

## ●はじめに

- ・当説明書はParticlewingをアバターへ入れる際の説明書になります。
- ・[【For VRChat 3D Model】CCD-0500\[FEE\]](#) こちらのアバターへパーティクルウィングを適応する想定で説明を行います。(他のアバターでの利用も可能です。)

## ●必要アセット

- ・[Dynamic Bone](#)
- ・[Poiyomi Toon Shader 7.1.60](#)

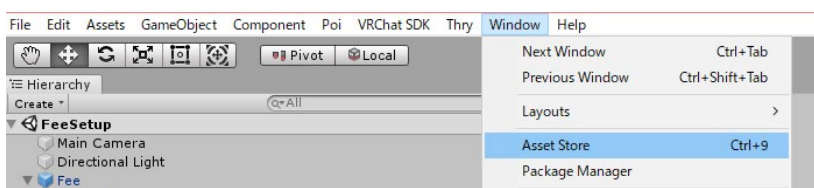
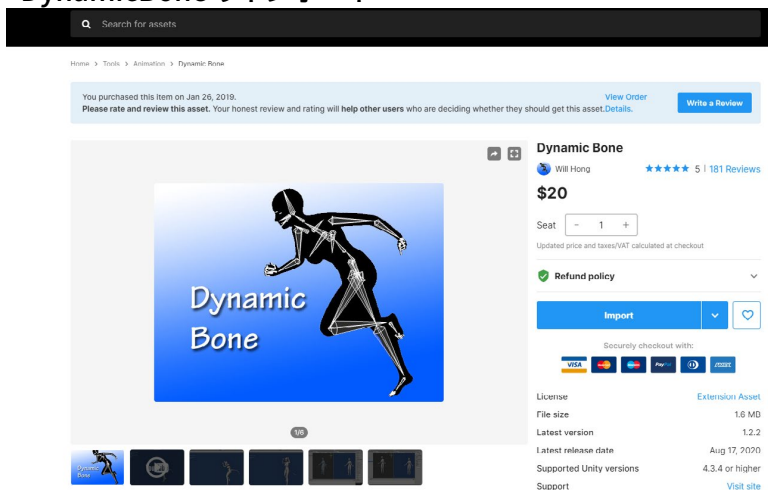
## ●設定の流れ

- 1.各種必要Asset,UnityPackageのインポート
- 2.Constraintの設定
- 3.ParticleWingの配置、調整
- 4.[【For VRChat 3D Model】CCD-0500\[FEE\]](#)用設定

## 1. Asset,UnityPackageのインポート

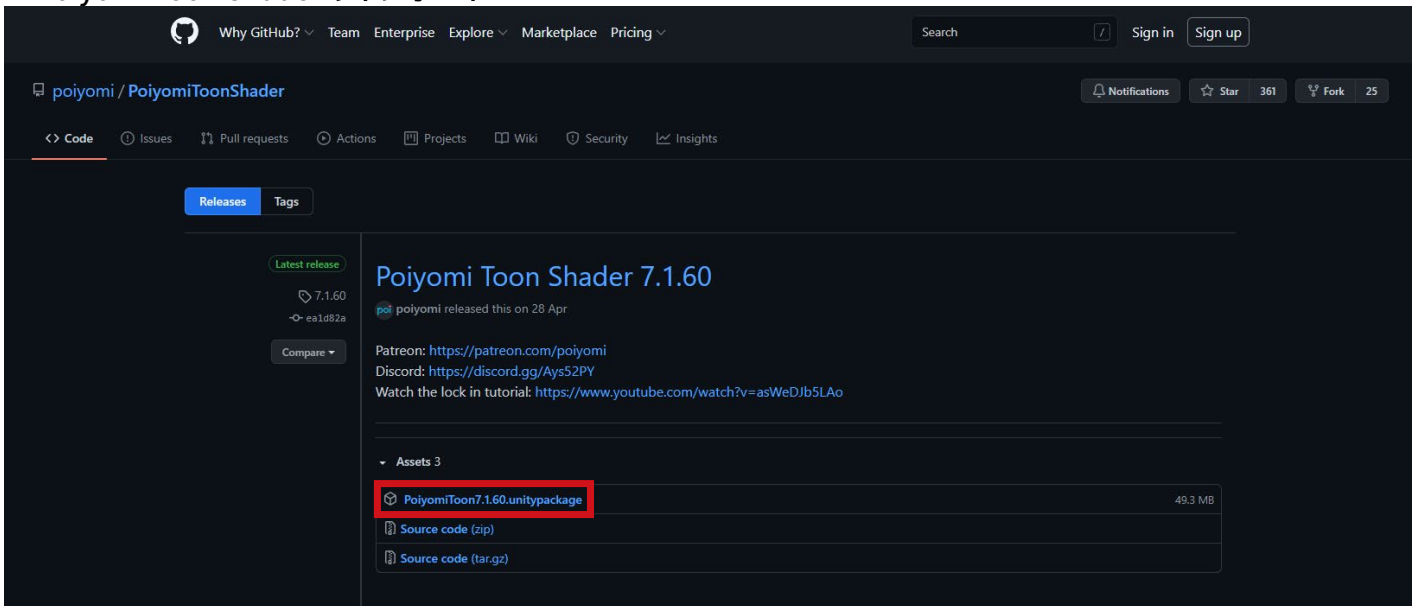
Particlewingを使用するにあたって必要なAsset、UnityPackageのインポートを行います。

### ・DynamicBoneのインポート



Unity上部のメニューから Window→AssetStore からAssetStoreウィンドウを開きDynamicBoneを検索DynamicBoneのページからインポートを行ってください。

## •Poiyomi Toon Shaderのインポート



Latest release

7.1.60  
→ ea1d82a

Compare

## Poiyomi Toon Shader 7.1.60

poi poiyomi released this on 28 Apr

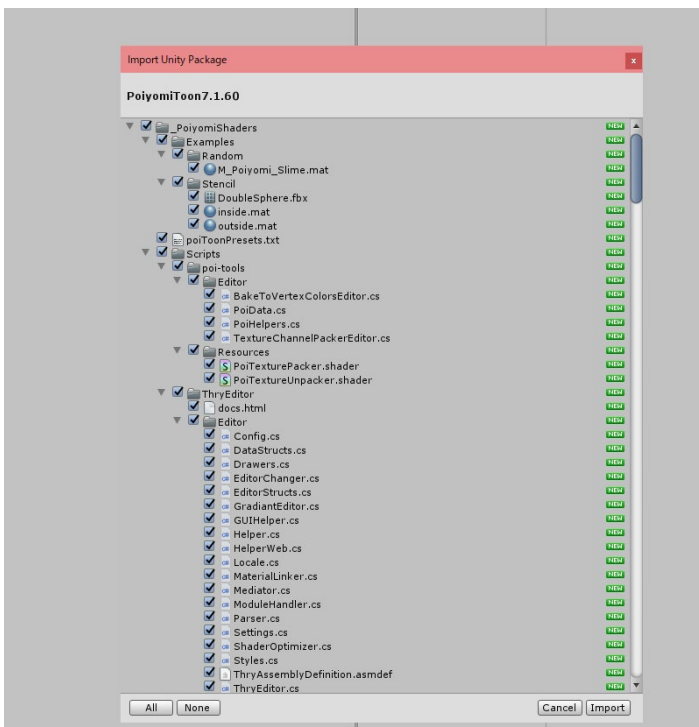
Patreon: <https://patreon.com/poiyomi>  
Discord: <https://discord.gg/Ays52PY>  
Watch the lock in tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=asWeDj5LAo>

Assets 3

- PoiyomiToon7.1.60.unitypackage** 49.3 MB
- Source code (zip)
- Source code (tar.gz)

<https://github.com/poiyomi/PoiyomiToonShader/releases/tag/7.1.60>

上記URLへアクセスするとPoiyomi Toon Shaderのダウンロードページにアクセスできます。  
赤枠で囲んでいる"PoiyomiToon7.1.60.unitypackage" のリンクにアクセスするとPoiyomi Toon ShaderのUnityPackageのダウンロードが行えます。



PoiyomiToon7.1.60.unitypackage を開きプロジェクトへインポートを行ってください。

- ParticleWingのインポート

BOOTHから当ParticleWingのデータをダウンロードを行い、内容物の "ParticleWing\_Ver1.xx.unitypackage" をプロジェクトへインポートしてください。

- Fee\_Particlewing\_Switchのインポート

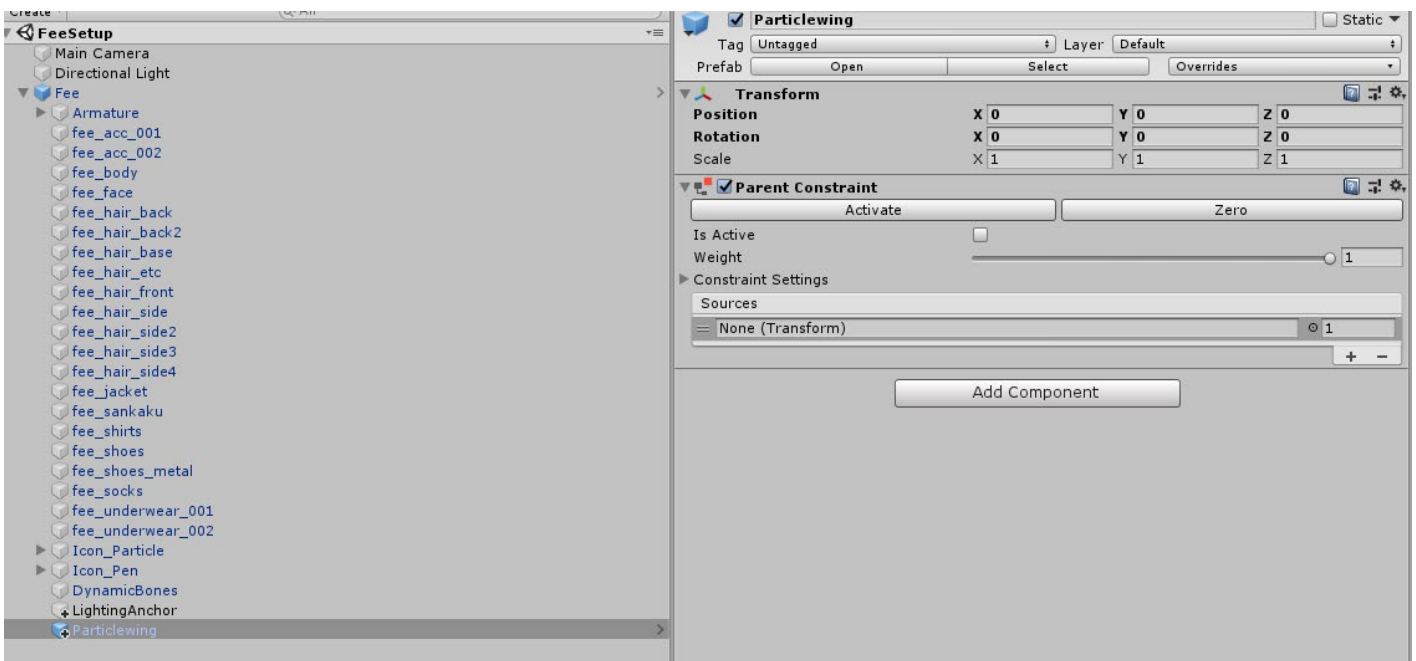
[【For VRChat 3D Model】CCD-0500\[FEE\]](#)のExpressionsメニューのParticleWingsでParticleWingのON,OFFを行う為のAnimationClipファイルのUnityPackageデータになります。  
こちらのアバターを利用の際にはインポートしてください。

## 2. Constraintの設定

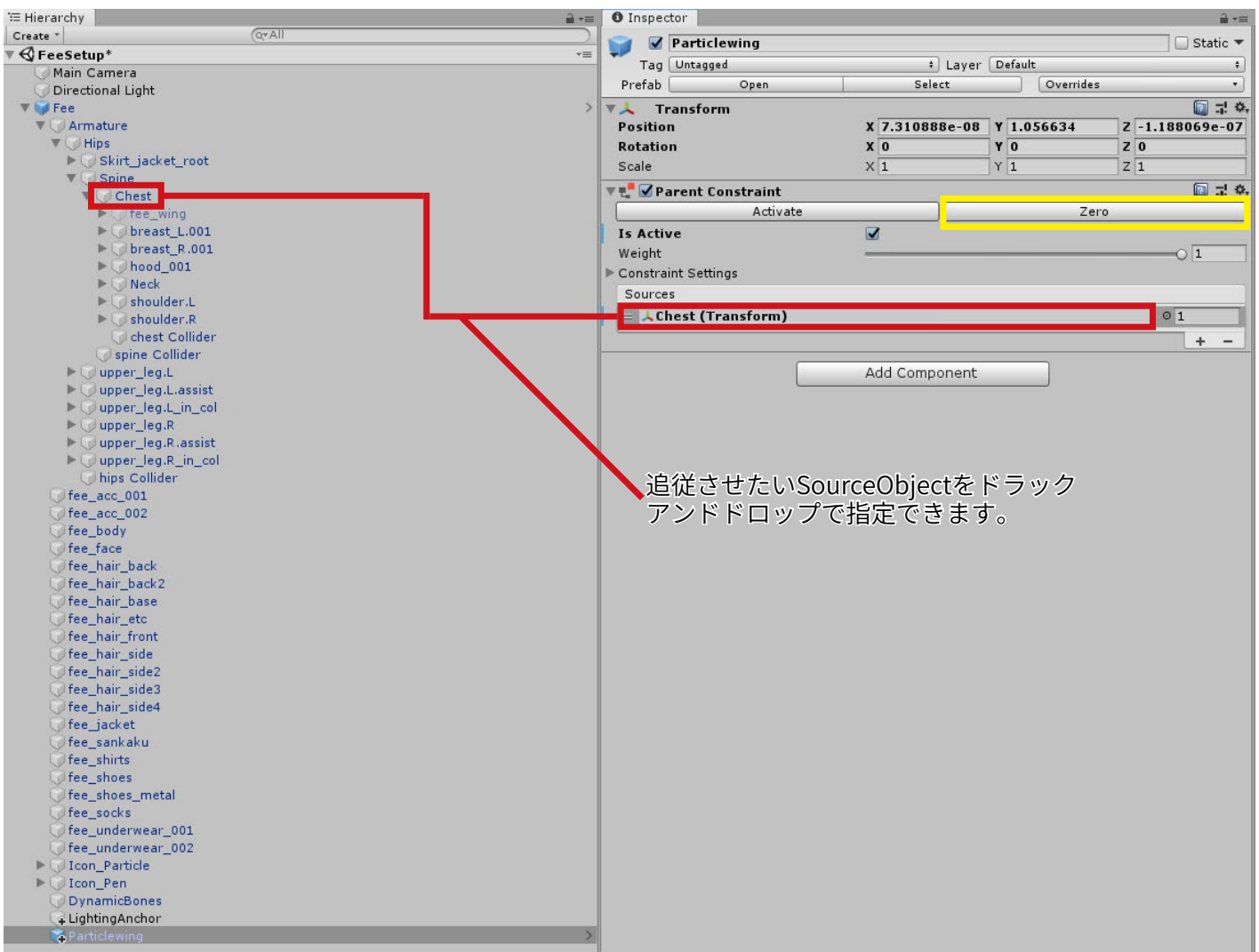
アバターへParticleWingを入れる際に必要になるConstraintComponentの設定を行います。



U-Stella/ParticleWing フォルダにある "Particlewing" Prefabをアバターのrootオブジェクトの直下へ配置してください。



次に、ConstraintComponentにSourceObjectの設定を行います。

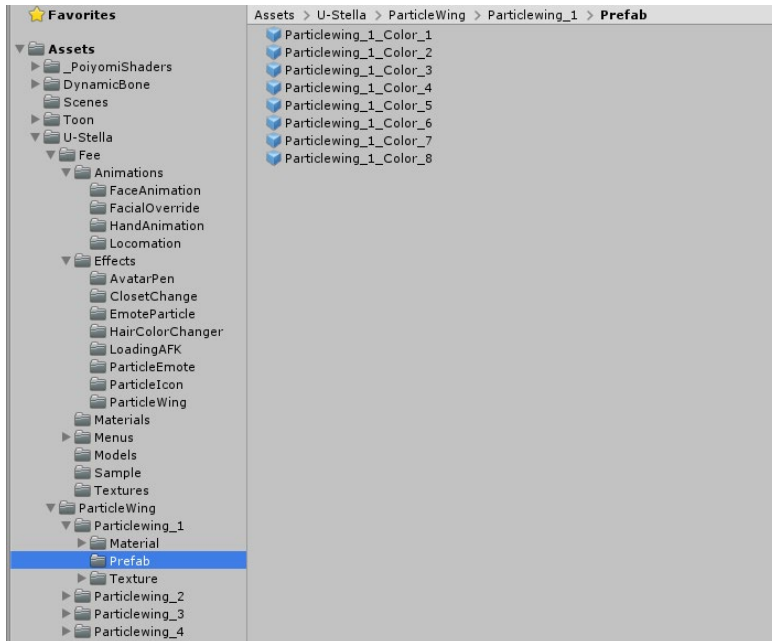


追従させたいSourceObjectをドラッグアンドドロップで指定できます。

追従させたいBoneやObjectをConstraintComponentのSourceObjectに設定します。設定を行ったあと、ParentConstraintのプロパティ内にある "Zero" ボタン(上記画像黄枠)を押しObjectをSourceObjectの位置に合わせ、Constraintを有効にします。(Zeroボタンを押すと自動で位置調整、有効化が行われます。)

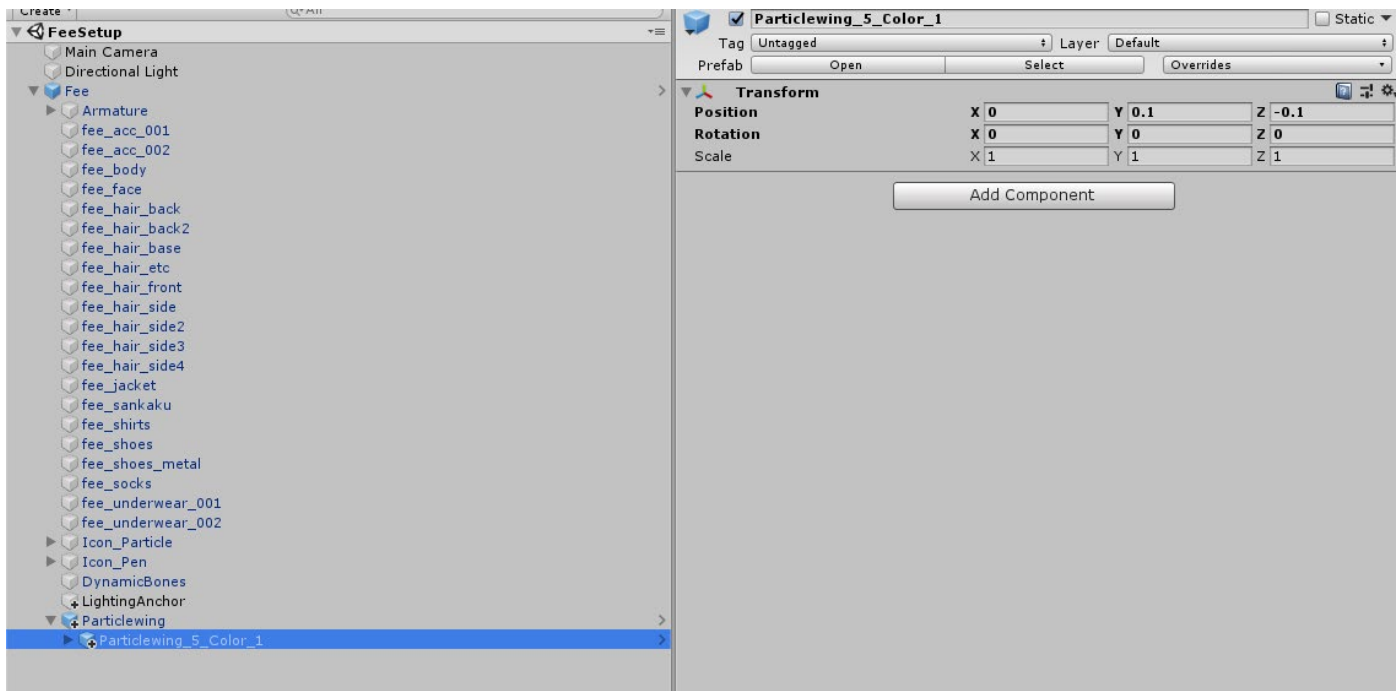
### 3. ParticleWingの配置、調整

#### •ParticleWingの配置



各ParticleWingは U-Stella/ParticleWing/Particlewing\_x/Prefab フォルダへPrefabデータを入れてあります。こちらからお好みのデータを選び先程配置したConstraintComponentがアタッチされたObjectの子へ配置します。

#### •ParticleWingの調整

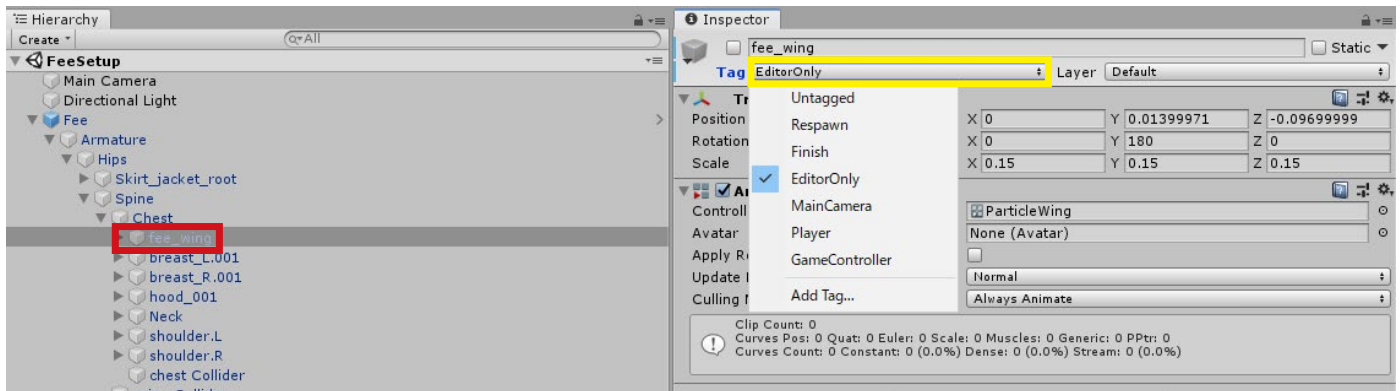


ParticleWingの位置、回転、スケール調整は配置したParticleWingに対して直接行ってください

#### 4. [For VRChat 3D Model] CCD-0500[FEE]用設定

ExpressionsメニューのParticleWingsボタンでのParticleWingのON,OFF設定を行います。

- アバターに標準搭載されているParticleWingを無効にする



元々アバターに設定されているParticleWingを無効にします。

元々のParticleWingのrootObjectを選択し、InspectorWindowのTagをEditorOnlyへ変更します。

こちらの設定を行うと、VRchatへアバターをアップロードする際に設定を行ったObjectがアップロードされなくなります。