

■衣装の導入方法について■

1. 事前準備

衣装の導入には以下のツールを利用いたしますので予めダウンロードしていただき、事前にプロジェクトへインポートをお願いいたします。

- ・着せ替えツール

AvatarTools v2.1.2（黒鳥ケモノ工房様）

<https://booth.pm/ja/items/1564788>

- ・シェーダー

ユニティちゃんトゥーンシェーダー Ver.2.0.8

https://unity-chan.com/download/releaseNote.php?id=UTS2_0

- ・揺れ物

DynamicBone（有料アセットのため導入は任意です。）

<https://assetstore.unity.com/packages/tools/animation/dynamic-bone-16743?locale=ja-JP>

2. パッケージのインポート～セットアップ

着せ替えを行いたいアバターがインポートされているプロジェクトに同梱されているunitypackageをインポートしてください。

BicolorBlouse_AsymSkirtSet > FBX > Blouse_AsymSkirt_1P(or 2P, 3P) という名前のPrefab がありますので、任意のカラーの Prefab をシーン内にドラッグアンドドロップしてください。

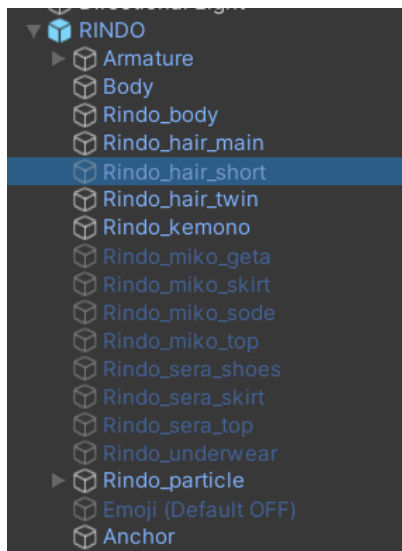
その後、Position を着せ替えるアバターと一致させてください。



着せ替えを行うアバター側の設定を行ってゆきます。

非表示にしたいメッシュを選択して Inspector 上のチェックボックスを非表示にし、加えて Tag を EditorOnly に設定します。

竜胆ではそれぞれ以下のメッシュを非表示、EditorOnly 状態に設定します。



続いて、既存の衣装用として設定されている Dynamicbone は不要となりますのでこちらは削除します。

それぞれ以下のボーンに付いている DynamicboneComponent をまとめて選択した後、Inspector 上で削除してください。（メッシュと同様に EditorOnly に設定でも OK です）



BlendShapes

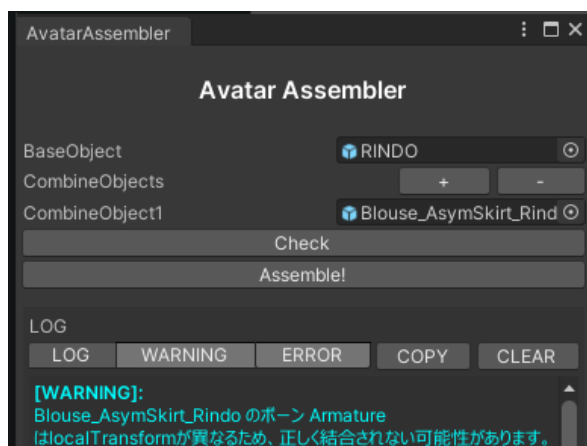
Shape Key	Value
Stocking	0
Garter	0
Foot_hill	0
Breast_big	0
Chikubi	0
Chikubi_up	0
Chikubi_big	0
Chikubi_small	0
Nyurin_big	0
Nyurin_small	0
Nail_Long	0
Nail_Square	0
Toenail_Long	0
Shrink_Shoulder	30
Shrink_UpperArm	0
Shrink_Elbow	0
Shrink_LowerArm	0
Shrink_Wrist	0
Shrink_Hand	0
Shrink_Finger	0
Shrink_Neck	0
Shrink_Chest	100
Shrink_Spine	100
Shrink_Spine 2	100
Shrink_Hips	100
Shrink_UpperLeg	0
Shrink_Knee	100
Shrink_LowerLeg	100
Shrink_Ankle	100
Shrink_Foot	100
Shrink_Toe	100
Toe_open	0
Toe_close	0
Long_Jong	0

Quality: Auto

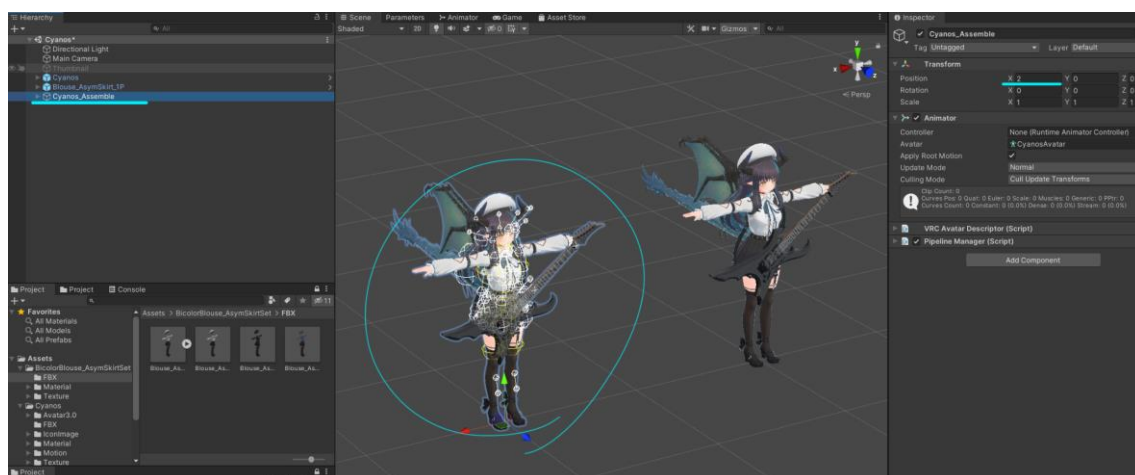
ウィンドウ上部のタブから AvatarTools > AvatarAssembler を選択してください。

以下のようなウィンドウが立ち上がりますので、BaseObject に着せ替え対象のアバターを設定し、CombineObjects の + ボタンを押下すると CombineObject1 という項目が追加されるため、こちらに着せ替え衣装のモデルを設定してください。

問題なさそうであれば Assemble! ボタンを押下します。



無事に結合が成功すると Position の X 座標+2 地点に”結合前のアバター名” + ”_Assemble” という命名規則で合体後のアバターが生成されます。

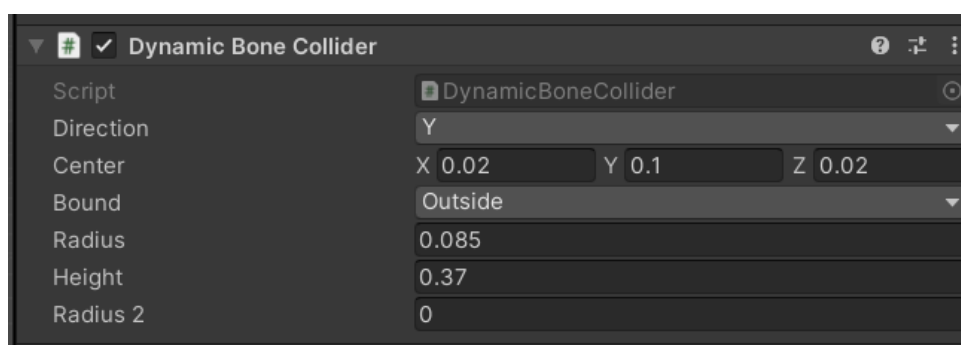


4. Dynamicbone 用 コリジョンの設定

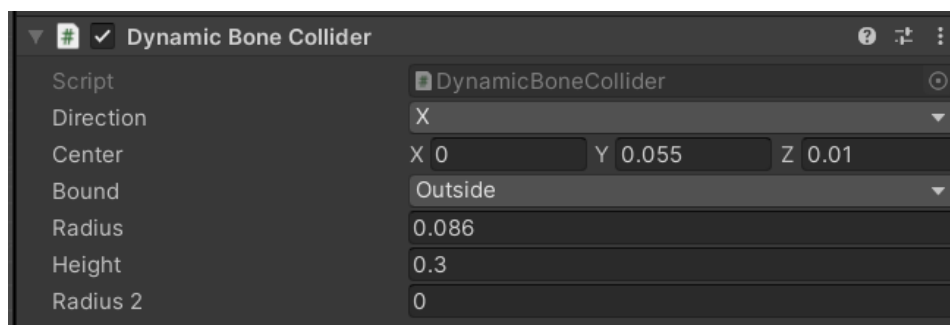
左右の UpperLeg、及び Chest ボーンに DynamicboneCollider を追加して以下のパラメータ（画像参照）に設定してください。

・竜胆

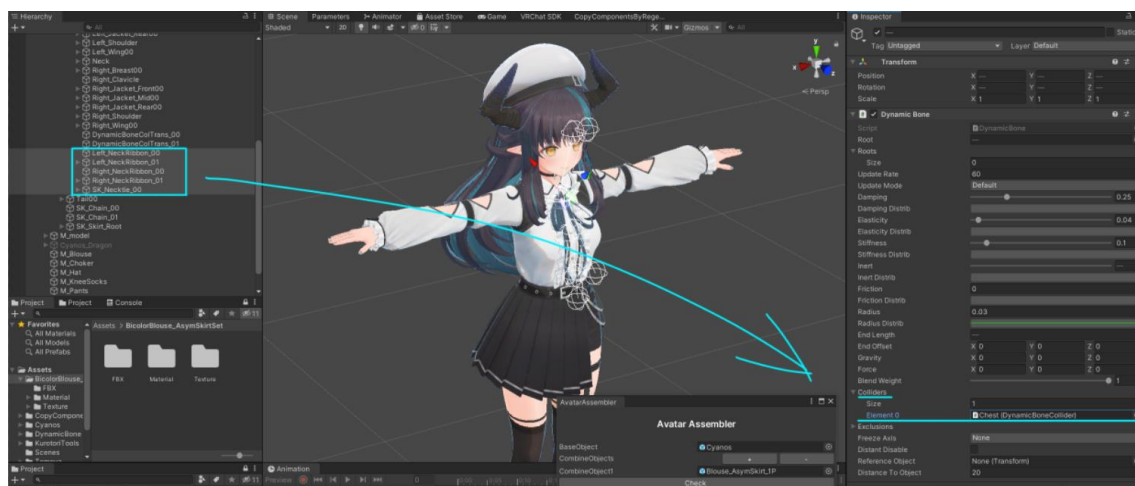
UpperLeg の DynamicboneCollider



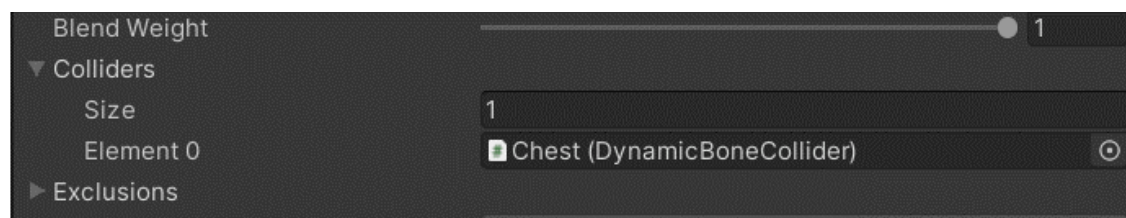
Chest の DynamicboneCollider



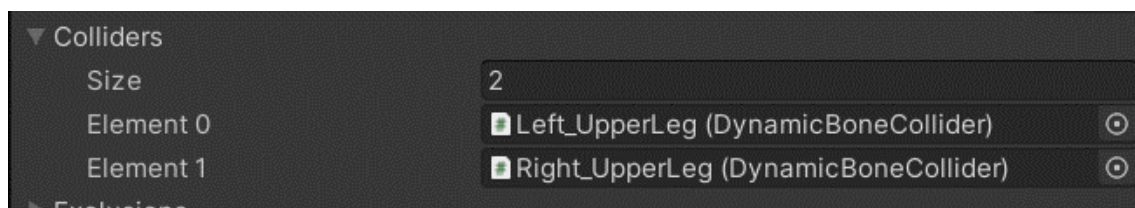
Collider の追加を終えたら、首のリボン、ネクタイ、スカートの Dynamicbone に対して Collider の設定を行ってください。



・リボン、ネクタイ↓

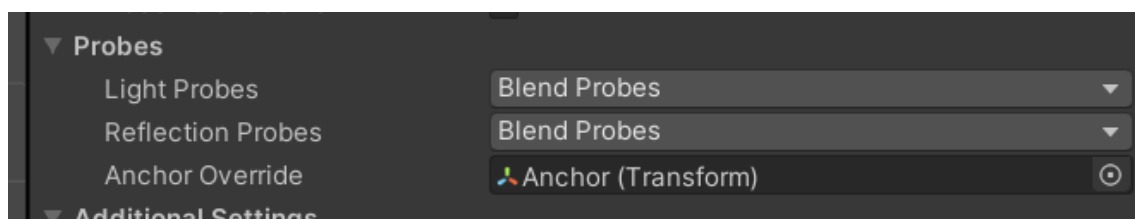


・スカート↓



最後に結合後のアバター内の衣装のメッシュを全て選択して、Inspector の Probes→AnchorOverride の項目をそれぞれ以下のように設定してください。

(Anchor は竜胆のモデル内に含まれているオブジェクトです)



着せ替え作業は以上になります。

不明点や不具合があれば Booth 内メッセージにてお気軽にご相談ください！