ヴォルカ説明書

ヴォルカ スペック
VRChatでの使用を想定したオリジナル3Dモデルです。
unity2022.3.22f1　VRC_SDK3.0　PhyBone対応
PC版、mobile版VRChatに対応



♦技術仕様

Unity対応 ：2022.3.22f1
VRChat SDK ：SDK3.0（Avatars 3.0）

PhysBone対応 :あり
LipSync対応 :あり
eyelook対応 :あり(初期設定OFF)
パフォーマンスランク
Windows: Very Poor / Android:製作中 / iOS:製作中

♦モデル情報(PC版)

総ポリゴン数 :117,136
マテリアル数 :7
lilToon Shader 使用

・設定済み表情:18種類
・表情切り替え時1部ケモ耳、しっぽ揺れモーションあり
・表情用Blend Shape : 345種類
・髪用Blend Shape : 9種類
・素体用Blend Shape : 36種類
・AFKモーション設定済み
・Idle・Sit判定モーション設定済み
・VRCHat内での衣装着脱メニュー付き
・VRChat内での狼耳、しっぽ着脱メニュー付き
・VRChat内での髪/衣装/エミッションの色変更メニュー付き
・VRchat内でのケモノ化メニュー付き
・VRchat内での表情固定メニュー付き
・Selfie Expression(WEBカメラトラッキング)非推奨

♦モデル情報(PC Poor版)

総ポリゴン数 :69,923
マテリアル数 :7
lilToon Shader 使用

・設定済み表情:18種類
・表情切り替え時1部ケモ耳、しっぽ揺れモーションあり
・表情用Blend Shape : 345種類
・髪用Blend Shape : 9種類
・素体用Blend Shape : 36種類
・AFKモーション設定済み
・Idle・Sit判定モーション設定済み
・VRCHat内での衣装着脱メニュー付き
・VRChat内での狼耳、しっぽ着脱メニュー付き
・VRChat内での髪/衣装/エミッションの色変更メニュー付き
・VRchat内でのケモノ化メニュー付き
・VRchat内での表情固定メニュー付き
・Selfie Expression(WEBカメラトラッキング)非推奨

♦モデル情報(Android / iOS版)

総ポリゴン数 :19,921
マテリアル数 :2
Toonlit Shader 使用

・設定済み表情:18種類
・表情切り替え時1部狼耳、しっぽの動きあり
・表情用Blend Shape : 345種類
・AFKモーション設定済み
・Idle・Sit判定モーション設定済み
・VRchat内での表情固定メニュー付き
・Selfie Expression(WEBカメラトラッキング)非推奨

Mobile版の注意点
※ライトモデルの為、PC版の完全な表現とは異なります。

【NekoNoNaguriai】オリジナル3Dモデル利用規約

3Dモデルのご利用前に、必ず以下のドキュメントをご確認ください。
※本利用規約は、NNNが提供するすべてのオリジナル3Dモデルに適用されます。

利用規約(JP)

Terms of Use(EN)

使用条款(ZH)

이용약관 (KO)

クレジット

合同サークルNekoNoNaguriai (NNN)

お問い合わせ先
NekoNoNaguriai BOOTH:https://nekono-naguriai.booth.pm/
NekoNoNaguriai X:https://x.com/nekononaguriai

更新履歴

2026.7.10
【販売開始】
ver1.1

🔰VRChatへのアップロード手順🔰

1. 事前準備

アバターをアップロードするには、VRChatアカウントのTrust Rankが「**New User**」以上である必要があります。

以下の公式ドキュメントをご確認のうえ、ご自身のアカウントが条件を満たしているかどうかご確認ください。
https://docs.vrchat.com/docs/vrchat-safety-and-trust-system#the-trust-system

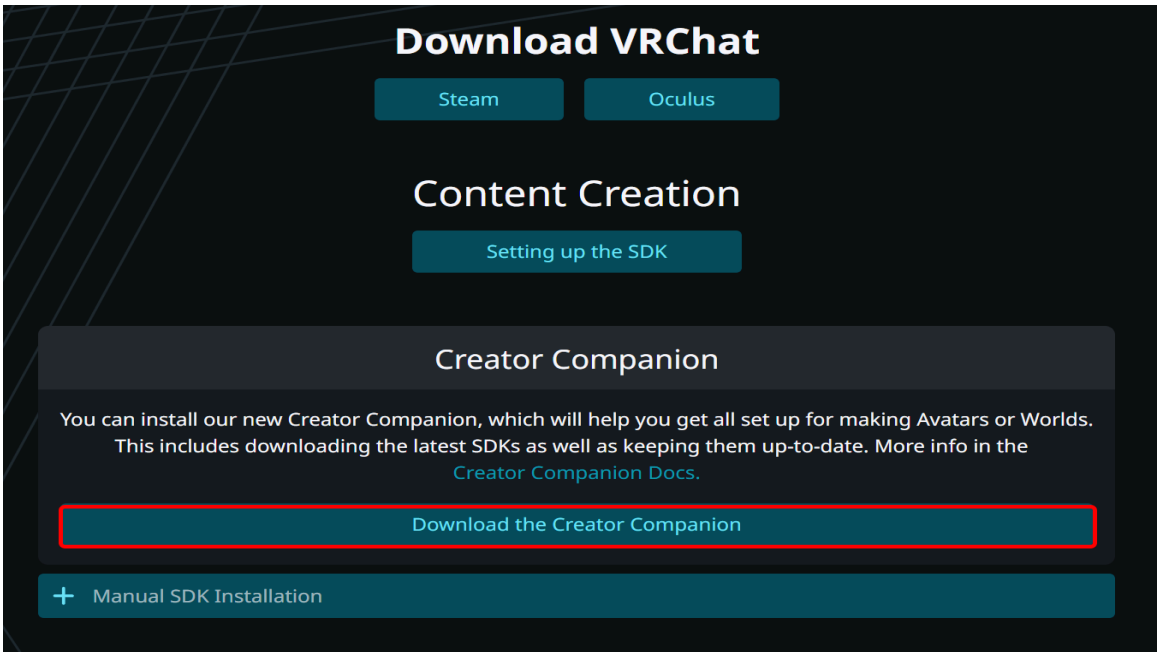
2. unity 2022 3.22f1 のダウンロード・インストール

以下のUnity公式サイトからダウンロードして、インストールを行ってください。
◇unity 2022 3.22f1 のダウンロード・インストール

「**Volca_ver_1.1**」は、(Unity 2022.3.22f1) にて動作確認済み

3. VRChat Creator Companion (VCC) をダウンロード・インストール

以下のVRChatウェブページから「**Download the Creator Companion**」をダウンロードして、インストールを行ってください。
◇VRChat Creator Companion (VCC) をダウンロード・インストール



4. 「Volca」に必要なツールをVCCに追加する

1.lilToon Shaderをダウンロード・インストール

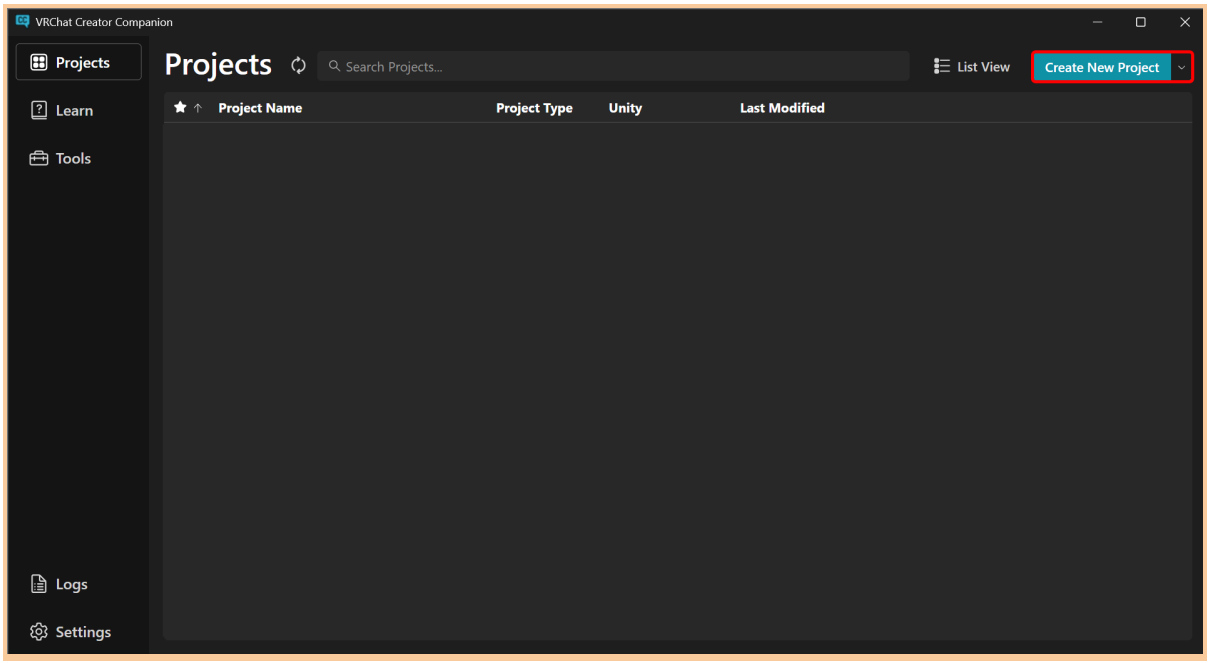
lilToonのウェブページで「**VCCに追加**」をクリック。手順に従ってVCCに追加
◇lilToon Shaderをダウンロード・インストール



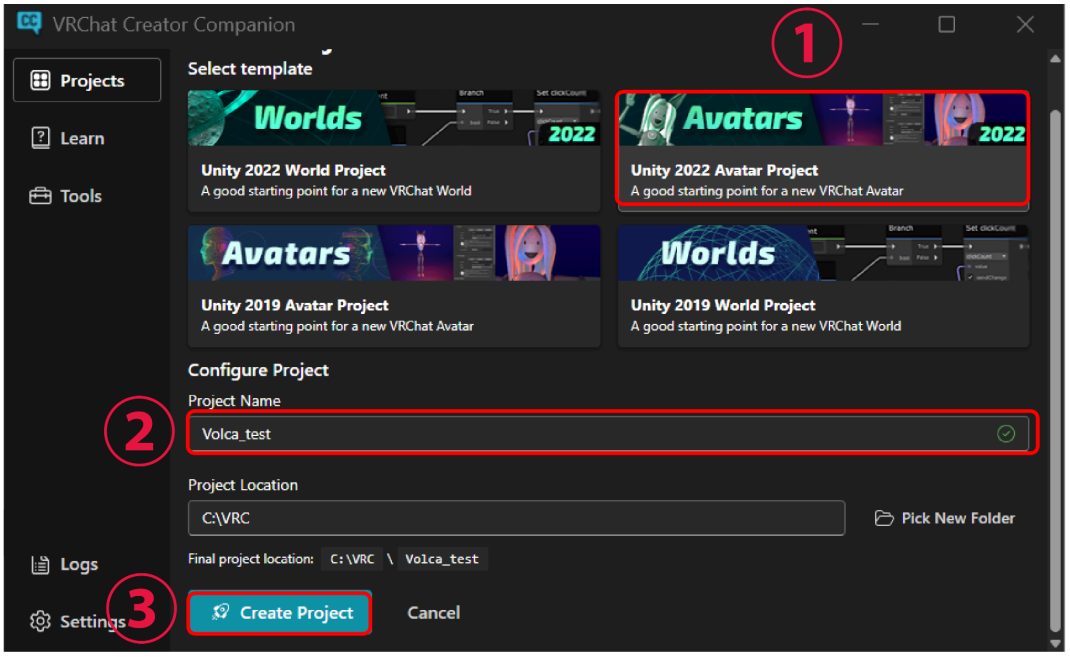
5. UNITYの起動

1.VCCを再起動し、新規プロジェクトを作成

右上の「**Create New Project**」を選択。



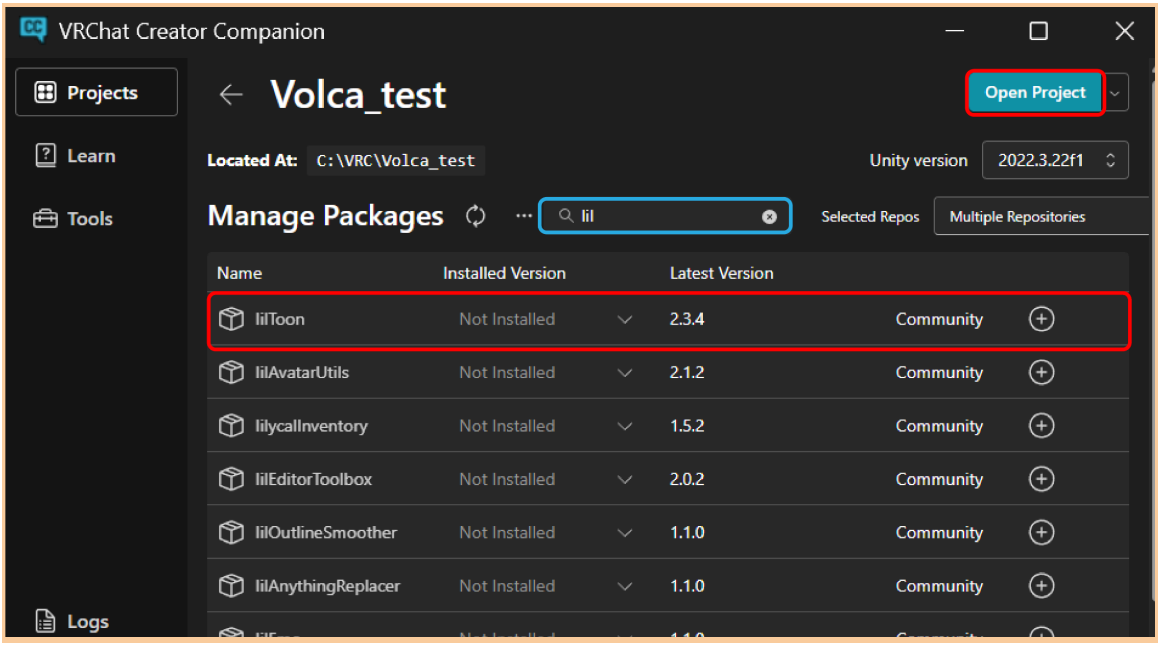
「①.Unity 2022 Avatar Project」を選択し「②.Project Name」を任意で変更後、
新規プロジェクト「③.Create Project」を作成。



※プロジェクト名等、日本語が含まれるとアップロードに失敗する場合がございます。
英字で命名されていることを確認してください。

2.プロジェクトに「liltoon」を追加し、Unityを起動。

CreateProjectのあとManage Packagesが開きます。
「lilToon」を探して右の＋で追加。
上部真ん中にある「🔍Search Packages…」からも文字検索できます

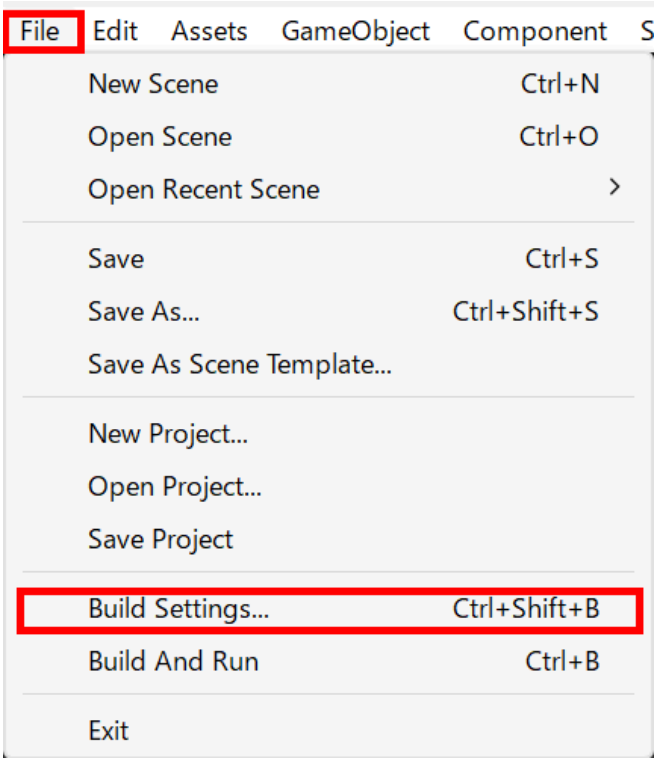


＋で追加後、右上の**「Open Proje」**をクリックしてプロジェクトを開く。
(読み込みに時間がかかります)

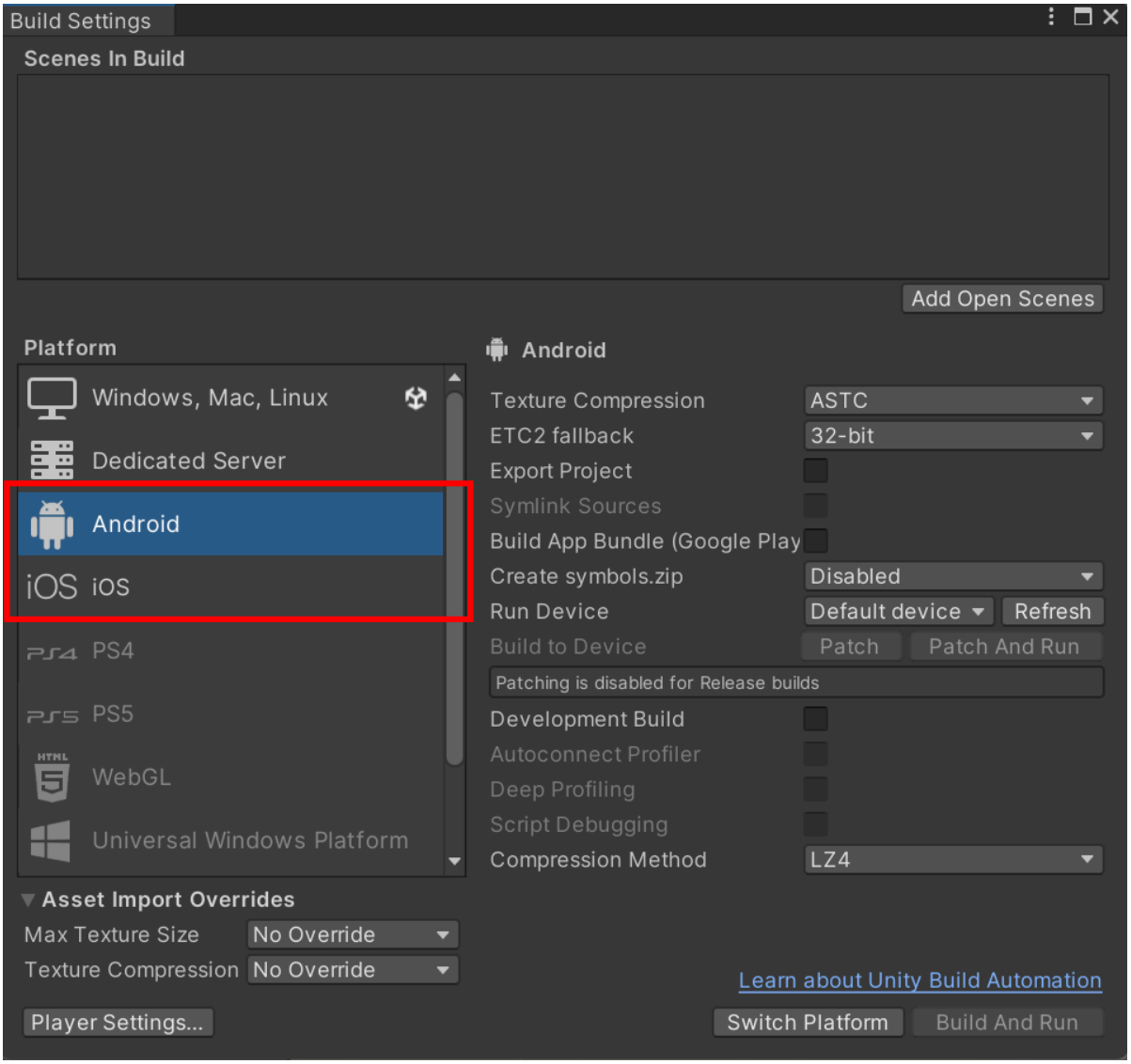
6. Android・iOS Build Supportの確認

Windows・Android・iOS向けに対応しておくことで、VRChatをPCデスクトップ、Quest単体、等どの環境で起動しても使用中のプラットフォームに応じて自動的に適切なアバターが表示されます。

Unityの画面が開いたらUnity上部メニューより**「File→Build Setting」**の順に選択して
「Android Build Support」・「iSO Build Support」の2つがインストールされているか
確認してください。
(2025年12月時点の画面ですunity公式より変更がある場合がございますので適宜ご対応ください)

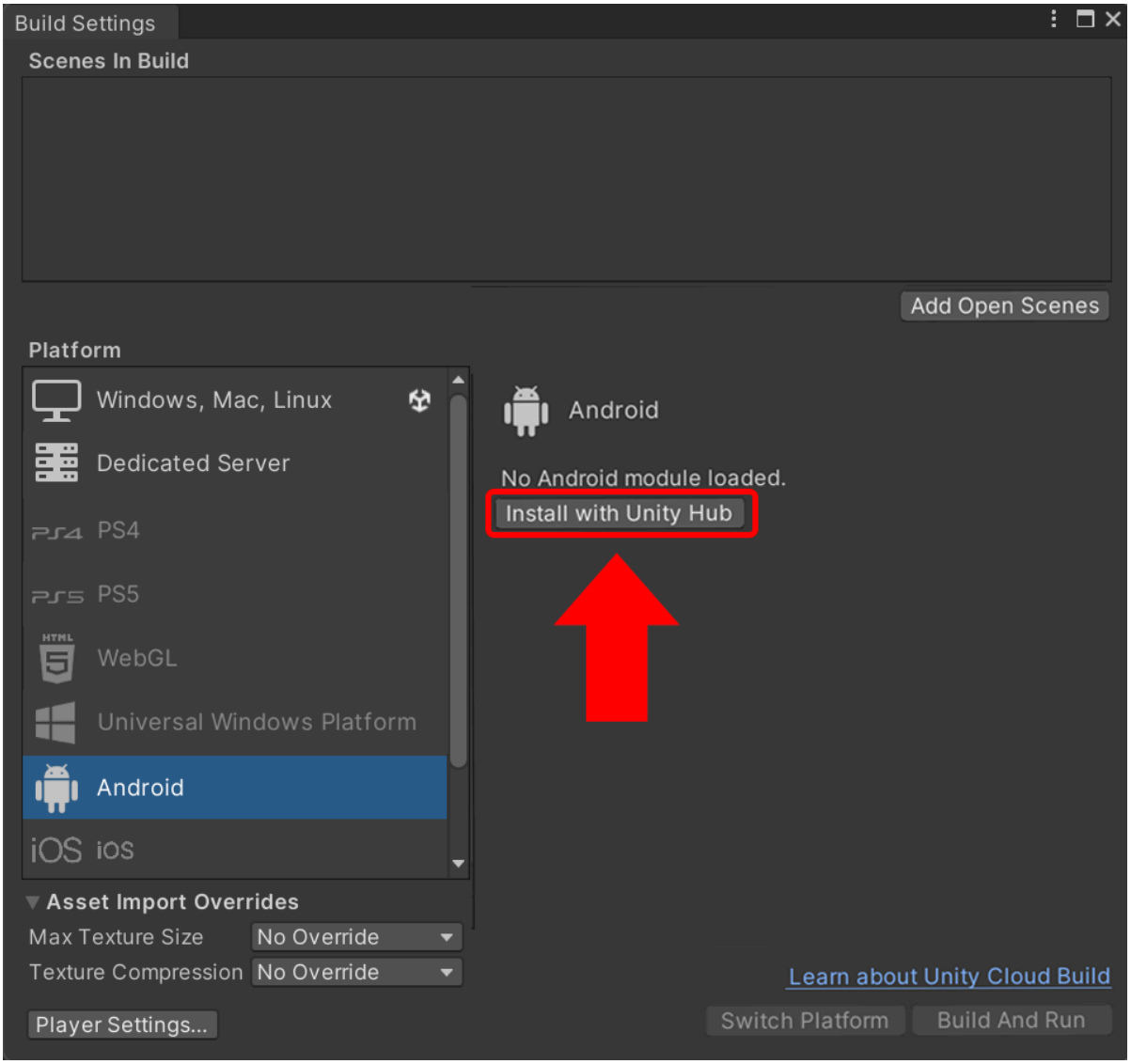


Android・iSO Build Supportがインストールされている場合。

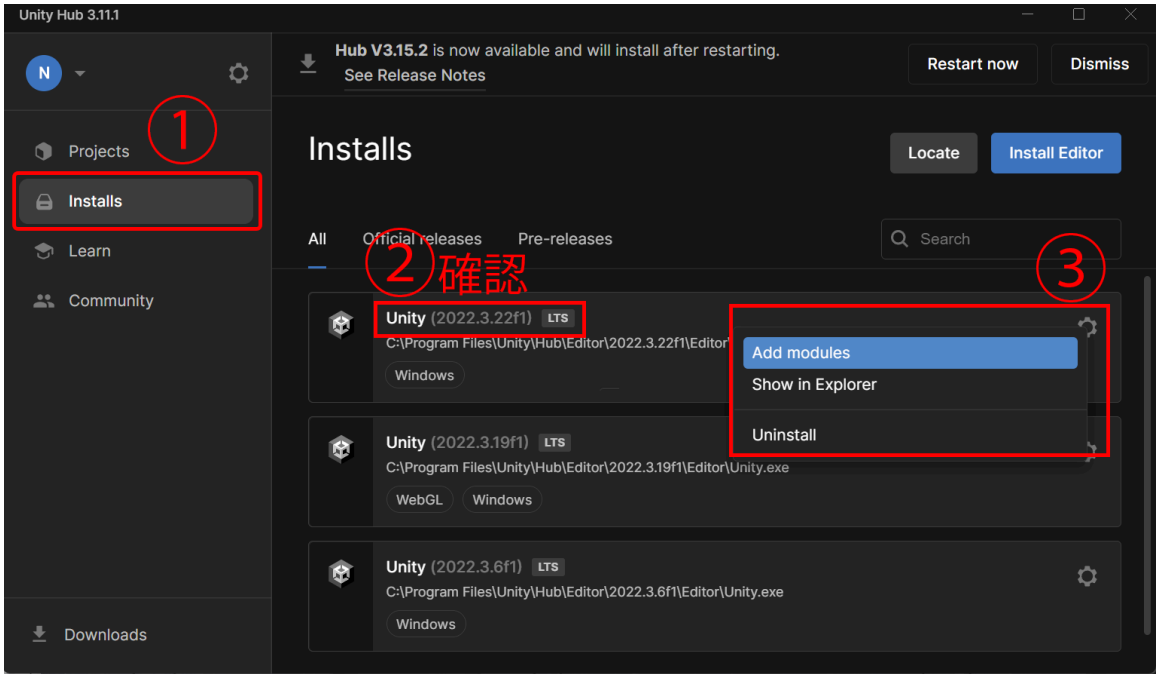


「**Android Build Support**」「**iOS Build Support**」がインストールされている方は7.へ

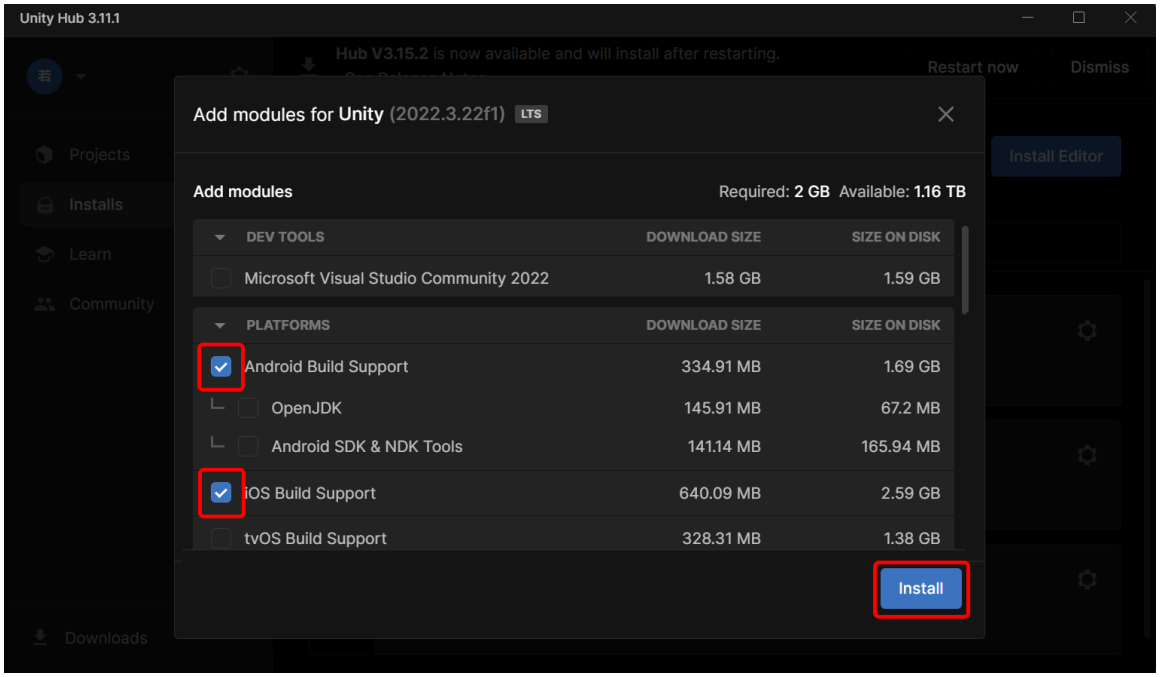
Android･iSO Build Supportがインストールされていない場合「**Install with Unity Hub**」
をクリックします。



Unity Hubを起動し、「①.**Installs**」をクリックし**Android・iOS Build Support**をインストールしたい「②.**Unity(2022.3.22f1)**」を確認し右の「③.歯車マーク」から**Add modules**をクリック。



「**Android Build Support**」「**iOS Build Support**」にチェックを入れ「**Install**」をクリック。

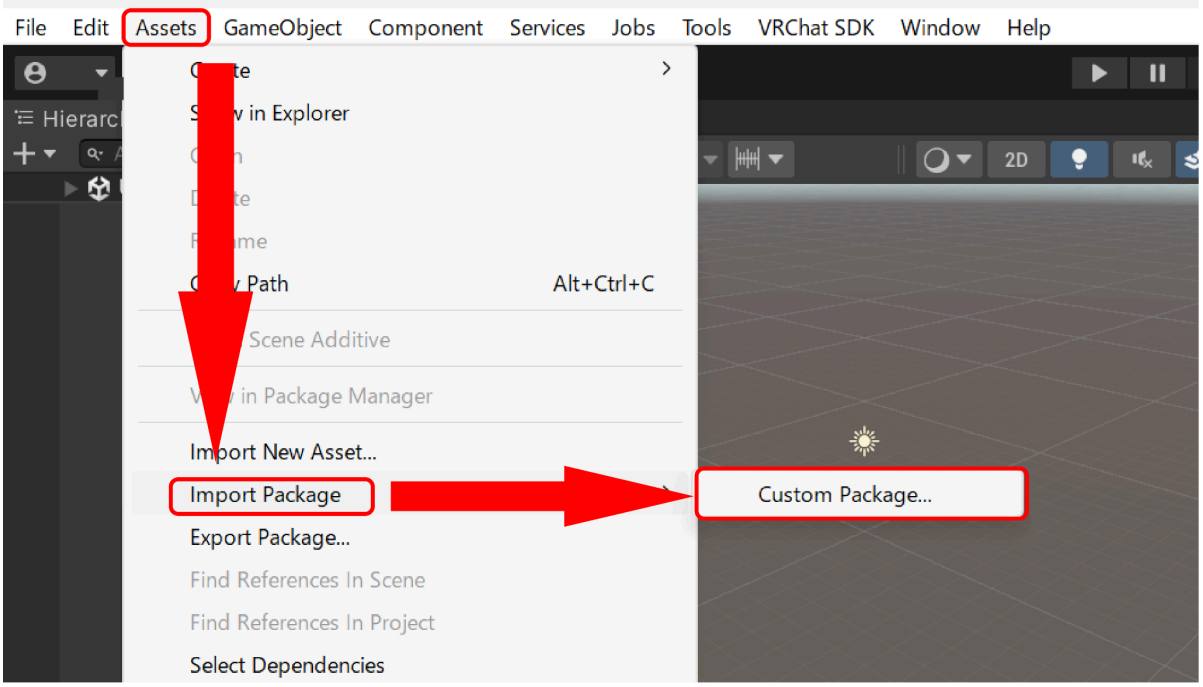


インストールが完了したらUnityを再起動。

7. アバターのアップロード準備

1.Volcaをプロジェクトにインポート

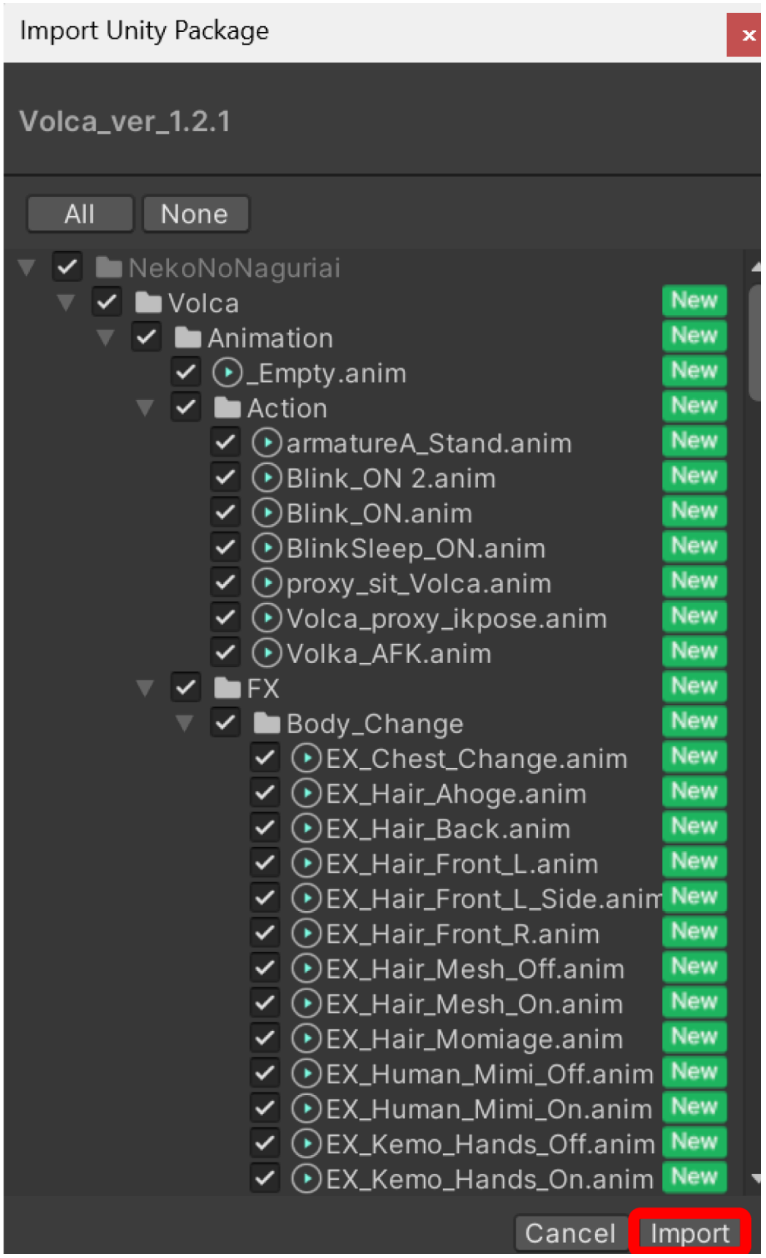
Unity上部メニューより「**Assets→Import Pakage→CustomPackage**」の順に選択。



ご購入いただいた「**Volca_ver_1.2.1**」のフォルダ内にある
「**Volca_ver1.2.1.unitypackage**」を選択。

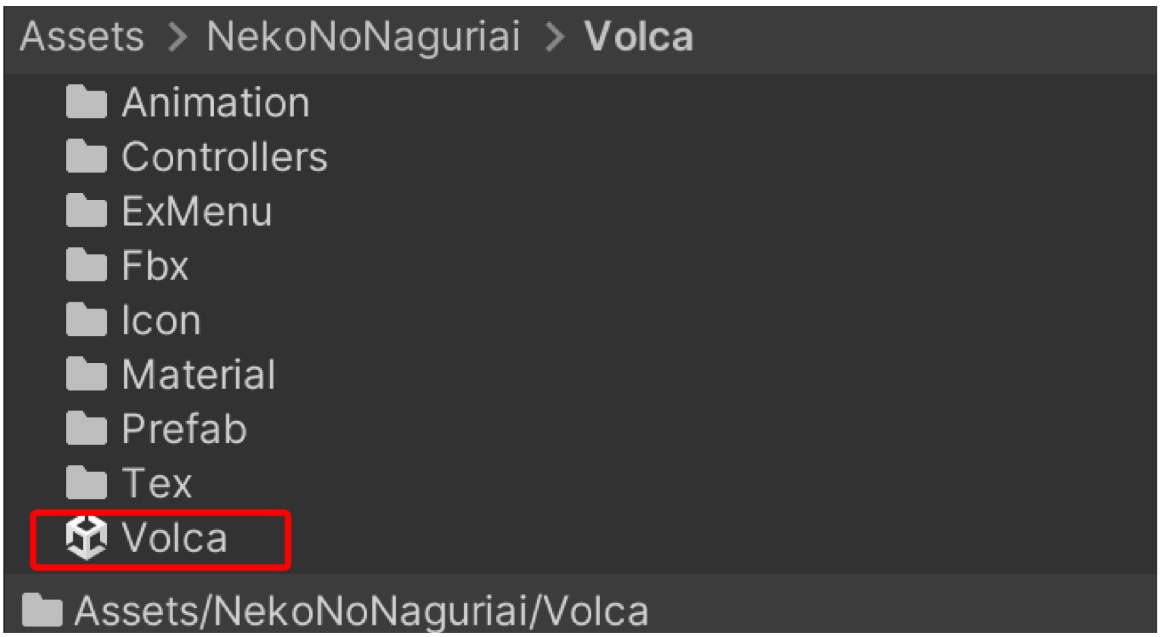


すべて「**Import**」



2.アバター設置済のSceneを開く

Projectタブ内のAssets > NekoNoNaguriai > Volcaフォルダ内にある「**Volca**」Sceneをダブルクリック。



3.アップロードするモデルの選択

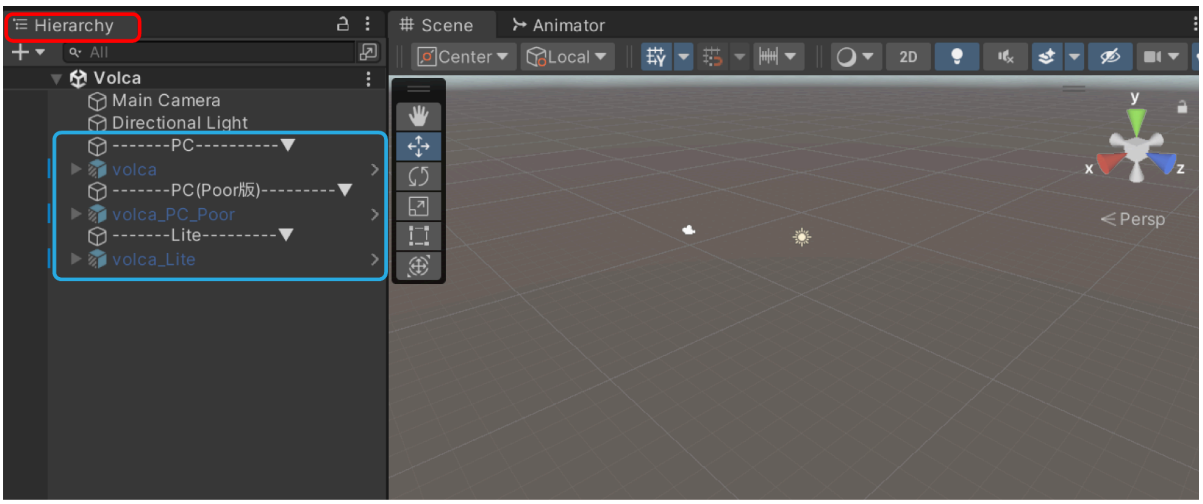
Hierarchy以下に**PCモデル**と**Liteモデル(Andoroid / iOS)**の**Volca**が配置されます。
インポート直後は**Scene**上にアバターが表示されませんので下記説明をよくご確認の上進めてください。

♦**Hierarchy**下では**PC**・**PC(Poor版)**・**Lite**とあります。

・**PC**=**PC版**（パフォーマンスランク**very poor**）△**117,136**
製作者が意図したデザインのモデルです。

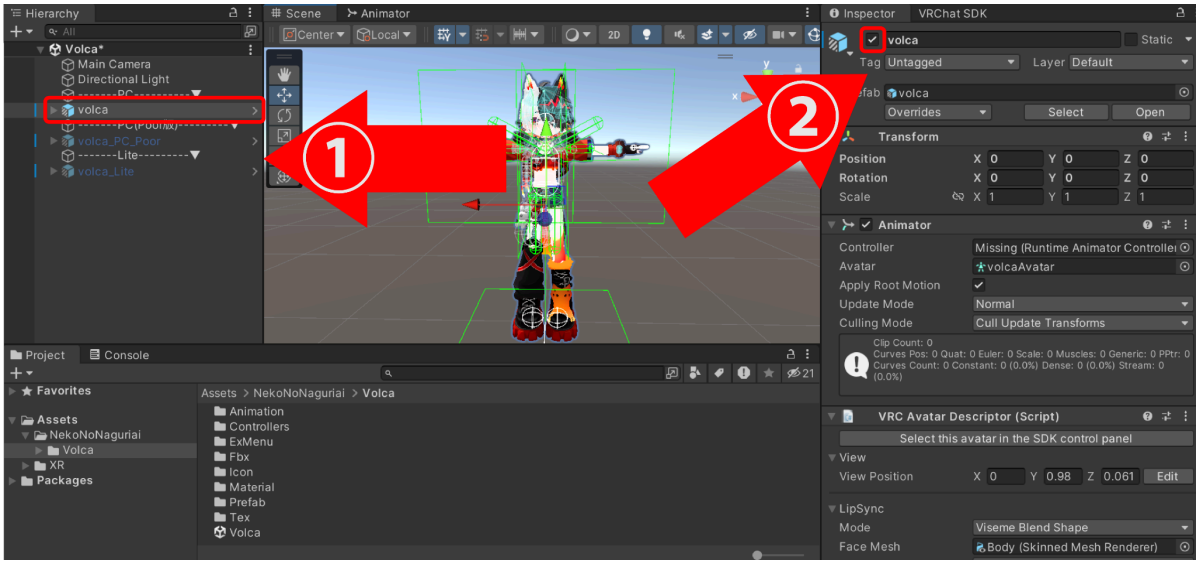
・**PC(Poor版)**=**PC版**（パフォーマンスランク**poor**）△**69,923**
デザイン性を損なわずポリゴン数を大きく削減したモデルです。
インナーとズボンの内側はメッシュを削除しています。
改変等でポリゴン数を減らしたい方はご利用ください。

・**Lite**=**Mobile版(Andoroid / iOS)** △**19,921**
Android / iOSでも使用できる**Mobile**モデルです。
※このモデルをWindows用でアップロードした場合のパフォーマンスランクはGoodです。



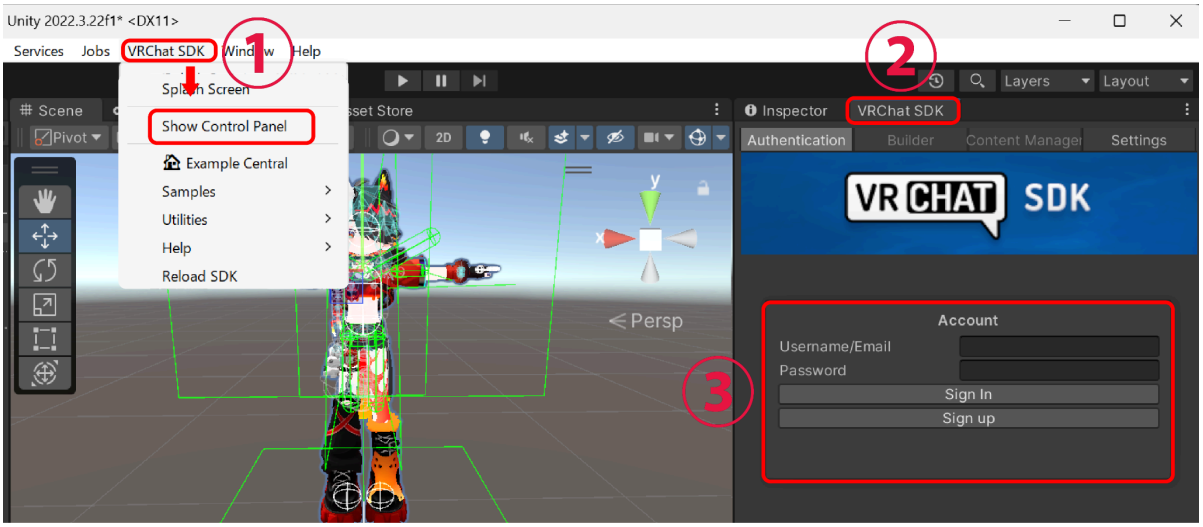
※まずは**PCモデル**からアップロードからしていきましょう。
(順を追って Liteモデル**(Andoroid / iOS) Mobile版 のアップロードもしていきます。)**

「**①.PCモデル.volca**」をクリックして**右上**のタブの「**②.Inspector**」の
チェックボックスにチェックを入れアバターを表示。



8. VRChatにアップロードする

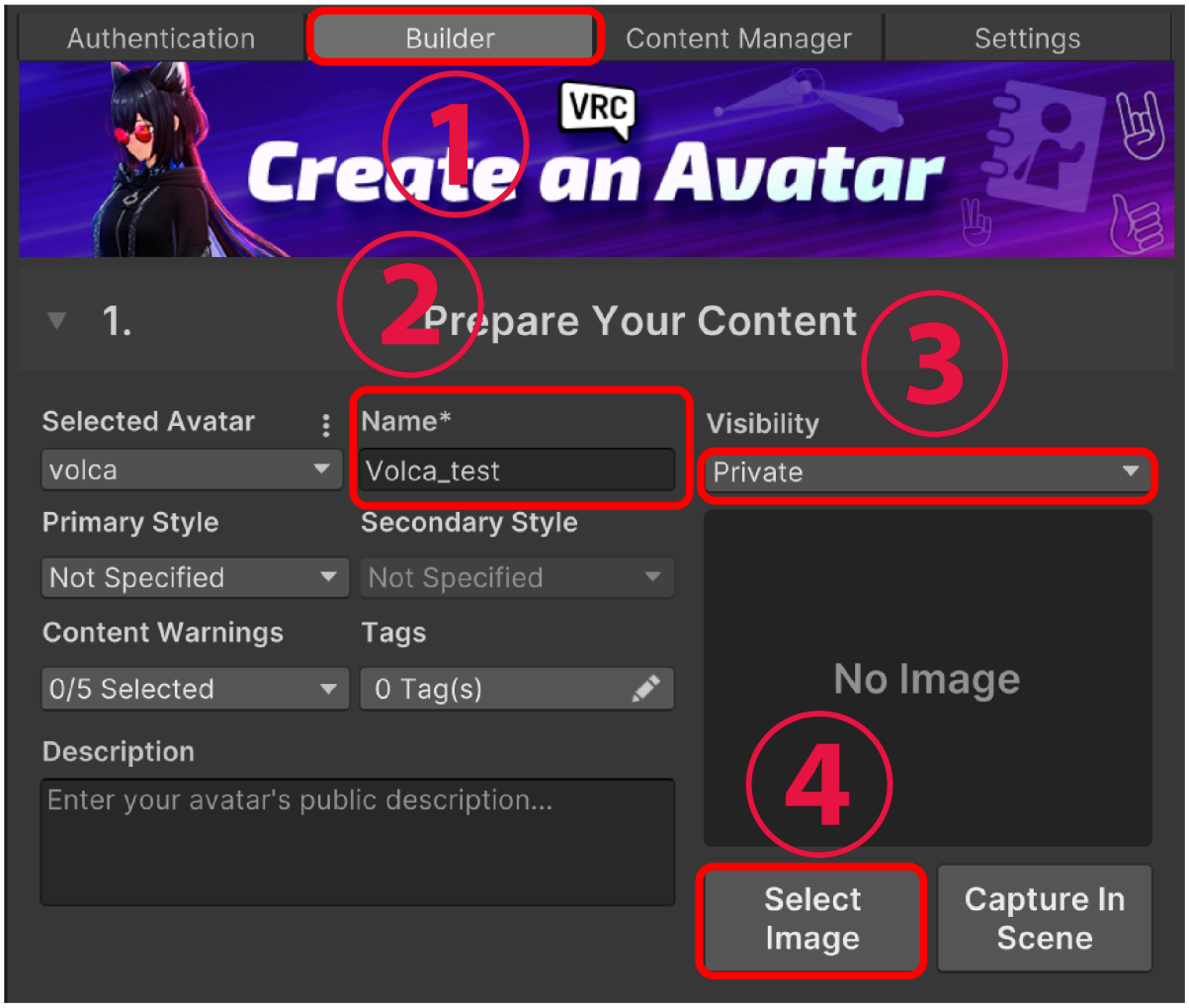
Unity上部のメニューから「**①.VRChat SDK→Show Control Panel**」を選び、
「**②.VRChat SDKパネル**」を開き「**③.Account**」内を入力しVRChatにログイン。



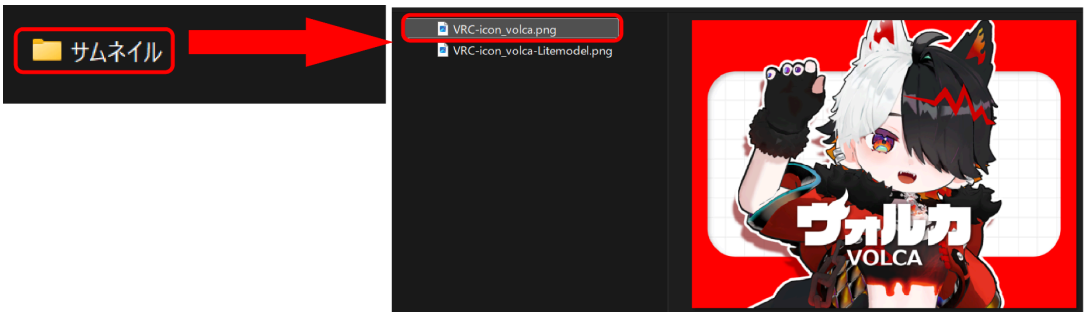
ログインできたら「①.**Builder**」に移動し「②.**Name**」を任意で入力。
「**Visibility**」の項目は必ず「③.**Private**＝プライベート」にしてください。

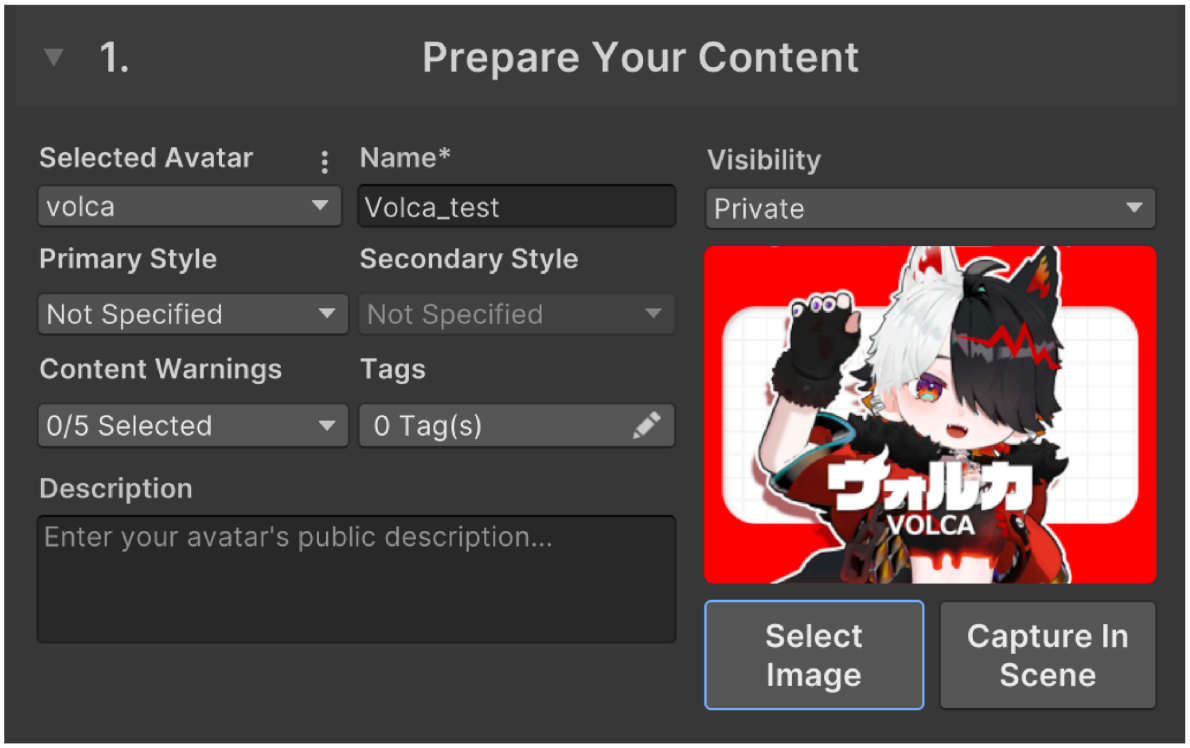
※**Visibility**が「**Public**＝パブリック」に設定されている場合、本モデルは第三　者による二次配布が可能な状態となり、明確な利用規約違反となります。

必ず③「**Private**＝プライベート」に設定してください。



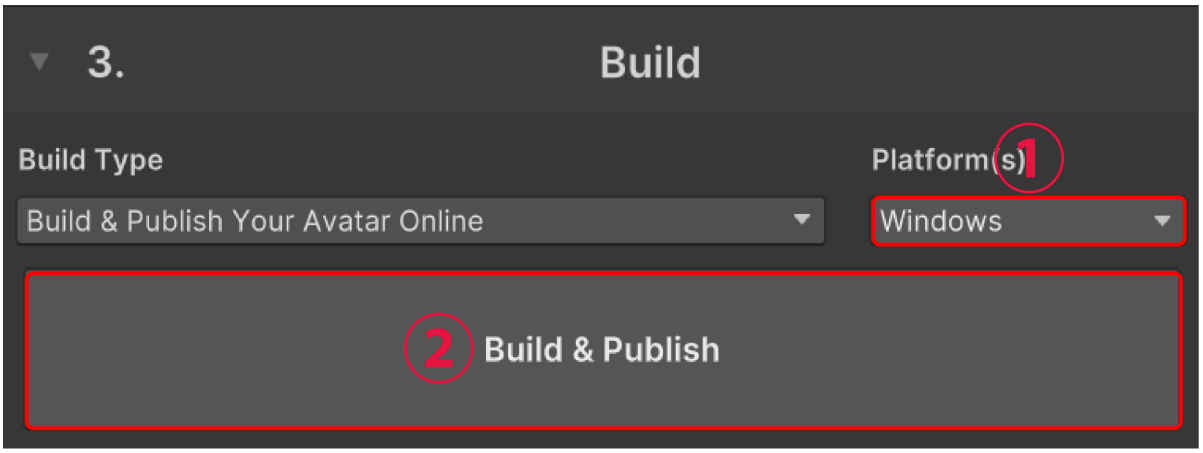
「④.**Select Image**」クリックしてご購入いただいた「サムネイル」フォルダ内にある「**VRC_Volca.png**」を選択。





画面の様に表示されていれば次に移ります。

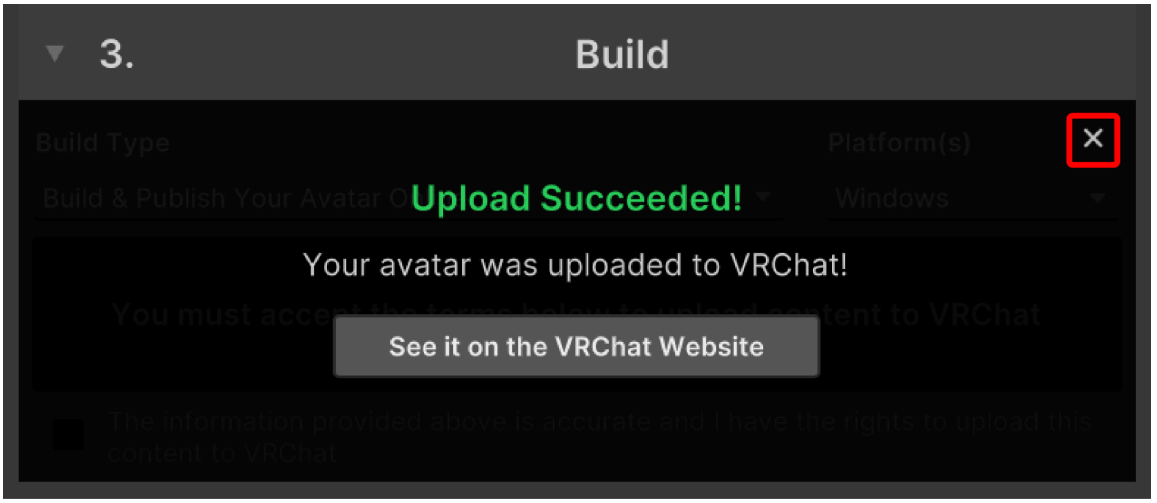
右下**3.Build**で**Platform(s)**が「**①.Windows**」になっている事を確認して「**②.Build & Publish**」
ボタンを押してアバターをアップロードしてください。



・著作所有権契約
「OK」を選択することにより、私はこのコンテンツをアップロードするために必要な権利を有しており
第三者の法的権利または知的財産権を侵害しない事を証明します。
正規に購入(当サークルの場合はBOOTHのみ)し所有したアバターであればOKを押してください。



「**Upload Succeeded!**」と表示されたらUpload成功です。
成功したら右上の✖をクリックしてください。

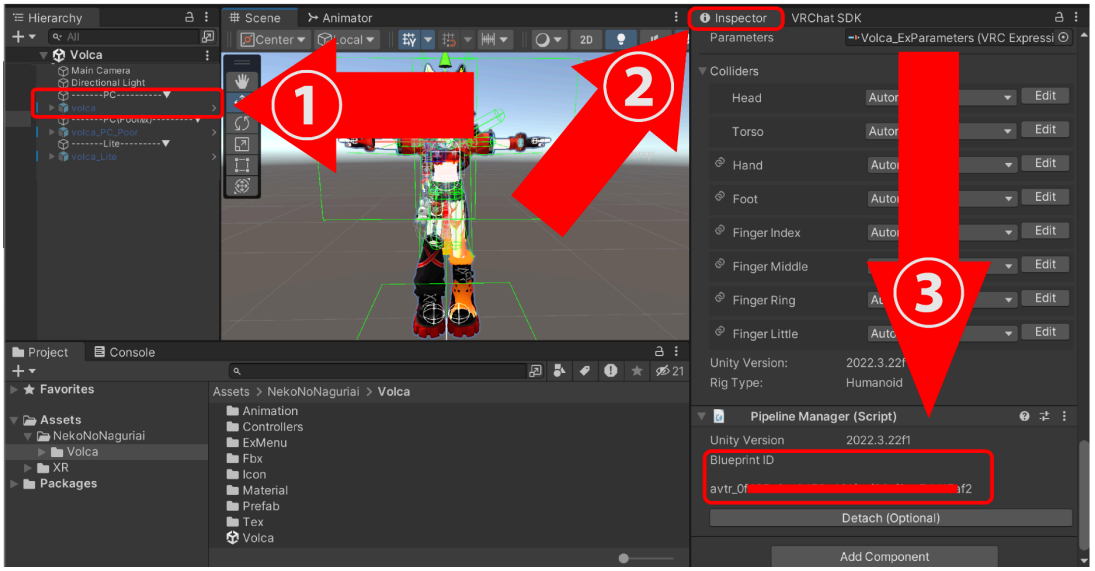


※ここまでできればあと**2**工程で完了です！頑張りましょう！

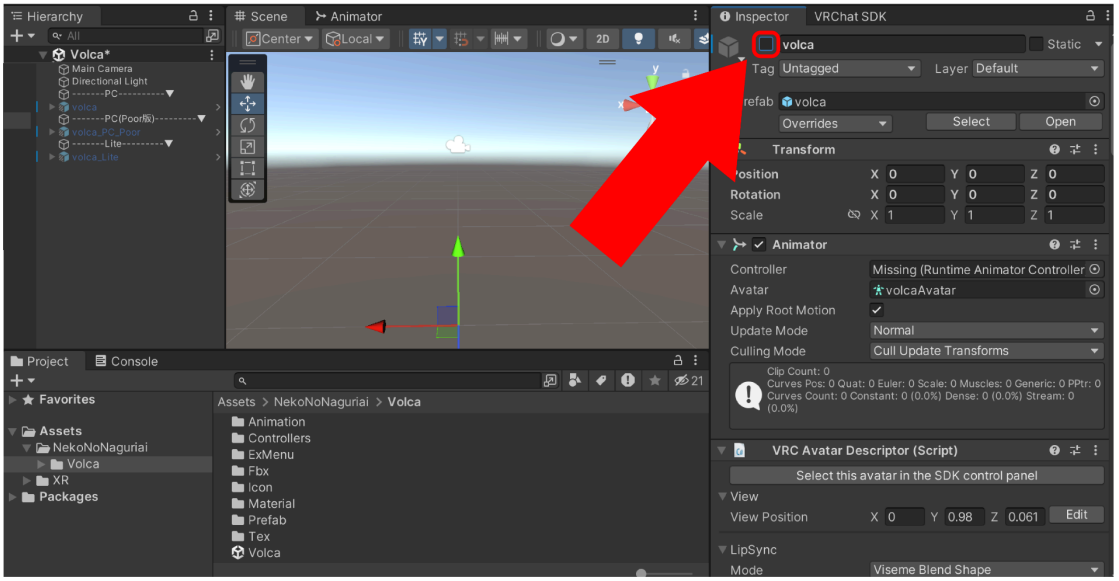
9. PCモデルと同IDでLiteモデルをVRChatへアップロードする手順

Hierarchyから「**①.PCモデルのVolca**」をクリックして、「**②Inspector**」より下にスクロールし
下部にある**③Blueprint ID**をコピー。

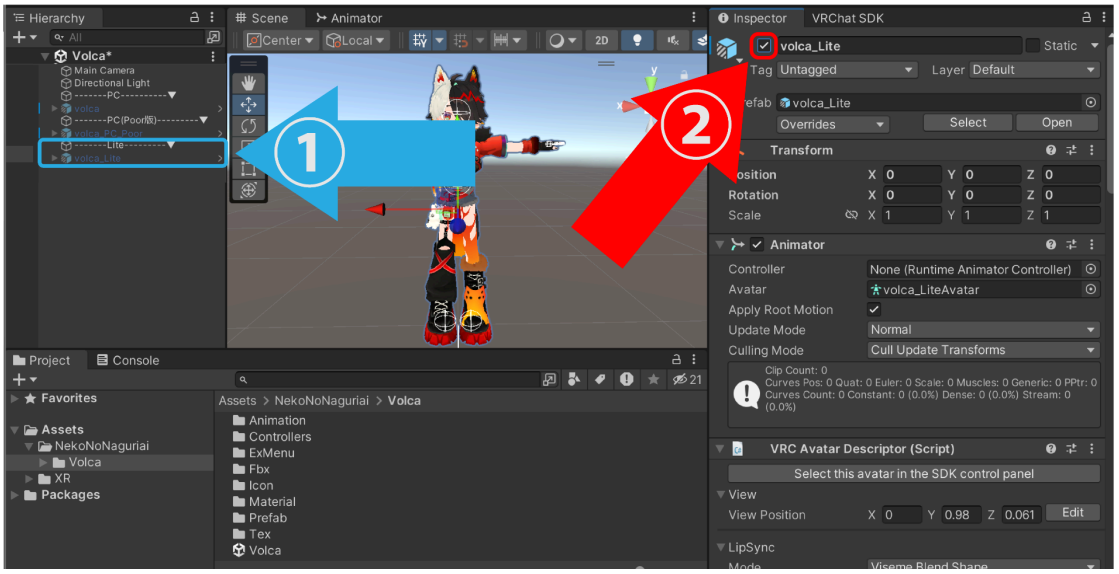
同IDでアップロードすることでどのプラットフォームのユーザーから見ても、制作者が意図した姿で表示されるというアバターのアイデンティティを維持できます



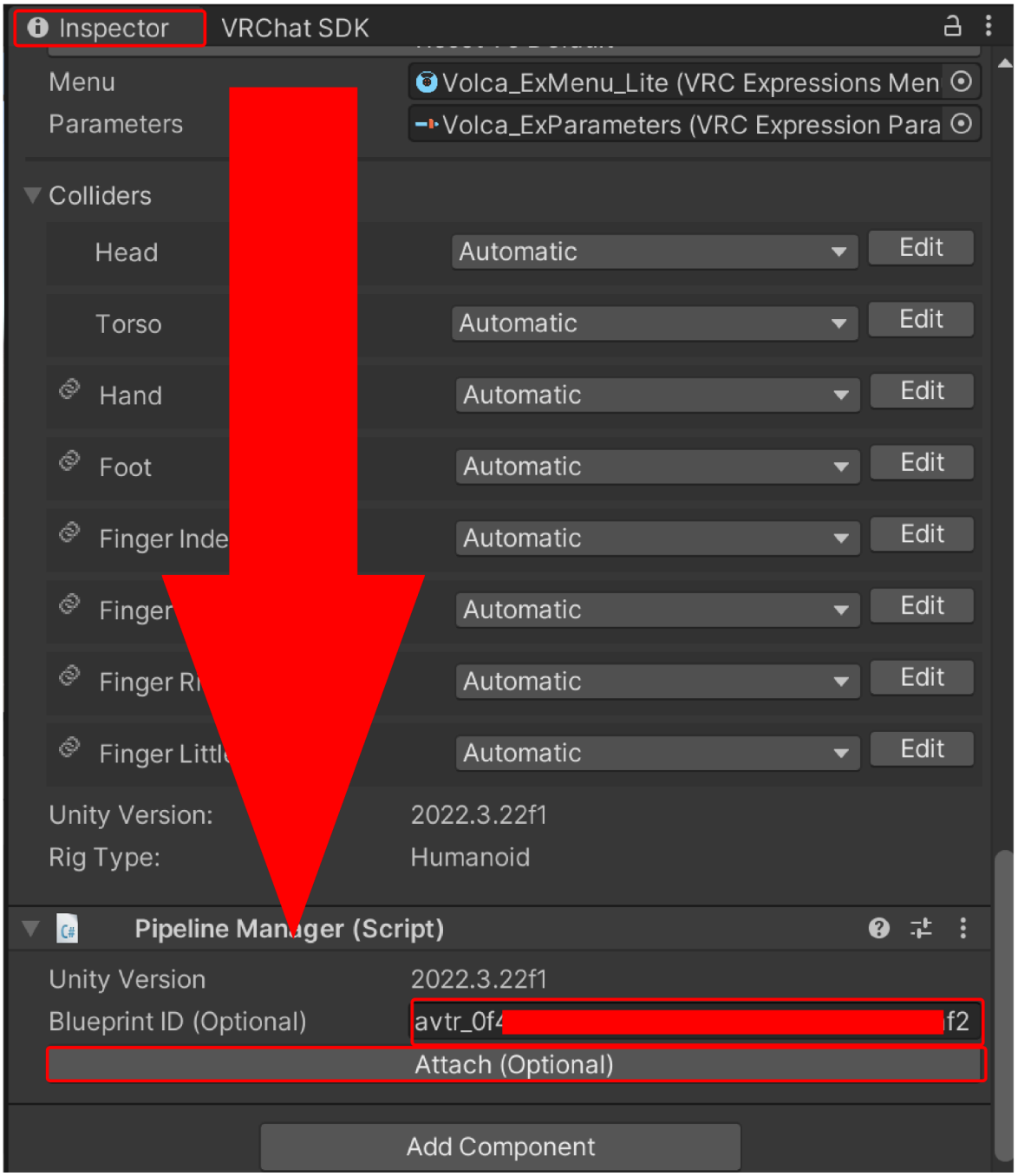
IDをコピー後、上にスクロールし「**PCモデルvolca**」の「**Inspector**」のチェックボックスのチェック　を外す。



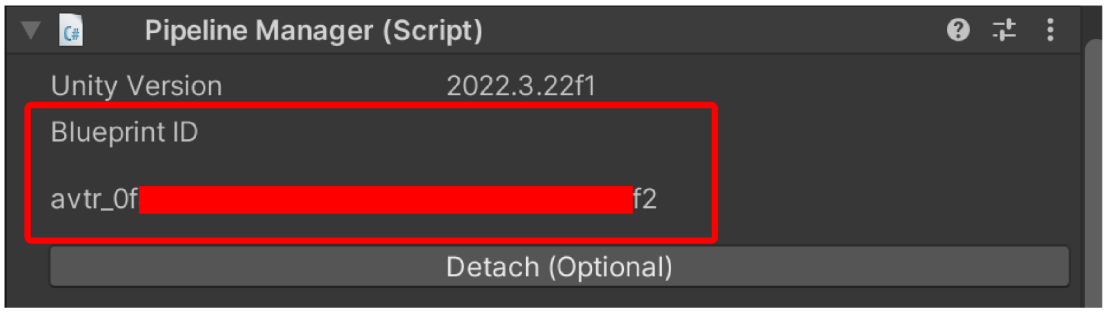
次に「**①.Liteモデル内のVolca_Lite**」をクリック、「**②.Inspector**」のチェックボックスのチェッ　クを入れる。



「**Inspector**」下部にある**Blueprint ID (Optional)**へ先ほどコピーした「**PCモデル Volca**」の　**ID** をペーストして「**Attach (Optional)**」をクリック。

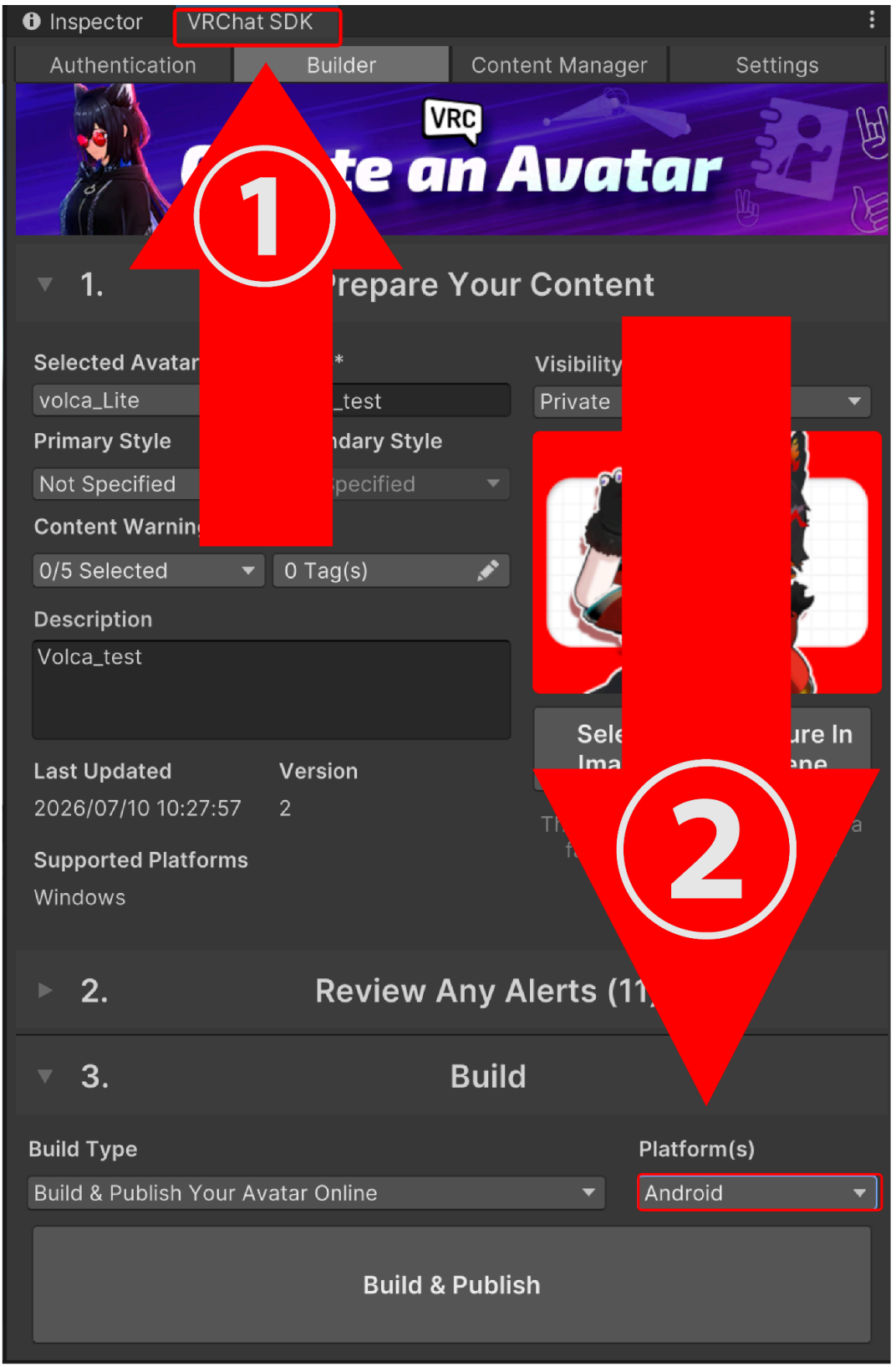


「**PCモデル Volca**」の**ID**と同一かご確認ください。

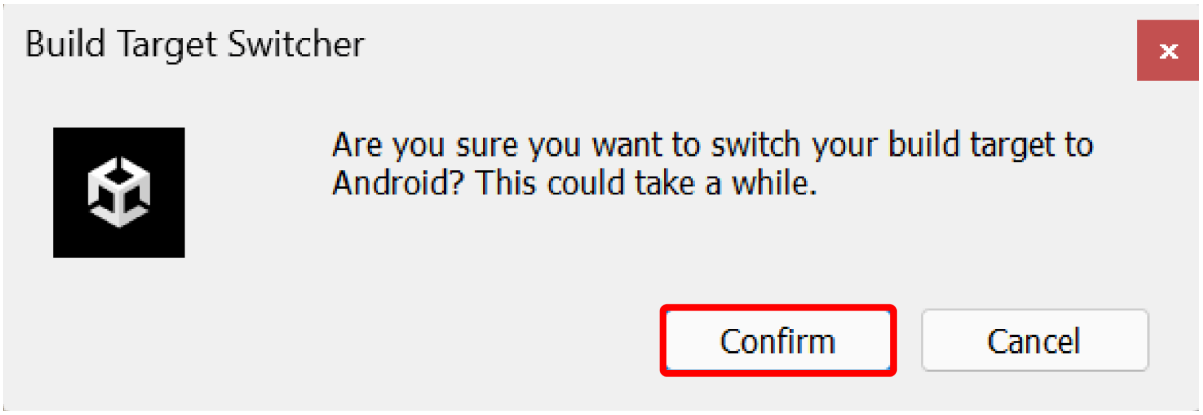


10. Platformを変更してLiteモデルをアップロードする

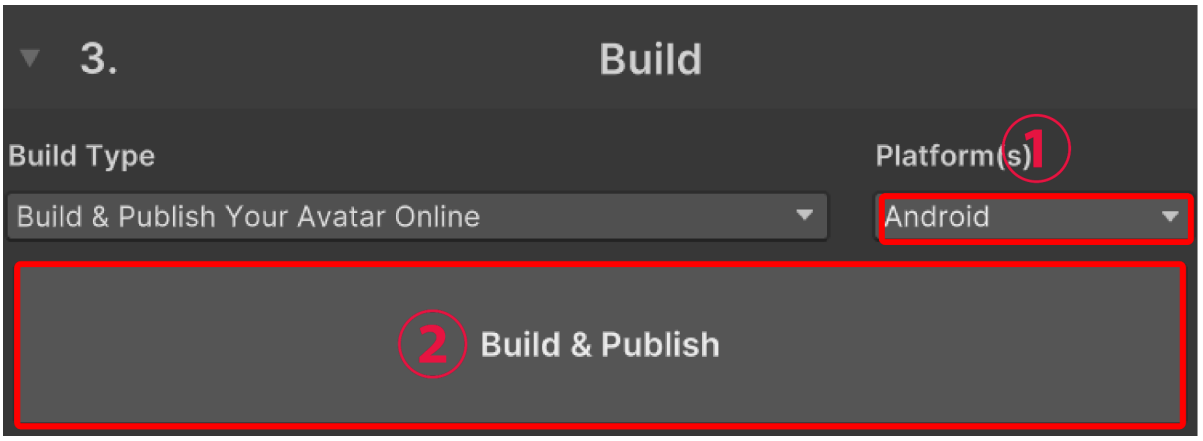
上部にある「**①.VRChatSDKタブ**」を選択し「**3.Build**」内にある②.**Platform(s)**を「**Android**」に　　変更しチェックボックスにチェックを入れます。



ビルドターゲットを**Android**へ変更して良いか聞かれるので「**Confirm**」をクリック。
(Platformの変更には少し時間がかかります。)



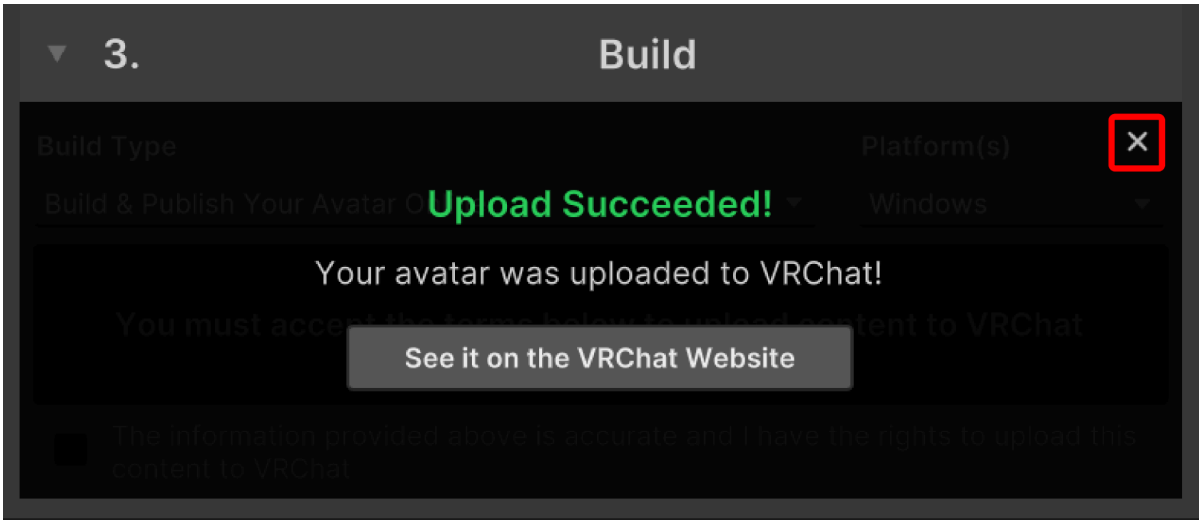
①Platform(s)が**Android**に変わったことを確認したら ②**「Build & Publish」**ボタンを押して　アバターをアップロードしてください。



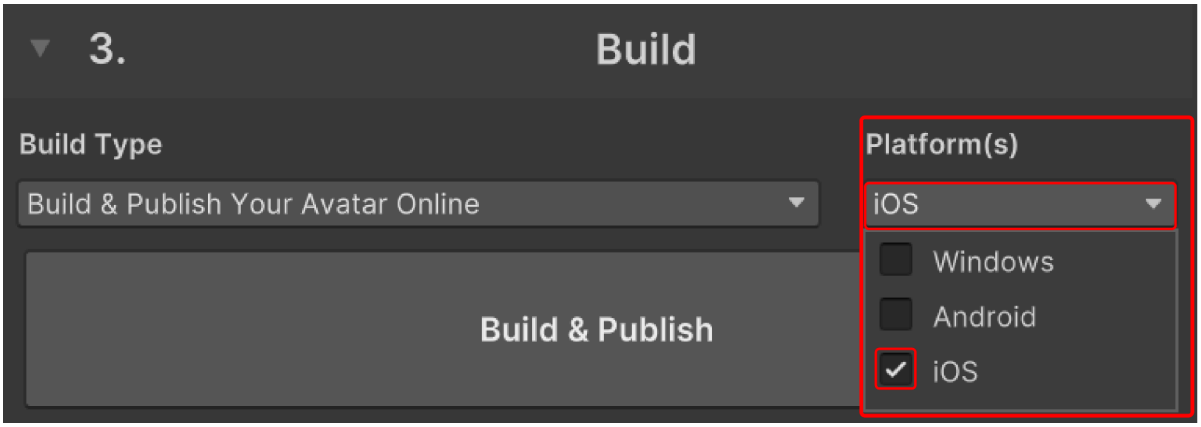
PCモデルIをアップロードした時と同じように「著作権所有契約」が出ますのでOKを押します。



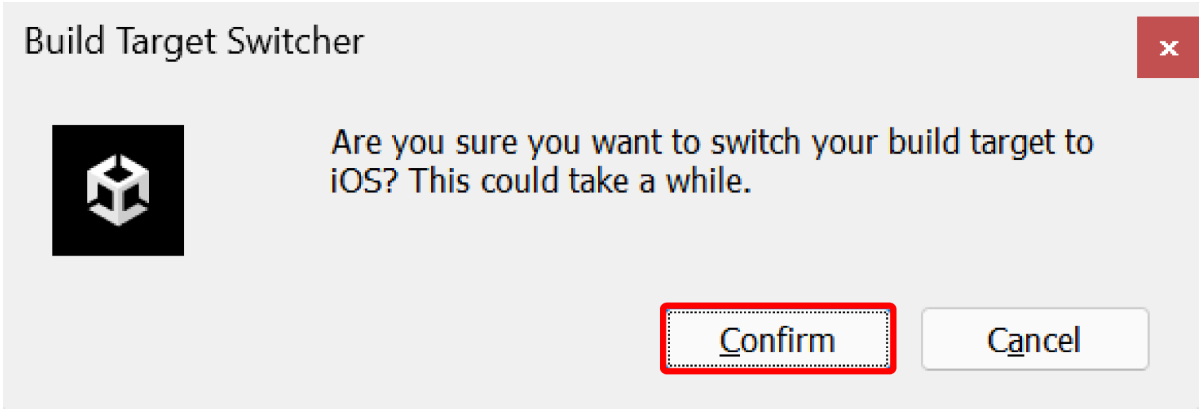
Android版のアップロードが完了です。成功したら右上の✖をクリックしてください。
最後にiOS版のアップロードをしましょう。



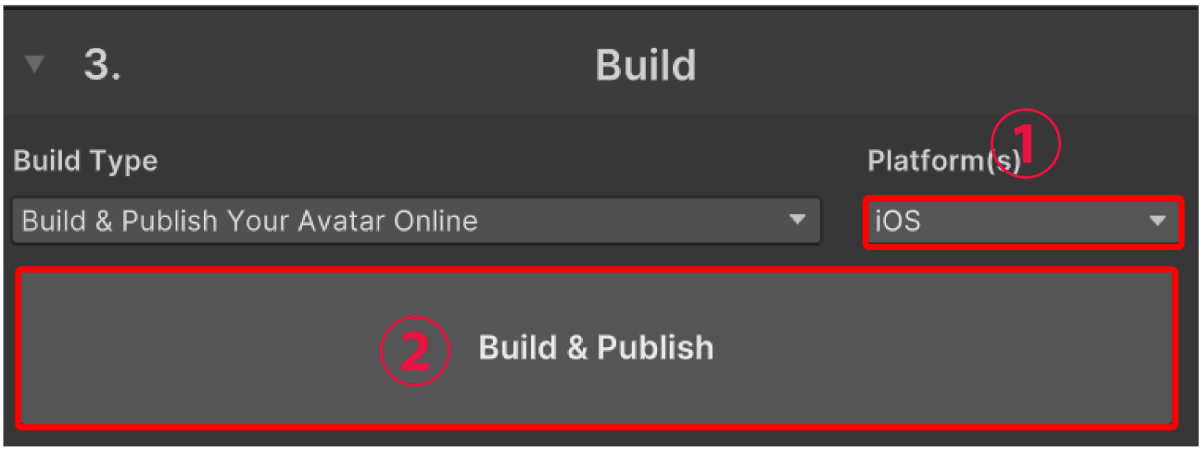
次にPlatformを「**Android**」から「**iOS**」に変更して、同じようにチェックボックスにチェックを入れ ます。



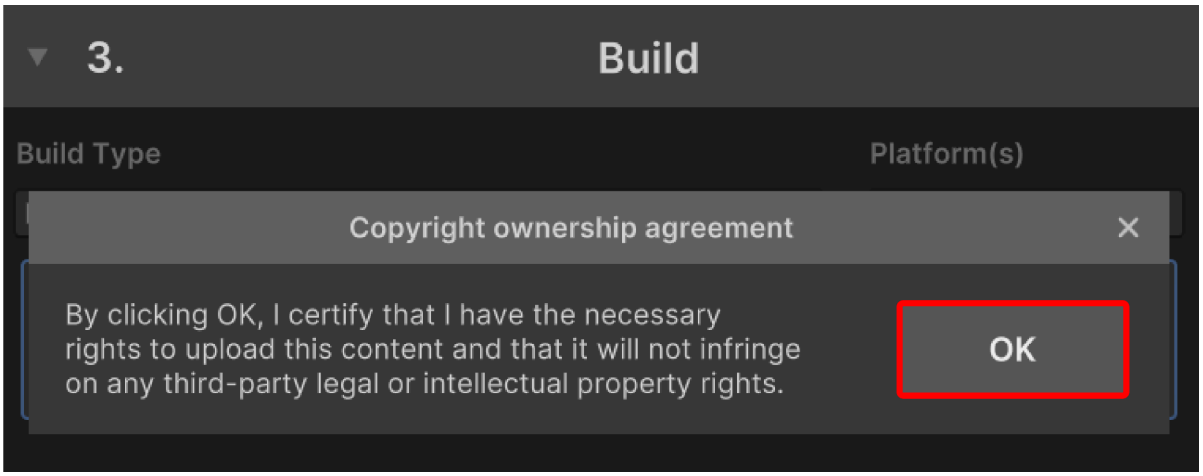
ビルドターゲットを**iOS**へ変更して良いか聞かれるので「**Confirm**」をクリック。
(Platformの変更には少し時間がかかります。)



①Platform(s)が**iOS**に変わったことを確認したら ②「**Build & Publish**」ボタンを押してアバターを
アップロードしてください。

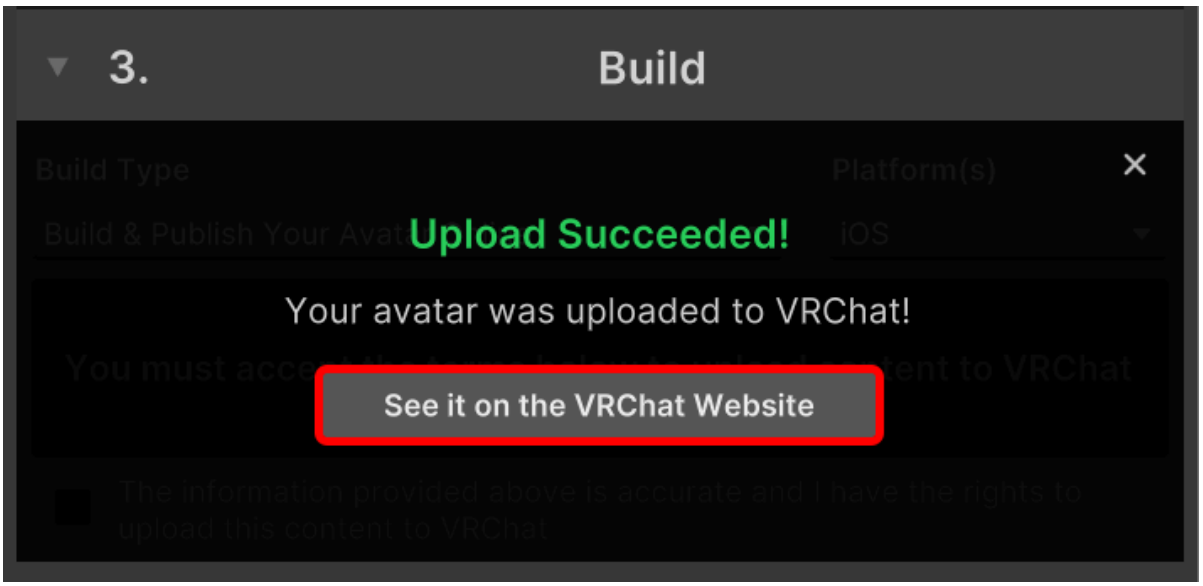


同じように「著作権所有契約」が出ますのでOKを押します。

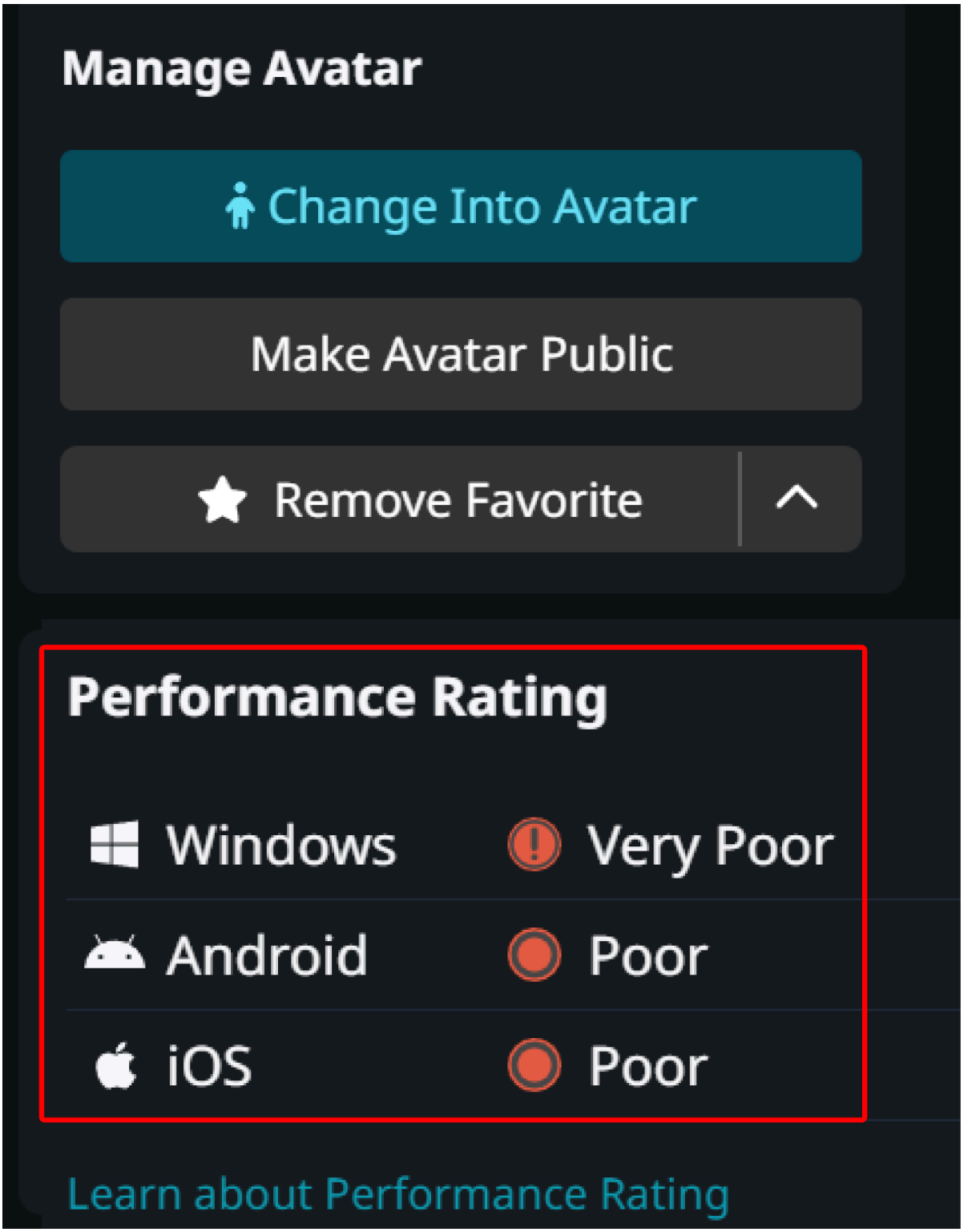


VRChatへのアップロード手順はこれで完了です。

アップロードが上手くできているか確認する為「See it on the VRChat Website」をクリックして確認してみましょう。



同じIDでWindows・Android・iOSがすべてアップロードできていれば完了です。



それでは大変お疲れさまでした。
初めての方は大変だったと思いますが上手く導入できたでしょうか？
※Poor版も同じ手順でアップロードすれば（パフォーマンスランクpoor）△69,923のモデルを利用できます。

このアバターが、あなたの素敵な時間の一部になりますように。

合同サークルNekoNoNaguriai (NNN) 一同より

お問い合わせ先
NekoNoNaguriai BOOTH:https://nekono-naguriai.booth.pm/
NekoNoNaguriai X:https://x.com/nekononaguriai

NNNキャラクター使用ガイドライン

本ガイドラインは、「NekoNoNaguriai (NNN)」が著作権を有するキャラクターの使用に関する条件を定めるものです。キャラクターを利用して二次創作・同人活動・その他の表現活動を行う際は、本ガイドラインを事前に確認し、その内容に同意することを条件とします。

※「3Dモデル」を用いた利用行為（VRSNS内での使用を含む）、並びに当該3Dモデルのスクリーンショット等を利用した二次創作物、またアバター対応衣装の配布・販売については、別途定める**3Dモデル利用規約**が適用されますので、必ずそちらをご参照ください。

第１条　対象となるコンテンツ
「NekoNoNaguriai（NNN）」（以下、「当サークル」といいます）が著作権を有するすべてのキャラクター（以下、「本コンテンツ」といいます）を対象とします。

第２条　適用対象ユーザー
本ガイドラインは、個人および法人格を持たない団体に適用されます。
当サークルが販売する3Dアバターの未購入者も対象に含みます。

なお、法人での利用については、別途使用許諾が必要となります。
当サークルのBOOTHページよりお問い合わせください。
（NekoNoNaguriai BOOTH：https://nekono-naguriai.booth.pm/）

第３条　利用条件
以下の表現を含むコンテンツを公開することは禁止します。

1. 本コンテンツまたは関係者の名誉・品位・尊厳を傷つけるもの
2. 公序良俗に反するもの、または反社会的勢力に関与するもの
3. 第三者の権利（著作権・商標権・肖像権等）を侵害する、またはそのおそれがあるもの
4. 当サークルの公式活動と誤解させる、またはそのおそれがあるもの

＜補足＞
ファンイベントやファングループ名などに「公式」「公認」等を含めることはご遠慮ください。

5. 性的、過度な暴力、または社会的に容認されない不快感を伴うもの

＜補足＞

- 性的表現：一般的な水着・バニーガール衣装程度は問題ありません。

  R-18相当の表現（例：過度な露出、性的な挑発行為、性的要素を強調した描写等）は禁止します

- 過度な暴力：武器の所持・使用、コミカルな暴力・怪我・軽度の流血は問題ありません。

  ただし、第三者への迷惑となる利用はお控えください。

- 社会的に容認されない不快感：グロテスクな描写、文化的・倫理的に問題のある表現、嫌悪感を意図した表現は禁止します。

6. 特定の思想・信条または政治的・宗教的メッセージを含むもの

＜補足＞

- 特定の宗教・政治・思想を示唆する表現は禁止します。
- ただし、宗教的・政治的主張を伴わない範囲でのシスター服・巫女服など一般的なファッションモチーフや、クリスマス・ハロウィン等の行事を楽しむ目的での利用は問題ありません。

第4条　二次創作物を用いた活動について

1. 本コンテンツの二次創作物については、営利・非営利を問わず、以下の活動を許可します。
   ※「3Dモデル」を使用した活動（VRSNS内での通常利用を含みます）、当該スクリーンショットを用いた二次創作物、およびアバター対応衣装の配布・販売については、別途定める**3D**モデル利用規約をご確認ください。

(1) ファン活動やコミュニティイベントにおける配布・販売
(2) 配信活動や動画コンテンツへの利用
(3) 二次創作作品（例：グッズ、同人誌、Skeb、ゲーム、音楽等）の配布・販売
(4) キャラクターを用いた記事等の公開（例：ニュースメディアへの寄稿、SNS投稿等）

2. 二次創作**3D**アバターの制作・販売について
   本コンテンツをモチーフとした二次創作3Dアバターの配布または販売を行う場合は、必ず事前に当サークルへ個別にご相談ください。

3. 推奨表示について
   二次創作物が当サークルの公式活動と誤認されることを防ぐため、下記の表示を推奨します（任意であり、必須ではありません）。

   > 本作品は「**NekoNoNaguriai**」キャラクターの二次創作です。

第**5**条　生成**AI**の利用に関する規約

本アバターおよび付属データ（以下「本データ」といいます。）について、利用者は以下の事項を遵守　するものとします。

1. 禁止事項

利用者は、本データの全部または一部について、以下の行為を行ってはなりません。

(1) 生成AI（画像生成AI、3D生成AI、動画生成AI、LLMその他これらに類するAIサービスを含みま　　す。）を利用して、本データを改変、変形、編集、再生成、リトポロジー、リメッシュ、テクスチャ生　成その他これらに類する処理を行うこと。

(2) 本データを生成AIの入力データ（プロンプト、参照画像、参照モデル、学習データその他これらに　準ずるもの）として利用すること。

(3) 本データを生成AIに解析させ、その結果を利用して類似モデルまたは派生モデルを生成すること。

(4) 本データをAIサービスへアップロードし、AIによる自動編集・自動加工・自動最適化・自動生成等　の処理を受けさせること。

2. 許可される改変

利用者は、Blender、Unityその他一般的な3DCG編集ソフトウェアを使用し、自らの手作業によって　　本データを改変することができます。

ただし、その改変に生成AIを利用することはできません。

その他

本規約に違反して生成AIを利用したことにより生じた成果物について、制作者は一切の利用を認めませ　ん。また、制作者は必要に応じて利用停止その他適切な措置を求めることができます。

なお、本規約における「生成AI」とは、画像生成AI、3D生成AI、動画生成AI、大規模言語モデル（LLM　）その他、人工知能を利用してコンテンツを生成・編集・変換する技術およびサービス全般を指しま　　す。

第**6**条　その他の注意事項

1. 本ガイドラインの内容は、予告なく変更する場合があります。
   表現活動を行う際は、常に最新の内容をご確認ください。
2. 当サークルは、二次創作および表現活動に関連して発生したいかなる損害についても、
   その責任を一切負わないものとします。

お問い合わせ先
NekoNoNaguriai BOOTH:https://nekono-naguriai.booth.pm/
NekoNoNaguriai X:https://x.com/nekononaguriai
