

個人開発集会 LT会(2024.08.15)

そむにうむ@森山(トイメディアデザイン)

—

AvatarStationは
2023年3月の配布宣言以降、
バージョンアップを進めてきまし
た。

—

現在、AvatarStation0.0.3.100
がBoothで公開されています。

—
これを受けて、
Vket2024Summerおよび
リアルVket大阪会場そして
コミケ104でブース展示を
行ないました。



Vket2024Summerブースと、リアルVket2024大阪
展示ブース

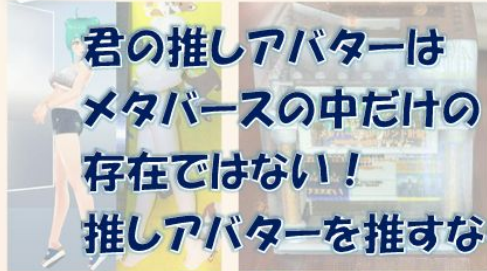


コミックマーケット104展示ブース

リアル展示では
AvatarStationの使い方説明を
中心に記事をまとめました。



メタバース
3Dプリント計画
Avatar Station



君の推しアバターは
メタバースの中だけの
存在ではない！

推しアバターを推すなら



今の尊い姿のままを

フィギュアに変えて、
永遠に現世に留めるのだ！



※AvatarStation実行画面

毎月第1・第3週の月曜日、21時30分より開催。

参加方法:VRCID「そむにうむ@森山」にフレンド

アバターホビー大会

皆で人形遊びからマンガ作成、お手軽

フィギュア製作でアバターを楽しもう！



目次

1章 推しアバターをフィギュアにする 「AvatarStation」の使い方

1. アバターとフィギュアの新関係
【コラム】
アバターフィギュアカタログ 2024 夏版
【コラム】
アバターって何？
アバターを入手する方法は？
2. AvatarStation のインストールと起動
3. AvatarStation でフィギュアを作るには？
 - A. 推しアバターを選択して表示させる
 - B. 推しアバターに様々なポーズを取らせる
 - C. 推しアバターの表情を変える
 - D. フィギュア化変換と出力費用計算
 - E. フィギュアの出力発注方法
4. AvatarStation でどんなフィギュアができる？
【コラム】
アバターをフィギュア化する技術

2章 推しアバターフィギュアの様々な形

1. 複数のフィギュアを組み合わせる
2. アイテムを組み合わせる
3. レイアウトを保存して再編集する
4. 家庭用 3D プリンターで出力する

3章 自分のアバターを推したい人は どうすればいい？

1. 推しアバターのフィギュア化と全く同じことが出来ますか？
2. 自分のアバターフィギュアを量産したら、安くなる？
3. 自分のアバターをもっと推してもらおう！

4章 推しアバターフィギュアの将来

1. 「推しアバター」フィギュア製作許可環境の構築
AvatarStation を起動するには？
2. 「推しアバター」を広く話題拡散するための今後の開発方針
3. 推しアバターフィギュアをトレーディングゲームに利用する

5章 おわりに



—

現時点における
AvatarStationで作られた
アバターフィギュアのサンプルで
す。









—

このように
表情もはっきりと確認できま
す。

AvatarStation0.0.3.100が現在公開中ですが、最終的に 0.0.3.150をα版最終公開とする予定です。

—

**最新版では
何が達成されるのか？**

—

**アバターフィギュアの
作成サービスを受託開始します。**

—

そのための
ポーズ編集機能と表情編集機能
を新たに実装しました。

Face Select



牧瀬留くあ
v33SailorS60

【アバター表情選択パネル】

表情編集 保存リスト

- test20240620_003.fas
- test20240620_004.fas
- test20240621_001.fas
- testface20240704_001.fas
- testface20240704_002.fas

BlendShape name

表情保存

ポーズ編集メニュー

ポーズ選択メニュー

フィギュア化データ作成

メインメニューに戻る

Face Select

牧瀬留くあ
v33SailorS60

【アバター表情選択パネル】

表情編集 保存リスト

- test20240620_003.fas
- test20240620_004.fas
- test20240621_001.fas
- testface20240704_001.fas
- testface20240704_002.fas

BlendShape name

0

表情保存

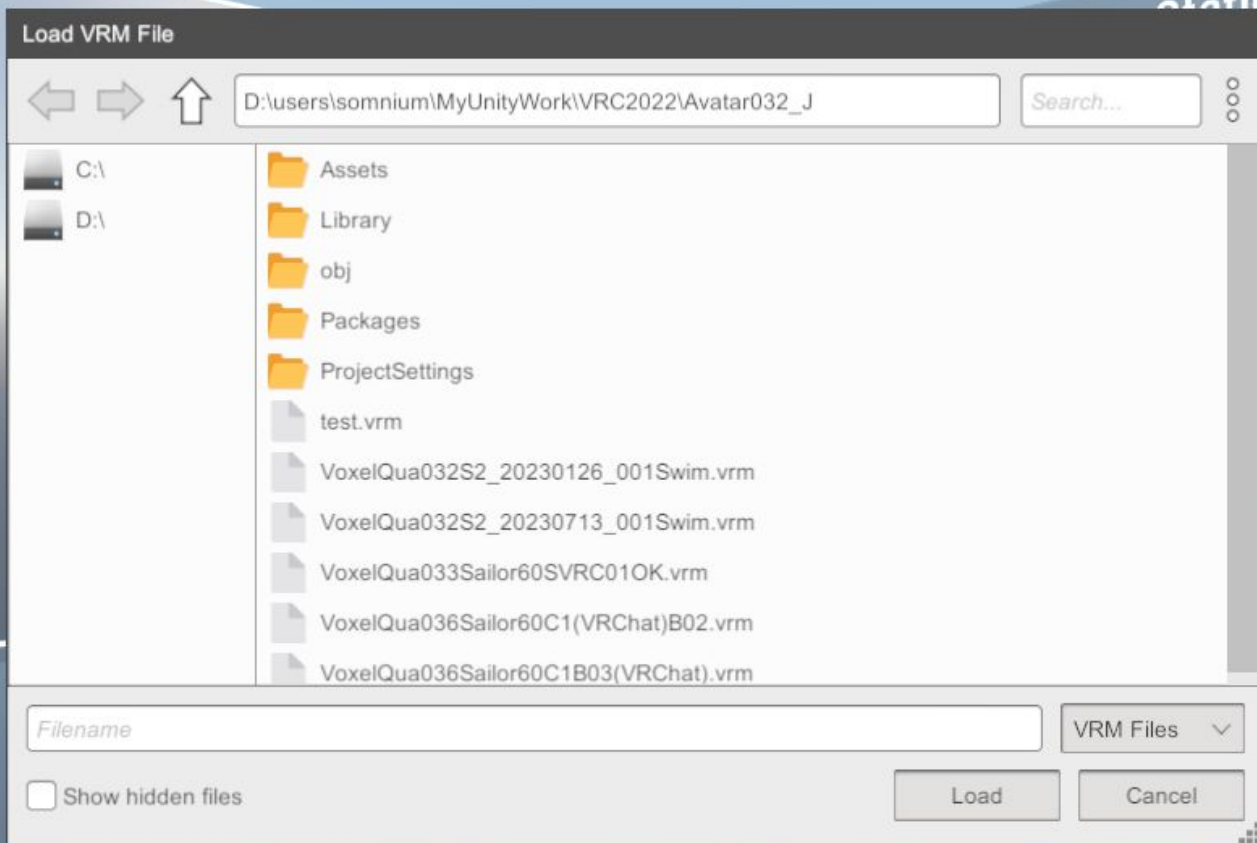
ポーズ編集メニュー

ポーズ選択メニュー

フィギュア化データ作成

メインメニューに戻る





Station open α

Main Menu

読み込み

読み込み

読み込み

戻

存

自動化保存

タ作成

について

了

方向: 正面 移動量: 0.000000,0.000000,-0.250000 回転量: 2.000005,0.000000,0.000000 アクション/ポーズ名 000.00 / 000.00



牧瀬留くあ v33SailorS60

【アバターモデル配置調整パネル】

配置&回転リセット

X軸回転

0

Y軸回転

0

Z軸回転

0

X軸移動

0

Y軸移動

0

Z軸移動

0

XYZスケール

1

アクション選択メニュー

ポーズ選択メニュー

ポーズ編集メニュー

フェイス編集メニュー

フィギュア化データ作成

メインメニューに戻る



方向: 正面

移動量: 0.000000,0.000000,-0.250000

回転量: 2.000005,0.000000,0.000000

WAIT04

Time = 0.097033



Avatar1

【アバターポーズ編集パネル】

Left Eye Down-Up	0
Left Eye In-Out	0
Right Eye Down-Up	0.1908
Right Eye In-Out	0.7279
Jaw Close	0

ポーズ保存

アクションメニュー

ポーズ選択メニュー

フェイスメニュー

フィギュア化データ作成

メインメニューに戻る

方向: 正面 移動量: 0.000000,0.000000,-0.250000 回転量: 2.000005,0.000000,0.000000 WAIT04

Time = 0.097033

Face Select



牧瀬留くあ
v33SailorS60

【アバター表情選択パネル】

デフォルト 保存フェイス

Jito_R	<input type="range"/>	0
Nico_L	<input type="range"/>	0
Nico_R	<input type="range"/>	95.4
KutiWara	<input type="range"/>	0
Ago	<input type="range"/>	0

BlendShape name

0

フェイス保存

ポーズ編集メニュー

ポーズ選択メニュー

フィギュア化データ作成

メインメニューに戻る

方向: 正面

移動量: 0.000000,0.000000,-0.250000 回転量: 2.000005,0.000000,0.000000 WAIT04

Time = 0.097033



AvatarStation^{open} α

アバター読み込み

メッシュ読み込み

背景画像読み込み



1. 牧瀬留くあ
v33SailorS60

削除



レイアウト選択

レイアウト保存

レイアウト全体メッシュ化保存

フィギュア化データ作成

AvatarStation について

プログラム終了

Main Menu

方向: 正面

移動量: 0.000000,0.000000,-0.250000 回転量: 2.000005,0.000000,0.000000 WAIT04

Time = 0.097033

詳細 / 通常

回転

上半身

背景色

保存

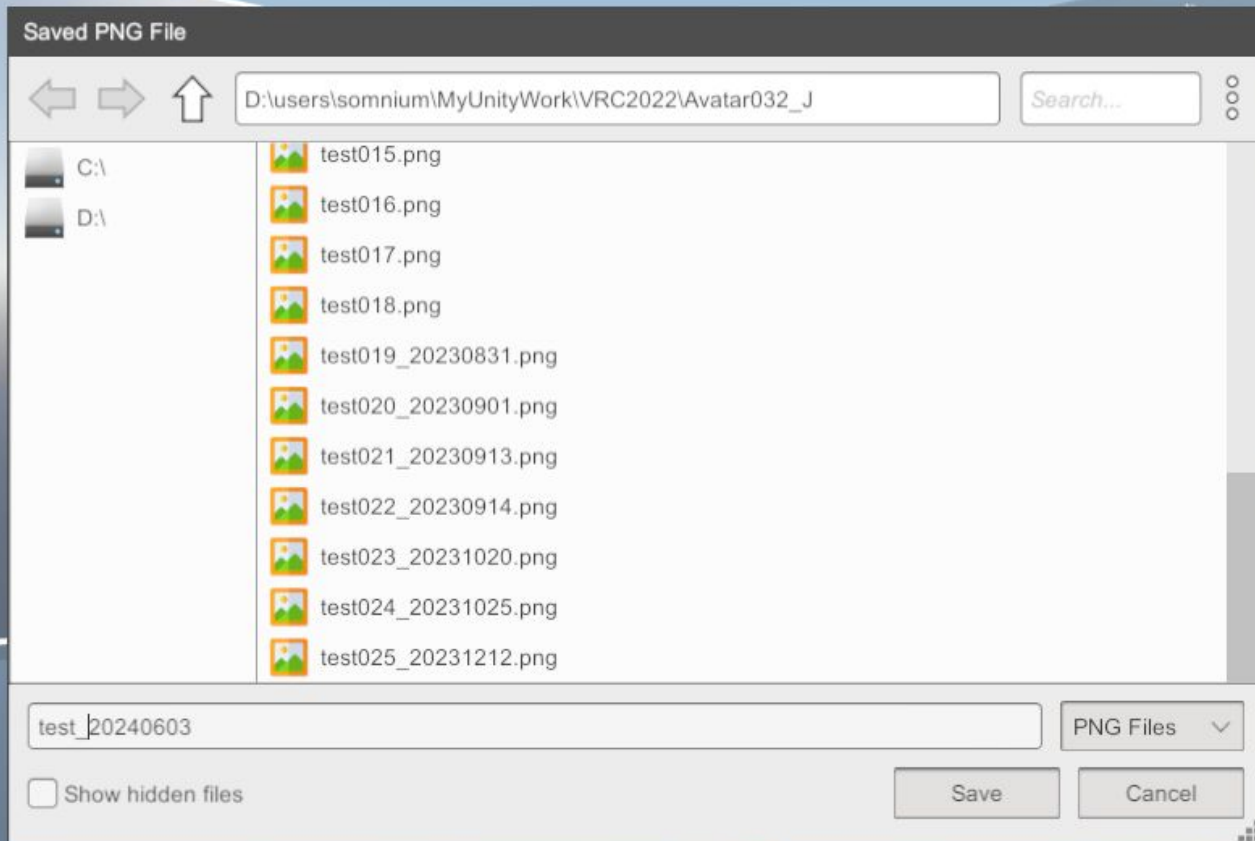
ページ保存

文化保存

実行

メニュー

戻る



方向: 正面

移動量: 0.000000,0.000000,-0.250000 回転量: 2.000005,0.000000,0.000000 WAIT04

Time = 0.097033



牧瀬留くあ v33SailorS60

【アバターモデル配置調整パネル】

配置&回転リセット

X軸回転	<input type="text" value="0"/>
Y軸回転	<input type="text" value="44.00204"/>
Z軸回転	<input type="text" value="0"/>
X軸移動	<input type="text" value="0"/>
Y軸移動	<input type="text" value="0"/>
Z軸移動	<input type="text" value="0"/>
XYZスケール	<input type="text" value="1"/>

アクション選択メニュー

ポーズ選択メニュー

ポーズ編集メニュー

フェイス編集メニュー

フィギュア化データ作成

メインメニューに戻る

方向: 正面

移動量: 0.000000,0.000000,-0.250000 回転量: 2.000005,0.000000,0.000000 WAIT04

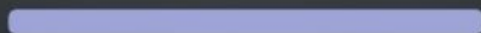
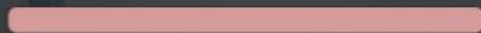
Time = 0.097033

Trans&Rotate



3Dプリンター出力変換中

ボクセル変換処理・初期化中



フィギュア化中止

方向: 正面

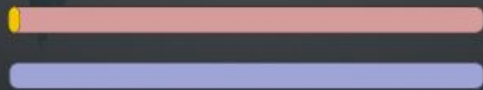
移動量: 0.000000,0.000000,-0.250000 回転量: 2.000005,0.000000,0.000000 WAIT04

Time = 0.097033



3Dプリンター出力変換中

現在処理中! iY(94 / 1740)



フィギュア化中止

方向: 正面

移動量: 0.000000,0.000000,-0.250000 回転量: 2.000005,0.000000,0.000000 WAIT04

Time = 0.097033

—
これで

AvatarStation開発で想定していた
最低限の機能は揃えました。

—

しかし
それだけではアバターフィギュアの
出力需要は
伸びないと見えています。

—

そこでβ版以降では
以下の機能の実装を予定して
います。

- ・アバター作者や衣装作者、
アクセサリ作者の
登録と作品の登録
- ・並びにその作品マーケット
機能の実装

- ・登録アバター作者の作品
及び衣装作者やアクセサ
リー作者の作品を使用して
アバターフィギュア作品を
作成した場合の作品出力許認可
の迅速化

- ・同様に、作成したアバターフィギュア作品を販売するためのオンラインマーケットの整備と、販売時の売り上げからアバター作者・衣装作者・アクセサリー作者への還元計算機能の実装

—

- ・アバターフィギュア作品の
オンライン展示販売機能の
実装

これらの機能は現時点で設計段階であり、どこまで AvatarStation上で実装するかは今後詳細を検討する予定です。

—

また、決済機能やセキユアの確保についても現時点で検討を進めています。

—

完成すれば
アバターコンテンツを使って
誰でもものづくりが可能になります。

—

その際のアバターや衣装データおよびアクセサリーデータを複合した現在のアバター文化の許認可を迅速にする仕組み作りを実現していきます。

—
ご清聴
ありがとうございました

2024年8月15日
個人開発集会 LT会

VRCID: そむにうむ@森山
XID: @Somnium
discordID: somnium_moriyama

