

## 1. 事前準備

あらかじめ、以下のツールをUnityに導入してください。

lilToon

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

ModularAvatar

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

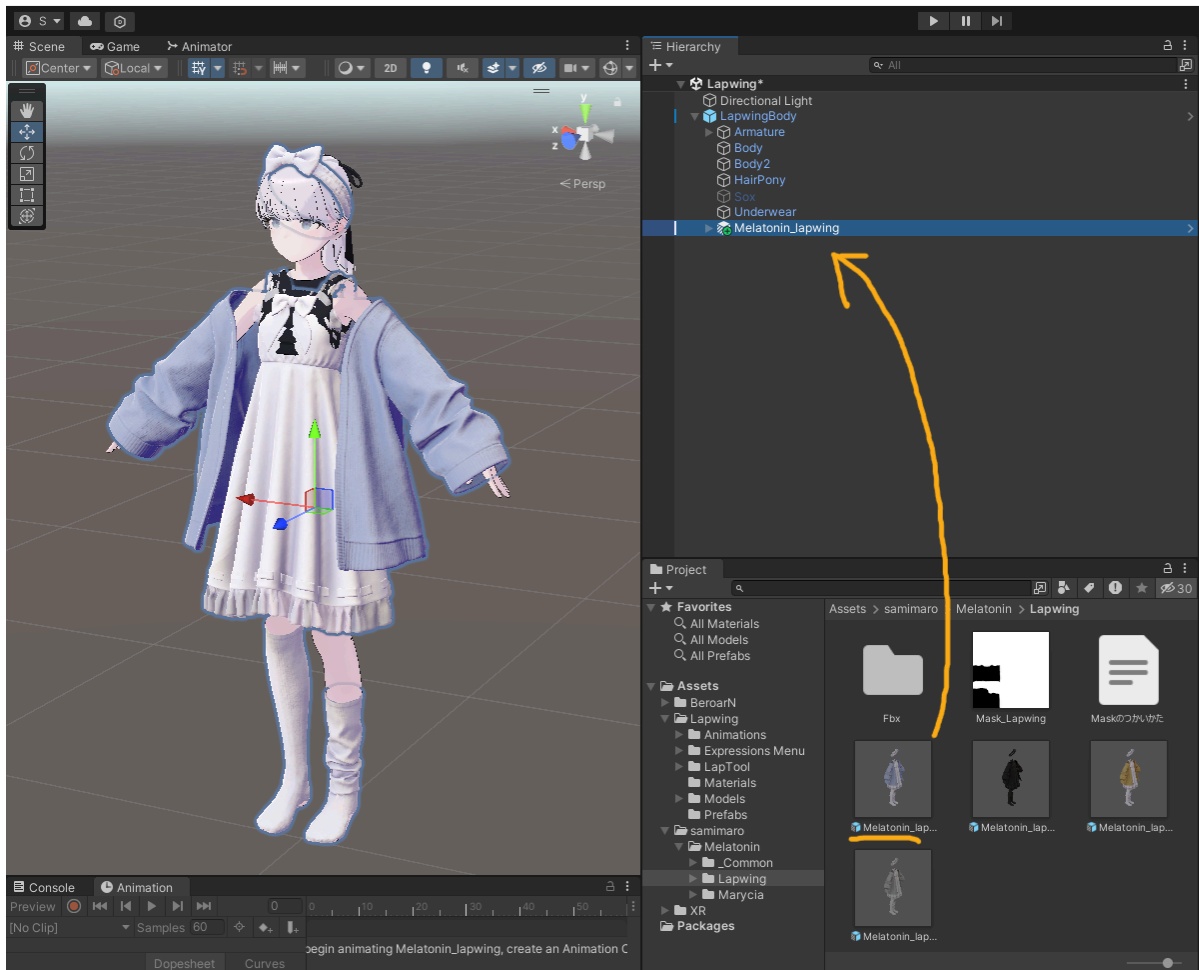
**AAO: Avatar Optimizer**

<https://vpm.anatawa12.com/avatar-optimizer/ja/>

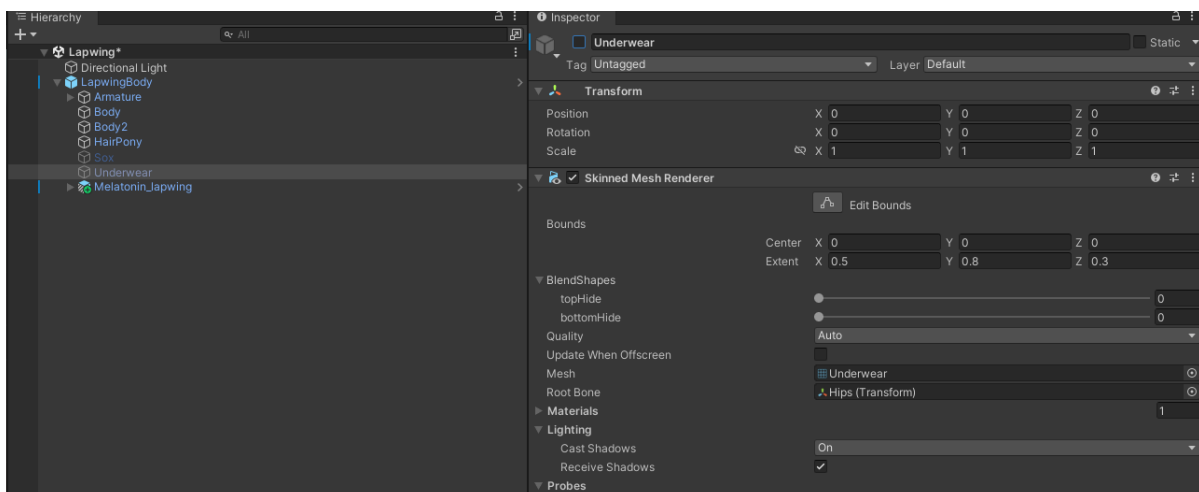
- ## 2. Lapwingちゃんと本衣装のUnitypackageをUnityにインポートし、LapwingちゃんのPrefabをシーンまたはヒエラルキーに追加します。



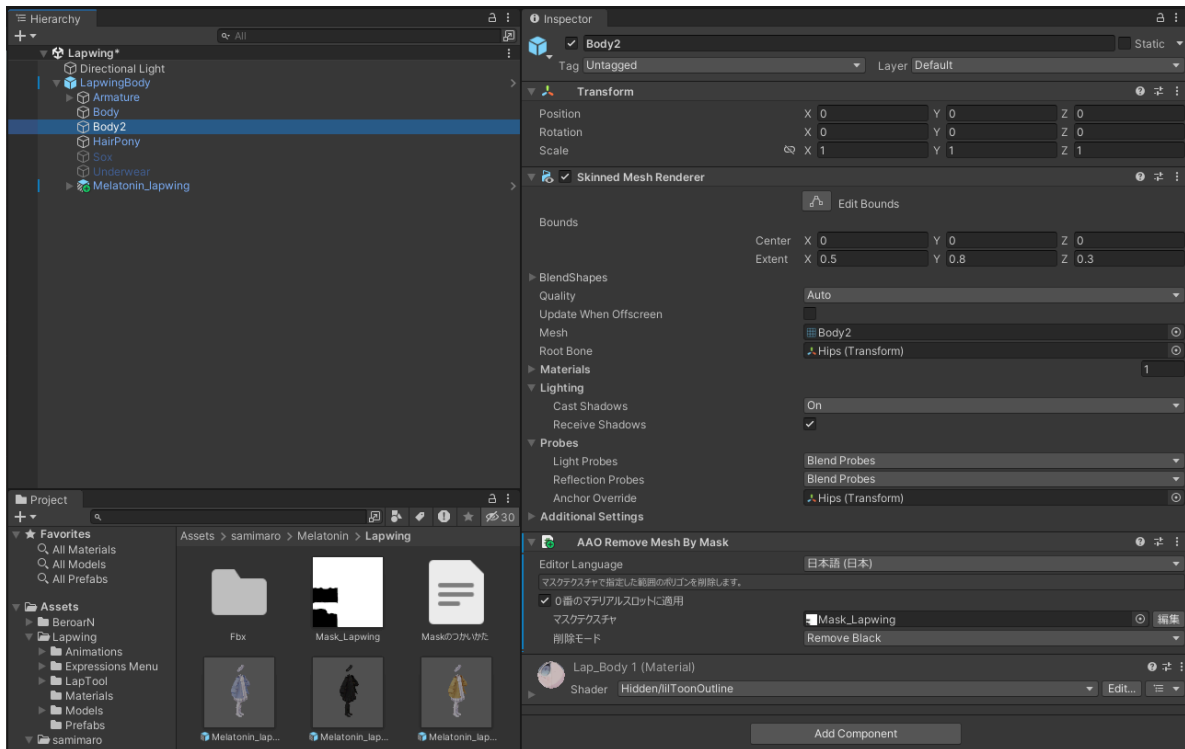
3. 本衣装のPrefabをLapwingちゃんのアバター直下に入れます。



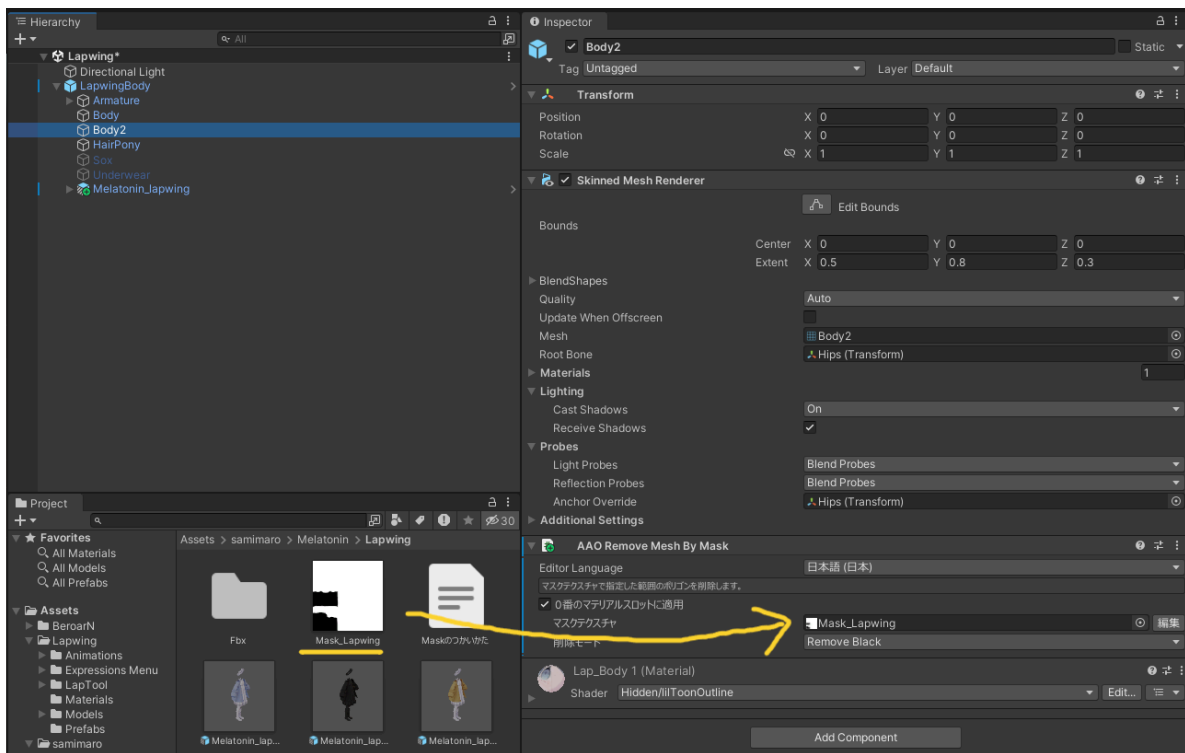
4. UnderwearをOFFにします。



5. Lapwingちゃんの身体のメッシュ(Body2)に  
「AAO Remove Mesh By Mask」コンポーネントを追加します。



6. 「0番のマテリアルスロットに適用」にチェックマークを入れ、  
マスクテクスチャのスロットに「Mask\_Lapwing」を適用します。



7. Body2のメッシュ(橙線で囲われた領域)を見てみましょう。  
右の画像のように、メッシュが消えていれば成功です。(この衣装の場合は腰付近)

戻したい場合は、「AAO Remove Mesh By Mask」コンポーネントを消せばOK

メッシュ削除前



メッシュ削除後

