VRChat接続手順

- - - 1 - - -
VRヘッドセットの設定要件

RebocapをVRで使う前に、
VRヘッドセットがSteamVR経由でVRChatを
正常にプレイできることを確認してください。

Quest やPico などの一体型ヘッドセットの全範囲は、実際の認識よりも少しだけ大きく設定する必要があります。
そうでないと、安全警告が表示されたり、ヘッドセットがSteamVRの位置データを中断し、位置データが優先されると、
頭と体の方向がずれる可能性があります。

Virtual Desktop

詳細

Center to play space
左手のホームボタンをダブルクリックしてVDのデスクトップに戻ると、
SteamVR空間のヘッドセットが180度回転し、
Rebocapのキャリブレーション時に誤った方向を使用することになります。

Emulate SteamVR vive trackers
Meta QuestのAll全身制御ポイントをSteamVRに差し込むと、
VRChat で制御ポイントが復帰し、
キャラクターの関節の制御権を奪い合うことになります。

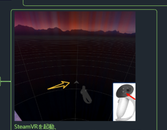
Virtual Desktop を使用してストリーミングする場合、このつのオプションをオフにしておいてください。

PICO 互联

Pico ゴーグルを使用する際、システム内のデスクトップに戻らないようにしてください。
そうすると、SteamVR内の位置データが中断します。
RebocapのキャリブレーションTime に誤った方向を記録してしまいます。

STEAMVR

VRヘッドセットの向きを事前にリセットする



SteamVRを起動。
Pico/Questのコントローラーのホームボタンを長押し。
ヘッドセットの向きをリセット。
SteamVRの設定画面で選択肢の中央に合うまで調整

SteamVRでこの通知が表示された場合、
背景に表示されているユニットと設定から任意のものを選択すると、
次回起動時には表示されなくなります。

- - - 2 - - -
VRC内の設定

私のスクリーンショットと同じ設定にすることをお勧めします。
難問時の基礎資料として活用でき、設定のズレを防げます。

まず、小メニューを開きます（手の動きに連動するメニューです）。
右下の歯車アイコンをクリックし、［トラッキングと IK］までスクロールします。

① プレイヤーの身長：VRヘッドセットの地面からの高さです。
体の物理的な長さの高さではありません。

② 身体比例設定モード：必ず「身長」を選択してください。

③ ロックする部位（この項目はフルボディトラッキング接続後に表示されます）：

［頭を固定］推奨します。
これにより、キャラクターの全身がVRヘッドセットを中心に動くため、近くの人と話したときには最適です。

ダンスするときには「腰を固定」選択します。腰部の制御点を中心に動き、VRヘッドセットは頭部の回転角度だけを提供します。
しかし、接ときにVR視点とキャラクターの頭部位置が一致しないギャップが生じることがあります。

【不平用】機能をオフまたはセットしてください。右回は角度を設定した後に生じた位置ずれです。
身体のバイン了知了後に再判定が起きて

次に、メニューに入ります（手に固定しない、周辺位置のメニューです）。
［トラッキングと IK］ページを選択します。

① 旧式の IK ソルビングを使用：オフにします。

② トラッカーのモーション予測：90–100%を推奨します。この設定により、
他のプレイヤーがあなたの動きをより良く見ることができます。

③ キャリブレーション時のビジュアルの表示：オンにします。
これにより、キャラクターの関節がどのコントロールポイントに接続されているのかがわかります。

④ キャリブレーションの有効範囲：0.40メートルを推奨します。

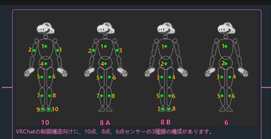
⑤ トラッカーのモデル：アクシスを選択します。
これにより、キャリブレーション後のコントロールポイントが偶発しているのとうから観察できます。

オプション設定

ミラー設定
キャリブレーションミラー：ON

- - - 3 - - -
VRChat で使用する

使用するセンサーを装着してください



VRChatの制御機器向けに、10点、8点、6点センサーの3種類の構成があります。

手足やその他のニーズがある場合は最大14–15点センサーまで使用可能ですが、
日本語ユーザー向けです。
以下のUDcapの関連ドキュメントページを参照してください。

SteamVRでの制御点の表示/非表示を手動で指定する必要がある場合は、
ここで設定するか【電源OFF自動非表示】を使用できます。

無効設定 - 【レッグノードマージ】を有効化

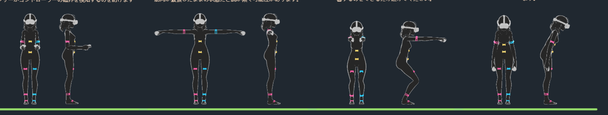
これによりSteamVRでの脚部制御点が骨格ルームから関節ルール表示に切り替わり、
VRChatが提供するインターフェース視点と一致します。

A pose
コントローラーを手から離すと、
太ももセンサーがコントローラーの動作を模倣するのを防げます

T pose
手を上げるときは肩の力をリラックスさせてください。
肩内が緊張したままの状態だと胸が縮く可能性があります。

S pose
左右の脚のバランス不調が、センサーの揺ずれに影
響するのをできるだけ避けてください。

B pose
S poseでの胸部と腰部が分離を、お辞儀動作で行
うように設定します。
これにより、中腰姿勢による体の捩れにられを防ぎ
ます。



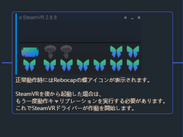
SteamVRを起動する

SteamVR内でPCデスクトップを開き、Rebocapソフトを操作してください。

SteamVR画面以外でヘッドセットの座標が狂まするのを防げます。

VRコントローラーでRebocapの［キャリブレーション開始］をクリックしてください

動作キャリブレーション完了



正常動作時にはRebocapの緑アイコンが表示されます。

SteamVRを後から起動した場合は、
もう一度動作キャリブレーションを実行する必要があります。
これでSteamVRドライバーが有効を開始します。

SteamVRをつつくと、
体の対応する位置に動作制御点が表示されます。

ゲーム内のメニューを開きます。
全身調整の処理 をクリックします。

【認識り防止：有効】の場合、アバターの認識制御点が自動で優位するまでち～10秒待機の要があります。

両足の制御点が方向動がアバターと同一方向を向いていることを確認。
表示された部位に制御は関係認識ずれが制御点に連動されているかを目視確認。
完全一致は不要で、体の左右対称に配置されていれば問題ありません。

最後に左右コントローラーのトリガーを同時に引いてバインドを確定してください。

これで身体のバインディングが完了しました。

制御点が身体のどこら新鮮するか確認したい場合は、
メインメニューを開くことで、
マップや個人用ミラーを表示して制御点の位置を確認できます。

メインメニューの右下にロックアイコンがあります。
解除するとメニューをもう一度から移動できます。

SteamVRがPCにアイコンが表示されない場合、
または制御点が浮すぎる/不足している場合

まずSteamVRを起動、
その後Rebocapの「キャリブレーション」ボタンをクリック
→ これでSteamVRドライバーが確実に活性化します

RebocapのログをPCで開きます。
もし「SteamVRドライバーが検出されません」と表示された場合は、
隣のヘルプボタンをクリックして公式チュートリアルを参照してください。

SteamVRがRebocapのドライバーを起動しているか確認します

その後、SteamVRの指示に従ってSteamVRを再起動します。

RebocapソフトウェアPC内で、対応する出力制御点が複数選択/未選択状態になっていないか確認してください

制御点の向きがずれている・混乱している場合

先頭向のRebocapソフトウェアのキャリブレーションエクササイズ後に歩き回ったら、
初期の下足が原因でずれる可能性があります。

【ミーリセット】をクリックすると、
Rebocapのアバターの姿勢を強制的に正面に補正します。

頭とヘッドセットの方向が一致していない

対処法（2つから1つ選択）

A.【ミーリセット】機能を使用して、
Rebocapのアバターとヘッドセットの方向を再同期します

VRコントローラーの右手Homeボタンを長押しし、
B.【VRヘッドセット起点リセット】を実行すると同時に、
物理的に体の向きを変えることで、VRヘッドセットのSteamVR角度と体の向きを一致させます

この問題が発生する仕組み

QuestやPicoのようなカメラ自律トラッキングシステムでは、
1. トラッキングシステムがスリープや遮蔽によって再起動されると、
再起動後はSteamVRの中心点がこの方向に向いてしまいます。

そして、VRコントローラーの右手Homeボタンを長押しして
【VRヘッドセット起点リセット】機能を実施するのと同じです。

Virtual Desktop

VDストリーミングの機能中に、
2. 【Center to play space】が有効な状態で、左手Homeボタンをダブルクリックして VDのPCデスクトップに戻ると、
SteamVR内のヘッドセットがトラッキング停止・方向が180度回転・両手が地面レベル0.0に落下するなどの問題が発生し、
これによりRebocapはキャリブレーション時に正しいヘッドセット姿勢を処理できなくなります。

これが事前準備の段階でオフにするよう求められている理由でもあります。

3. 仕組みの解析　　Rebocapは VRヘッドセットのような後標の再起動・リサット後の姿は問題が発生しません。
一方、SteamVR自標系では、
VRヘッドセットが復活した後、【首を回したのか体全体を回転させたのかの判断できないジュレーデンガー状態】に陥ります。