

## PMX から変換した VRM の制御

Eroid Studio ではユーザー様が VRoid Studio で作成した VRM モデルを読み込むことができます。しかし、シェアの大きい PMX のモデルを Eroid Studio で使用したいという需要もあると思いますので、この説明書ではその点について説明しています。

### 1 PMX から VRM への変換

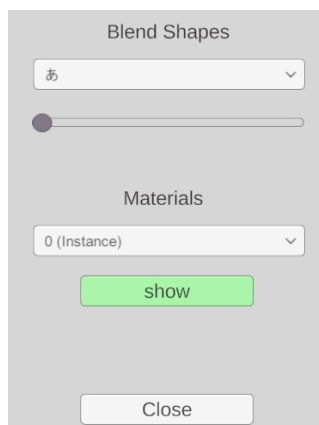
変換方法は複数ありますが、Hobosore 様が github で公開している PMX2VRMConverterEXE を使用するのが簡単です。

### 2 PMX 変換型 VRM の制御

今回は例としてクロエラボ様が販売しているプ○ズマ☆イリヤをお借りして、PMX を VRM に変換したモデルを使用します。VRM Load ボタンを押してファイル選択ダイアログから変換した VRM を読み込みます。



読み込んだ状態で、PMX Type ボタンを押すと左に次のパネルが表示されます。

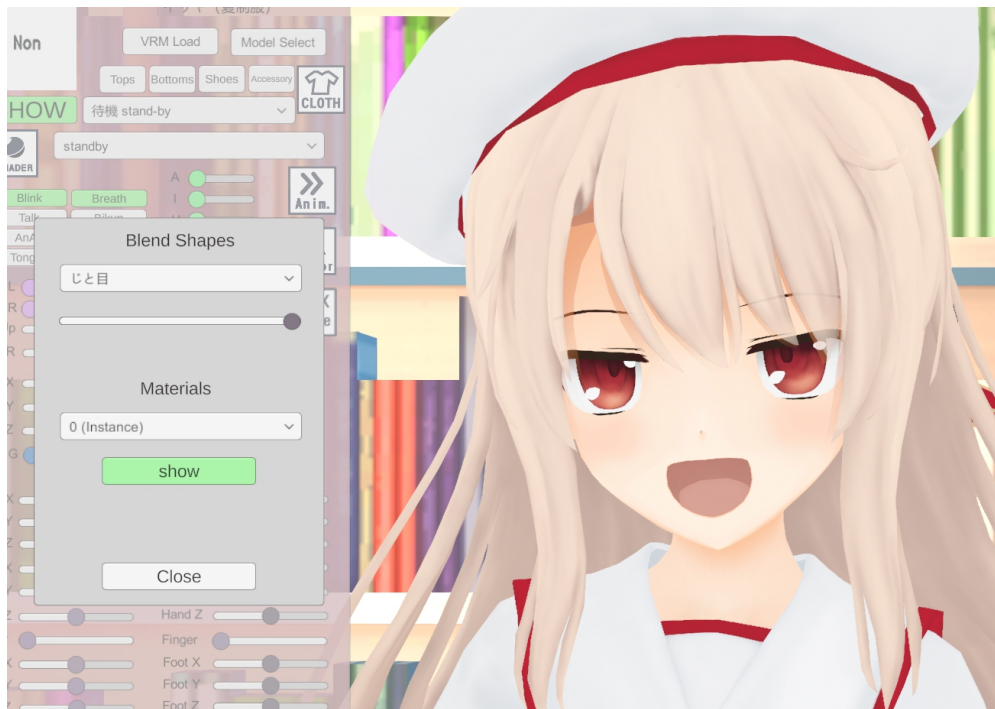


**Blend Shapes**（ブレンドシェイプズ）のドロップダウンメニューから表情や小物を選択することができます。選択したパラメータは下のスライダーバーで値を調整できます。

**Materials**（マテリアルズ）のドロップダウンメニューにはモデルを構成する要素の一覧から衣装や肌などを選択することができます。選択したマテリアルは下の show ボタンで表示/非表示を切り替えられます。

このパネルを閉じるには Close ボタンを押します。

VRoid Studio から生成した VRM よりも、PMX では表情をかなり多く持たせることが可能なのがメリットでもあります。今回お借りしたモデルでは約 150 種類あります。



マテリアルズは数字が連番に成っており、それぞれが何の要素であるかは判りません。ひとつずつ選択して表示/非表示で確認する必要があります。



現状 Eroid Studio では PMX から変換した VRM はまばたきや呼吸、トーク、DOF などが正常に機能しないことが解っていますが、今後のバージョンアップで出来れば対応したいと思います。