

レティニア&レティニエッタ専用衣装 『Witherebnight/ウィザードナイト』商品説明書



日付 2025.0514

目次

概要

VRchatへの導入方法

ExpressionMemu解説

ギミック解説

内容物説明

改変Tips

利用規約

概要

レティニア&レティニエッタ専用衣装『Witherebnight/ウィザードナイト』

制作: UnrestDesign / G_3_

ギミック協力: 町下堂 / 黄葉/かどまち

販売ページ: <https://unrestdesign.booth.pm/items/6894127>

本モデルはVRChat(PC)での使用を想定してセットアップされています。

アップロードの際はVRchat Creator Companion(VCC)で作成したUnityProjectをご利用くださ

※Quest版につきましては動作確認を行っておりませんため、

アップロードやQuest変換を行われる際は、ご自身のご判断とご責任にてお願いいたします。

早期購入者限定ギミック(Stick_Nervous_verXXX)やStickについての詳細は

こちらの説明書をご確認ください。

[『Witherednight/ウィザードナイト』付属Stick説明書](#)

データ詳細

Unityバージョン / Unity Version

Unity 2022.3(2022.3.22f1で制作)

前提アセット / Requirements

- lilToon 1.9.0
- Modular Avatar 1.12.5
- VRChat SDK - Avatars 3.8.1-beta.3
- VRChat SDK - Base 3.8.1-beta.3

基本仕様 / Specifications

- ポリゴン数: 107237
- マテリアル: 16個 (商品フォルダ内に21個付属)
- テクスチャ: 38枚 (商品フォルダ内に50枚付属)
- AnimationClip: 5個 (商品フォルダ内に11個付属)
- シェイプキー: 5個
- ExpressionParameters: 2 bit

パフォーマンスランク情報 / Performance Ranking

- Triangles: 107237
- Skinned Mesh Renderers: 9
- Material Slots: 10
- Phys Bone Components: 12
- Phys Bone Transform Count: 63
- Phys Bone Collider Count: 8
- Phys Bone Collision Check Count: 297
- Animator Count: 2
- Bones: 138
- Texture Memory Usage: 92.5 MB

実装

- ・liltoon対応
- ・PhysBone対応
- ・仮面、アウター、Stick着脱 / 持ち替えギミック
- ・衣装ModularAvatar対応

VRChatへの導入方法

1. VCCで新規UnityProjectを作成し、liltoonをimportしてください

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

2. ModularAvatarをimportしてください

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

3.本データのPackage / Witherednight_vXXX.unitypackageをimportしてください

4. Package内のUnrest / UnrestDesign / Witherednight / Prefab / Witherednight.prefabを
レティニア / retinia_Kisekae.prefabのアバター直下のシーンにDDしてください

5. retinia_Kisekae.prefab / body(Material)の描画モードをカットアウトに変更してください

6.色設定/透過設定/アルファマスクを置き換えに変更してください

7.アルファマスクに Package内のUnrest / UnrestDesign / Witherednight / Texture / Mask
/Setup_mask

/body_setupmask.pngをDDしてください



body (Material)



Shader Hidden/lilToonCutoutOutline

Edit...



Unityのバグにより必要な頂点データまで削除されることがあります。不具合が発生する場合は"Project Settings/Player/Optimize Mesh Data"をオフにしてください。

自動修正

lilToon 1.9.0

ヘルプ

Language Japanese

簡易設定

詳細設定

プリセット

シェーダー設定



描画モード

カットアウト

基本設定

基本設定



ライティング・明るさ設定



UV設定



VRChat

色設定

メインカラー / 透過設定



メインカラー / 透過



色 / 透過度

HDR



FFFFFF



このテクスチャはAlphaIsTransparencyとして設定されていません

自動修正

色調補正

メインカラー2nd



色

HDR



FFFFFF

透過度

1

MSDFテクスチャ



Cull Mode (描画面)

Off (両面を描画)

ライトの明るさを反映

1

合成モード

通常

透過モード

None

UV Mode

UV1

デカル化



ミラーモード

通常

複製モード

通常

X座標

0.5

Y座標

0.5

X軸サイズ

1

Y軸サイズ

1

角度

0



8. 6~7と同様の手順でBody / face(Material) にPackage内のUnrest / UnrestDesign / Witherednight /

Texture / Mask / face_setupmask.pngをsetupしてください

9. Package内のUnrest / UnrestDesign / Witherednight / Prefab / Stick.prefabを
レティニア / retina_Kisekae.prefabのアバター直下のシーンにDDしてください

10. 上部メニューバーからVRChat SDK>Show Control Panelを開き、
Build & Publish for Windowsを押してVRCにアップロードしてください

※stickはレティニアの場合位置調整は不要です

上記の導入方法はレティニアに導入する場合に限ります。

細かい位置調整や非対応アバターへの調整方法につきましてはこちらの説明書をご確認ください

ExpressionMemu解説

衣装関連

- ・Maskswitch: マスクを表示
- ・Outerswitch: アウターを表示

Stick関連

stick

- ・StickSwitch: 肩にいるStickを右手に表示(ハンドジェスチャー固定)
- ・GrabSwitch: Stickの持ち方を変更(StickSwitchが有効の場合)(ハンドジェスチャー固定)

Stick指パッチングミック解説

ON/OFF

Stickを呼出したいときや待機モーションに戻したい場合は
右手を腰より上にあげた状態で左手指パッチンをしてください

持ち方変更

Stickの持ち方を変更する場合はStickを手を持った状態で
右手を腰より下に下げた状態で左手指パッチンをしてください

※retinia_FingerSnap_MAを必ず一緒に導入してください

それ以外での動作は確認が取れていません

こちらから動作確認ができます

<https://x.com/crq0q/status/1933797042926858268>

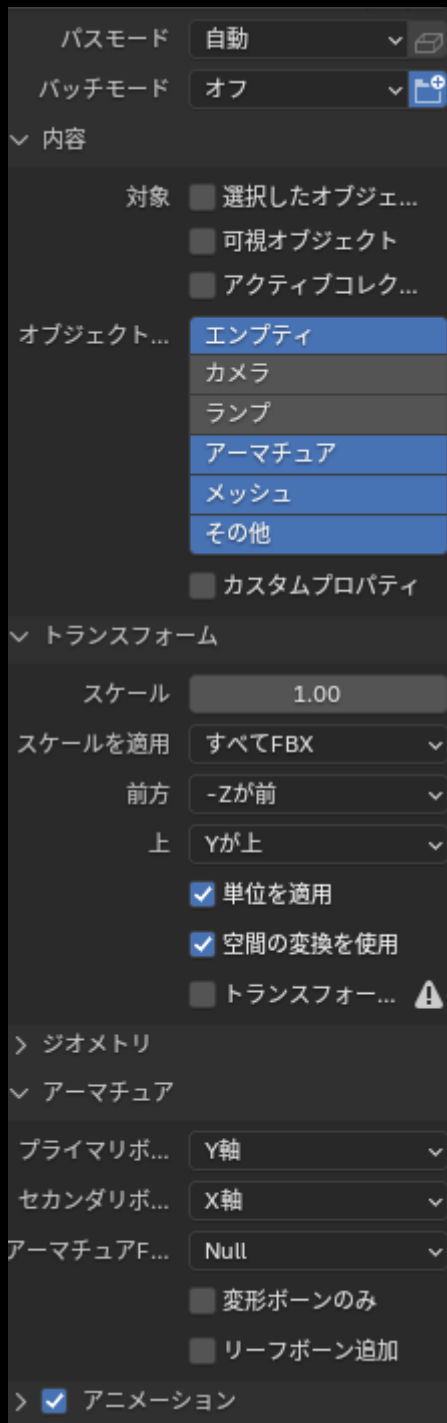
内容物説明

[FBX]

-Witherednight.fbx(衣装)

-Stick.fbx(Stick)

以下出力方法になります



シェイプキー内訳

inner(服のインナーのメッシュ)

- ・貫通防止、形状調整(5)

Stick

- ・長さ調整、形状変化(3)

[Texture]

matcapやnomalmapは適宜UnityPackage内データからご利用ください

- ・inner_shorts.png

インナーと下着のテクスチャです

- ・Pants.png

ズボンのテクスチャです

- ・shirt_belt.png

シャツとベルトとリボンのテクスチャです

- ・outer.png

アウターのテクスチャです

- ・Mask_pierce.png

マスクとピアスのテクスチャです

- ・Stick.png

杖のテクスチャです

- ・Boots.png

靴のテクスチャです

- ・shirt_silver.png

シャツとベルトとリボンのテクスチャです

- ・outer_silver.png

アウターのテクスチャです

- ・Mask_piercesilver.png

マスクとピアスのテクスチャです

- ・Stick_silver.png

杖のテクスチャです

- ・Boots_silver.png

靴のテクスチャです

[Licence]

VN3ライセンスファイルが含まれています。必ずご確認ください。

[Package]

- ・Witherednight_vXXX.unitypackage

unitypackageデータです

hysBone,liltoon, アニメーションがセットアップ済みのプレハブや

それに付随するデータ一式が内包されています

Package内データ解説

- Prefab一覧

- ・Witherednight.prefab

衣装と仮面のセットアップです

- ・Stick.prefab

杖のセットアップです

- Animationフォルダ

Animator,AnimClip,AvatarMask,Blendtree,VRCMenu,データがそれぞれ格納されています

- fbxフォルダ

Fbxデータが格納されています

- materialフォルダ

各種設定済みliltoonマテリアルと使用しているTextureを格納しています
