

설명

아바타의 신체 내부를 완전히 어둡게 만드는 셰이더입니다. 셰이더를 적용한 메쉬 내부의 시야를 덮어쓰워 아바타의 내부가 보이는 것을 완전히 방지할 수 있습니다. 메쉬 내부에 다른 물체가 있어도 시야가 덮어쓰기 때문에 옷의 일부가 몸을 관통하고 있는 경우에도 보이지 않습니다.

월드의 컬링 거리가 긴 경우에도 메쉬 내부가 보이지 않도록 기능합니다. 또한, **lilToon** 등에 대응하는 거리 클리핑 캔슬러 기능도 탑재되어 있습니다. 셰이더 설정에 따라 내부 색상을 변경하는 것도 가능합니다.

적용하는 메쉬는 대략적으로 닫혀 있어야 합니다. 대부분의 경우 머리의 메쉬에는 적용할 수 없습니다. 머리와 몸통이 같은 메시에서는 머리 안쪽이 약간 깜빡이는 경우가 있습니다. 해결책으로는 복제된 메쉬를 **Unity** 확장 프로그램 등으로 분할하여 몸체만 따로 준비하면 간단합니다. (물론 블렌더 등에서 편집해도 무방합니다.)

참고로 **Blackout Shader**를 함께 사용할 경우 머리 내부를 위에서부터 채울 수 있기 때문에 별도의 작업은 필요하지 않습니다.

기본 셰이더는 **blackbody**와 **blackbody_light** 두 가지가 있습니다. 적용하는 아바타가 완전히 닫힌 메시지를 가지고 있다면 경량 버전인 **blackbody_light**를 사용하는 것이 좋습니다. 또한, 판정 방법이 다른 두 종류의 셰이더가 함께 제공됩니다.

지원 버전에는 '내부 색상을 임의의 텍스처로 변경할 수 있는 셰이더'와 '샘플 텍스처'가 포함되어 있습니다. 샘플 텍스처는 자체 제작한 것입니다.

사용 방법

머티리얼을 아바타의 바디에 추가 적용하세요.
자세한 내용은 설명서를 참고하세요.

설명서

https://docs.google.com/document/d/1VxNQBgyl3vq3jG9VC9G_DVaAzxi1siTqNRL-Tpd53Rc/edit?usp=share_link

업데이트 정보

ver1.1(2023/1/14)

셰이더를 비활성화하는 설정 추가

ver.1.2(2023/2/25)

다국어에 대응했습니다.

주의 사항

Quest 버전 **VRChat**은 지원하지 않습니다.

이 셰이더는 시야 방해 셰이더의 일종이므로, 사용 시 다른 사람에게 피해를 주지 않도록 주의해 주십시오. 주변 플레이어의 처리에 부담을 줄 수 있으므로 불특정 다수가 있는 월드에서는 사용을 자제하는 것이 좋습니다.

Safety 설정에 따라 작동하지 않을 수 있습니다.

blackbody의 경우, 사양상 시야 끝에 메시가 존재하지 않는 곳(목 등)은 어두워지지 않습니다.

닫혀있지 않은 메쉬의 경우 열려있는 부분의 경계에서 깜빡임이 발생합니다. (일반적인 사용에서는 크게 신경 쓰이지 않을 것으로 생각됩니다).

shadowdepth와 함께 사용하면 약간 내부가 보이는 경우가 있습니다. (shadowdepth_body와 함께 사용할 수 있습니다).

아바타에 따라서는 작업이 필요하거나 사용 불가능한 경우가 있습니다. 미리 양해 부탁드립니다.

이용 약관

VN3 라이선스에 따라 약관을 작성하고 있습니다.

https://drive.google.com/drive/folders/1McqwnHJsJYD6v8d7n_nPzFKVEJqfMFqR?usp=share_link

면책사항

본 제품 사용으로 인해 사용자 측에 불리한 문제가 발생할 경우, 그것이 무엇이든 간에 배포처는 어떠한 책임도 지지 않습니다.

크레딧

착용 예에서 사용한 아바타

오리지널 3D 모델 '민트'

오리지널 3D 모델 '카린'

작가명: '코마도'

Twitter: @komado_booth

VRChat 대응 아바타 '스이렌'

작가명: 'mio3io'

Twitter: @mio3io