

導入マニュアル

Rev.2.00



A VRChat avatar with a light blue, translucent, hood-like headpiece and a grey body is sitting in a white bathtub. Water is spraying from the faucet, creating a dynamic scene. The avatar's body is partially submerged, and the water is splashing around it. The background shows a tiled floor and a white pedestal.

「我慢できない、
その瞬間のために」

静寂を破る一筋の解放。

限界の先にある表情。 溢れ
出る滴の勢い、変化していく
瞳のハイライト、そして訪れ
る解放感……。

そんなピンチを、誰よりも
ユニークで、誰よりも官能的
なパフォーマンスに変えてみ
ませんか？

「おしっここんとろーる
しすてむ」は、おしっこっぽ
いパーティクルを発生させる、
VRChatアバター用ギミック
です。




By Gemini

(参考資料) おしっこんころーるしすてむ利用規約による許諾範囲の簡易一覧
必ず利用規約本文を併せてご確認ください




1. 利用主体

A 個人利用	B 法人利用
	
営利・非営利の目的問わず利用を許可します	営利・非営利の目的問わず利用を許可します

2. オンラインサービスへのアップロード

C ソーシャルコミュニケーションプラットフォームへのアップロード	D オンラインゲームプラットフォームへのアップロード	E オンラインサービス内での第三者への利用の許諾
		
許可します	許可します	許可します (例えばVRChatにてPublicでの公開の許可を含みます)



3. センシティブな表現

F 性的表現	G 暴力的表現	H 政治活動・宗教活動
		
許可します (ただし棲み分けはおこなうこと)	許可します (ただし棲み分けはおこなうこと)	許可しません

4. 加工

I 調整	J 改変	K 他のデータを改変するための利用	L 調整・改変の外部委託
			
許可します	許可します	許可します	許可します



5. 再配布・配布

M 未改変状態での再配布	N 改変したデータの配布
	
許可しません	許可しません



6. メディア・プロダクトへの使用

O 映像作品・配信・放送への利用	P 出版物・電子出版物への利用	Q 有体物 (グッズ) への利用	R 製品開発等のためのソフトウェアへの組み込み
			
許可します	許可します	許可します	権利者に個別に問い合わせ下さい


7. 二次創作

S メッシュやウェイトを転用した衣装データの作成	T メッシュやウェイトを転用しないでデータの規格に準拠した新たな衣装データ・テクスチャデータの作成	U データをモチーフにした二次的著作物 (いわゆる二次創作) の作成
		
該当するデータではありません	該当するデータではありません	権利者に個別に問い合わせ下さい

8. その他

V クレジット表記	W 権利義務の譲渡等
	
不要ですがあると嬉しいです	許可しません

9. 特記事項

X 特記事項

他人の迷惑にならないように利用ください

Expression Menu

導入手順

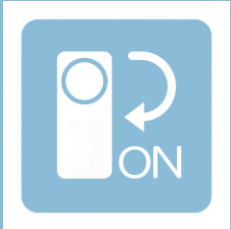
応用

よくある問題

Expression Menu



※TS版



ロック解除
機能のON/OFFトグル



おしっこ音OFF
おしっこの音をOFFにします



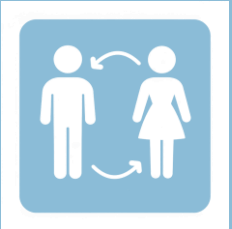
おしっこ (30秒)
30秒間アニメーション付きの
パーティクルが出ます



表情OFF
表情変化をOFFにします



おしっこ (可変)
右手のコントローラのトリ
ガーでパーティクルを自由に
出せます



性転換 (男性化)
TS版のみ。パーティクルの出
る位置を変更します

Expression Menu

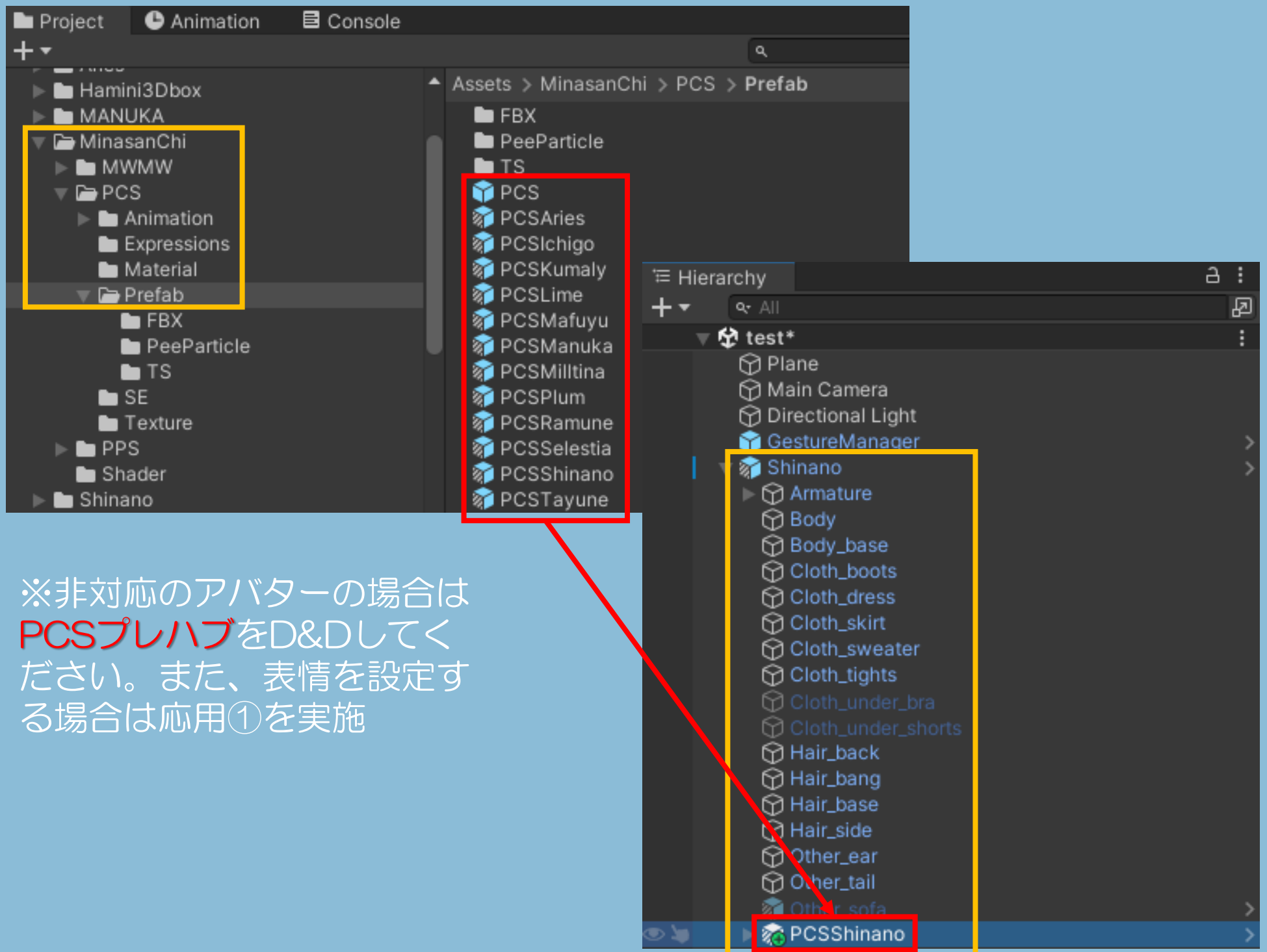
導入手順

応用

よくある問題

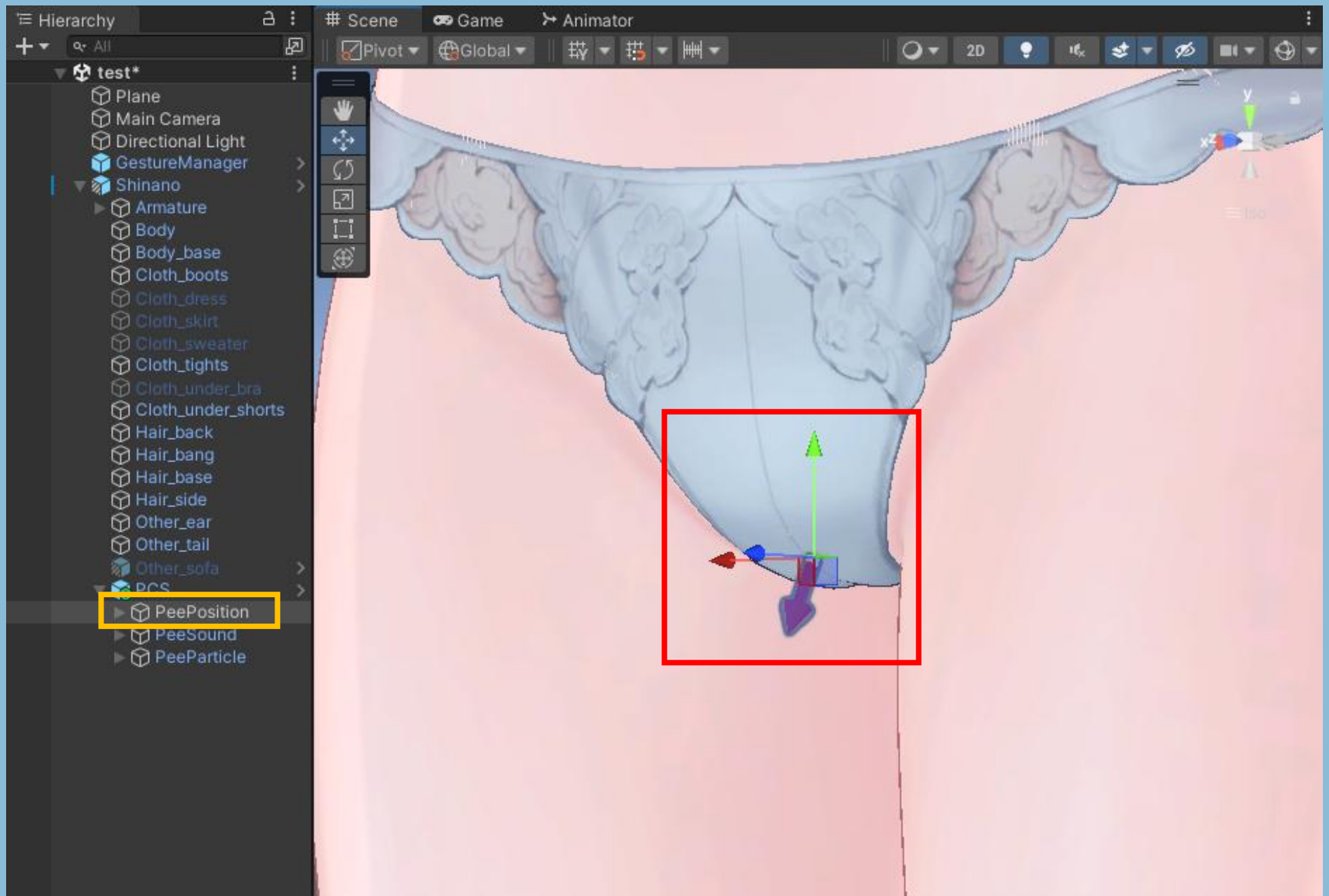
導入手順

1. おしっここんとろーるしすてむ（以降PCS）のUnityパッケージをインポート
2. **Assets/Minasanchi/PCS/Prefab**以下にある**PCS[アバター名]プレハブ**をアバター直下にドラッグアンドドロップ（以降D&D）



導入手順

3. D&DしたPCSオブジェクトのPeePositionを選択し、ピンク色の矢印を目印にパーティクルが出る位置を調整



※ピンク色の矢印「位置合わせ用(アップロード時消えます)」オブジェクトだけを動かさないようにご注意ください。位置が変わりません。

※矢印の根本からパーティクルが出ます。矢印はアップロード時に消えますのでそのままで問題ないです。

5. 導入手順は以上です。最後にアバターをアップロード

Expression Menu

導入手順

応用

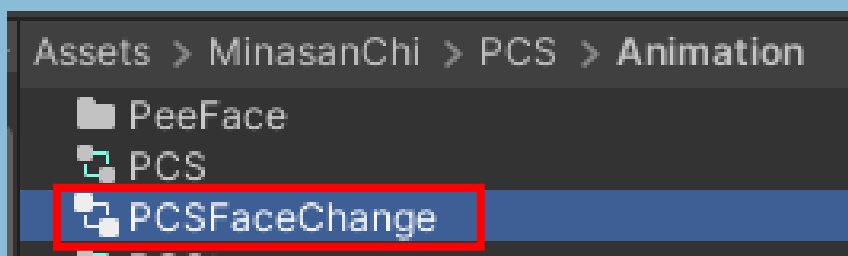
よくある問題

応用①：表情変更（1／4）

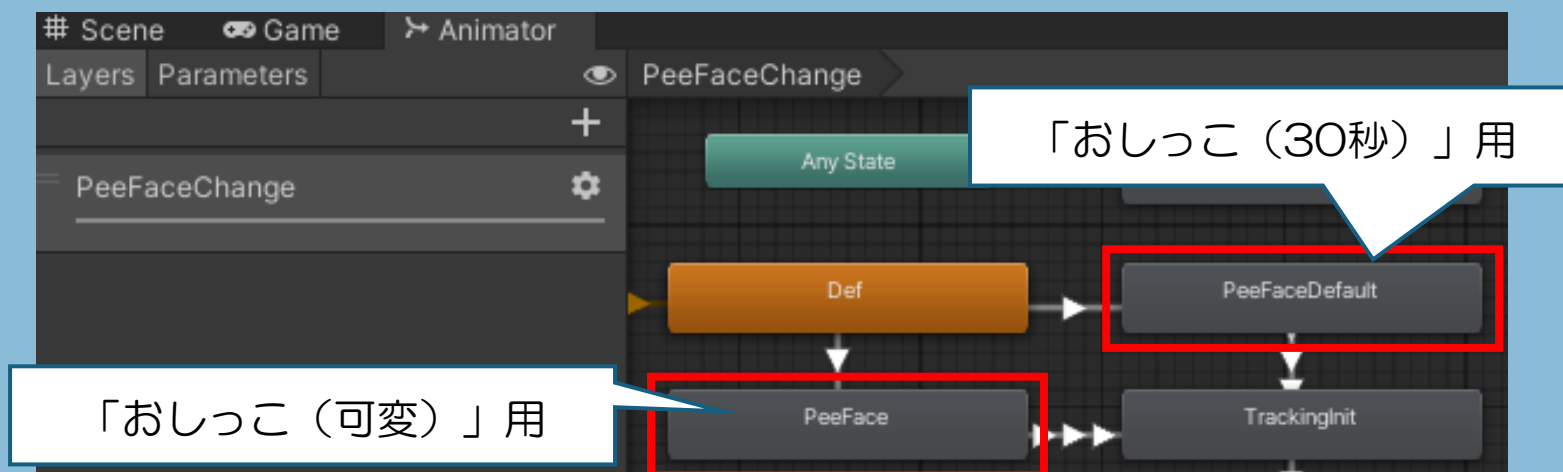
PCSオブジェクトのMA Merge Animatorに設定されているアニメータコントローラを編集することで、アバター用の表情を変更できます。簡単ですがある程度知識のある方向けです。

本ギミックには「おしっこ（30秒）」用と「おしっこ（可変）」用の2種類の表情アニメーションが存在します。

PeeFaceChangeアニメータコントローラを選択し、Animatorウィンドウを表示します。



PeeFaceChangeレイヤーのPeeFaceステートおよびPeeFaceDefaultステートに表情アニメーションが設定されています。

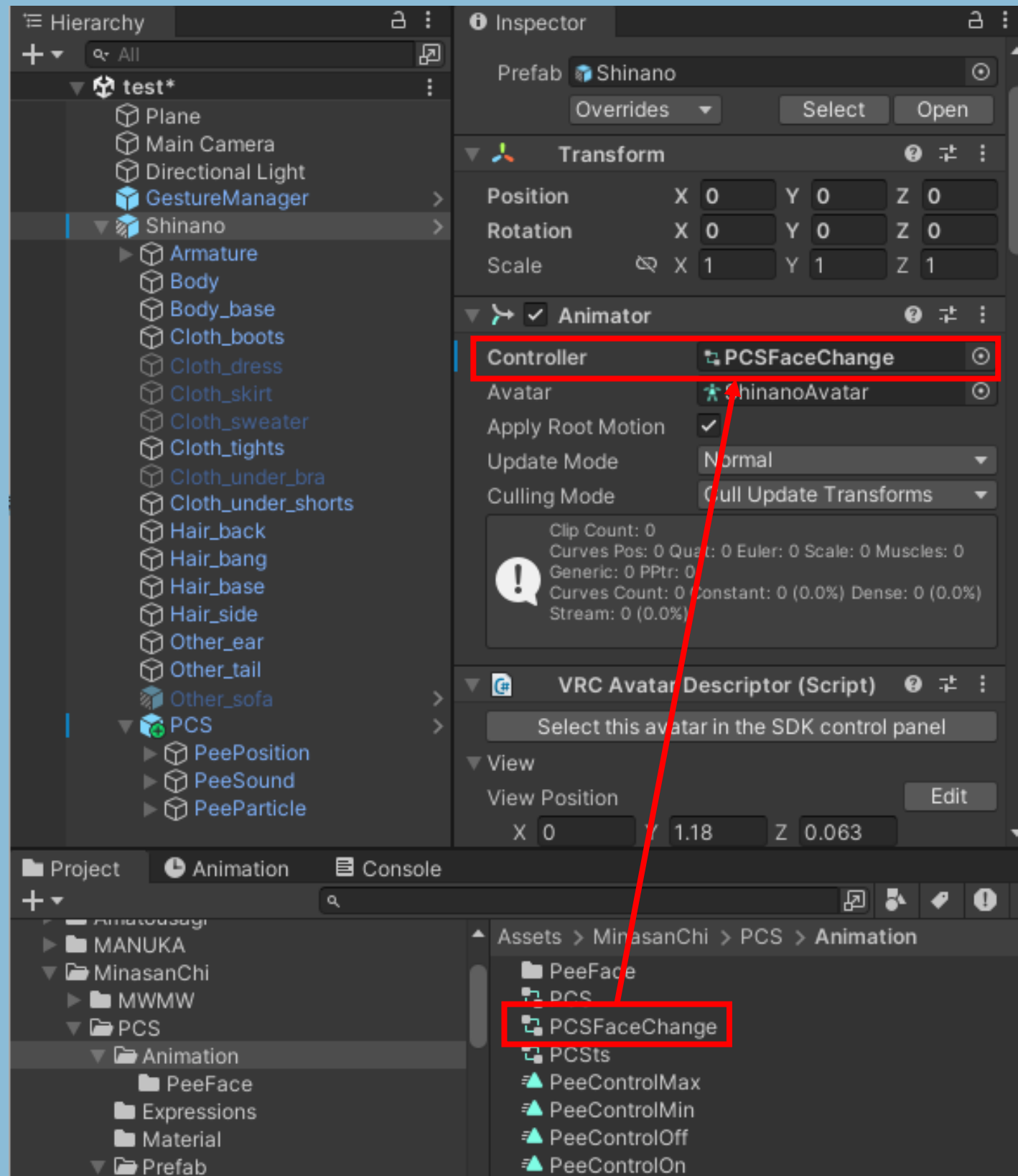


「おしっこ（30秒）」用は比較的簡単に作成できますので、本手順で解説していきます。

応用①：表情変更（2／4）

※しなのちゃんを使って解説します。

表情を作成したいアバターを選択し、AnimatorコンポーネントにPCSFaceChangeアニメータコントローラをD&Dします。



応用①：表情変更（3／4）

ヒエラルキーでアバターのオブジェクトを選択した状態で、Animationウィンドウを開きます。



※Animationウィンドウの使い方はUnity公式ドキュメントを参照してください。

編集対象のアニメーションはPeeFaceステートに設定されているので間違いがないか確認してください。

Animationウィンドウの「●」ボタンを押してレコードモードにし、アニメーションを編集します。

応用①：表情変更（3／4）

白いラインを動かして各フレームにて、表情シェープキーを操作しましょう。操作したシェイプキーは赤く表示され該当タイムラインに記録されます。



30フレーム＝おしっこ量50%

60フレーム＝おしっこ量100%

応用①：表情変更（4／4）

0フレームと60フレームに表情を作成すると、おしっこの量に応じて表情が変化します。より細かく変化させたい場合は30フレーム（おしっこ量50%）など、間に表情を挟むとグッドです。



0フレーム



30フレーム



60フレーム

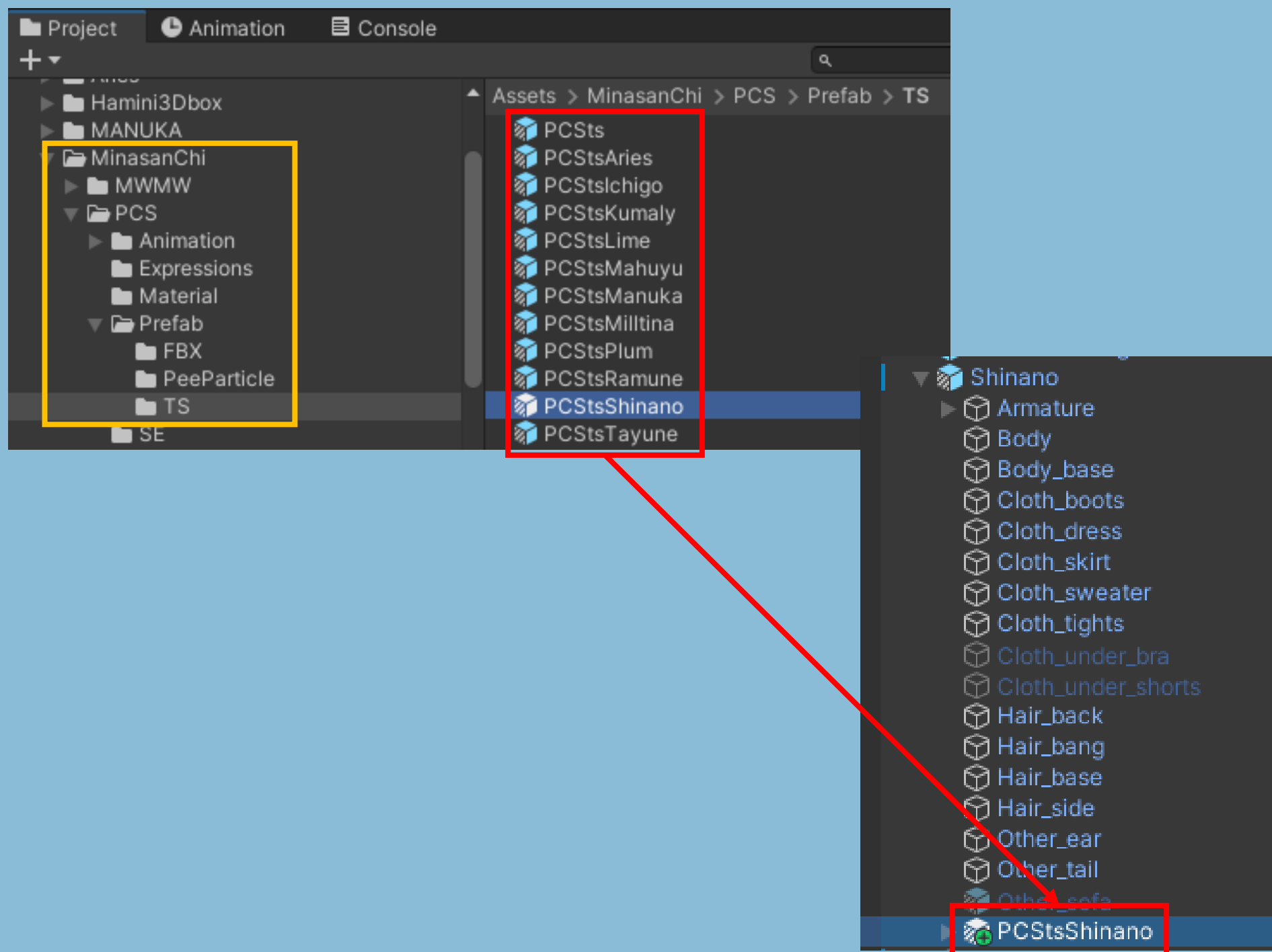
アニメーションの編集を終了するときは「●」ボタンをもう一度押します。以上で表情の作成は完了です。アバターをVRChatにアップロードして確認してみましょう。

おしっこ（可変）用のアニメーションは排尿音に合わせて30秒間変化させる必要があります。対応アバターのアニメーションを参考に作ってみるとよいかと思います。

応用②：男性アバター女性アバターの切り替え（1 / 4）

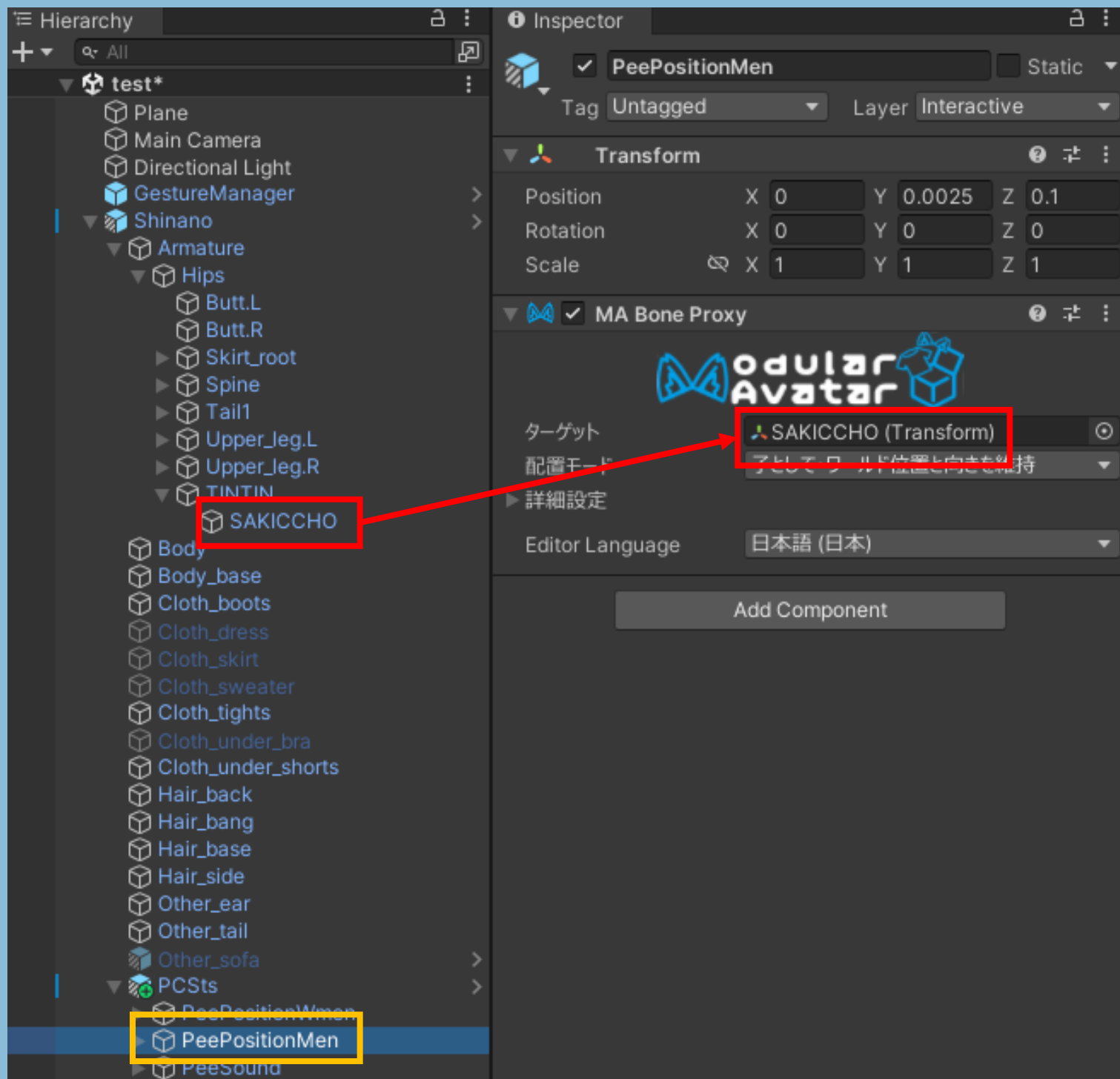
アバターを切替えずに男性⇄女性の切り替え（以降TS）ができます。プレハブを用意しているので簡単に設定可能です。ちなみに、製作者が必要だったんで追加した機能です。

Assets/Minasanchi/PCS/Prefab/TS以下にある
PCSts[アバター名]プレハブをアバター直下にD&D



応用②：男性アバター女性アバターの切り替え（2／4）

D&DしたPCSオブジェクトのPeePositionMenを選択し、MA Bone Proxyコンポーネントに、アバターのArmature以下にあるHipsボーンもしくは男性器ボーンをD&Dします。

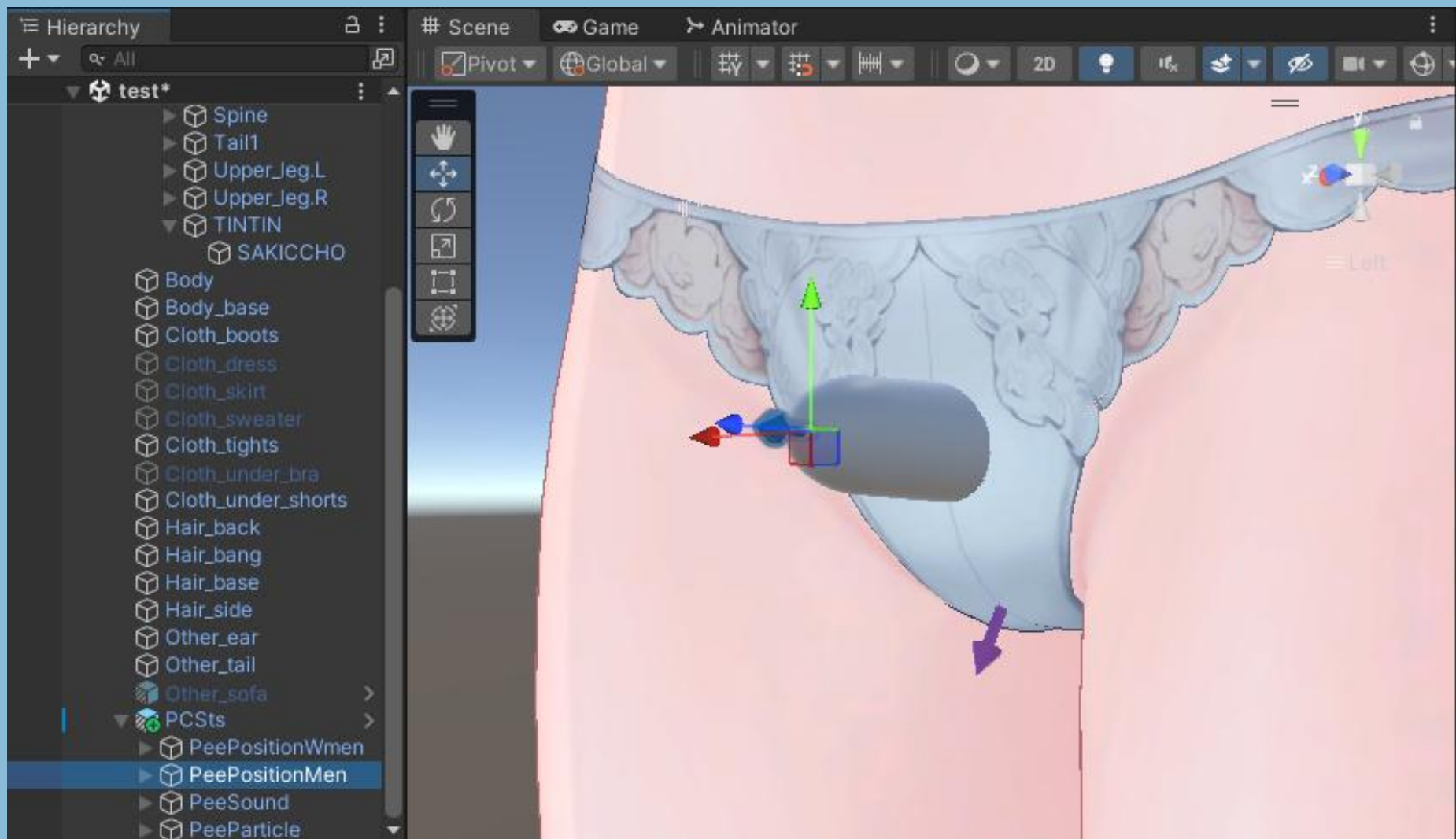


※上記は例としてSAKICCHOというオブジェクトが入っていますが、なければHipsでよいです

※自由にできますので、指先とかに設定すると面白いですよ

応用②：男性アバター女性アバターの切り替え（3／4）

PeePositionMenを選択し、青色の矢印を目印にパーティクルが出る位置を調整します。

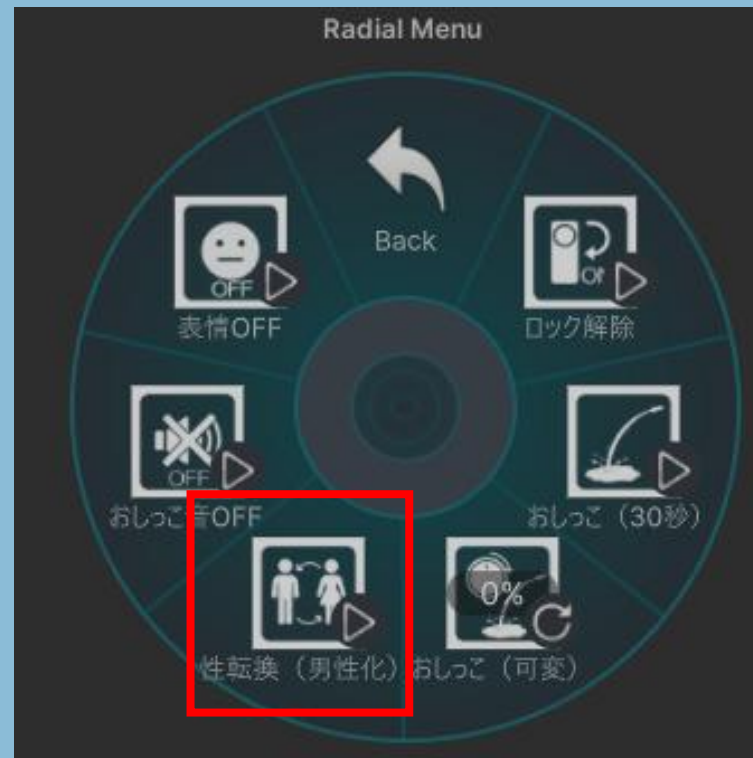


※青色の矢印「位置合わせ用(アップロード時消えます)」オブジェクトだけを動かさないようにご注意ください。位置が変わりません。

※矢印の根本からパーティクルが出ます。矢印はアップロード時に消えますのでそのままで問題ないです。

応用②：男性アバター女性アバターの切り替え（4／4）

TSはExpressionMenuの性転換（男性化）をONにすると有効になります。



性転換（男性化）OFF



性転換（男性化）ON

※男性器メッシュのON/OFF機能はありません

Expression Menu

導入手順

応用

よくある問題

よくある問題①：表情が変わらない

導入手順2でD&Dするプレハブを間違っていないですか？アバターごとに異なりますので確認してみてください。

また、表情非対応アバターは表情アニメーションがないため、応用①を参考にアニメーションを作成する必要があります。

よくある問題②：おしっこが出る位置がずれる

アバターによっては腰を曲げたりするとずれることがあります。これはHipsとボディメッシュのウェイトの関係によるもので、現状では仕様となります。

また、TS版を使用している場合は追従設定をしていないため応用②を実施してください。