

# すやすやフェイス

通常版 / アプリ不要版 v1.0.0 / 導入・使い方

距離連動も、VRChat内で。

専用アプリ・OSC接続・プロファイルの読み込みなしで、近さに合わせて演出が変化します。ひとり用メニューも使えます。

## 用意するもの

PC版VRChat、VCCのアバタープロジェクト、VRChat SDK Avatars、Modular Avatar。Unityの標準レンダーパイプライン用です。表情はBlendShape式、呼吸はHumanoidのChestを使います。

## Unityで導入する

1. ZIPをUnityプロジェクトの外へすべて展開します。
2. 01\_Unityへ導入のunitypackageを全項目含めてインポートします。
3. Tools → Sleepy Face → すやすやフェイスを開きます。
4. アバターと睡眠に使う表情.animを指定します。
5. プレビューで演出を確認し、近さと待ち時間を調整します。
6. アバターに導入 / 更新 → Scene保存 → アップロードします。

## 相手との距離で使う

Expressions → すやすやフェイス → 自動睡眠をONにします。双方で接触を許可し、相手にも同じ共通タグのSenderを使います。同じツールのSenderを使えます。近づくと星が瞬き、近い状態を設定秒数保つと睡眠の演出へ進みます。離れると距離に応じて解除します。

## ひとりで使う

導入時に「Expressionメニューに『ひとり用で眠る』を追加」をONにします。VRChatのメニューでひとり用をONにすると、相手や接触許可なしで発動します。OFFで距離連動へ戻ります。完全に止める場合は自動睡眠 / 距離連動もOFFにします。

## 近さプレビュー

遠・中・近を切り替え、Playを押さずに動きを確認できます。通常版・支援版は表情の終了後に呼吸と演出へ進みます。プレビューは演出を直接再生するため、距離判定の待ち時間は含みません。

## 目元のロックと口パク

発動中は瞬きやコントローラー表情による目元の重ね掛けを防ぎます。Avatar Descriptorの口パク用キーと顎は固定しません。ひとり用OFFかつ距離連動が非発動になると、目元の通常操作へ戻ります。

## Unity内の保存先

Assets/SleepyFace/Prefabs/Setup\_日時へ、生成Prefabと制御設定をまとめます。表情編集で作る.animはAnimations内です。

# 設定と、版の選び方。

設定を変えたら、導入 / 更新と再アップロード。

## 距離判定の初期設定

近さ20%からとろけ始め、75%より近い状態を2秒保つと睡眠へ進みます。眠った後は55%未満で起き、0.6秒後に距離を再判定します。近さは検出半径に対する値で、0%が範囲外・100%が判定中心です。境界には小さな判定の余裕があります。途中で離れた場合は待ち時間を数え直します。

## アプリ使用版からの切替

アプリ不要版を上書きインポートした後、同じアバターと表情を指定して導入 / 更新 → Scene保存 → 再アップロードします。配置済みPrefabはインポートだけでは切り替わりません。更新後はSleepyFaceアプリを終了して使います。

| 版         | 内容                                       |
|-----------|------------------------------------------|
| 無料版       | 月と星のパーティクル専用。固定色。                        |
| 通常版       | 表情の作成・編集、月と星の色変更、閉じ目後の胸の呼吸。              |
| 支援版       | 通常版の機能と9種類の演出。単体Prefabの種類・配色を読み込み。       |
| パーティクル単体版 | 9種類を色変更してPrefab保存。常時再生または手動表示。従来からアプリ不要。 |

## 組み合わせと切替

通常版・無料版・支援版、およびアプリ使用版・不要版は、同じプロジェクトでは使うものを1つ選びます。単体版は併用できます。共通タグが同じならアプリ使用版のSenderとも組み合わせられます。判定は各アバターで行い、アプリ版のペア通信・同時開始機能は含みません。

## 説明書の場所

02\_説明書/Guide.htmlに、詳しい導入・編集・プレビュー・設定・お問い合わせ先をまとめています。03\_編集用データはソース用で、通常の導入は01\_Unityへ導入のunitypackageを使います。

# 使えること・禁止すること。

正規配布元から入手した利用者向けの条件です。4つの版に適用します。

## 利用できること

- ・自分のアバターへの導入、個人利用のための設定変更・改変。
- ・導入した自分のアバターを用いた動画、配信、スクリーンショットの公開。収益化を含みます。
- ・自分用に生成した表情アニメーションやPrefabの、自分のプロジェクトでの利用。

元のアバター・衣装・音声等の利用条件がある場合は、そちらも守ってください。

## 禁止事項

### 1. 再配布・再販売

有償・無償を問わず、ツール本体、ソース、unitypackage、改変版、抽出した専用シェーダー・素材等を配布・販売・共有する行為。

### 2. 別の商品や共有データへの同梱

本配布物を含むプロジェクト・テンプレート・共有アバター等を、第三者がデータを取得できる状態で公開する行為。クローン可能なアバターへの同梱公開も含まれます。

### 3. 自作と偽った配布・販売

名称や表示だけを変更するなどして、本配布物を自作のツールとして提供する行為。

### 4. 権利侵害・迷惑行為

第三者の素材を無断使用する行為、嫌がらせ、VRChat等の利用規約に反する利用。

## 素材と生成物の扱い

ツール本体・改変版・専用素材を第三者へ再配布・再販売しないでください。無料版の紹介も、ファイルを渡さず正規配布ページのURLをご案内ください。配布内容は各ZIP内のツール・素材・アプリ・説明資料です。アバター本体はご自身で用意してください。

## お問い合わせ

お問い合わせは購入元のBOOTHショップに記載されているXリンクからDMにてお願いいたします。

ご利用の版、Unity・SDKのバージョン、操作手順、最初のエラー内容をお知らせください。アバター本体や他者の有料素材は送らないでください。