/R
目を見開きます	「Eye_surprised」を左右別に分けたシェイプキーです	デフォルメ調の驚き目です <●> <●>	ジト目になります	「Eye_jito」を左右別に分けたシェイプキーです

				
Eye_jito2	Eye_jito2_slim	Eye_jito2_flat	Eye_jito2L	Eye_jito2R
デフォルメ調のジト目です	黒目が縦長になります ※「Eye_jito2」と併用	黒目が少し平たくなります。 ※「Eye_jito2」と併用	黒目が左に寄ります ※「Eye_jito2」と併用	黒目が右に寄ります ※「Eye_jito2」と併用

				
Eye_sad	Eye_iris_big	Eye_iris_small	Eye_iris_small2	Eye_iris_hide
しょんぼりします	黒目が大きくなります	黒目が小さくなります	黒目が縦長になります	黒目が消えます

				
Eye_pupil_big	Eye_pupil_small	Eye_pupil_tate	Eye_pupil_yoko	Eye_pupil_hide
瞳孔が大きくなります ※目立たせるためハイライト併用	瞳孔が小さくなります ※目立たせるためハイライト併用	瞳孔が縦長になります ※目立たせるためハイライト併用	瞳孔が横長になります ※目立たせるためハイライト併用	瞳孔が消えます

				
Eye_highlight_ON	Eye_highlight_big	Eye_highlight_up	Eye_highlight_down	Eye_highlight2_ON

ハイライトを表示 します	ハイライトが大き くなります	ハイライトの位置 を上げます	ハイライトの位置 を下げます	ハイライト（白瞳 孔）を表示します
-----------------	-------------------	-------------------	-------------------	----------------------

				
Eye_highlight2_sm all	Eye_hachume1	Eye__hachume2	Eye__hachume3	Eye__hachume4
ハイライトを小さ くします	まぶたが残るタイ プのはちゅ目です	よりデフォルメ調の はちゅ目表現です	「Eye__hachume2」が 横に潰れた形状の はちゅ目です	「Eye__hachume2」 +うるうるのシェイ プキーです

				
Eye_star	Eye_hau	Eye_nagomi	Eye_ururu	Eye_guruguru
ハイライトが星型 （しいたけ目）に なります	目が><になります	目がーになります	瞳の輪郭がうるう るします	ぐるぐる目になり ます

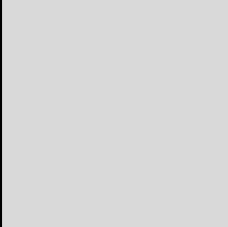
				
Eye_yorime	Eye_up	Eye_down	Eye_left	Eye_right
寄り目になります	瞳が上を向きます	瞳が下を向きます	瞳が左を向きます	瞳が右を向きます

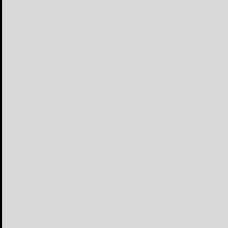
				
Eye_back	Eyebrows_up	Eyebrows_down	Eyebrows_big	Eyebrows_small
瞳が後ろに下がり、追視のような効果が得られます	眉毛が上がります	眉毛下がります	眉毛が大きくなります	眉毛が小さくなります

				
Eyebrows_long	Eyebrows_thin	Eyebrows_front	Eyebrows_off	Eyebrows_angry
眉毛が長くなります	眉毛が短くなります	眉毛が手前に出ます ※顔に眉毛が一部埋まった際の補助としての用途を想定しています	眉毛が消えます	怒り表情での使用を想定した眉の形状です

				
Eyebrows_angryL/R	Eyebrows_smile	Eyebrows_smileL/R	Eyebrows_surprised	Eyebrows_surprised L/R
「Eyebrows_angry」を左右別に分けたシェイプキーです	笑顔の表情での使用を想定した眉の形状です	「Eyebrows_smile」を左右別に分けたシェイプキーです	驚き表情での使用を想定した眉の形状です	「Eyebrows_surprised」を左右別に分けたシェイプキーです

				
Eyebrows_trouble	Eyebrows_trouble L/R	Other_aozame	Other_aozameTP1	Other_aozameTP2
困り表情での使用 を想定した眉の形 状です	「Eyebrows_trouble」 を左右別に分けたシェイ プキーです	不透明の青ざめ表 現です	半透明の青ざめ表 現です 額が青ざめます ※透過パーツ使用のため ユーザーのシールド設定 によってはうまく表示さ れない場合があります	半透明の青ざめ表 現です 顔の中心が青ざめ ます ※透過パーツ使用のため ユーザーのシールド設定 によってはうまく表示さ れない場合があります

				
Other_sweat1	Other_sweat2	Other_tears	Other_tearsL/R	Other_tears2
左側に汗が出ます	右側に汗が出ます	目に涙を浮かべます	「Other_tears」を 左右別に分けたシェイ プキーです	頬に出る涙のシェイ プキーです

				
Other_tere	Other_tereTP	Other_puku	Other_pukuL/R	Other_wrinkles_ey ebrowsL
頬を赤らめます	半透明の頬染め 表現です ※透過パーツ使用のため ユーザーのシールド設定 によってはうまく表示さ れない場合があります	両頬が膨らみます	「Other_puku」を左 右別に分けたシェイ プキーです	眉間にしわを表示し ます（左側のみ） ※見やすくするために 前髪の長さを変更して います

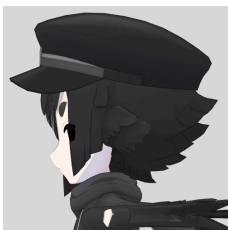
				
Other_wrinkles_ey eblovsR	Other_wrinkles_ey eblovs_up	Other_wrinkles_ey eblovs_down	Other_wrinkles_ey eblovs_close	Other_wrinkles_ey eblovs_front
眉間にしわを表示します（右側のみ） ※見やすくするために前髪の長さを変更しています	眉間のしわの位置を上げます	眉間のしわの位置を下げます	眉間のしわの位置を中央寄りにします	眉間のしわを手前に出します ※顔にしわが一部埋まった際の補助としての用途を想定しています

				
Other_wrinkles_ey eblovs_thin	Other_wrinkles_ey eblovs2	Other_wrinkles_mo uth	Other_wrinkles_mo uth_up	Other_wrinkles_mo uth_front
眉間のしわの縦幅を縮めます ※眉毛を細くする変更を行った際の使用を想定しています	眉間にしわを表示します（中央） ※見やすくするために前髪の長さを変更しています	口元にしわを表示します ※見やすくするために前髪の長さを変更しています	口元のしわの位置を上げます	口元のしわを手前に出します ※顔にしわが一部埋まった際の補助としての用途を想定しています

				
Face_black	Face_BlackL	Face_blackR	Eye_high	Eyelashes_OFF1
顔マテリアルの2ndテクスチャを使用し、顔に影を落とす際に併用することを想定したシェイプキーです ※EyeblinkOFF推奨 ※LipSyncOFF推奨 ※他シェイプキー併用非推奨	「Face_black」から左目を消したシェイプキーです ※EyeblinkOFF推奨 ※LipSyncOFF推奨 ※他シェイプキー併用非推奨	「Face_black」から右目を消したシェイプキーです ※EyeblinkOFF推奨 ※LipSyncOFF推奨 ※他シェイプキー併用非推奨	目の位置を少し上にあげます ※顔立ち変更用想定	目頭側のまつ毛を消します ※顔立ち変更用想定

※ユーザーのシールド設定によってはうまく表示されない場合があります	※ユーザーのシールド設定によってはうまく表示されない場合があります	※ユーザーのシールド設定によってはうまく表示されない場合があります		
-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	--	--

				
Eyelashes_OFF2	Humanear_ON	Humanear_Hair	Nose_lineOFF	Nose_up
まぶたの線を消します ※顔立ち改变用想定	ヒトミミを表示します ※使用時はEarオブジェクトを非表示にしてください ※顔立ち改变用想定	ヒトミミの付け根にできる空間を隠すための横髪オブジェクトです ※顔立ち改变用想定	鼻の線を消します ※顔立ち改变用想定	鼻の位置を上げます ※顔立ち改变用想定

			
Nose_down	Nose_kemo	jaw_slim	Jaw_long
鼻の位置を下げる ※顔立ち改变用想定	鼻の形をケモ寄りにします ※顔立ち改变用想定	顎を細くします ※顔立ち改变用想定	顎を長くします ※顔立ち改变用想定

◆5-3. EXメニュー設定・ギミック一覧 (VRC only)

本アバターのVRChat用セットアップをするにあたり、ヒグマのねぐら Bear's Den様の [VRChat向けCustom Animator Controllers](#) (以下CAC) を使わせていただいております。



アクションメニュー最上層



【朔霧丸】メニュー中身

左上【朔霧丸】以外のメニュー内容・仕様はCACにあらかじめ組み込まれたものとなっています。

CACに含まれる機能の詳細は【 [CustomAnimatorControllersマニュアル](#) 4. 機能説明】をご確認ください。

※本商品のギミック・アクションメニューに関してご不明な点や不具合と思われるものがございましたら、**必ずかきくけこけら座（当ショップ）**までお問い合わせをお願いいたします。

※一部CACに含まれる機能を【朔霧丸】メニュー内に移動する改変を行っています。
詳細は下記内容をご確認ください。

・5-3-1. PBコンタクト操作

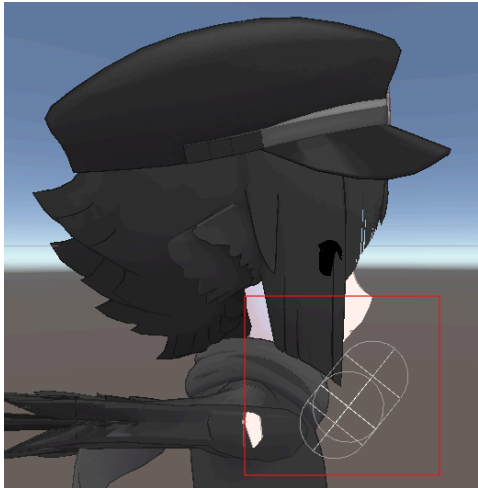
Physboneを用いた接触判定

PBを掴む、引っ張ることで発動するギミック一覧です。



【両頬】

左右の頬をそれぞれ引っ張ることができます（固定不可）
引っ張られると少し嫌そうな顔をします。

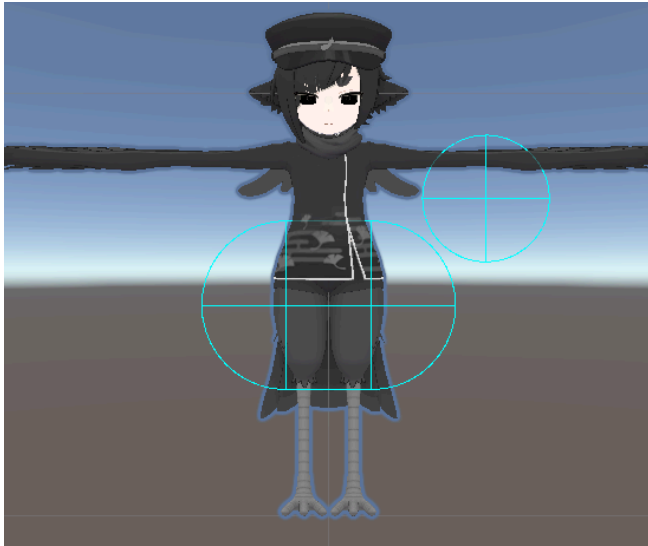


【マフラー】

マフラーの前面（実際の位置より少し手前側）を上引っ張ることで、
口元をマフラーで覆うことができます。（固定可）

コンタクトを用いたギミック

- ・ 翼の開閉制御



画像の位置に翼開閉用のコンタクトがあります。
(腰→翼閉じ用 | 左手→翼開き用)

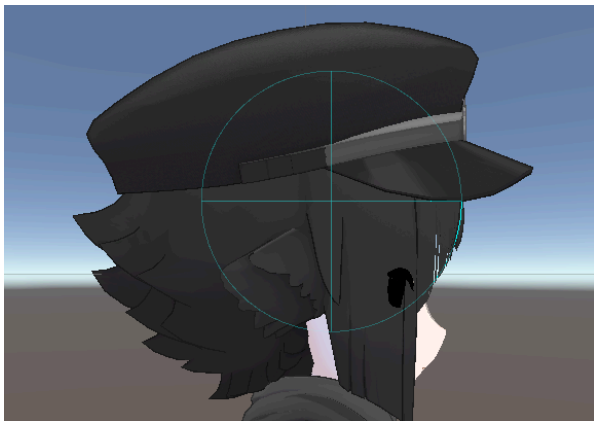
【閉じ】

デフォルトでは翼が腕に追従する形（トラッキング）で動きますが、アバターが立った状態で腰の位置まで両手を下ろす&両手のハンドサインを【RockNRoll】にすることで、翼を閉じることができます。

※しゃがみ・ふせなど体制が低いときは、腰が後方に移動するため動作しづらいかもしれません。

【開き】

上記の操作で翼を閉じたあと、両手を合わせる&両手のハンドサインを【Fist】にすることで、翼をトラッキング状態に戻すことができます。

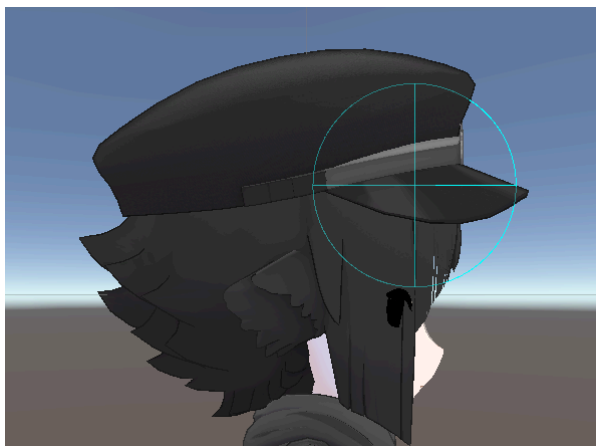


・撫でによる表情変化 ※CAC機能

他人から頭（額～頭頂部）を触れられると表情が書き込まれます。

※このとき使用される表情アニメーションは【00_FaceEmote__Override_NadeNade】を編集することで変更が可能です。

※使用しない場合は【アクションメニュー>朔霧丸>設定>なでなでコンタクトOFF】を押すとOFFにできます。



・表情固定 ※CAC機能

頭頂部付近を2秒間両手で触れ続けると、現在の表情のまま固定ができます。
解除するには固定時と同様の操作をもう一度行ってください。

固定/解除が成功すると、ローカル通知音が鳴ります。

※アバター音量を設定から下げていると、気づきづらいかもしれません。

※使用しない場合は【アクションメニュー＞朔霧丸＞設定＞Contact表情固定有効】を押すとOFFにできます。



・鼻先タッチ

指で鼻先に触れると寄り目になります。

・5-3-2. ロコモーション切り替え

メニュー画像	外観イメージ	概要
		歩行⇔ホバーモーションの切り替えができます。 ※立ちポーズのみ変更です。 しゃがみ・ふせ時はデフォルトのモーションになります。

• 5-3-3. 形態切り替え



3種類の姿の切り替えが可能です。

メニュー画像	外観イメージ	概要
		ハーピー形態
		腕が鳥の翼に、脚が鳥脚になった姿です。 翼・鳥脚はコンストレイントを用いて動かしているため、コンストレイントが使えない環境だと動かない場合があります。

		人間形態
		手足が人間に近い形状の姿です。 ズボンの裾が揺れるようになっています。
		中間形態（翼袖）
		基本的な挙動や各種アニメーションは、人間形態と同一です。 服が鳥に近いシルエットになり、手も鳥の足のような質感になっています。

• 5-3-4. 設定



主にアバターの挙動を制御する項目を集めたメニューです。

	まばたきOFF ※CAC機能 まばたきをしないように設定できます。写真撮影の時などにご活用ください。
	なでなでコンタクトOFF ※CAC機能 頭部に触れられると表情が上書きされるギミックを無効化します。
	Contact表情固定有効 ※CAC機能 頭に2秒間手を当てることで表情が固定されるギミックを無効化します。

	PB掴み無効
	全ての揺れ物の掴み・伸ばしを無効化します。 (触れることは可能です)
	翼制御コンタクトOFF
	翼制御用のコンタクトをOFFにします。
	耳・スカーフ・尻尾アニメOFF
	待機状態や表情変化時に再生される、各種揺れ物のアニメーションを無効化します。
	足固定
	ONにすることで、その場に足を固定し移動を無効化することができます。 写真撮影時や、会話時のドリフト防止にご利用ください。 ※誤爆を防ぐため、ワールド移動でOFFに戻るよう設定しています。

・ 5-3-5. ギミック



アバターに組み込まれた各種ギミックを制御する項目を集めたメニューです。

いずれのギミックも意図せぬタイミングでの発動を防ぐため、
デフォルトの状態ではOFFに、またワールドを移動したタイミングでOFFになるよう設定して
います。

適宜メニューからONにしてご利用ください。

	コライダージャンプ ※PC版限定 ONにすることで、ジャンプの度に上昇することができます。 ※ワールド制作者の意図しない移動方法になりうるギミックです。 ワールドのルールを尊重し、雰囲気を壊さないようにご利用ください。
	足指握りアニメーション 足の指を曲げるアニメーションです。 ONにすることで、左右のハンドサインを【Fist】にすると握り具合に応じて足の指が曲がります。 物を掴んだり、枝にとまっているような写真を撮影する際にご利用ください。 指が曲がった状態では、足指の揺れ物がOFFになります。

	A0キャンセル ONにすることで、一部ワールドで白目や口の中に影が落ち、暗くなる現象を防ぐ機能です。 一部の表情と干渉するため、ONにしたままでは非推奨です。 ※MA対応。不要な場合はアバター内「」を非表示または削除してください。
	波紋パーティクル ONにすることで、移動時に足元に水面のような波紋が表示されます。 ※MA対応。不要な場合はアバター内「」を非表示または削除してください。

• 5-3-6. アイテム



4種類のアイテムの制御が可能です。いずれもModular Avatarに対応しており、不要な場合はアバター内の該当オブジェクト群を非表示または削除することで発動しないように設定できます。

【基本仕様】

◇デフォルトはいずれもOFF

いずれのアイテムもデフォルトは操作不可/非表示になっているため、EXメニューから各種アイテムの個別メニューに飛び、アイテムや操作用コンタクトをONにする必要があります。

◆左右持ち替え・ワールド固定

ONにしたあとは、いずれも【EXメニュー】【コンタクト・ハンドサイン操作】の両方から操作が可能です。（EXメニューでの操作・右手のハンドサインが優先されます。）

【コンタクト・ハンドサイン操作】

1. EXメニューよりアイテム表示後、アイテムに左右いずれかの手を近づけて【Fist】で、アイテムを手を持つことができます。
2. 手に持ったアイテムは、空いている手を近づけて【Fist】で、左右持ち替えができます。
3. アイテムを手放す場合は、アイテムが元あった場所で【HandOpen】をすることで、デフォルトの位置にアイテムを戻すことができます。
4. ワールド固定は【EXメニューからのみ】可能です。
※先にワールド固定をONにした後アイテムを表示すると、想定外の挙動になる場合がありますのでご注意ください。
5. 上記以外にも、各アイテム固有の操作・ギミックもあります。以下のアイテム個別解説もご確認ください。

【備考】

なるべくアイテム同士が干渉しないように制作しておりますが、操作によっては複数のアイテムが同じ手に出現する、コンタクトがうまく動作しない場合などがあるかもしれません。

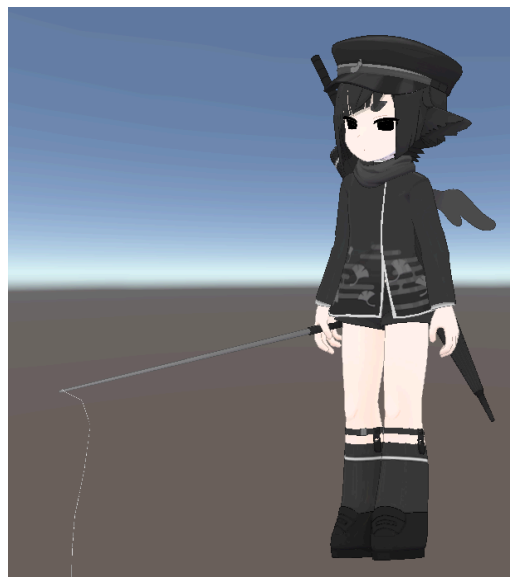
ご了承くださいませと幸いです。

※うまく動作しない場合、誤爆を防ぎたい場合は、EXメニューからの操作が確実です。

【和傘】

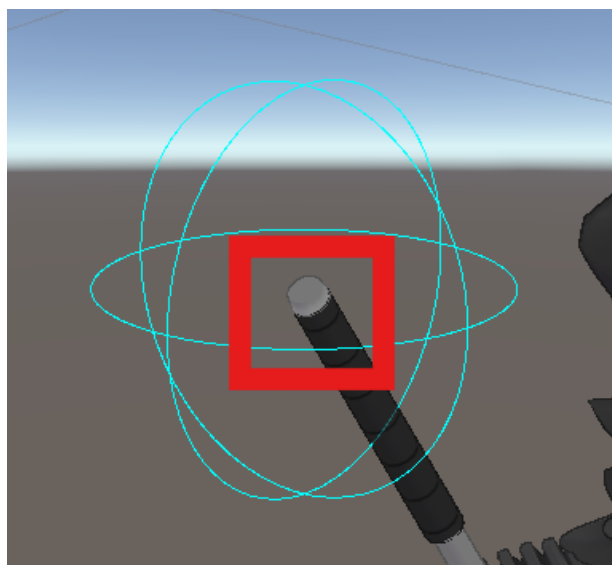
メニュー画像	外観イメージ（デフォルト位置 背中）
--------	----------------------

コンタクト位置	説明
	EXメニューよりアイテム表示後、左右持ち替え・ワールド固定が可能です。 【コンタクト操作】 右肩の後方にコンタクトがあります。 アイテムを持つ/手放す場合は左図のコンタクトを参考にしてください。 【固有ギミック】 傘の開閉が可能です。 ラジアルメニューの操作、または「傘の持ち手上部を掴んで先端方向に引っ張る」ことで操作できます。 また、仕込み杖の要領で中に釣り竿（後述）が仕込まれており、釣り竿コンタクトをONにした後、傘の持ち手下部の色が異なる部分でハンドサインを【ThumbsUp】にすることで、釣り竿を取り出すことができます。 ※干渉防止のため、釣り竿を取り出すと傘は背中に戻ります。
【釣り竿】	
メニュー画像	外観イメージ（右手持ち）



コンタクト位置

説明



EXメニューよりアイテム表示後、**左右持ち替え・ワールド固定**が可能です。

【！注意！】

アイテムの構造上、和傘の内部に仕込まれたオブジェクトのため、釣り竿を操作するには和傘をONにする必要があります。

※和傘/釣り竿内のアイテムONメニューのどちらからでも表示可能です。

【コンタクト操作】

傘の持ち手下部（手持ち）・右肩の後方（手放し）にコンタクトがあります。

アイテムを持つ/手放す場合は左図のコンタクトを参考にしてください。

※色の違う先端部分が目印です。

持ち替え・手放しは他のアイテム同様 **【Fist】**

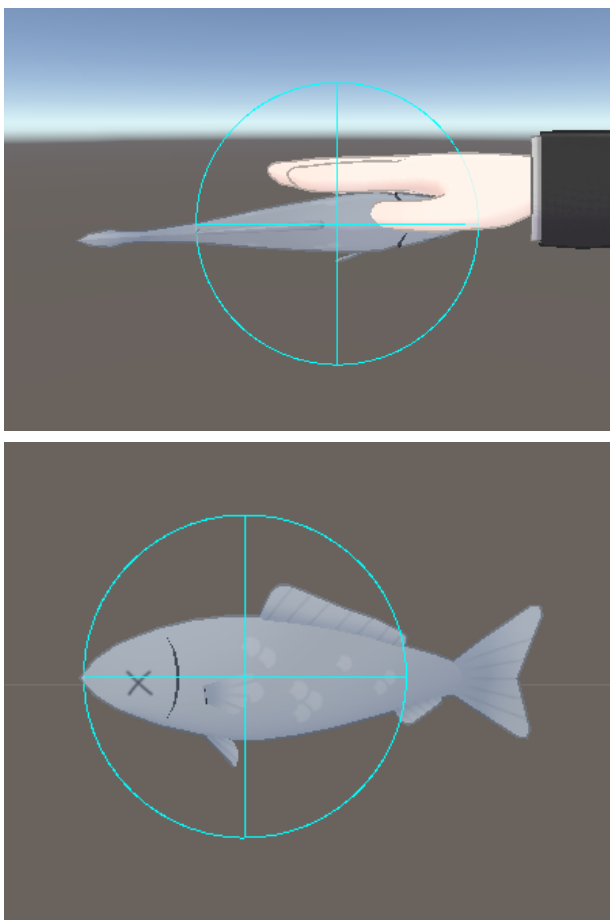
【HandOpen】 で操作が可能です。傘からの取り出し→手持ち操作のみ、ハンドサインが

【ThumbsUp】 となります。



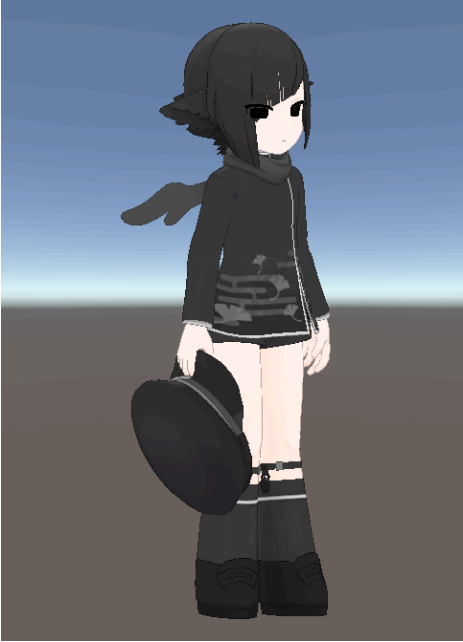
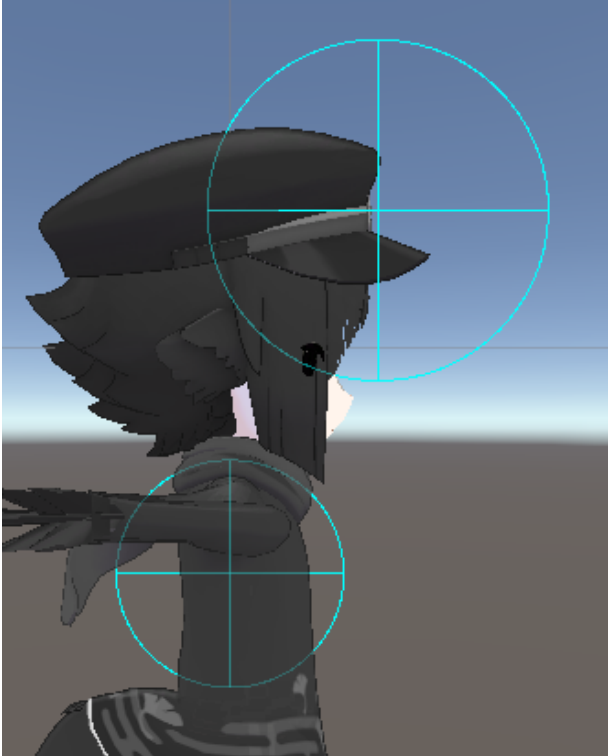
【生魚】

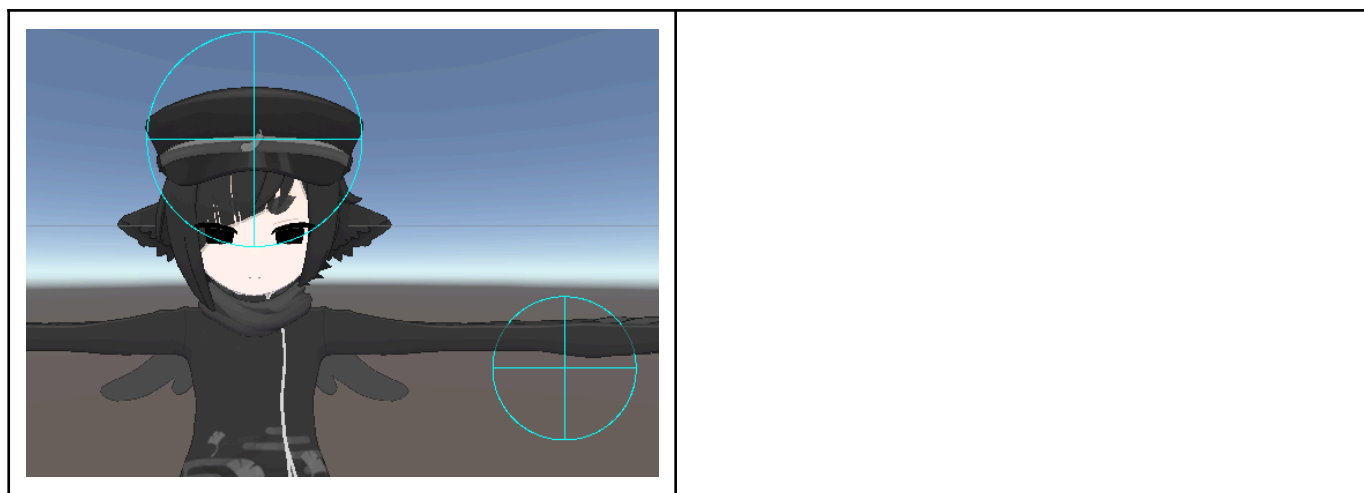
メニュー画像	外観イメージ（デフォルト位置 右手）
	
コンタクト位置	説明

	EXメニューよりアイテム表示後、左右持ち替え・ワールド固定が可能です。 【コンタクト操作】 デフォルトで右手に表示されるため、取り出し・手放し用のコンタクトはありません。 必要に応じてメニューからアイテムをON/OFFしてください。 【固有ギミック】 自分の口元に魚を持っていき【HandOpen】にすることで、魚を口に咥えることができます。 (EXメニューからも操作可) 口に咥えた魚を握られると、少し嫌そうな顔をします。 魚を咥えた後は、両手を【Fist】(デスクトップは左右Shift+F2)にすることで魚を食べます。 食べ終わった魚は右手にリスポーンします。 同様の操作を繰り返すことで無限にもぐもぐできます また、魚を手を持った状態で、他のユーザーの顔付近(頭コンタクト)で【HandOpen】にすることで、魚を食べさせることもできます。 この場合も、食べ終わった魚は右手にリスポーンします。
--	--

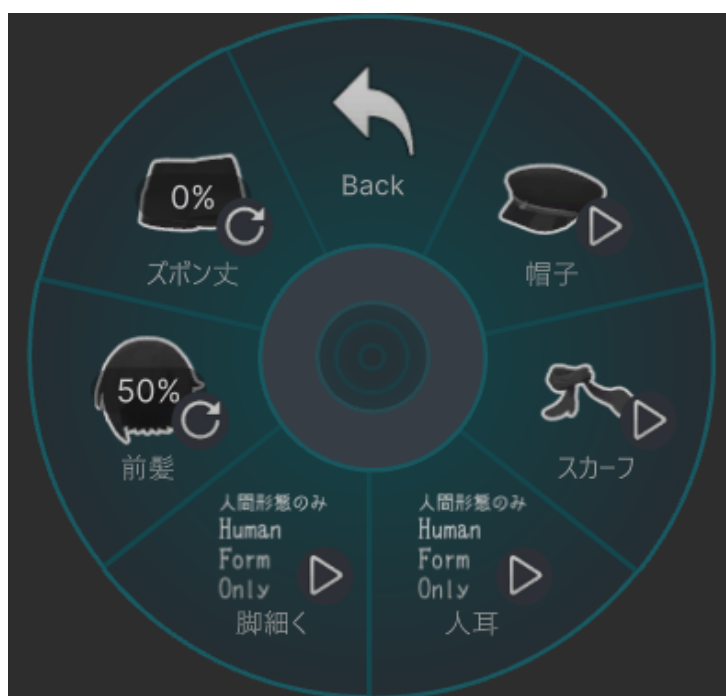
【帽子】

メニュー画像	外観イメージ(右手持ち)
--------	--------------

	
コンタクト位置	説明
	EXメニューよりアイテム表示後、左右持ち替え・ワールド固定が可能です。 【コンタクト操作】 帽子のつばにコンタクトがあります。 アイテムを持つ/手放す場合は左図のコンタクトを参考にしてください。 【備考】 デフォルトの帽子オブジェクトとは別に、持ち替え用の帽子を仕込んでいます。 ※帽子ギミックをアバターに入れることで、実質帽子のボーン・メッシュが2つ含まれる状態になります。 デフォルトのprefabでは、帽子が非表示の際は持ち替えできないようにギミックを組んでいます が、衣装を着せ替えた際にギミックが正常に動作しなくなる場合があります。



• 5-3-7. 体型・服装カスタム



一部パーツのON/OFF等による外見の簡易的なカスタマイズができます。
 ※一部のギミックは人間形態・翼袖形態の時のみON/OFF可能な仕様です。

• 5-3-8. 表情セット変更



アクションメニュー最上層の【表情】メニューより
各種表情の固定・表情セットの変更が可能です。
※表情セットは1, 2のみ表情がセットされています。
セット3はいずれも空アニメーションとなっています。

• 5-3-9. ハンドサインセット変更



アクションメニュー最上層の【ハンドサインパターン】メニューより
左右ハンドサインの切り替えが可能です。
【DEFAULT】【セット1】にハンドサインが登録されています。
【セット2】は未設定です。改変にどうぞ。

6. その他

販売データの更新や修正と合わせて、随時更新予定です。

お伝えしたいことや不具合等がございましたら、BOOTHのメッセージ機能にてお気軽にご連絡ください。

◆6-1. フレーバーテキスト

以下は本アバターの設定に関するフレーバーテキストです。（作成：さか之介）
着用する際には、こちらの設定を参考にさせていただいても、気にせずご利用いただいても構いません。

◆朔霧丸 性別：男性

気ままに生きる若いクロコサギの物の怪。その姿からハーピーとも呼ばれる。
人を化かすことに長けている一方、それなりに感情豊かであり子供らしい一面も。
好きなものは生魚、嫌いなものは陽の光。

◆6-2. 更新履歴

2025/11/25 商品詳細v1.0 作成

【オリジナル3Dモデル】朔霧丸 商品詳細

サークル【かきくけこけら座】

キャラクターデザイン&設定考案：さか之介

アバター制作者：座鳥こけら

BOOTH: <https://kokera-zacho.booth.pm/>

X (旧Twitter) : https://twitter.com/zacho_kokera