

AdultFrillWear Readme

執筆:セフィ(@Sephir_tree)

書いた日付:2022/09/30



序文

この度はエルフの森静岡支部より、AdultSummerWearをご購入いただきありがとうございます。
更新履歴、およびお直しに役立つTipsを掲載しています。
ぜひご一読ください。

規約は[ライセンス](#)から、素体そのものの仕様は [EFBody Document](#)に記載してあります。

そのほか [Q&A](#) を見ても解決しなかった場合、Discordに内容を共有しておいていただけると助かります。

アバターについての文章はすべて[テキストドキュメント集](#)にまとめられています。気になることがあればそちらからどうぞ。

この水着は、
[EFBody ver1.1.3](#)以降
[Sephir ver3.6.3](#)以降
[Chesed ver1.2.3](#)以降
[Malkuth ver1.2.6](#)以降
[Netzach ver1.1.2](#)以降
[Hod ver1.0.2](#)以降
を対象としています。

それ以前の素体での不具合には対応しかねますのでご了承ください。

Tips

しっかりと装着ください

本商品は着用者ではなく、「空間に吸着する」性質を持っています。これによってうっかり取り落とす、紛失してしまうといったトラブルからお客様を守っていますが、その性質上、物体が空中に浮くといった不具合が想定されます。

帽子など主に頭部用としての商品は、着用者の頭部位置に合うよう、Armatureより位置調整をお願いします。

柔軟性(シェイプキー)

マルクト等の人でないお客様でも着用できるように、袖は伸縮が可能な素材を使っております。本来の形状から大きく伸縮しているため、動かし方に寄っては破綻が必ず発生します。ご了承ください。

また、バストやヒップの体型の差異にもある程度対応していますが、完全はお約束できないことも併せてご了承ください。

足の傾き

履物の形状に沿って足を傾けてお履きください。
素体の足を傾けるシェイプキーをご利用ください。

宝石の仕様

今回ネックレスの宝石はNineGates様より輸入したものを提供しています。
レイマーチングを利用した宝石は繊細であり、専門知識のない方が触れた場合に不具合が発生する可能性があります。

注意点

- ・やや離れて見る

レイマーチングは画面の占有率によってGPUにかかる負荷が上下いたします。
画面のすべてを覆う程に顔を近づけた場合、処理落ちが発生する可能性があります。

- ・Blenderのメッシュの大きさや位置、回転をCtrl+Aで確定させない

やや技術的な話になりますが、頂点位置を元の状態(Alt+S等で元に戻した状態に)を参照して反射の計算をしています。

オブジェクトモードで形状を変更することは可能ですが編集モードで頂点を移動する、などはご遠慮ください。

- ・ウェイトを入れない

宝石の見た目に影響が出ます。Unityで位置、追従などは変更してください。

マテリアルの設定項目について(商品Readmeより引用)

(Advanced, Basic共通)

Refractive Index: 屈折率です。(色収差がついているものは赤、青、緑それぞれの波長における屈折率を設定できます)

2nd Cubemap: 第二のリフレクションプローブを設定できます。どのワールドでも同じような輝きにしたい場合はこれを設定し、2nd Cubemap Intensityを上げてください。

(Advancedのみ)

Absorption Coefficient: 吸光係数です。値を大きくするとより濃く色がつきます。実際の吸光係数とは一致しません。

Monochrome Reflection: この値を大きくすると反射光の彩度がおちていくので、周囲の色の影響を受けにくくなります。

染め直し(テクスチャ変更)

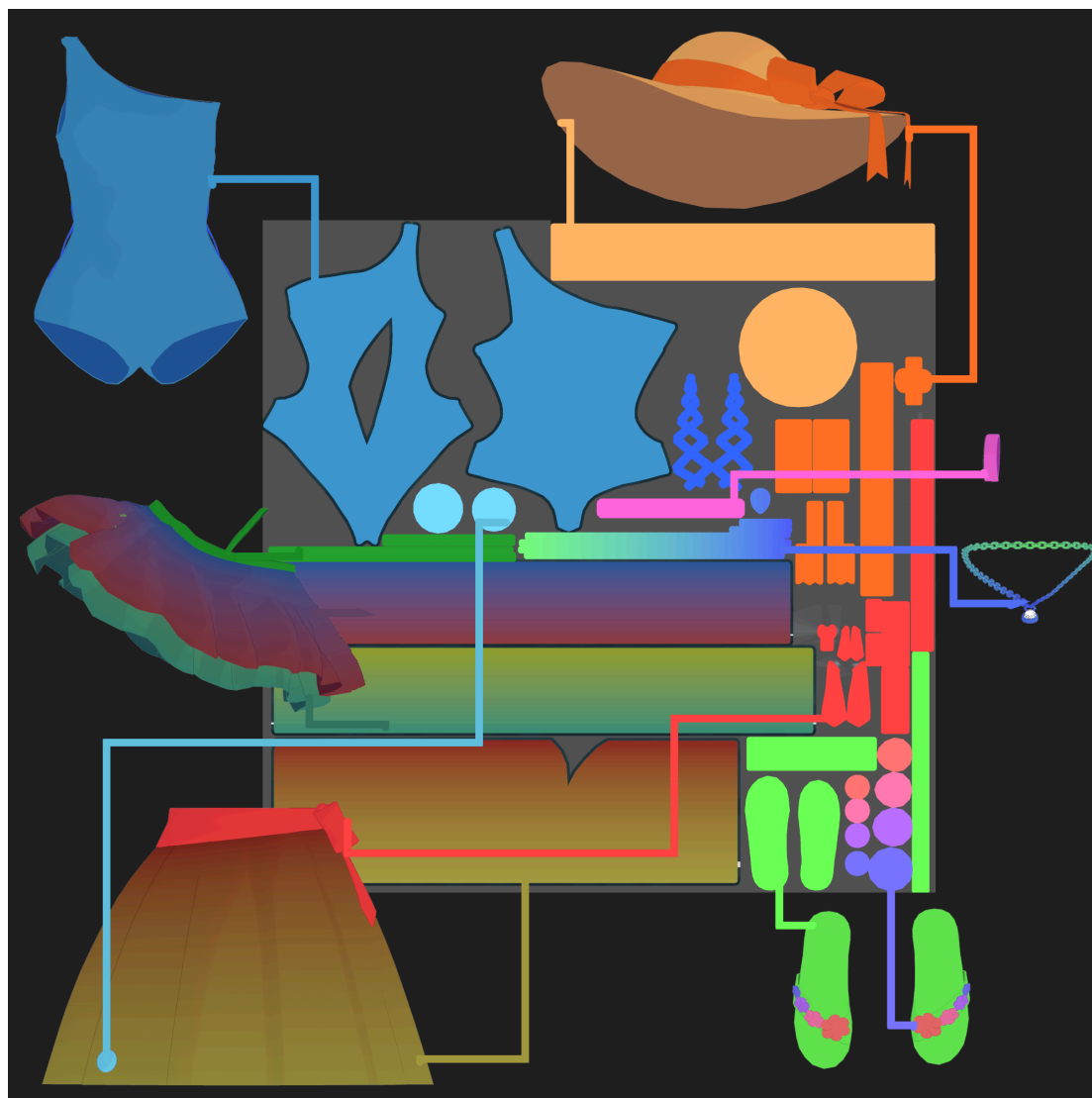
Photoshop、ClipStudioを使っても色落ち等は起こらないことが確認されています。
それ以外での色の変化には対応しかねます。

帽子のつばは2パターンをご用意しております。
詳しくはpsd内をご確認ください。

染色方法にはすべて通常レイヤーではなく、光沢の表現には除算レイヤーを、影色には乗算レイヤーなどを利用している場合があります。

事前にご確認ください。

染色に使用した領域の図です。お役立てください。



謝辞

バグチェック...

魔いたけ
盈虧(えいき)
MARIO-P
ケンジョウ
panjan
ぶらん
nekokitsune1121
時雨プタイル

(敬称略)

宝石提供...

おもちのびる

(敬称略)

And you...

更新履歴

2024/03/17 ver1.1.1

- ・装飾品に滲んだ輪郭線が太くなりすぎてしまっていたので削りました。
- ・宝石部分の追従が有効でなかったため、修正しました。

2022/10/02 販売開始