

NEWS LETTER

日本発3Dアバター向けファイル形式「VRM」バージョン 1.0が正式リリース！

9/23、VRMワークショップを配信

一般社団法人VRMコンソーシアム（代表理事：石井洋平、所在地：東京都中央区）は、2022年9月22日（木）、同法人が提唱する3Dアバター向けファイル形式「VRM」のバージョン 1.0を正式にリリースしました。

また、9月23日（金・祝）、同バージョンの新機能を紹介する番組「VRM1.0を使ってみよう！新しくなったVRMのポイント解説」を配信します。

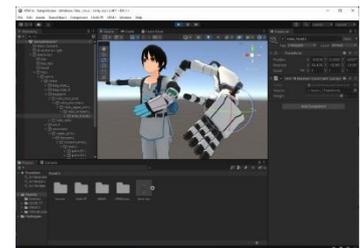


「VRM」は、メタバース時代のインターオペラビリティ（相互運用性）を想定した、プラットフォーム非依存の日本発3Dアバター向けファイル形式です。2018年の誕生以来、メタバースコミュニケーションサービス「バーチャルキャスト」をはじめ、3Dキャラクター制作ソフトウェア「VRoid Studio」やメタバースプラットフォーム「cluster」など、様々なアプリケーションやサービスに対応しています。この度、正式リリースする「VRM」バージョン1.0は、現在広く使われているバージョン「VRM 0.x」の課題やエラーを修正し、必要と思われる機能を追加したバージョンになります。現時点では、Unity用ライブラリ「UniVRM」、「バーチャルキャスト」、3Dデータ共有サービス「THE SEED ONLINE」（一部制約あり）、3Dキャラクター投稿・共有プラットフォーム「VRoid Hub」が対応し、今後さらなる対応拡大が期待されます。

9月23日の番組では、VRMが1.0でどのように変わり、どのようにセットアップすればよいのかを、識者がわかりやすく解説するオンラインワークショップ形式でお届けします。

【VRM 1.0の新機能】

- Constraint機能が使えるようになりました
- SpringBoneのコライダとしてカプセルコライダを使用可能になりました
- 標準ライセンスが明確になりました（VRMパブリック・ライセンス文書 1.0策定）
- あわせて、ライセンス条件フラグが細かくなりました
- ローカル軸の保持が可能になりました（正規化強制条件の撤廃）
- HDRに対応しました
- 表情の標準定義が追加・整理されました



VRM 1.0の新機能 "Constraint" で副腕を連動させている様子

【「VRM1.0を使ってみよう！新しくなったVRMのポイント解説」番組情報】

【配信日時】2022年9月23日（金・祝）20:00-

【チャンネルURL】 <https://www.youtube.com/channel/UCXeHFuWJuWCgBrLxP2FJ8rw>

■ VRMとは

VR時代の3Dキャラクター・アバター使用を想定したプラットフォーム非依存のファイル形式です。従来の3Dモデルとしてのテクスチャやボーンといった情報に加え、視線設定など一人称で操作するアバターに必要な情報を扱えるようにし、環境により異なるスケールや座標系などを統一することで、3Dアバターが配信・ゲームなどあらゆるプラットフォームで使用されることを想定しています。また、人が操作して人格を演じるアバターの特性を考慮して、このアバターを他人が使用しても良いか、暴力表現をしても良いか、などアバター特有の権利までもファイルに埋め込むことが可能です。将来的には3Dモデルの権利保護の機能を兼ね備え、アイテムやアバターの着せ替え販売を実現するなど3Dモデルが流通する際の標準フォーマットを目指していきます。VRMの技術仕様につきましては以下のドキュメントをご覧ください。

<https://vrm.dev/>