

SnowPetNail 導入マニュアル

最終更新日 2025/12/17

・事前準備

事前にアバターをHierarchyへと配置しアップロード可能な状態にしておいてください。

本製品のUnityPackageをインポートして置いてください。

ModularAvatar及びPoiyomiToonShaderを導入しておいてください。

説明はUnityEditorの英語版で行うため、英語表記に切り替えておいた方がわかりやすいかと思えます。

・VRChat SDK(3.10.1で製作)

・ModularAvatar(1.15.1で製作)

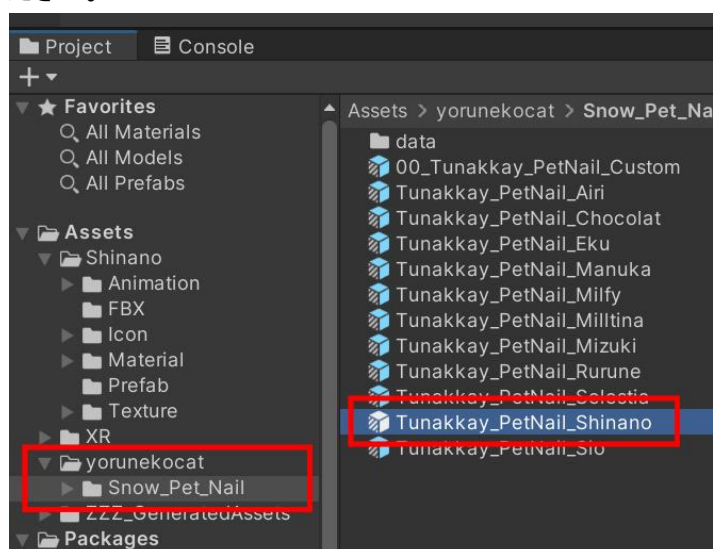
<https://modular-avatar.nadena.dev/ja>

・PoiyomiToonShader(9.2.79で製作)

<https://www.poiyomi.com/>

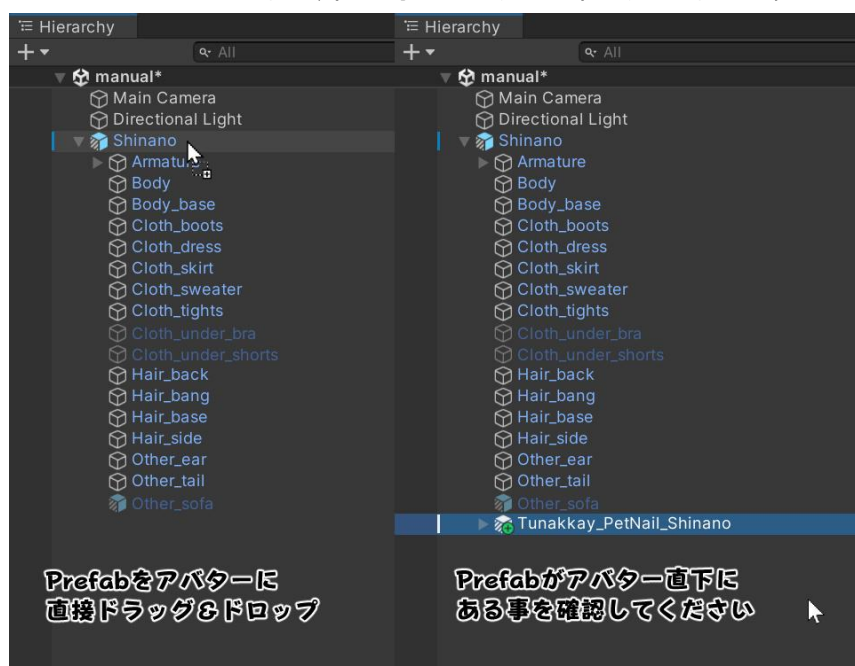
・対応アバターへの導入

Projectタブ内の「yorunekocat/SnowPetNail」フォルダを選択してください。ファイルの一覧性を上げるため、Ctrl キーを押しながらマウスホイールを操作して、見やすい表示形式に変更してください。



「Tunakkay_PetNail_アバター名(または00_Tunakkay_PetNail_Custom)」を選択し、Hierarchy上のアバターヘドラッグ & ドロップします。このとき、Prefabがアバターの直下に配置されていることを確認してください。

※ArmatureやMeshなど、他のオブジェクトの中に入れないように注意してください。



導入すると画面上に調整用の表示が出現します。もし他の改変作業の邪魔になる場合は、Prefab内にある「調整用」オブジェクトを非表示にしてください。
※このオブジェクトは、Unity上での表示設定にかかわらずアップロード時に自動で削除されます。



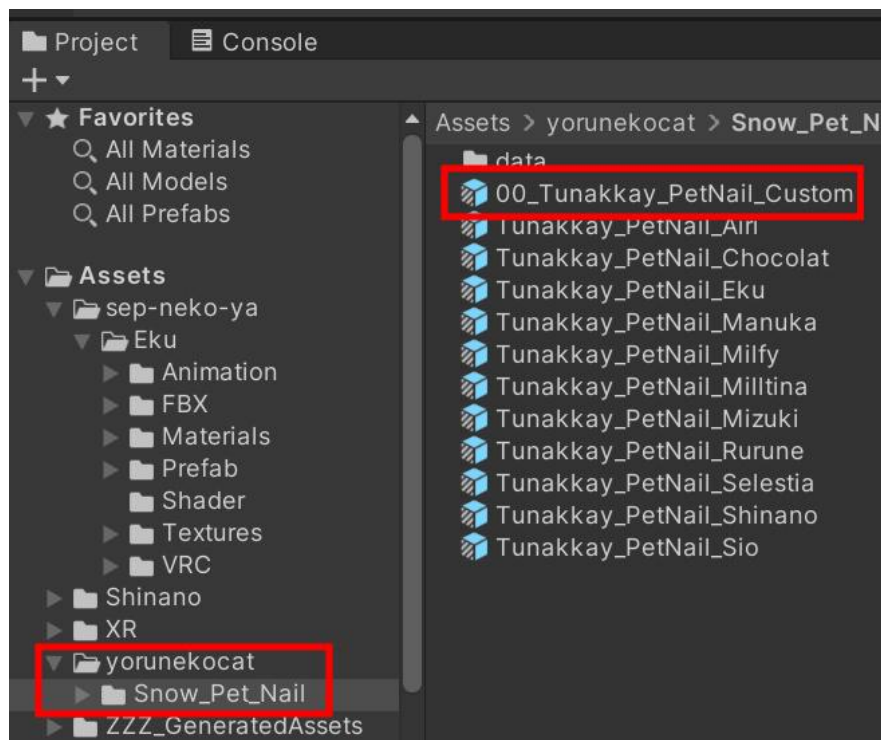
そのままアバターをアップロードしてください。

色を変更したい場合は下記の「[色変更方法](#)」をご確認ください。

ネイルのフィット感等が気になる場合は下記の「[非対応アバターへの導入\(ネイルのフッティング\)](#)」を参考に調整してみてください。

・非対応アバターへの導入(ネイルのフッティング)

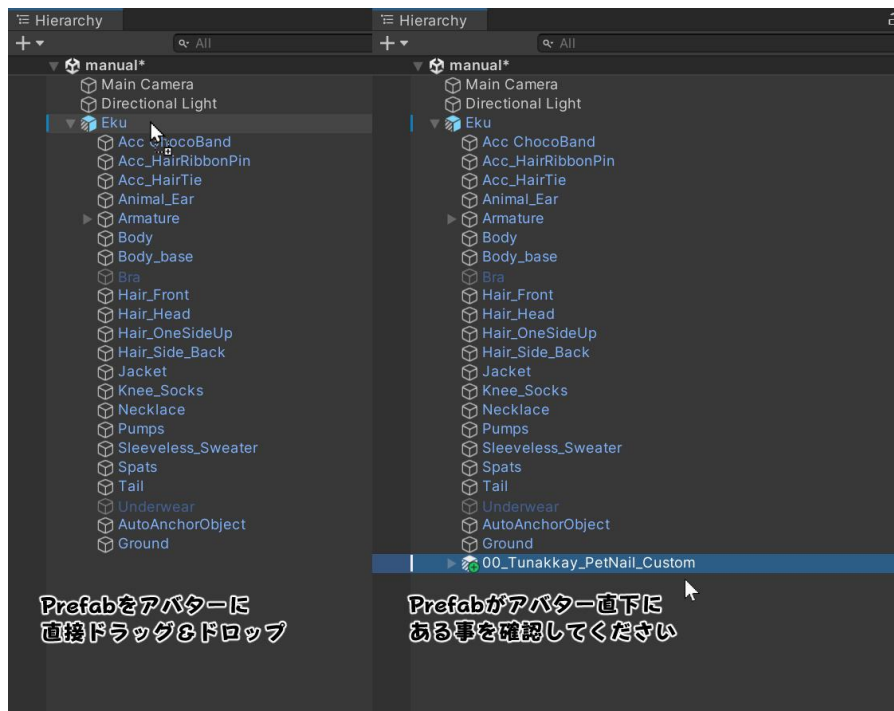
Projectタブ内の「yorunekocat/SnowPetNail」フォルダを選択してください。
ファイルの一覧性を上げるため、Ctrl キーを押しながらマウスホイールを操作して、見やすい表示形式(アイコンサイズ)に変更してください。



「00_Tunakkay_PetNail_Custom」を選択し、Hierarchy(ヒエラルキー)上のアバターヘドラッグ & ドロップします。

このとき、Prefabがアバターの直下に配置されていることを確認してください。

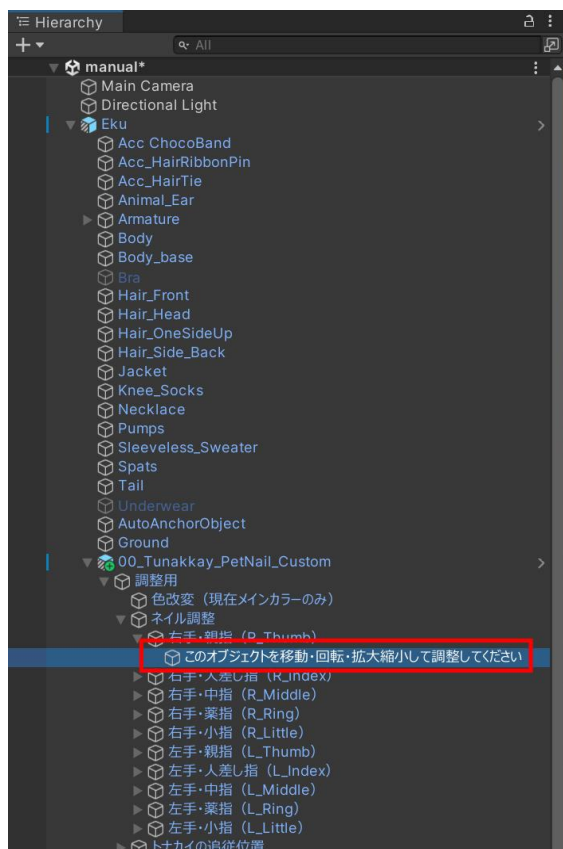
※Armatureやメッシュなど、他のオブジェクトの中に入れないように注意してください。



Prefab内の「調整用」>「ネイル調整」の順にオブジェクトを選択します。この中に各指の調整機構が入っています。

※左側の「▼」をクリックすると、その階層の下にあるオブジェクト(子要素)を展開できます。

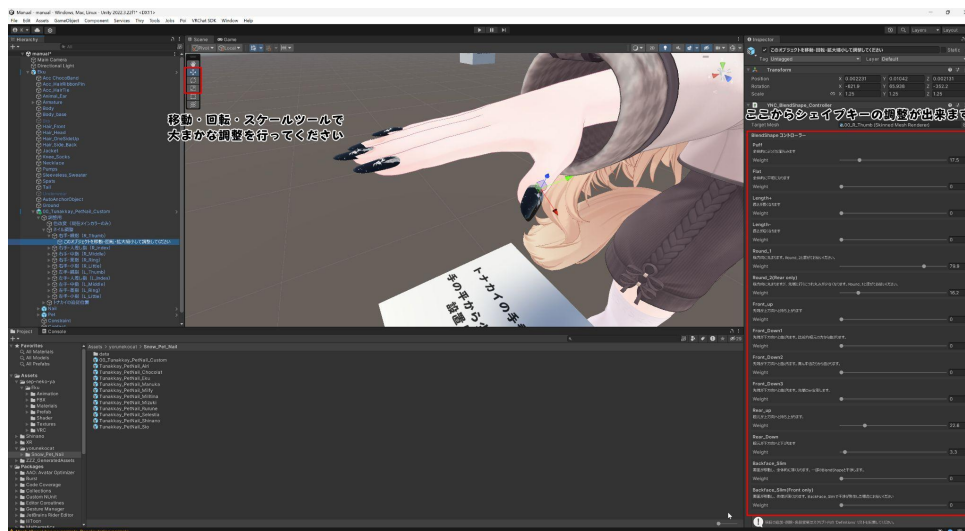
以下、右手の親指(R_Thumb)を例に説明します。「右手・親指(R_Thumb)」内にある、「このオブジェクトを移動・回転・拡大縮小して調整してください」を選択してください。



もし画面に黄色い球体が表示されて作業しづらい場合は、Sceneビュー右上の「Gizmos(ギズモ)」アイコンをクリックして非表示にしてください。
※ギズモとは、開発画面上でのみ表示される補助的な目印のことです。必要に応じてオンオフしてください。



選択したオブジェクトを「移動・回転・拡大縮小」して位置を合わせ、さらにInspector(インスペクター)タブの「シェイプキー」を操作して細かくフィッティングを行います。



<フィッティングのコツ> 以下の順序で進めるとスムーズです。

根元側を基準に大まかな位置を合わせる

横幅を基準に大きさを調整する

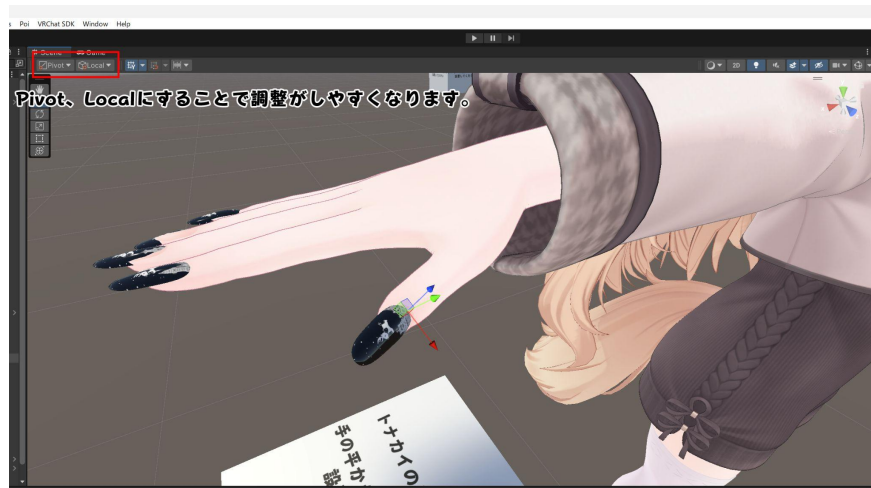
※この時スケールのXYZは同じ数値にしてください。XYZで差異があるとテクスチャに歪みが発生し、見た目が損なわれる原因となります。

長さはシェイプキーで調整出来るため、横幅のみに注視しサイズ合わせを行う事を推奨します。

細かな位置合わせとシェイプキーでの微調整

また、Sceneビュー左上のツール設定を [Pivot] および [Local] に設定すると、回転などの操作が直感的になり、やりやすくなります。

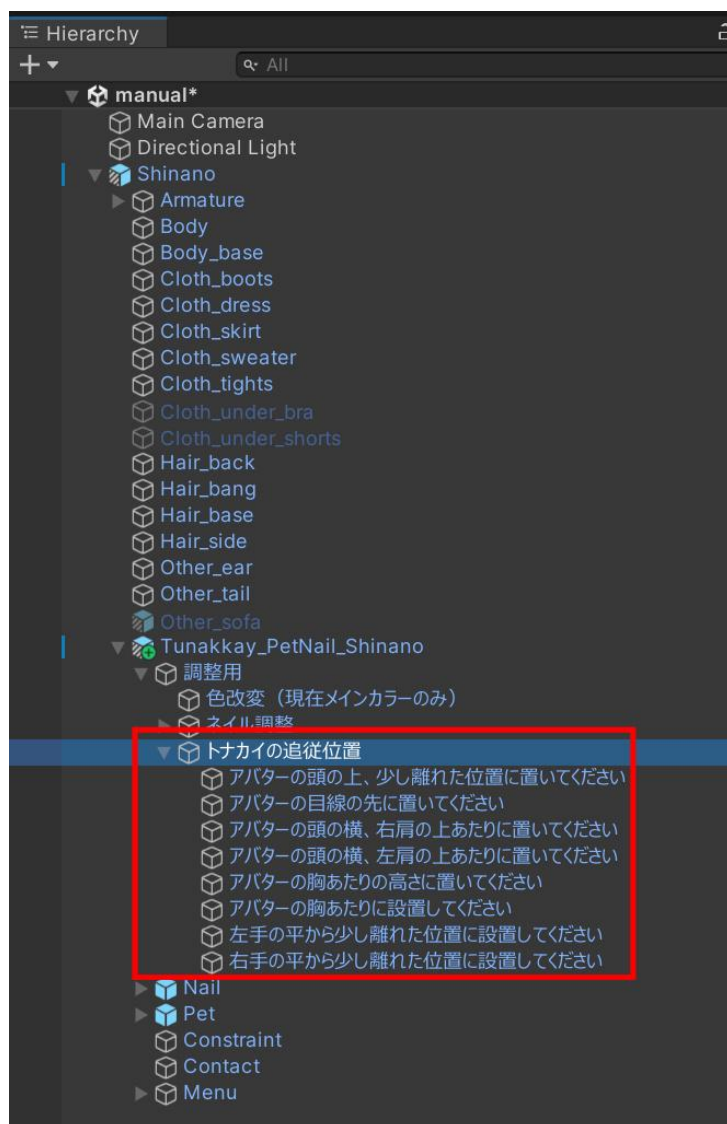
調整が完了したら、同様の操作をすべての指に対して行ってください。



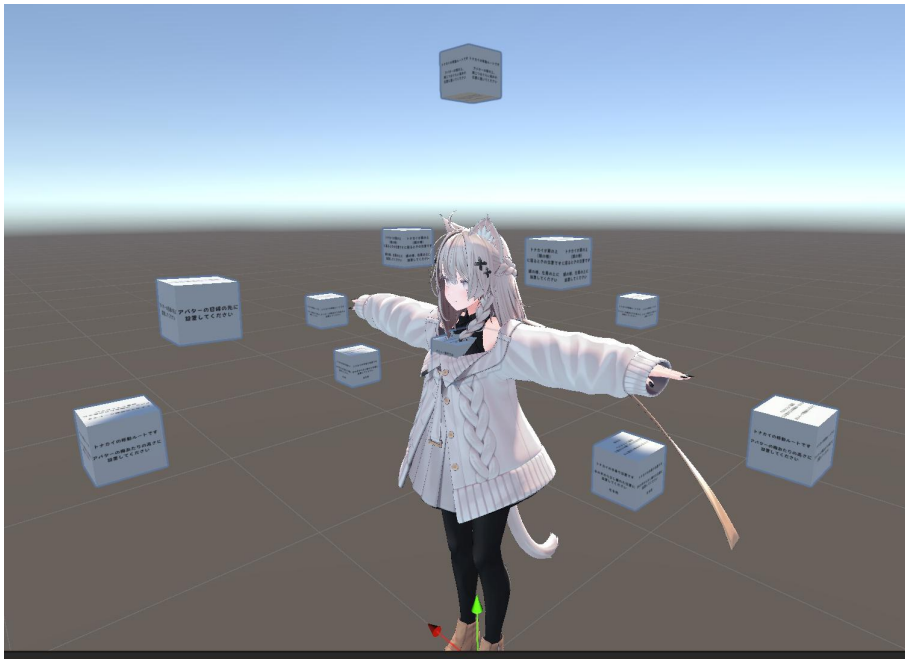
・非対応アバターへの導入（各種判定位置調整）

※作業を始める前に、必ず「[ネイルのフィッティング](#)」を済ませておいてください。

Prefab内の「調整用」>「トナカイの追従位置」の順にオブジェクトを選択します。この中にある各オブジェクトを移動させて、判定位置を調整します。



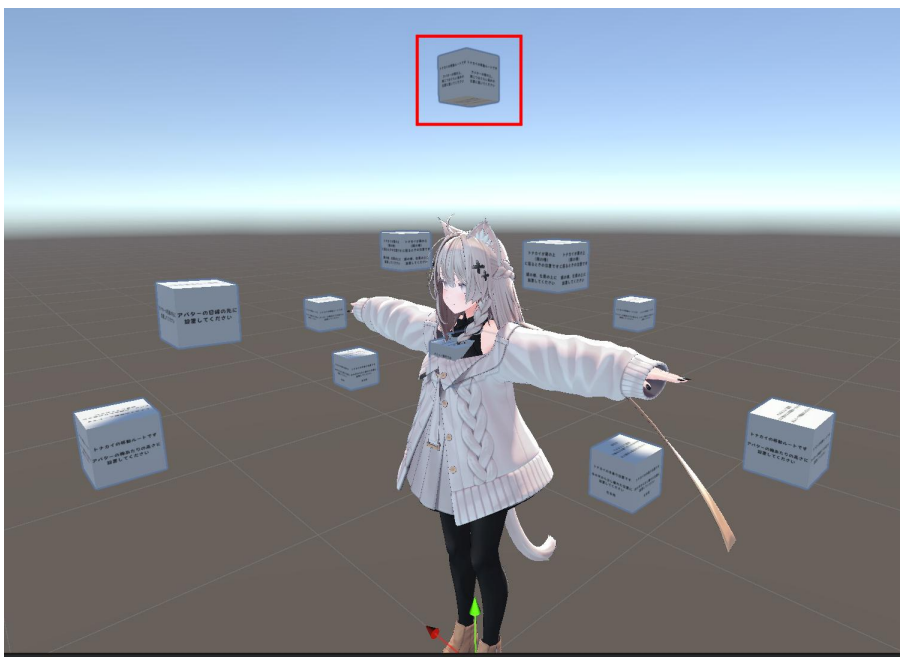
以下の画像は「しなの」での標準的な配置例です。この画像を参考に、ご自身のアバターに合わせて各オブジェクトを移動させてください。



各オブジェクトの調整ガイド

「アバターの頭の上、少し離れた位置に置いてください」

ペットが移動するルートの一つです。高めの位置に配置することで、ペットがアバターの身体を貫通しづらくなります。



「アバターの目線の先においてください」

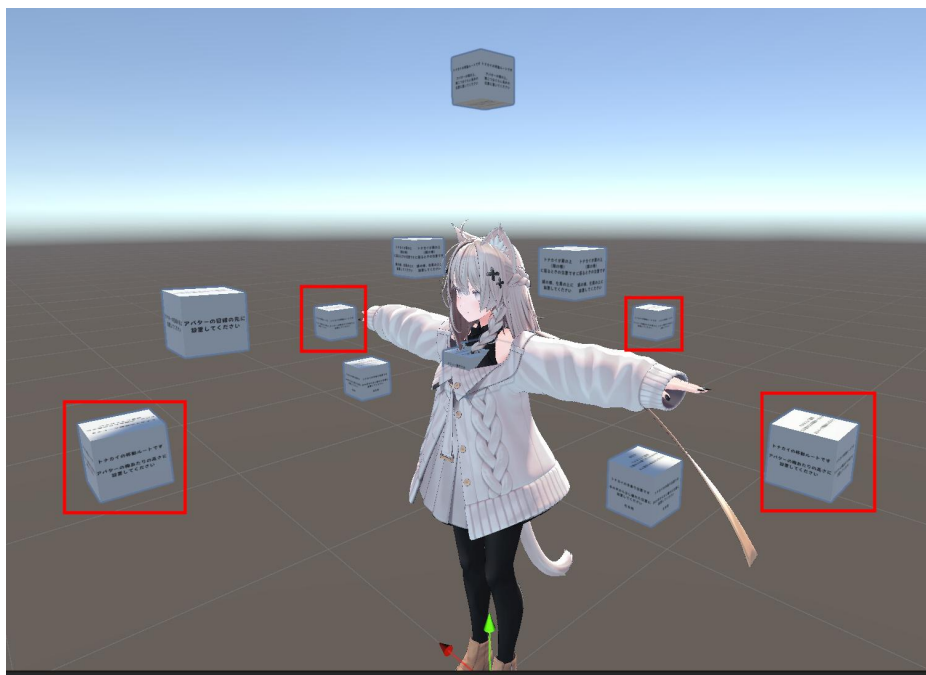
ペットが手や肩に乗っているとき、アバターと目線を同期させるための基準点です。顔の正面からある程度離れた位置に配置してください。



「アバターの頭の横、右(左)肩の上あたりに置いてください」
肩乗り時の位置、およびペットを肩へ呼び寄せる際の判定位置です。頭から少し離れた、肩の上あたりに配置してください。



「アバターの胸あたりの高さに置いてください」
ペットがアバターの周囲を動き回る際の高さ基準です。胸あたりの高さに合わせて設定してください。



「アバターの胸あたりに設置してください」

メニューからペットを呼び出す際の出現位置です。厳密な指定はありませんが、胸のあたりに置くと自然に見えます。

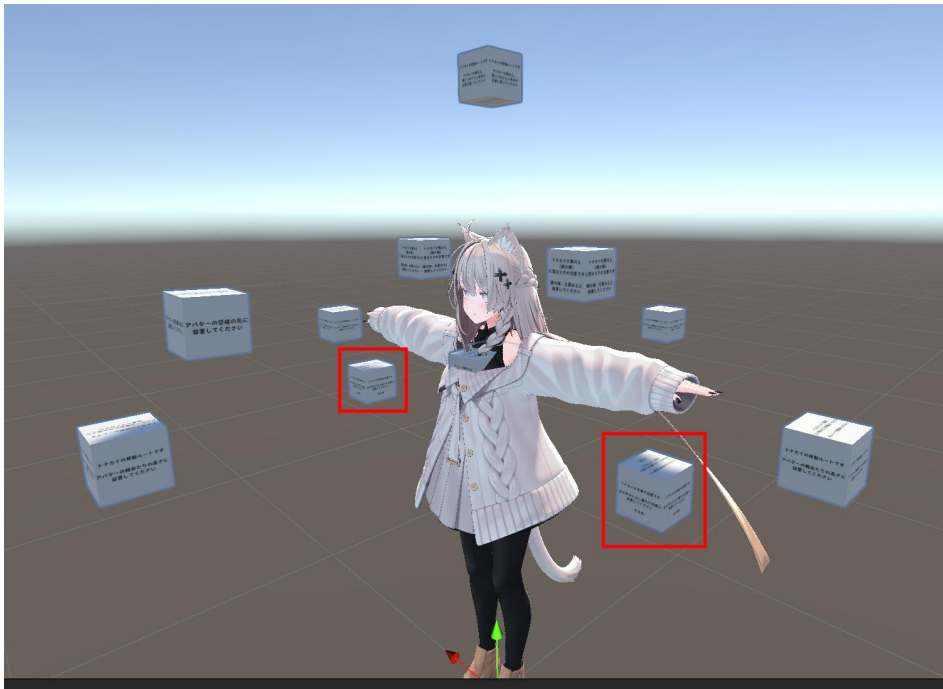


「右(左)手の平から少し離れた位置に設置してください」

手乗り時の位置、およびペットを手へ呼び寄せ際の判定位置です。

手のひらから少し浮かせるように配置してください。

※Aポーズのアバターの調整が難しいと思いますが、向き(回転)は気にせず、位置(座標)だけを合わせれば問題ありません。



・メニュー説明

項目名	機能
Summon Pet	ペットを出現させます
Gimmick ON	ジェスチャーでの操作が可能となります。（「操作方法」欄を確認）
Summon on Join	インスタンスにジョイン時やアバターロード時に自動でペットを呼び出します
Change Position	ペットの追従位置を指定します。 <i>Positon Free</i> を選択すると自分の周りを自由に飛び回ります
ColorChange	色を変更します。 <i>CustomColor</i> に設定することで、「 色改変方法 」で設定した色を使うことが出来ます。

・操作方法

ペットを呼び出すとき

1. 両手を確認し、ペットを出現させたい指(ネイル装着指)を確認します。
2. その指の爪に対し、**Point**(👉)または**Gun**(👊)の形にした人差し指で、爪の根元から先端までスワイプしてください。

ペットを呼び戻すとき

1. 左右どちらかの人差し指の爪に対し、**Point**(👉)または**Gun**(👊)の形にした人差し指で、数秒間指さししてください。

ペットを手や肩に移動させるとき

1. 手の平の上、または肩の上を**Point**(👉)または**Gun**(👊)で数秒間指さししてください。
 - 右肩へ移動させたい場合は左手で、左肩へ移動させたい場合は右手で指さすことで動作します。

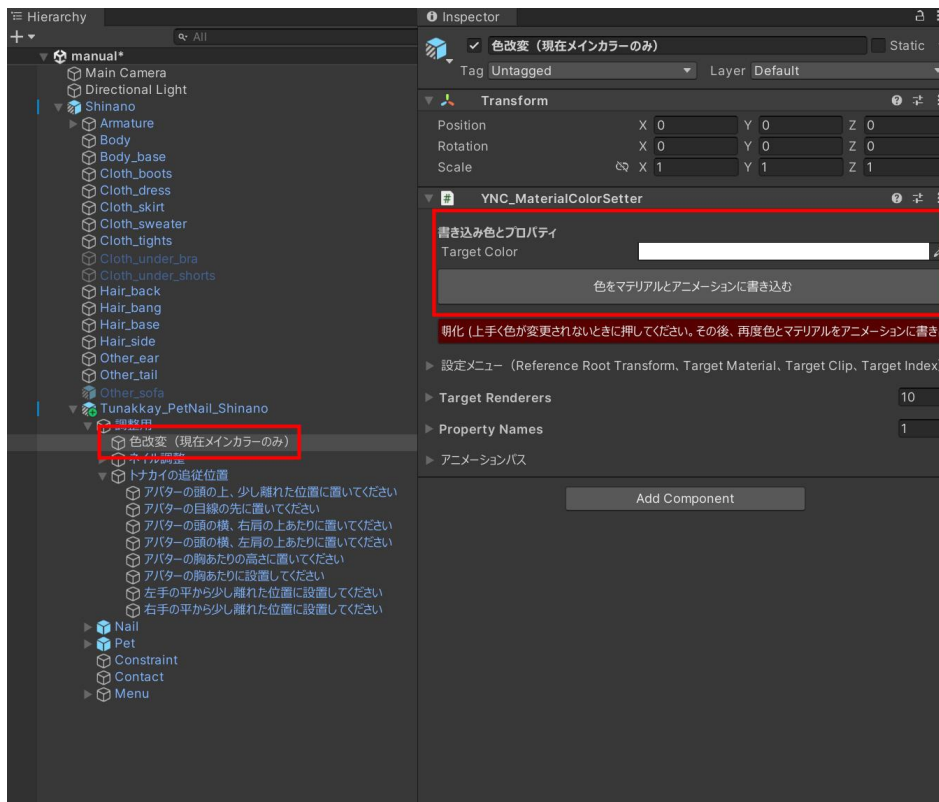
手や肩に居るペットを自由に飛び回らせたいとき

1. ペットが居る場所(手または肩)を**Point**(👉)または**Gun**(👊)で数秒間指さししてください。
 - ペットが右肩に居る場合は左手で、左肩に居る場合は右手で指さすことで動作します。

・色改変方法

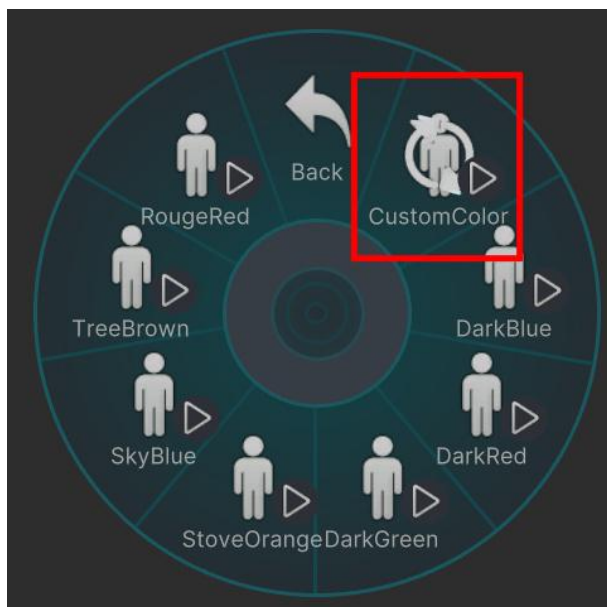
1. 色の変更方法

1. **Prefab**内の「調整用」にある「色改変」オブジェクトを選択してください。
2. インスペクターに色を変更するための項目が表示されます。お好きな色に設定した後、「色をマテリアルとアニメーションに書き込む」ボタンを押してください。



2. 設定した色の利用

1. アップロード後、エクスプレッションメニューから色を「CustomColor」に設定することで、上記手順で設定した色を利用することが出来ます。



・うまく導入できない場合の対処法

1. ギミックが動作しない場合

原因: Avatar Optimizer (AAO) 環境での動作を確認できていません。

対処法:

- AAOをアンインストールしてください。
- AAOのコンポーネントを使用しない状態でアップロードをお試しください。

2. 非対応アバターでネイルがうまく追従しない場合

原因:

- デフォルメ系アバターなどで、指先のボーンが存在しない、または使われていない可能性があります。
- 指先のボーン構成が特殊なケースも考えられます。

対処法:

- 指先のボーンがないアバター向けに用意している「キプフェル用のPrefab」を複製して導入をお試しください。
- 上記で解決しない場合は、アバター名と指周りのボーン構成がわかるスクリーンショットを添えて、BOOTHのメッセージからお問い合わせください。

3. 問題が解決しない場合 (一般的な確認事項)

以下の項目を確認し、その結果を添えてBOOTHのメッセージからお問い合わせください。

1. 使用している各コンポーネントのバージョン確認:
 - VRChat SDK、Modular Avatar、Poiyomi Toon Shaderを最新バージョンに更新してください。
2. 他のギミックとの干渉調査:
 - アバターと本ギミックのみをインポートした状態でアップロードをお試しください。
3. プロジェクトパスの確認:
 - プロジェクトの保存場所(パス)に、日本語などの英語以外の文字が含まれてい

ないか確認してください。

- ※「パス」とは、目的のファイル(プロジェクト)が保存されているフォルダーと、そこに至るまでのすべてのフォルダーの名前を順に示したものです。

4. 新規プロジェクトでの再試行:

- 新しいUnityプロジェクトを作成し、VRChat SDK、Modular Avatar、Poiyomi Toon Shader、およびアバターのために必要最低限のものだけをインストールしてください。
- その後、アバターと本ギミックのみをインポートしてアップロードを試してください。