

バーチャルモーシヨン キャプチャー 0.18

VRMモデルをVR機器でお手軽操作 VRゲームと同時起動もできる！

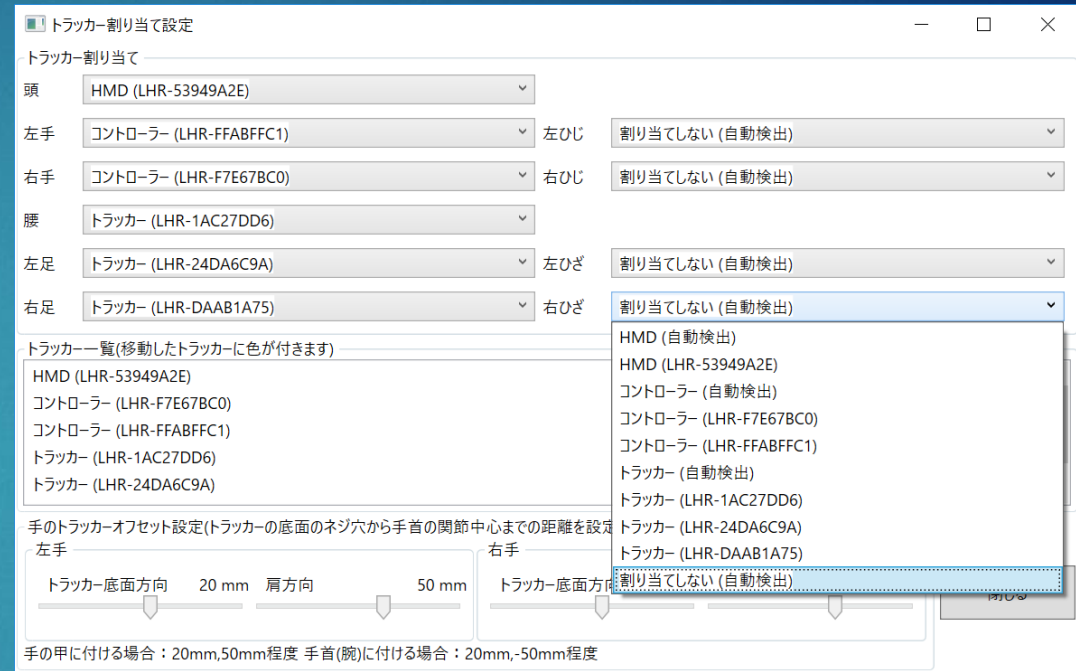
追加・修正点

バーチャルモーションキャプチャー 0.18 追加・修正点一覧

- ▶ ひじ/ひざのトラッキング
- ▶ モデルのひざボーンを方向を自動修正
- ▶ 仮想Webカメラ機能追加
- ▶ フルトラ時(ひざ無し)のひざ方向修正
- ▶ 肩の回転修正
- ▶ 過去のVRoid読み込み
- ▶ リップシンクデバイス未選択時タブを警告色
- ▶ メニューの日本語変換ミス修正
- ▶ VRM読み込みUIに長文が入るとレイアウト崩れる問題修正

- ▶ UniVRM0.44に更新
- ▶ 起動後の操作でフリーズする問題修正

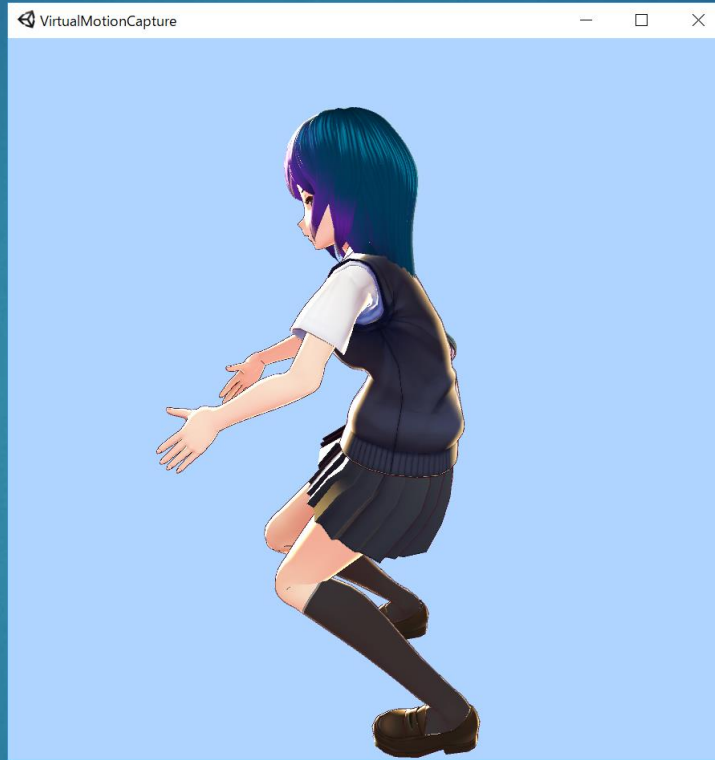
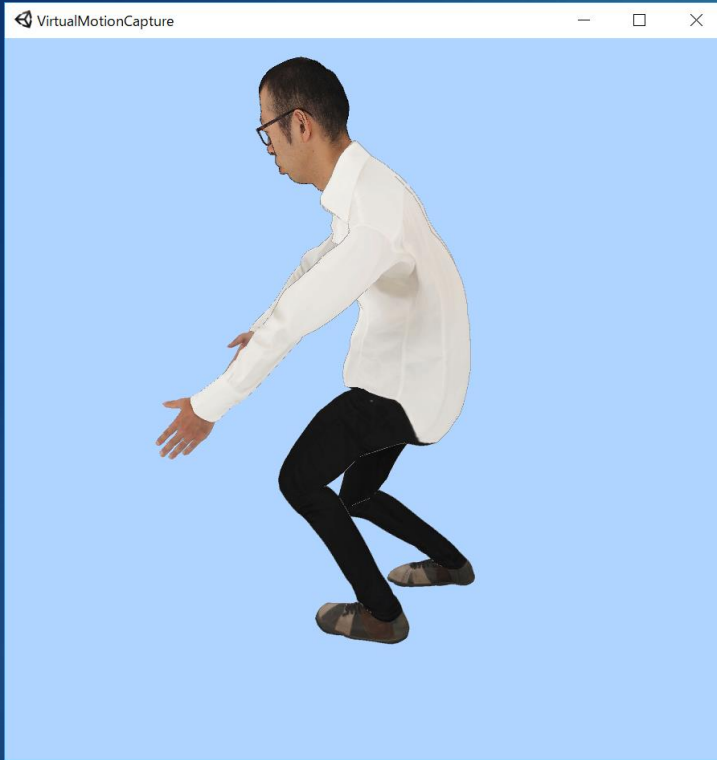
バーチャルモーションキャプチャー 0.18 ひじ/ひざのトラッキング (10点トラッキング)



- ▶ ひじとひざそれぞれ4か所新しくトラッカーを設定できるようになりました
- ▶ 4点それぞれ自由に設定可能です。
- ▶ 開発者はトラッカーを3つしか所持していないのですべて同時は未テストです。
- ▶ 動作報告おまちしてます

バーチャルモーションキャプチャー 0.18

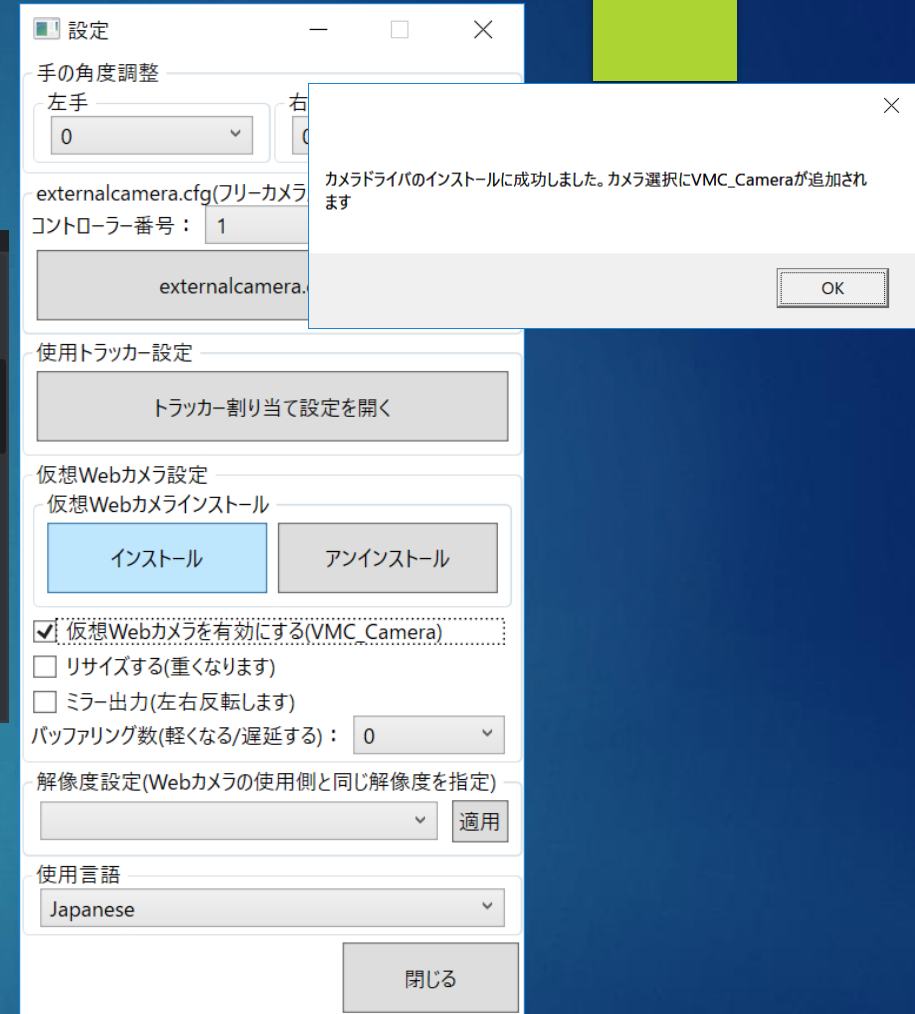
ひざボーンを自動修正



- ▶ 古いバージョンで出力したVRoidモデルも開けるようになっていました

- ▶ バーチャルジョイマン高木(VJ-takagi)モデルやVRoidモデルなどのひざボーンが正面に向かって曲がっていないモデルの場合正しくひざを曲げることが出来なかったため、モデル読み込み時にボーンを自動修正します。
- ▶ ボーンの配置が自動で動くため、もしおかしくなるモデルがあった際はご連絡ください

バーチャルモーションキャプチャー 0.18 仮想Webカメラ出力機能追加



- ▶ 詳細設定画面に仮想Webカメラ設定が追加されました。
- ▶ 初めて使う際にインストールボタンを押してください。
- ▶ VMC_Cameraという名前がカメラが追加されます。
- ▶ LIVで合成する、Discordに直接映像を流す、OBSへ出力したりできます。
- ▶ 解像度設定が増えたので、使用側に合わせて変更してください
(Discordなら解像度1280x720/60Hzにして、ミラー出力をオン)

バーチャルモーショントラッキングキャプチャー 0.18

肩の回転修正



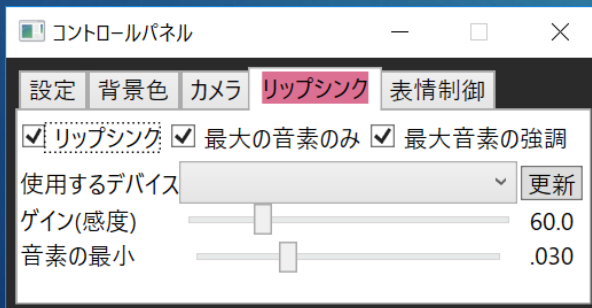
- ▶ 腕を後ろまで引いたとき肩がねじれにくくなりました

過去のVRoid読み込み



- ▶ 古いバージョンのVroidモデルもテカテカしなくなりました

リップシンク警告



- ▶ リップシンク設定し忘れを赤表示するようになりました

フルトラ時ひざ方向

- ▶ 足の向きで膝の方向が変わるようになりました。

バーチャルモーショ ンキャプチャー 公式ページが出来ました

- ▶ <https://sh-akira.github.io/VirtualMotionCapture/>
- ▶ 今後はこのページに操作説明など載せていきます
- ▶ 更新は今まで通りTwitterでお知らせします
- ▶ 色々な撮影の例を映像で見ることが出来ます
- ▶ 沢山の動画の掲載許可ありがとうございます
のらきゃっと様 (@VR_Girl_NoraCat)
らぷたん様 (@Velocirapturn)
キノスラ様 (@cinosura_)
犬風邪様 (@inukazep)
コバブル様 (@cb4649)
- ▶ コメントも寄せていただきありがとうございます
ねこます様 (@kemomimi_oukoku)



VRゲームに入ったような撮影

SteamVRの機能externalcamera.cfgを使ったMR合
成機能を利用して、まるでVRゲーム内に自分のモデルが
入ったような撮影が出来る。3本目のコントローラーを持
てれば、カメラを移動したりカメラマンが撮影すること
も出来ます。



のらきゃっとのバーチャル美少女 (投稿者: 白濁0408)
@VR_0408
手をつなぐ動画
「見るにはもう少し近くで見てほしいので」
23:41 - 2019年02月05日
6,345 1,534人がこの動画について話しています



仮想カメラでもMR合成

もし3本目のコントローラーを持ってなくても、仮想コン
トローラーを設定すれば同じようにゲーム内に合成するこ
とが出来ます。ただその際の重ね合わせでは出来ない、
自分の手前にあるものはちゃんと手前に合成することが
出来ます。

らぷたん様 (@Velocirapturn)
@Velocirapturn
風見ない自由がなくて、足こぎを無理矢理見る(笑) Mr.1
今更はずいぶん前の動画があるのが、きちんとプレイヤーの表情
に反映されるように調整しました(イヤ) 合成だけだと、まっか
らゲームの世界に溶け込んでいく(イヤ) VRChatのバーチャル
カメラの操作がプレイヤー専用
07:18 - 2019年02月05日
1,074 343人がこの動画について話しています

手の操作も自由自在

コントローラーやキーボードの操作で手の形を自由に
変えることが出来ます。VRChatと同じ操作のプリセットも入
っているため、特別な設定無くすぐに始められます。コン
トローラーのボタンで手を引くと手を握って何かが持つ動きを
するので、動作を見ている人に伝えやすくなっています。

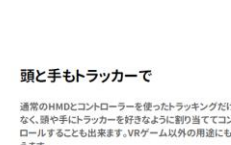


キノスラ
@cinosura_
バーチャルモーショキャプチャーで再度The LANDのボ
クを撮影します
前回は違って、今回は綺麗です！あと、撮りづらかったです！
中の人のお顔の書きが綺麗になりました！楽しみました！
【アプ
2019】 改めてロングボクが実況に投稿です。yuka be@STOUTLab
18:03 - 2019年02月05日
1,073 418人がこの動画について話しています



自由度の高い手や表情の設定

プリセットで用意された手だけでなく、5本の指を好きな角
度曲げる設定をすることが出来るので、ゲームに合わせ
て設定を変えたり、好きなジェスチャーをしたりすること
が出来ます。表情もコントローラーで自由に変更できま
す。



頭と手もトラッカーで

通常のHMDとコントローラーを使ったトラッキングだけで
なく、顔や手にトラッカーを好きなように付けてコント
ロールすることも出来ます。VRゲーム以外の用途にも使
えます。



トラッカーで通常のゲーム実況も

手と顔をトラッカーにすると、手が自由になるのでキーボ
ードやコントローラーをもって通常のゲーム実況を撮るこ
とも出来ます。キーボードで表情や手の形を変更するこ
とも出来るので、リアルタイムに切り替えながら撮ることが
出来ます。

ねこます (@kemomimi_oukoku)
@kemomimi_oukoku
1:05分07秒 | 100% say "I am" ["ICEY"]
yuka be@STOUTLab @yuka-be@STOUTLab
半回もゆるゆると表情が変化するわ！バーチャルモーショ
ンキャプチャーを色々試してみます。トラッカーが付けられ
たので、このようにVRゲーム以外も実況できちゃっ
20:23 - 2019年02月05日
1,039 424人がこの動画について話しています



「バーチャルモーショキャプチャーはアイデア次第
で色々な使い方ができるVRゲームと同時起動する事で、
追加のモーショキャプチャーを必要とせずプレイヤーの
ボタンで表情や手の形をトラッカーに
割り当てる事で楽にできる。Vtuberの可能性を高めるあ
らびます。これ
©2019 Vtuber-CCIE

今すぐはじめてみる

バーチャルモーションキャプチャー

- ▶ VRMモデルをVR機器でお手軽操作！
- ▶ VRゲームと同時起動で今まで出来なかったVRゲーム実況も撮れる
- ▶ 画面の透過機能を使ってデスクトップ上を歩き回れる
- ▶ トラックーも自由に割り当て！通常のゲーム実況も撮れる
- ▶ externalcamera.cfgに対応済！ゲーム内に入ったような撮影ができる！
- ▶ 詳しくは公式ページへ！
<https://sh-akira.github.io/VirtualMotionCapture/>
- ▶ BOOTHでの配布も行っています。皆様ご支援頂きありがとうございます。
<https://sh-akira.booth.pm/items/999760>
- ▶ pixivFANBOXでご支援していただける方を募集しています。よろしくお願ひします。
<https://www.pixiv.net/fanbox/creator/10267568>
- ▶ お問い合わせ・ご質問は作者のTwitterまでお気軽にどうぞ！ あきら(@sh_akira)