

きらきら！シンプル金平糖アイ 仕様書

ラズリ/フレア対応

■禁止事項

- ・無断での他アバターへの使用
- ・無断での商用利用
- ・政治/宗教に関する使用
- ・自作発言/再配布/再販売
(加筆したものであっても不可)
- ・他者を傷つける目的での使用

上記を見つけた場合は独断で拡散せず、ショップにお問い合わせをお願いします。

△注意事項

- ・購入した時点で上記の禁止事項に同意したものとみなします。
- ・ダウンロード商品の仕様上返金はいたしかねます。
- ・本商品を使用したことによるトラブルや不利益に対して当方は一切の責任を負いません。

■歓迎すること

- ・テクスチャを切り貼りしてオッドアイを作成する
- ・発光テクスチャとベーステクスチャの組み合わせを変える
- ・unity上での色変更
- ・テクスチャの不要な部分を消す
- ・原型を留める範囲での加筆
- ・加筆が許可されているテクスチャに発光テクスチャのみを使用する(互換性は保証されません)
- ・Twitter等のSNSに写真を投稿する
- ・アイテクスチャを除くVRChat向けの商品において、本品で改変したアバターを紹介画像に使用する
- ・テクスチャを使用したアバターを描く
- ・導入方法や不具合についてショップに問い合わせる

■導入方法

★ダウンロードしたPNGの中から、使用したいものをUnityプロジェクトのAssetsフォルダ内にドラッグアンドドロップしておいてください。Konpeito_L_commonは瞳と白目の境界にあるハイライトなのでどの瞳の色でも同じものを使用できます。

①HierarchyからBodyのメッシュを選択

②inspectorをスクロールして一番下のM_Lazuli_FaceまたはM_Flare_Faceを選択

※Emotionを選択しても瞳部分は反映されないので注意！

③inspectorが変わらないようにロック

(マテリアルの設定をいじるので必要があればctrl+Dで複製して入れ直し)

④▶を開いてliltoonのメインカラー/透過設定を開く

⑤メインカラー2ndに☑を入れて、ダウンロードしたテクスチャ(ベースフォルダ内のテクスチャ、Konpeito_M_色)を色のところにドラッグアンドドロップ

⑤問題なければ焼き込み

※発光が不要の方はここで終了

⑥スクロールして発光設定を開く

⑦発光テクスチャにチェック☑

⑧色/マスクにKonpeito_L_commomをドラッグアンドドロップ

⑨HDRと書かれている部分が真っ黒になっているので左上の真っ白な部分クリックしてカーソル○を真っ白まで持っていく(またはウィンドウにカラーコードFFFFFFと入力)

⑩発光テクスチャ2ndに発光テクスチャフォルダ内のテクスチャ(Konpeito_L_色)をドラッグアンドドロップ

不透明度などはお好みで調整してください！

レインボーのみメインカラーの強度を最大で使用することを想定しています。

※Android対応をされる場合は、アップロードの前にプレイモードで確認(or変換済みのアバターを確認)して異常があった場合発光テクスチャの☑を外してアップロード/変換してください。

マテリアルの変換設定にてシェーダーをToonStandardにしている場合はそのまま大丈夫です。

ご不明な点はお問い合わせください。