

ビナア〈Binah〉 更新履歴

書いた人: セフィ([@Sephir_42](#))

日付: 2024/05/13

更新履歴

2025/06/22 ver1.0.74

ビナア更新履歴

- ・インポートした時のPrefab等の階層をElfNoMoriに変更しました。
- ・デフォルト表情がアニメーションとして登録されているのですが、その場所をAnimation直下に、名称をFace_Defaultに変更しました。
- ・マテリアル、テクスチャとモデルとでUnityPackageを分離。更新の際はマテリアルを先に入れてください。
- ・ワールドによっては目が消える、という報告があったので目回りのRenderqueを変更しました。
- ・ふと眉の別パターンなど、シェイプキーを数種類追加
- ・表情を種類追加
- ・表情追加に伴って、EX MenuやFXLayerの構造を変更
- ・瞳孔の形状を変更するEXMenuを追加
- ・DefaultFaceの表情に、既存のシェイプキーをほぼすべて追加しておく形に変更

DLCとして、何個かモデルを追加してみました

- ・DLCとして、スプリットタンを追加。導入の際はメッシュを消すツールの導入を行い、元の舌とピアスの消去をして下さい。
- ・DLCとして、唇に付けるチェーンピアスを作成
- ・まつ毛の別パターンを練習がてら作成。Eye_Stensilマテリアルの2nd Textureに割り当てを行ってください。

2025/05/07 ver1.0.73

- ・素体の首の顔とのつなぎ目部分の形状を調整

2025/01/20 ver1.0.72

- ・顔の法線を左右でパキッと割る形式から、円柱っぽくグラデーションしていく形に変更
- ・視線を変化させるアニメーションをFX Layer内に作成
- ・Bodyにシェイプキーを若干追加
- ・UnderwearのUVに面積0のものがあり、アルファ抜きする際に問題があったので修正

2024/10/08 ver1.0.71

まばたきのアニメーションに釣り目のシェイプキーが入っていたので消去。
もともと釣り目に改変している方がまばたきの時だけ元の目に戻る場合、仕様です。

2024/09/29 ver1.0.7

以下のデータに変更を行っている場合、必ずバックアップを取って下さい。

推奨

- ・Default Faceのアニメーション
- ・Face、Eyeのマテリアル設定
- ・FX Layer

マテリアル、テクスチャの修正

・顔だけやたらライトの色の影響を強く受ける設定になっていたのを、修正しました。
(ライトのモノクロ化を0→0.45に)

・SafetyでシェーダーをOFFにした時にも、赤面などの半透明のマテリアルが正しく表示されるよう修正

・Eyeマテリアルに色付きのMatcapが入っているせいで、購入したアイテクスチャを使用する、目の色相を変える、などの改変の際、想定する見た目と異なる見た目になる現象を観測しました。よって、目に入っているMatcapを削除しました。そんなに効果的じゃないですし...

・ver1.0.5以降に追加した瞳孔の別メッシュへの分離という、仕様変更に対応していないアイテクスチャでもある程度問題が起こらないように、Eyeマテリアルの2ndTexにマスクを設定しました。左の瞳孔に白い模様が入らなくなります。
基本的に瞳孔OFFのシェイプキーをONにした状態で使用して貰うのが想定通りですが...

・顔のPSDにあるまつ毛、眉毛、瞼の線のレイヤーを別々に分離しました。

メッシュなどの修正

- ・靴ひものウェイトが想定通りではなかったので修正しました。
- ・靴のロゴマークが左右対象で作ったせいで反転している箇所があったので修正
- ・目を小さくする、大きくするシェイプキーを入れた状態でグルグル目などの目の変更シェイプキーを入れると、形状が想定通りにならない問題を修正
- ・目のハイライト2をオンにした状態で瞳の位置を左右にずらすシェイプキーを稼働させると、ハイライトが目埋まってしまう不具合が起こっていたので修正
- ・釣り目、垂れ目に改変した状態で一部の目を閉じる表情を作ると、あまり可愛くない変形になっていました。該当する表情の時に目のシェイプを0にするよう修正しました
ウインクは仕様上0にしない形にしています。
- ・非対応の髪型を適用する時に頭のBaseが飛び出してしまわないよう、変形させるシェイプキーを新たに作りました。
- ・瞳だけを大きくするシェイプキーが、そういえば無いことに気づいたので追加
- ・舌に一応ボーンが入っているので、PhysBoneを設定（デフォルトでは口から飛び出すので非表示）
舌出し02の表情の時だけ揺らす設定にしています。
- ・頬を引っ張れるようするボーンを作ったまま使ってなかったので、せっかくだからPhysBone数値を設定しました。キャラのイメージ上、流石にデフォルトでは非表示。
- ・通常版のPrefabの右親指が少し曲がっていたので修正
- ・Pias、Socksのシェイプキーが吹っ飛んでいたのを修正
- ・沈黙の森、影の門の効果時間を延長しました。

新しい機能

・AFKモーションを追加しました！ モーション撮影はカソウ舞踏団のTarakoさん、えーすけさんにご協力頂きました...！ この場を借りてお礼をを言わせてもらいます。ありがとう！

AFKモーションをはVeryAnimationで調整しましたが、地獄な割にクオリティが高くならなかったの
で二度とやりません。多分UMotionProの方が良かったな...

ホントは何個か動いてもらったけど僕のキャパ的に実装などが間に合っていないです！！！ ごめ
ん！！！ 精進します！！！

・オリジナルの表情を作成した場合入れて置ける場所を作っておいた方がいいなと思ったので、
中身の無い予備のアニメーションをたくさん作っておきました。こんだけあったらなんとかなるや
ろ。

・VRMを追加しました。

VRMへの変換の過程でメッシュが物理的に分割される仕様になっているらしく、Clusterで使
った場合、画面の品質を落とすと自動でリメッシュがかかる仕様と相まって、
肩などに隙間ができます。仕様です。

・靴のみのモデルを追加しました。

デフォルト衣装との互換性が無いので注意。何個かカラバリを作ってみました。

皆さんが購入してくれたアバターでカトキ版サザビーを買ったので、サザビーみてえな配色のカ
ラバリを用意しました。

・簡単なReadMeをUnityPackageを展開された時のフォルダに追加。

2024/07/31 ver1.0.6

・Render Queueの数値に問題があり、シースルーの服を着たりガラス越しにアバターを見た時、
髪や瞳が消えてしまうことがあったので修正しました。

2024/07/16 ver1.0.5

- 衣装のみのモデルを全部入りパックに追加しました。後で売り出す予定です。

素体の更新

- 臍周辺にはっきりした影が出るよう、メッシュのへこみを大きくしました。臍ピースを利用し
てくれていた方は本当にすみません... 作ってるときは露出度も低かったからか気にならな
かったんですが、水着などを着せるとどうしても気になるようになってきたので... 流石に
素体に手を入れることはもう無いです。
- 臍周辺のテクスチャを加筆しました。
- 爪のメッシュ割を増やし、シェイプキーで変形させた時の形状を修正しました。UVに変更
は無いです。

服の更新

- 下着の胸_寄せるのシェイプキーをオンにした際、意図しないメッシュに変形が入っていたので修正
- 下着の名称がマテリアルやメッシュによってInnerwearなのかUnderwearなのか統一が取れていなかったため、Underwearで統一しました。

顔の更新

- 瞳の瞳孔部分を別メッシュに分離しました。既存の瞳テクスチャにメッシュを追加して瞳孔部分のテクスチャ位置をずらす...という形で実装を行ったため、瞳孔OFFのシェイプキーを入れれば今までと同じメッシュ構造になります。対応したアイテクスチャを利用される場合は、瞳孔を消すシェイプキーを利用して下さい。...これも最初からやっつけて話なので、アイテクスチャを作成してくださった方々にはこの場を借りて謝りたいです。すみません。
- 目を動かすシェイプキーをONにした際、ハイライトにめり込み、不自然な変形が入ってしまっていたので修正しました。
- 顔の輪郭を変えるシェイプキーを作成しましたが、「変形させた結果全く可愛くはなってない」ということに気づいたので、形状を修正しました。
- “舌出し2”が顎を開きすぎていたため修正
- 顔立ちを調整するためのシェイプキーを新しく作成しました。
 - “ハイライト4”をもう一種類追加
 - 瞳孔を分離し、猫、ヤギ、ハートなど、瞳孔の形を変化させるシェイプキーを追加
 - デフォルトの目は丸に近い形ですが、アーモンド形になるような”パターン02”を追加
 - まつ毛の太さを細くする、太くするシェイプキーを追加
 - まつ毛の跳ねた部分を隠すシェイプキーを追加
 - 下まぶたに別のパターンを作成しました。
 - 下まぶたを隠すシェイプキーである”lowelid_OFF”を追加
 - 眉毛を細くするシェイプキーを追加
 - 目にクマができるようにシェイプキーを追加
 - 顎の形状変更シェイプキーを何種類か追加
 - 目じりを釣り目にできるシェイプキーを追加
 - 目の横幅の実を変更できるシェイプキーを追加
 - 鼻の線を消去するシェイプキーを追加
 - 耳をとがらせるシェイプキーを追加
 - 耳を上下、隠すシェイプキーを追加
 - 舌の先端をとがらせることができるシェイプキーを追加

2024/06/16 ver1.0.4

- アウターを非表示にするアニメーションを入れた後、再度アウターを着なおすとPhysBoneの設定がオフになってしまっていたので、ちゃんと揺れる用修正
- デフォルトの表情を変更してから何らかの表情を入れる(例:ジト目にしてから笑顔やまばたきの表情になる)と、形が崩れていました。
混ぜても問題ないようにする修正を度々挟んではいましたが、いい加減気になってきたので笑顔の時には笑顔に関係ないシェイプキーを強制的に0にするようアニメーションのキーフレームを増やし、根本的に解決しました
- 素体のテクスチャの、特に褐色肌は圧縮の問題か縞模様(バンディング)が発生している部分があったのでぼかしをかけ、修正
その他、影色が濃すぎると判断した部分を修正
- 今までEFBodyバージョンに下着が付属していませんでしたが、これスカートとかの対応衣装買った時えらいことになるのでは? と思ったので付けておくことにしました。
Modular Avatar対応衣装であること、InnerWearフォルダのUnitypackageをインポートしないといけない点にはご注意ください。

2024/05/27 ver1.0.3

素体関連

- 腕の干渉防止シェイプキーの順番が変だったので修正
- 足を傾けるシェイプキーを、ヒールを履いた足用に3種追加
- 素体の胸の影など、テクスチャの影が濃すぎた部分を修正
- 胸のPhysBoneのコライダーの形状を修正
- 干渉防止シェイプキーの胸_首を追加

顔周り

- リップのテクスチャを描きづらいという話を貰ったので口周辺のUVを修正
- カラバリの白の下まつ毛に白目の色が入っていなかったので修正
- モデルの右の白目のマテリアルがFace_EyeStencilになっていなかったのを修正

アニメーション関連

- 頭を撫でると表情が変わるシステムがONになっていなかったのを、デフォルトでONになるよう修正
- 頭を撫でた時の表情のアニメーションを、頭に近づくほど表情が変わる形に修正
- 表情が変化した状態で喋った時、いくつかのアニメーションはアニメーションが再生されるか、アニメーション+リップシンクの形になるように修正。この修正は破綻と隣り合わせなので、不具合報告は受け付けかねます
- いくつかの表情の変化中にもまばたきを行うよう変更

2024/05/20 ver1.0.2

シェイプキー・表情関連

- ・ハイライトが消えてほしい表情が消えてくれていなかったので修正しました
 - ・口をデフォルトで広げる、上に上げるといったシェイプキーの数値を入れた後、口を大きく開くシェイプキーを入れると破綻が発生していたので修正しました・
- 形状の修正以外にも、アウトラインマスクの加筆を行いました。加筆には、[@mata_1i_0_0](#)さんが協力してくれました。ありがとうございます。
- ・目じりを下げる、見開くシェイプキーの数値を入れた後目を閉じるアニメーション、><目になると上手く目を閉じれないことがあったので修正しました。
 - ・目を大きくする、小さくするシェイプキーに数値を入れた後ハイライトやハートなどをオンにすると上手く機能しなかったので修正しました。
 - ・隈などを描いた状態でまばたきをすると綺麗に変形してくれなかったので、シェイプキーの形状に若干変更を加えました。
 - ・右の涙のメッシュがどこかのタイミングで距離結合されていたので、修復しておきました。
 - ・やはり必要だな...と思ったので、素体の親指の干渉防止シェイプキーを親指そのものと根元に分けました。

そのほか

- ・Defaultの表情の数値がすべて0になっていなかったのを削除
 - ・左手のGestureのHandOpenがnoneになっていたのを割り当てを行いました。
 - ・髪の毛をばっつんにするアニメーションが保存されない設定になっていたのを修正
 - ・襟足のウェイトがきれいではなかったので修正
 - ・髪の毛のつれ毛をつかんで固定できるようにしていましたが、あまり良い仕様ではないと思ったので修正
 - ・黒髪の襟足部分のテクスチャに不自然な色が入っていたので修正
 - ・全体的にテクスチャ容量が大きいことが気になったので、デフォルトの解像度を若干下げました。
- 気になる方は元に戻してお使いください。
- ・なんと、ショートパンツの正面、ベルトループ部分に穴が開いていたので繕っておきました。

2024/05/14 ver1.0.1

赤面や青ざめ用のマテリアル、Binah_at_Face_alphaのテクスチャにBinah_Alpha_color02が割り当たっていますが、本来はBinah_Alpha_colorを割り当てた状態が正しいので修正

2024/05/13 ver1.0.0

販売開始。