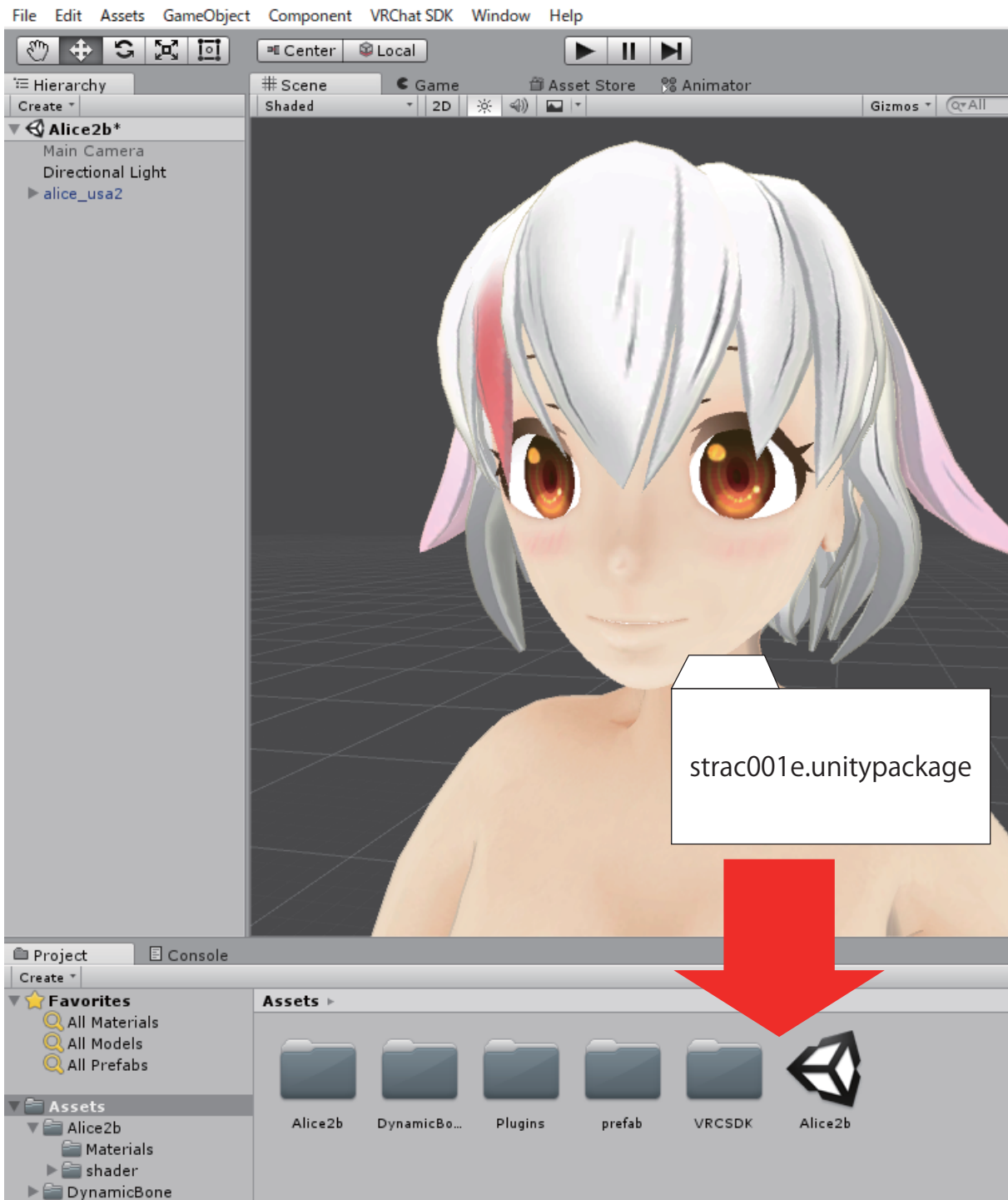




VRChat アバターにアクセサリーを追加する手順説明書



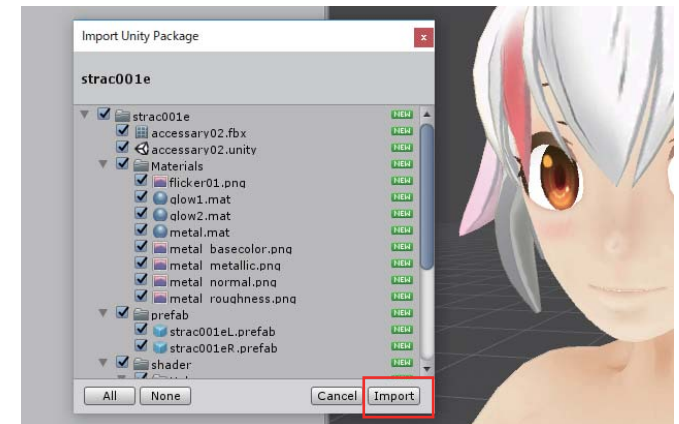
まず、アクセサリを追加したいアバターを Unity 上で準備します。VRChat SDK 等は、追加済みで各種設定を済ませてあるものとして。

あらかじめ Dynamic Bone を追加して置くとアバターの動きにあわせてピアスが揺れるように設定してあります。

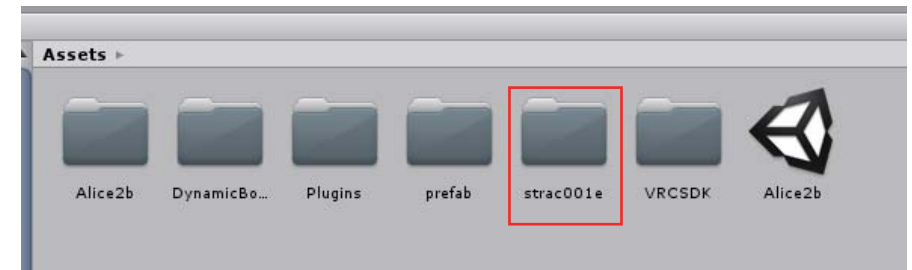
ダウンロードしたファイルを解凍した中に

『strac001e.unitypackage』

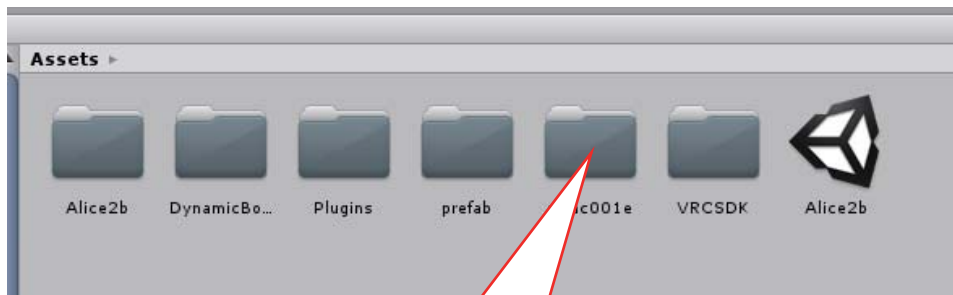
というファイルがありますので、それを Assets フォルダ内にドラッグアンドドロップします。



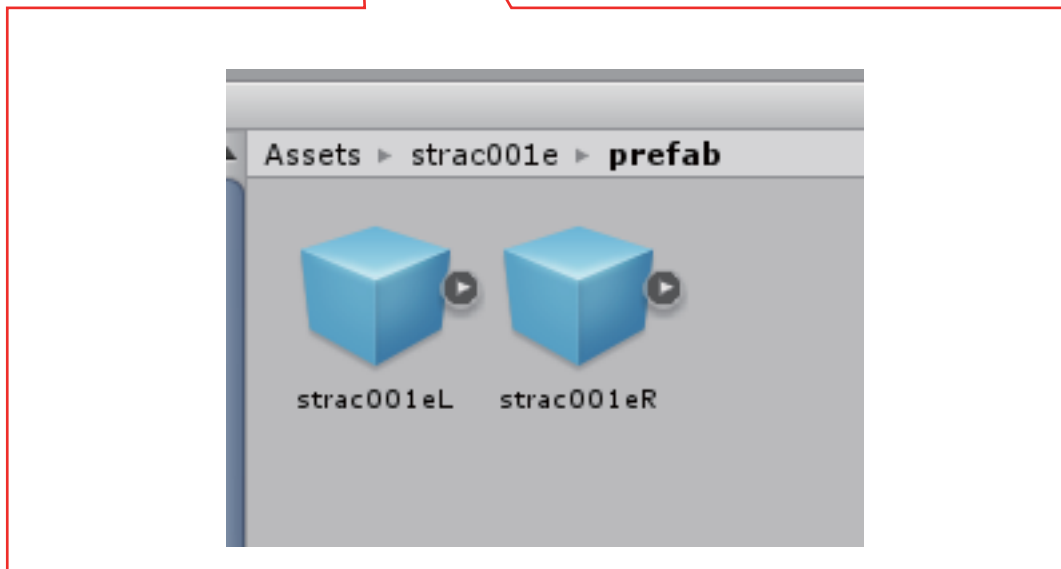
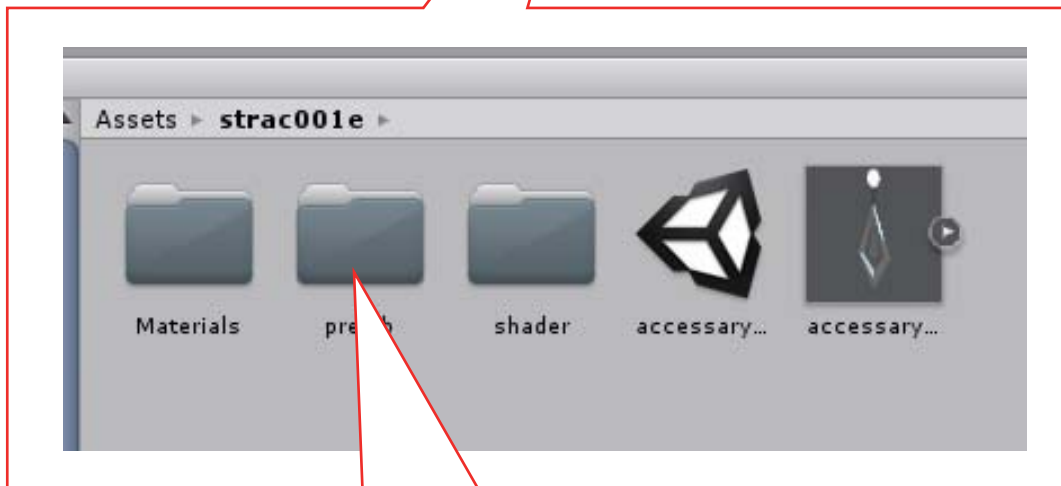
インポート確認のダイアログが出ますので Import をクリックします。



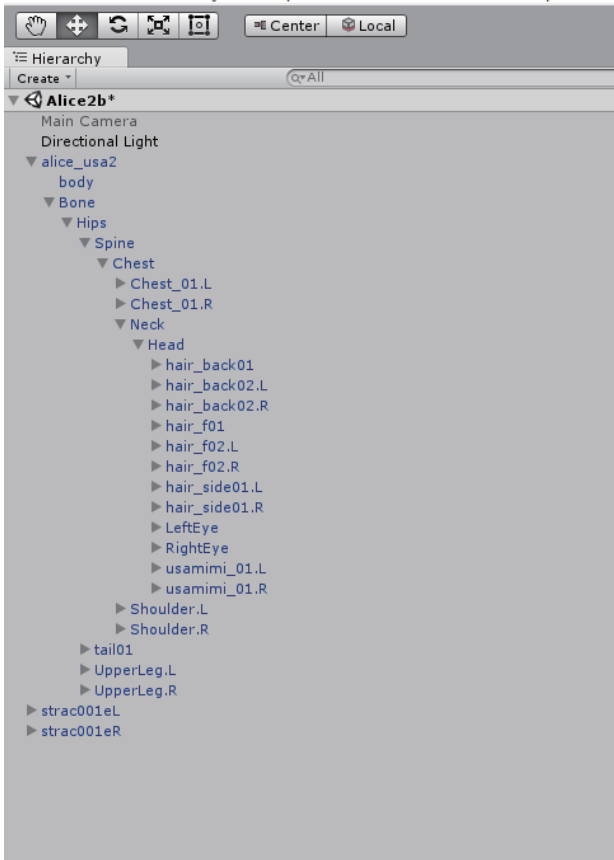
ASSETS フォルダ内に strac001e フォルダが追加されます。



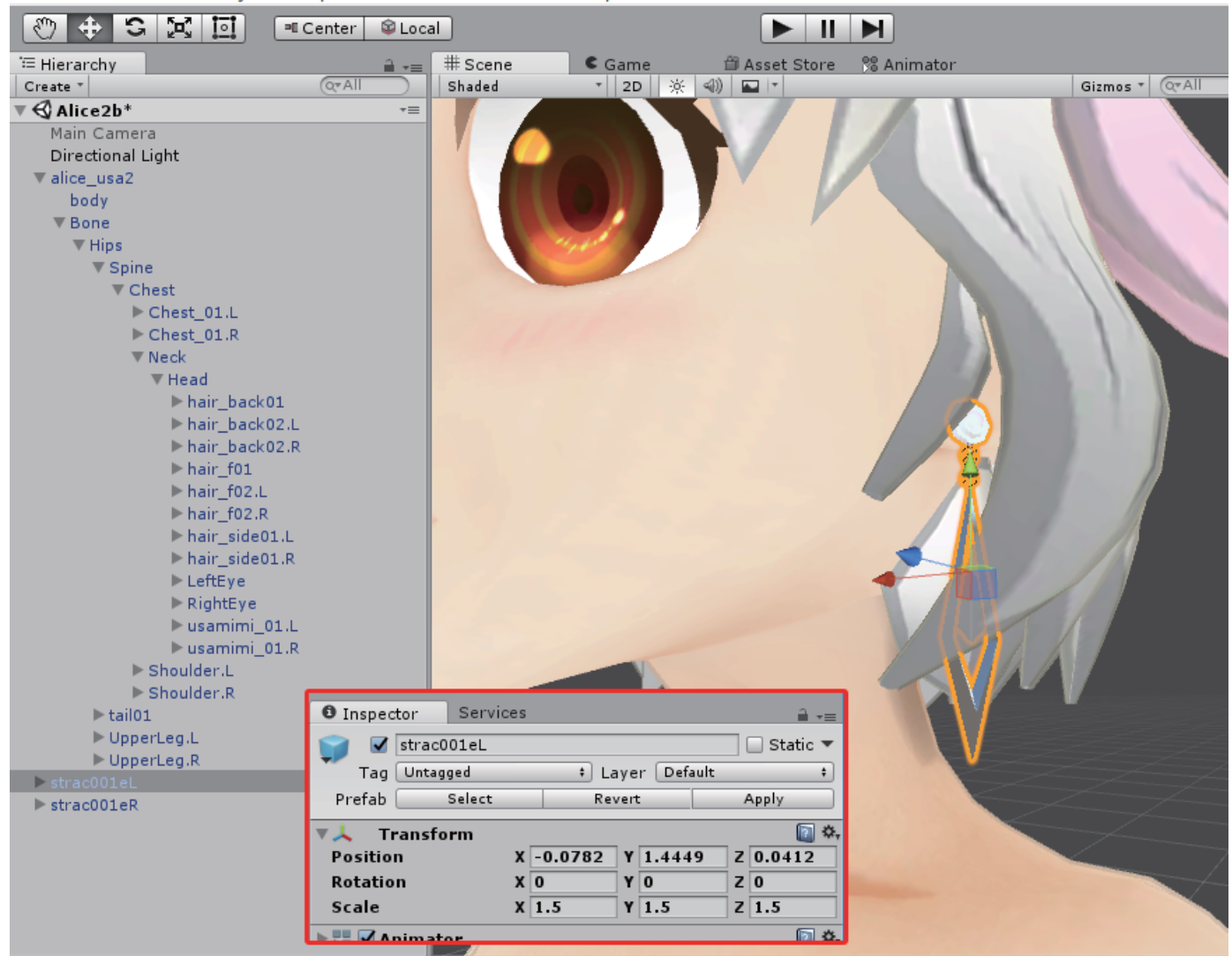
strac001e フォルダを開くといくつかのファイル、フォルダがありますが、今回は prefab フォルダ内にある prefab データを使ってピアスを追加していきます。



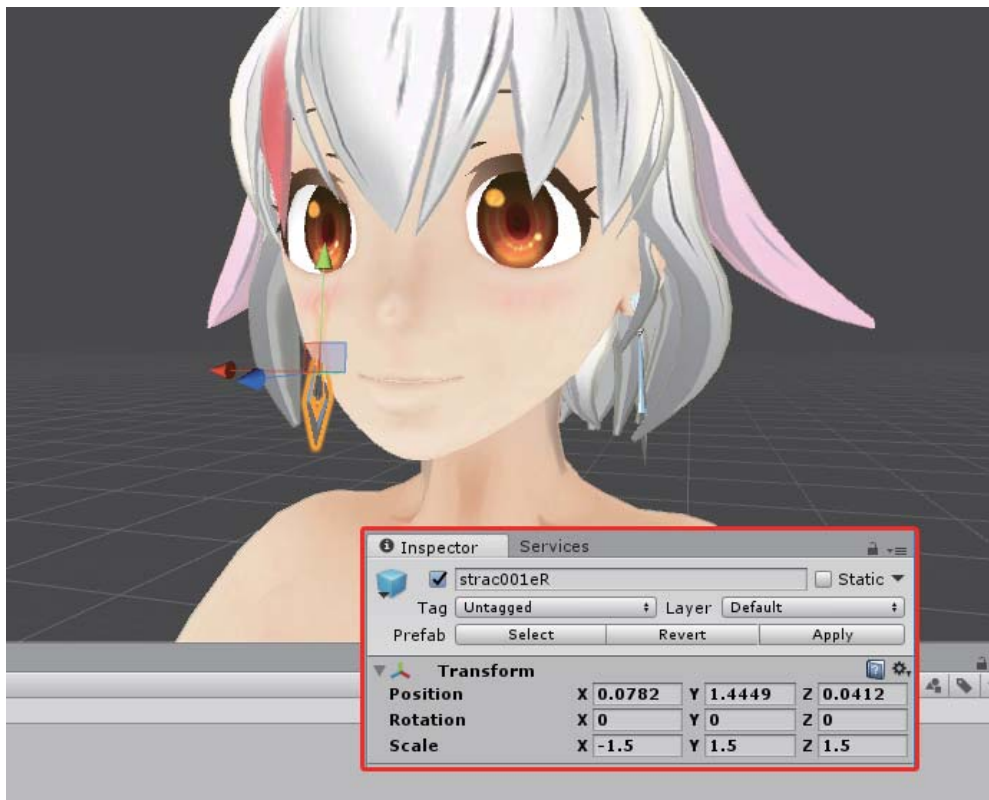
ASSETS フォルダ内にあるふたつの prefab ファイルをヒエラルキーにドラッグアンドドロップします。



アバター側のヒエラルキーを開いておくと後がやりやすいです。



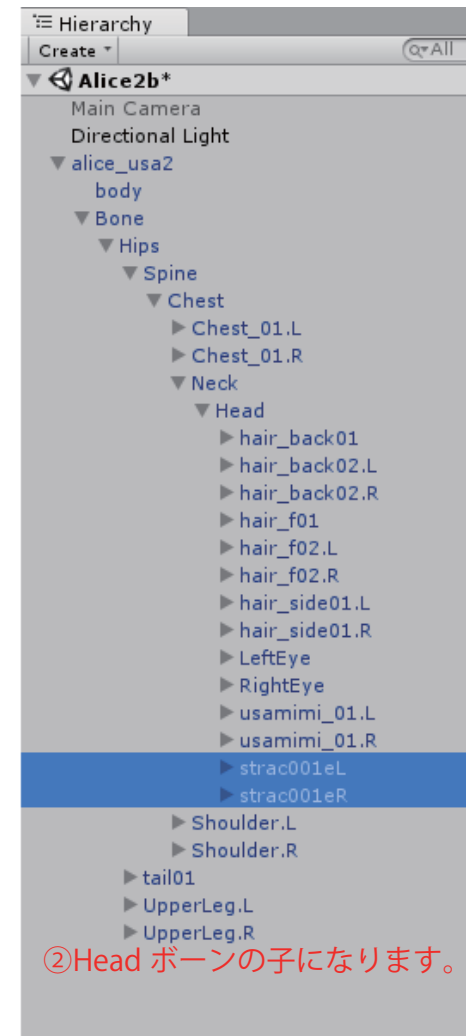
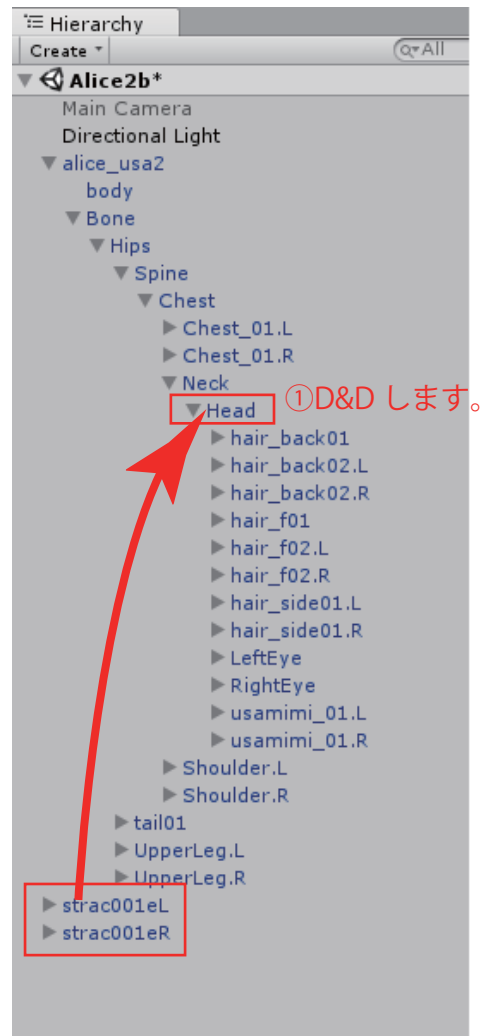
今回のアクセサリはピアスなので、アバターの耳に位置を合わせます。まずは左耳につける strac001eL の位置合わせをしましょう。耳の形に合わない場合は少し Y 軸方向に回転させて合わせましょう。サイズは少し小振りに作ってありますので、お好みに合わせて大きさを変更してください。



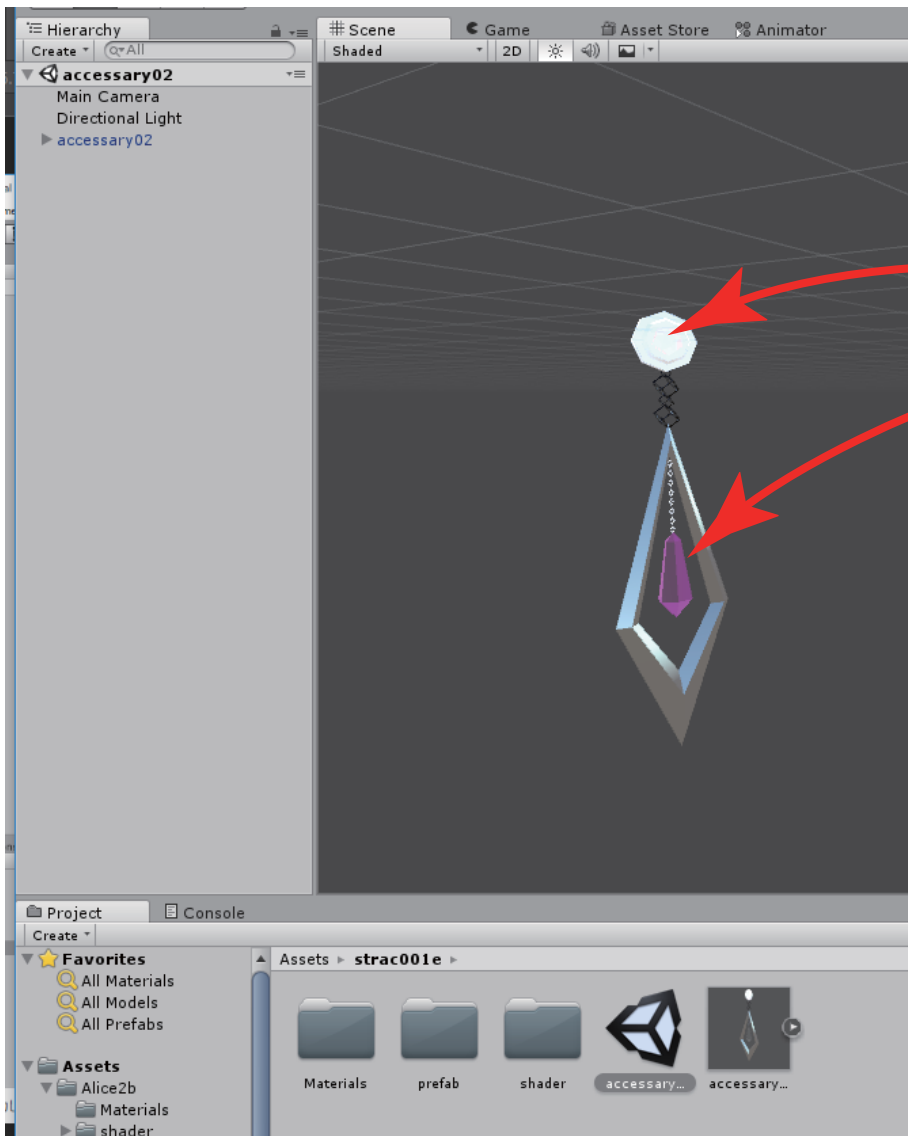
左耳の位置合わせができれば、右耳のピアスにインスペクターの位置・回転・サイズのコピーをしましょう。

その際、Position-X と Scale-X を正負反転させると、ちょうど右耳の位置に合わせられます。(アバターが左右対称モデルの場合に限ります)

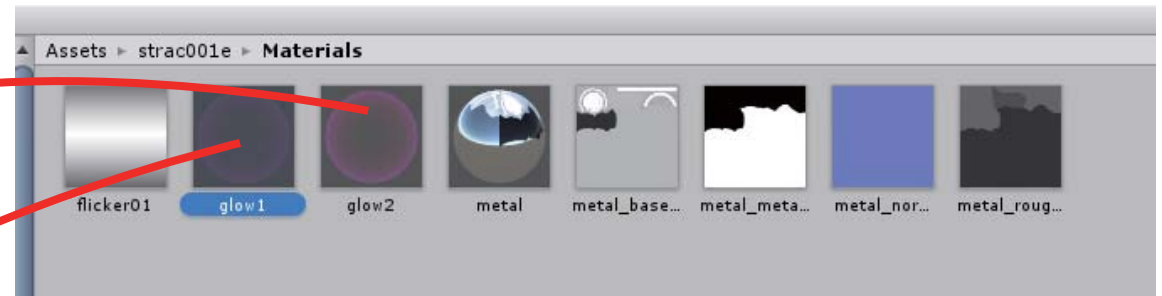
アバターが左右非対称のモデルの場合は、左ピアスと同じように右ピアスも位置合わせを手動で行うことになります。



位置・サイズなどが決まったら、ヒエラルキーでふたつの prefab を Head ボーンの上に重ねるようにドラッグアンドドロップします。これで追加したピアスが Head ボーンの子になります。

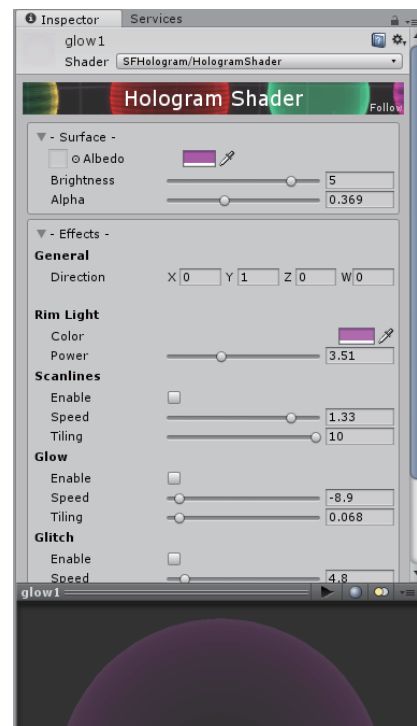


これでもう準備完了ですので、そのままアバターを VRChat にアップロードしていただければ OK ですが、最後にアクセサリのふたつの水晶の色をお好みで変更する方法を書いておきます。



strac001e フォルダ内のシーンファイルを開くと、ピアス prefab の本体のモデルを配置したシーンが開きます。

そのままマテリアルフォルダを開き、各水晶に割り当てられているマテリアル『glow1』『glow2』のどちらかを選んで選択状態にします。



インスペクタに水晶を光らせているホログラムシェーダーの設定が表示されますので、Albedo の色と Rimlight の色をお好みの色に変更してください。

他の項目を設定変更していくと明滅のスピード等を変更できます。

デフォルトでは flicker を使って明滅させていますが、いろいろ試した結果、Flicker Mask の画像の縦方向の明るさの変化をそのまま明滅の変化値へ反映させているようです。



デフォルトでは暗い→明るい→暗いと変化するように、左のような画像を使用しています。

デフォルトサイズ (1.0 倍)



1.5 倍サイズ



アバター側に追加したピアスは prefab ファイルを使っている  
ので、本体のファイルの設定変更はそのまま左右ふたつの  
prefab ファイルにも反映されます。  
個別に設定する必要はありません。

ここまでできたらアバターを VRChat 上にアップロードして  
VRChat 上で最終チェック。問題なければ終了です。

参考までに、1.0 倍のデフォルトサイズで追加したものと、  
1.5 倍で追加した状態の画像を載せておきます。