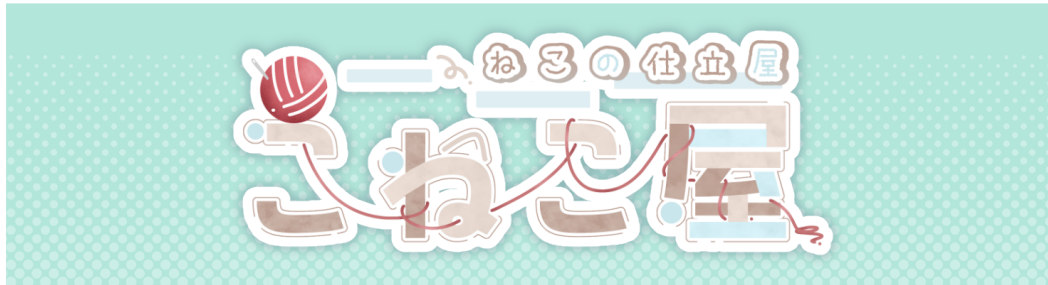


にゃぶかるパーカー説明書

最終更新日 2025/11/15

ねこの仕立屋/にねこ屋 商品説明書
商品「にゃぶかるパーカー」



にゃぶかるパーカー説明書をご拝読頂きありがとうございます！
こちらの説明書がきっかけで購入いただけたら、
購入していただいた方の改変の手助けになりましたら幸いです。
何卒よろしくお願いいたします。

前提

本製品をご利用するには、liltoonおよびModular Avatarが必要です。

※Modular Avatarは必ず最新版をご利用ください。

VRChatSDK3.8.2以外での動作は保証いたしません。

lilToon

<https://booth.pm/ja/items/3087170>

<https://lilxyzw.github.io/lilToon/#/>

Modular Avatar

<https://modular-avatar.nadena.dev/ja/>

導入方法

プロジェクト内の /KONEKOYA/NyabculParker/Prefab/ から、

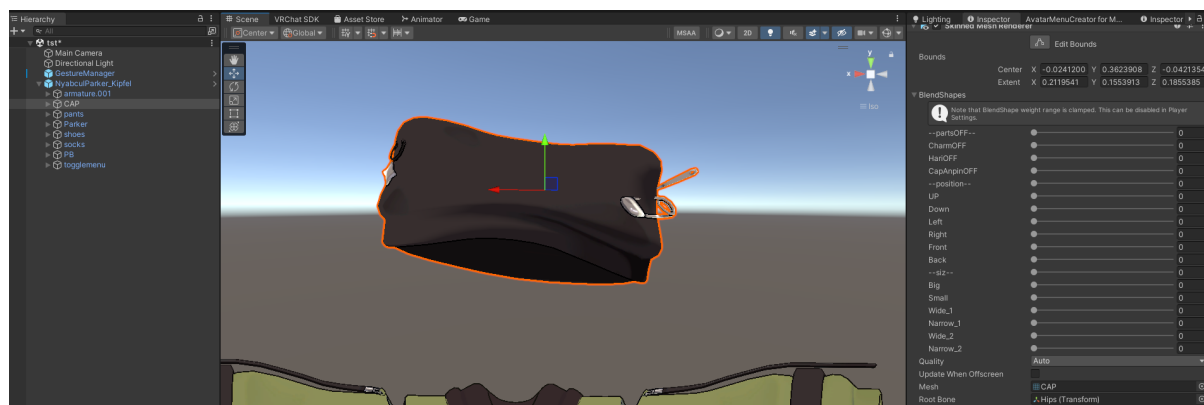
各アバターに対応した名前のPrefabを利用してください。

Prefabは、アバターの直下に直接ドラッグ&ドロップすることで、調整の必要なくお使いいただけます。

※注意※

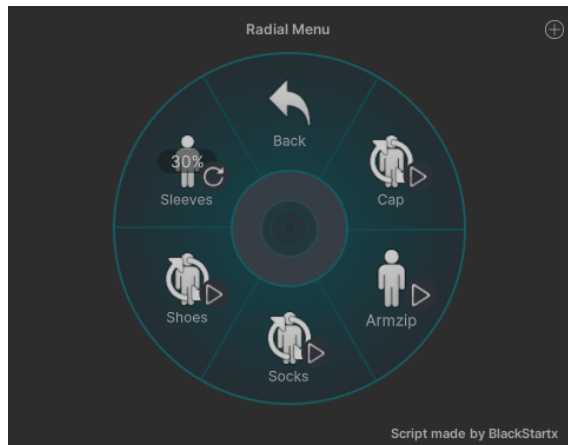
capの初期位置は各アバターのデフォルトヘアーに設定されています。

対応外まめフレンズや髪型の変更を行っている場合は、HierarchyのCAPからシェイプキー等を利用し調整してください。



各メニュー説明

Expression Menu(エクスペッションメニュー)に関する説明です。



Cap

- ▶ キャップの着脱が切り替えられます。
対応アバターのデフォルトヘアのみあほ毛やケモ耳も同時に切り替わります。
(アバター読み込時に自動的に ON になります。)

[一部まめフレンズの対応について]

まめひなた、キプフェル、イルネル以外の耳やデフォルトヘア以外のあほ毛は自動で消える設定がついていないのでご了承ください。

設定方法は[下記](#)にございますので、ご希望の方は各自設定のほどお願いいたします。

Armzip

- ▶ 腕のジッパーの開閉ができます。

Socks

- ▶ ソックスの着脱が切り替えられます。
(アバター読み込時に自動的に ON になります。)

Shoes

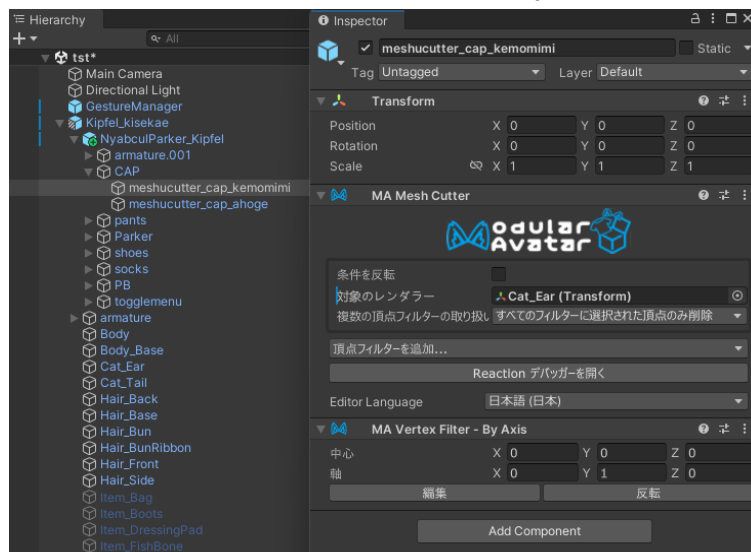
- ▶ 靴の着脱が切り替えられます。
(アバター読み込時に自動的に ON になります。)

Sleeves

- ▶ 袖の長さを調節できます。
(アバター読み込時に自動的に 30 に設定されます。)

対応外やデフォルトヘアー以外をCapの切り替えに対応させる方法

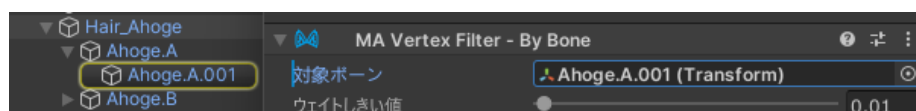
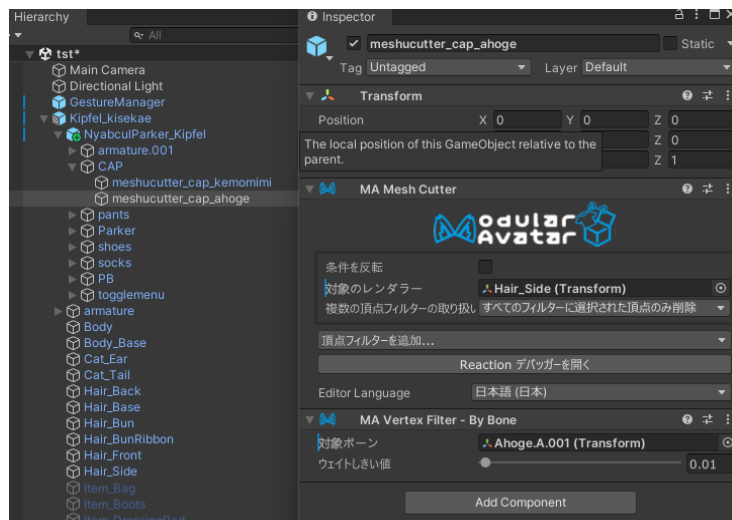
対応アバターのデフォルトヘアー以外に対応させる場合は、各対応アバターのPrefabを、対応外まめフレンズの対応を行う場合はNyabculParker_KipfelのPrefabをご利用下さい。



Hierarchy/NyabculParker_〇〇/CAP/meshucutter_cap_kemomimi

こちらでケモミミの管理をしています。

inspector/MA Mesh Cutter/対象のレンダラー に管理したいケモミミ等をD&Dし、下部にあるMA Vertex FilterのY値を調整し、scene上で完全に見えないようにしてください



Hierarchy/NyabculParker_〇〇/CAP/meshucutter_cap_ahoge

こちらでアホ毛やぴょこ毛の管理をしています。

inspector/MA Mesh Cutter/対象のレンダラー に管理したいケモミミ等をD&Dし、下部にあるMA Vertex Filterの対象ボーンにアホ毛の先端ボーンをD&Dしてください。

※注意※

髪型やアバターの構造によっては対応不可の場合がございます。

サポートは「対応アバターのデフォルトヘアー」のみとなっておりますので

対応外アバターやデフォルトヘアー以外でのサポートや問い合わせは対応いたしません。

色変更について

/KONEKOYA/NyabculParker/Materials/

こちらに、色ごとのマテリアルセットをご用意しております。

対応するマテリアルをD&Dで置き換えて、好きな組み合わせをお楽しみください。

ペイントソフトをお持ちの方は付属のPSDからより詳細な色改変をお楽しみいただけます。

マテリアルMAT_beltとMAT_outfitには、メインカラー2nd/3rdが設定されています。

好きな色に変更したり、好きなパーカーの柄を選んだりできるので、よければお試しください。

設定方法は下記にて説明させていただきます。

メインカラー2nd/3dの詳細.設定方法

メインカラー2nd/3dには簡単に色替えるワンポイント模様が設定されています。

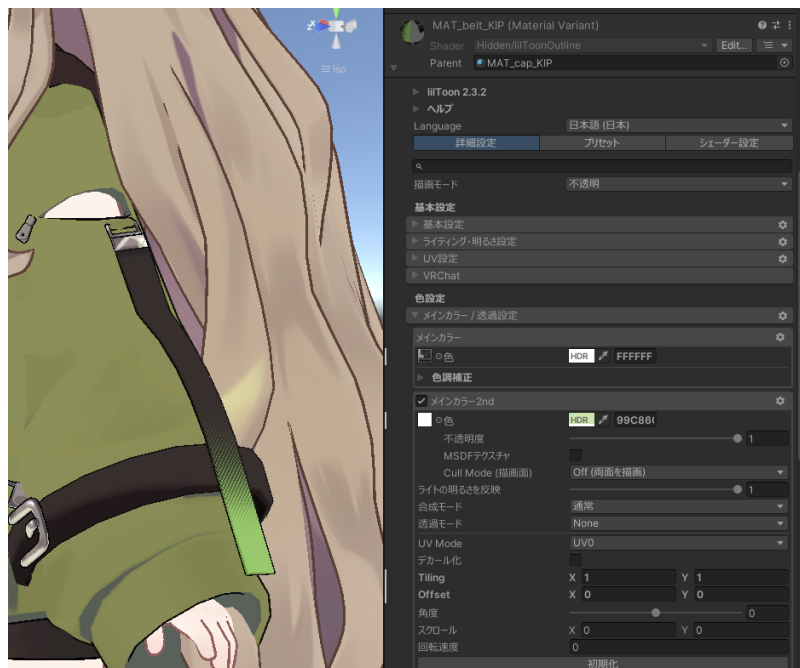
好きな設定をしていただいた後は**焼き込み**を行うことを推奨します。

行わない場合、フレンド外やシールドレベルによって見え方が変わる可能性があります。



メインカラー2nd/3dに利用しているマスクは

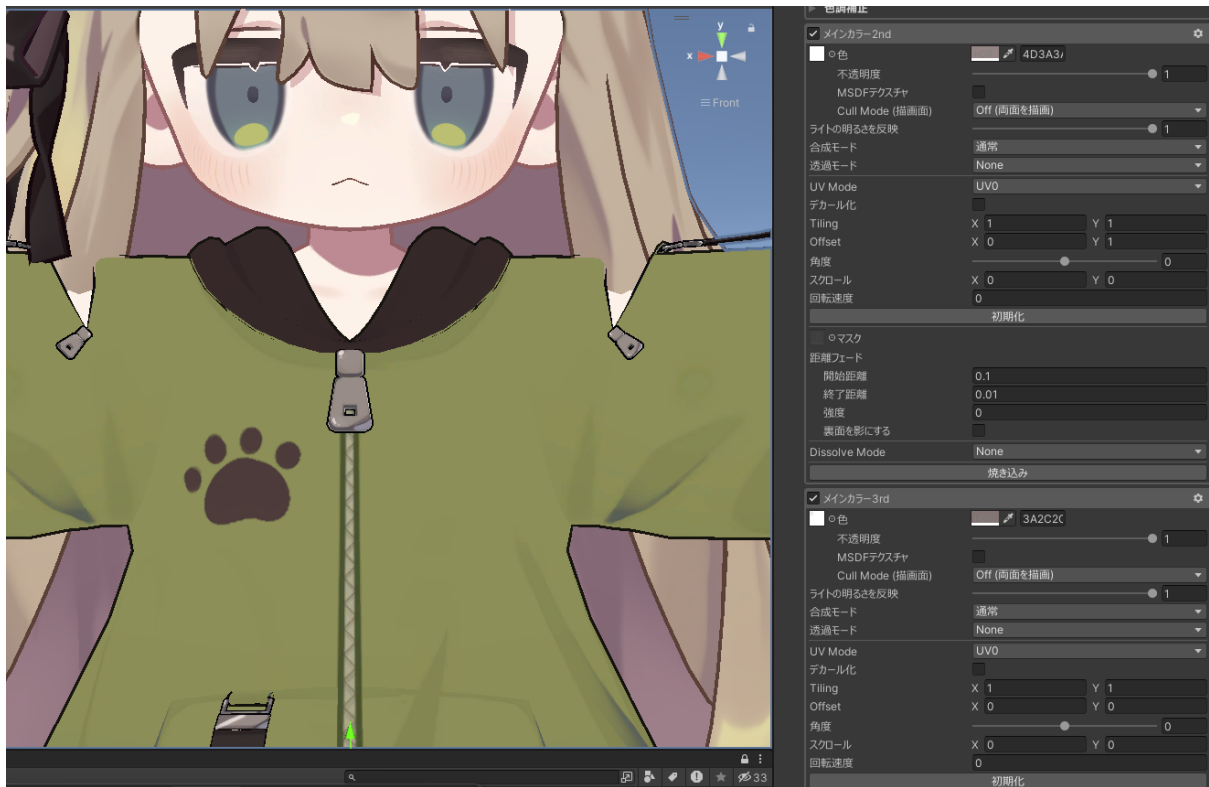
/KONEKOYA/NyabculParker/Texture/_outfitpoint/から確認可能です。



MAT_belt_〇〇

▶メインカラー2ndにトーンのグラデーションが設定されています。

HDRからお好きな色に変更可能です。



MAT_outfit_〇〇

- ▶メインカラー2ndにパーカー右胸のワンポイントのデザインが設定されています。(9種)
HDRからお好きな色に変更可能です。
- ▶メインカラー3rdにフードもしくはポケット色変更マスクが適応されています。
HDRからお好きな色に変更可能です。
不透明度を少し下げておくと元の色と馴染みやすいのでおすすめです。

まめウルフとの併用をされる方へ

本製品はもち山金魚様制作の[「まめウルフ」](#)に対応しています。以下の手順でセットアップを行ってください。

- 1.にゃぶかるパーカーとまめウルフで
「同じ対応アバター」のPrefabをアバター直下にD&Dしてください
- 2.Hierarchy/NyabculParker_〇〇/Parker/にあるシェイプキー「MameWolf」の
値を 100 に設定してください。

以上の手順で、シェイプキーの調整と貫通対策用マスクの適応が完了いたします。

※注意※

「同じ対応アバター」のPrefabが必要になるため、対応は
キプフェル/まめひなた/うささき のみとなっております。
対応外まめフレンズについてはキプフェルもしくはまめひなたのPrefabをご利用下さい。