

Mimele 説明書 Mimele manual

1.利用規約 / Terms of use

本3Dモデルをご利用の前に、以下の共通利用規約を必ずご確認ください。

Before using this 3D model, please make sure to review the following terms of use.
Please ensure you read the following terms of use before using this 3D model.

[共通利用規約 \(JP\)](#)

[Terms of use \(EN\)](#)

[공통이용규약 \(KO\)](#)

[通用使用条款 \(ZH\)](#)

2.アバターへの適用方法 / How to apply to your Avatar

以下の説明はUnityおよびVRChat Creator Companion(VCC)がインストール済みである前提で記載します。あらかじめご了承ください。

The following instructions assume that Unity and VRChat Creator Companion (VCC) are already installed. Please note this in advance.

2.1.lilToonをVCCに追加 / Add lilToon to VCC

2.1.1 [lilToonのページ](#)を開きます。

Open the [lilToon page](#).

2.1.2 「VCCに追加」を選択します。

Select "Add to VCC".

2.1.3 VCCのリポジトリに追加します。

Add the repository to VCC.



2.2.Modular AvatarをVCCに追加 / Add Modular Avatar to VCC

2.2.1. [Modular Avatarのページ](#)を開きます。

Open the [Modular Avatar page](#).

2.2.2. 「ダウンロード」を選択します。

Select "Download".

2.2.3. VCCのリポジトリに追加します。

Add the repository to VCC.



2.3.VCCでプロジェクトを開く / Open the project in VCC

2.3.1 左側のメニューから「Projects」を選択します。

Select "Projects" from the left menu.

2.3.2 本モデルを導入したいプロジェクトの「Manage Project」から「lilToon」と「Modular Avatar」を追加します。

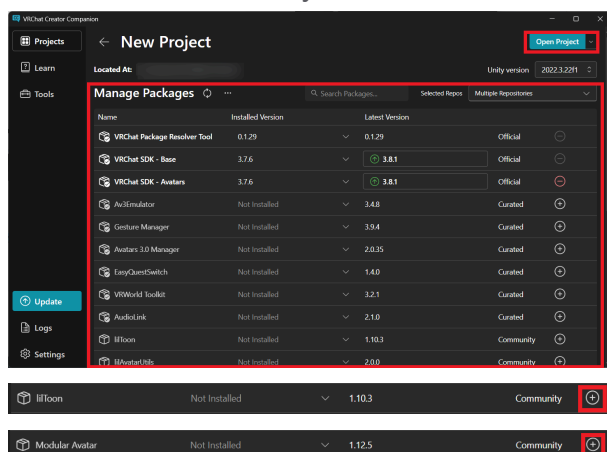
Add "lilToon" and "Modular Avatar" from "Manage Project" for the project where you want to import this model.

2.3.3 右上の「Open Project」を選択します。

Select "Open Project" in the upper right corner.

2.3.4 Unityが起動するまでしばらくお待ちください。

Please wait until Unity starts.



2.4.3Dモデルをプロジェクトにインポート / Import the 3D model into the project

2.4.1 Unity 上部のメニューから「Assets」→「Import Package」→「Custom Package」を選択します。

From the Unity top menu, select "Assets" → "Import Package" → "Custom Package".

2.4.2 Mimeleのunitypackageを選択し、「Import」を選択します。

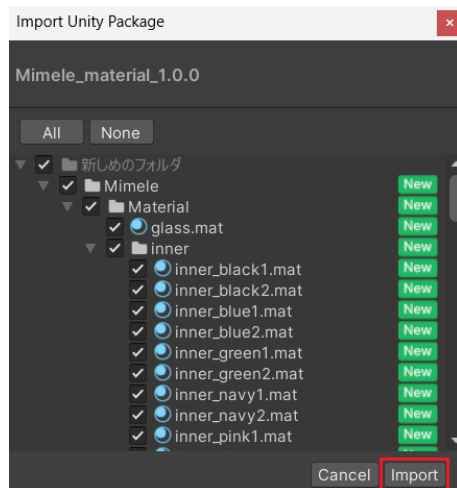
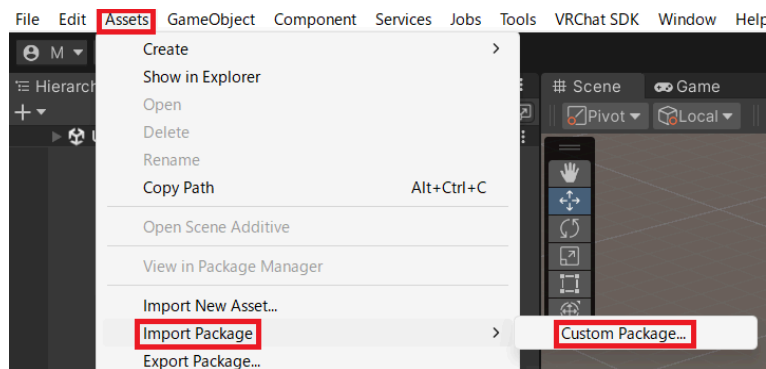
Select the Mimele unitypackage and click "Import".

2.4.3 以下のいずれかの組み合わせをインポートしてください。

Import one of the following combinations.

Material Package + Fullset Package

Material Package + Avatar Package



2.5.Prefabをプロジェクトにインポート/Import the Prefab into the project

2.5.1 Project の「Assets」→「新しめのフォルダ」→「Mimele」→「Prefab」フォルダを開きます。

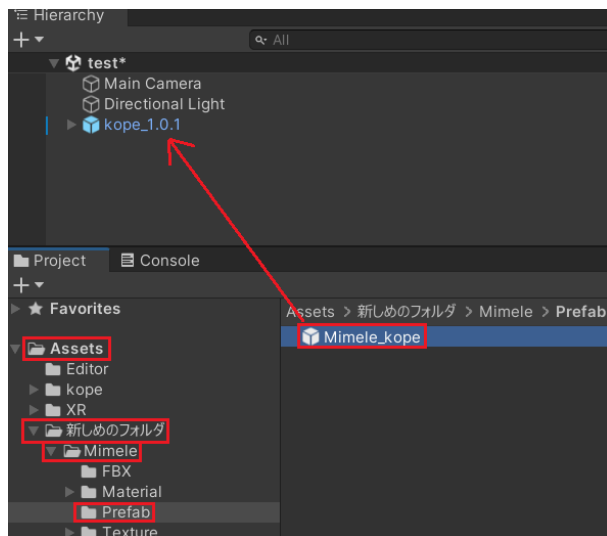
Open "Assets" → "新しめのフォルダ" → "Mimele" → "Prefab" in the Project window.

2.5.2 使用するアバター名の Prefab を選択します。

Select the prefab for the avatar you are using.

2.5.3 アバターの直下にドラッグ & ドロップしてください。

Drag and drop it as a child of the avatar in the Hierarchy.



2.6.ヘッドホンのサイズ・位置を調整 / Adjust the headband size and position

髪型等の変更に応じてヘッドホンのサイズ・位置調整が必要な場合は以下の手順を参考にしてください。

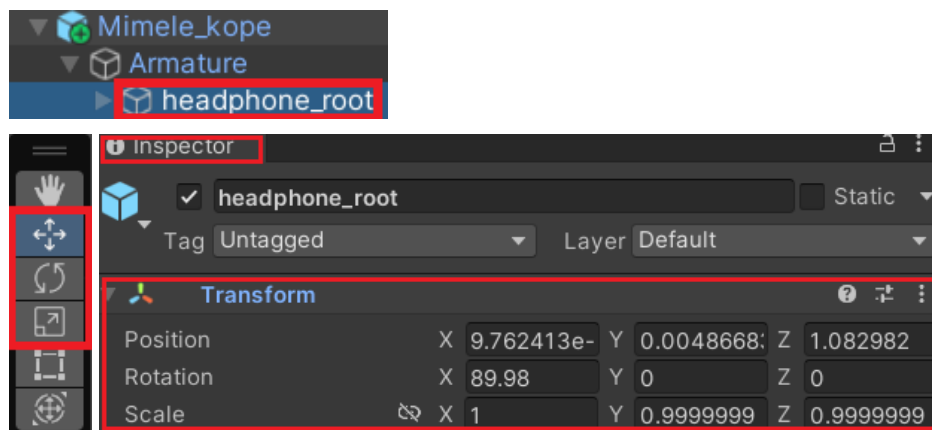
If you need to adjust the size or position of the headphone follow the steps below.

2.6.1 「Armature」→「headphone_root」を選択します。

Select "Armature" → "headphone_root".

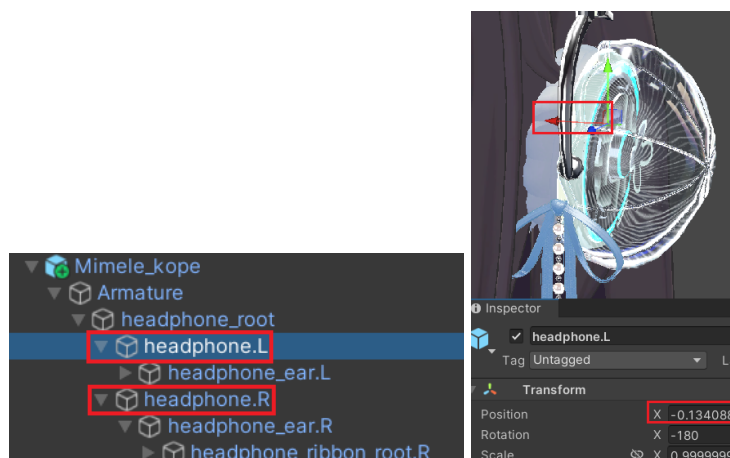
2.6.2 Move / Rotate / Scale Tool、または「Inspector」の「Transform」を使用して位置やサイズを調整します。

Adjust the position and size using the Move / Rotate / Scale tools or the "Transform" parameters in the Inspector.



2.6.3 ヘッドホンの幅を調整する場合は、「headphone.L」と「headphone.R」を選択し、Move Tool または Transform を使用してGlobal X 軸(赤)方向に移動してください。

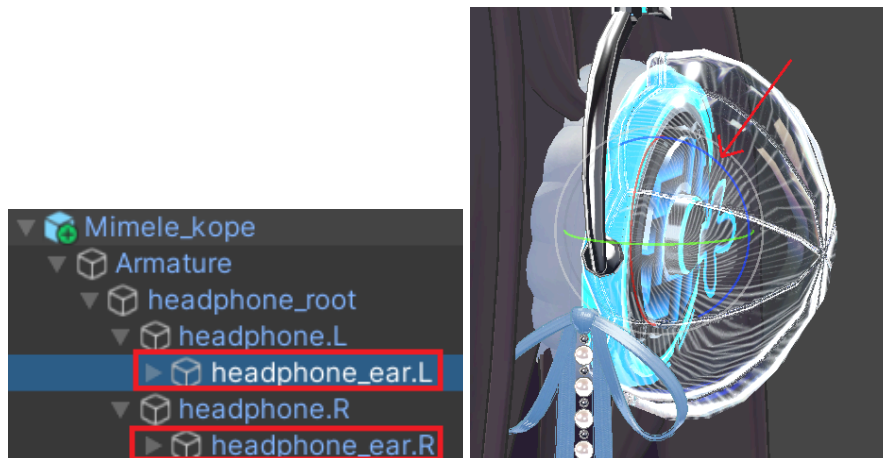
To adjust the width of the headphones, select "headphone.L" and "headphone.R", then move them along the Global X-axis (red) using the Move Tool or the Transform component.



2.6.4 耳当て部分のみを調整する場合は、「headphone_ear.L」と

「headphone_ear.R」を選択し、Rotate Tool を使用して Global Z 軸(青)方向に回転させてください。

To adjust only the ear pads, select "headphone_ear.L" and "headphone_ear.R", then rotate them around the Global Z-axis (blue) using the Rotate Tool.

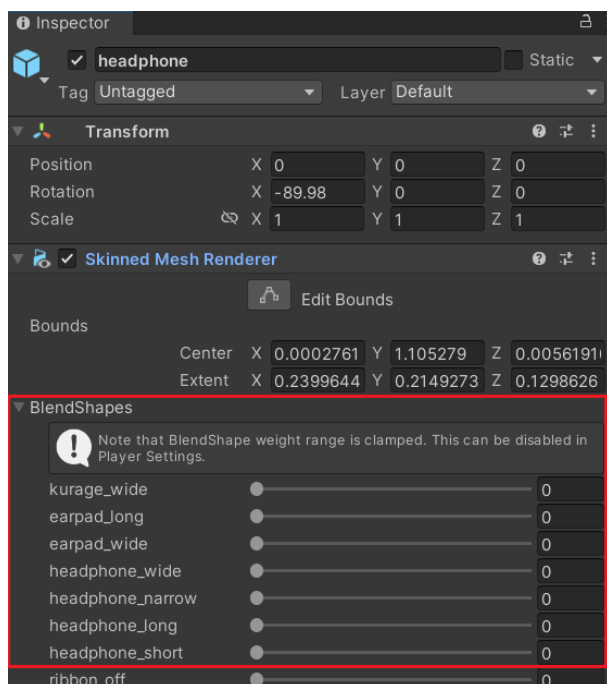


2.6.5 さらに微調整が必要な場合は、「headphone」の BlendShapes を使用して調整してください。

If further adjustment is required, use the BlendShapes on "headphone".

※ BlendShape による調整内容によっては、ヘッドホンのリボンに設定されている PhysBone の挙動に影響する場合があります。

Depending on the BlendShape adjustments, the behavior of the PhysBone applied to the headphone ribbon may be affected.



2.7.ヘッドホンを肩掛けに変更 / Change the headphone to a Shoulder-Hanging style

ヘッドホンを肩掛けに変更したい場合は、以下の図を参考にしてください。

If you would like to reposition the headphones to a shoulder-hanging style, please refer to the diagram below.



3.カスタマイズ方法 / How to customize colors

3.1.マテリアルの変更 / Change materials

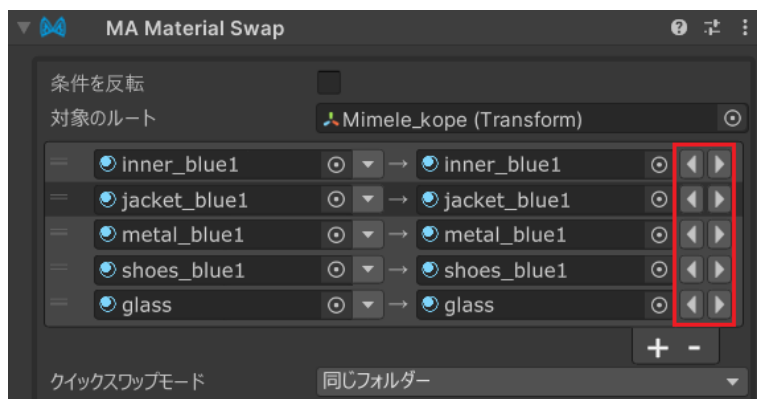
衣装の Prefab 内にある「MA Material Swap」の「◀▶」でマテリアルを切り替えられます。
個別に調整したい場合は、次ページ以降の手順をご参照ください。

※ 不要な場合はコンポーネントを削除しても問題ありません。

You can switch materials using the "◀▶" controls in the "MA Material Swap" component within the outfit prefab.

If you want to customize materials for individual objects, please follow the steps on the next page.

If not needed, you can safely remove the component.



3.1.1 Hierarchy から色を変更したいオブジェクトを選択します。

Select the object whose color you want to change in the Hierarchy.

3.1.2 Inspector の「Material」からマテリアルを変更します。

Change the material in the "Material" section of the Inspector.

3.1.3 または、Project の「Assets」→「新しめのフォルダ」→「Mimele」→「Material」フォルダから変更したいマテリアルを選択します。

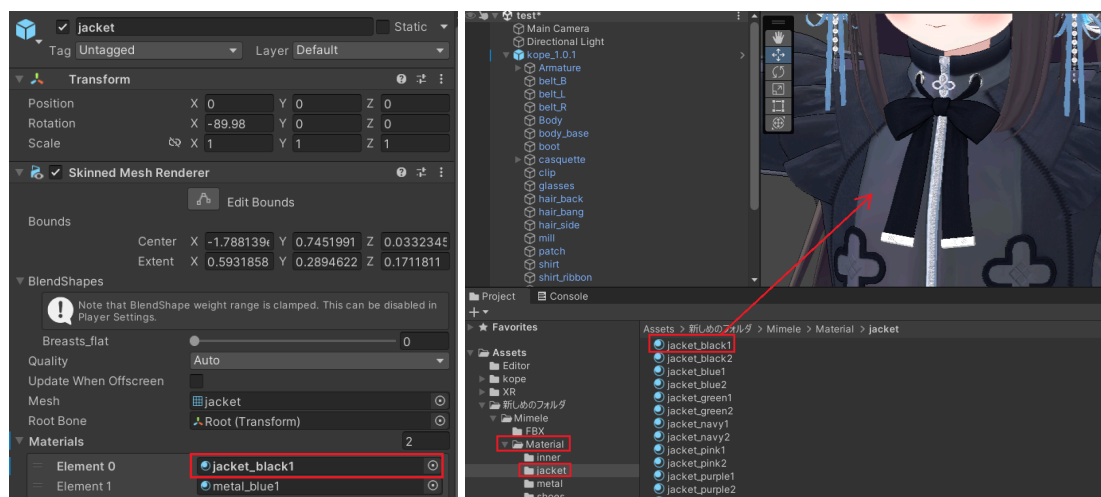
Alternatively, select the material you want to use from "Assets" → "新しめのフォルダ" → "Mimele" → "Material" in the Project window.

3.1.4 変更したいオブジェクトにドラッグ & ドロップしてください。

Drag and drop it onto the object whose color you want to change.

(例)jacket を jacket_black1 に変更する場合。

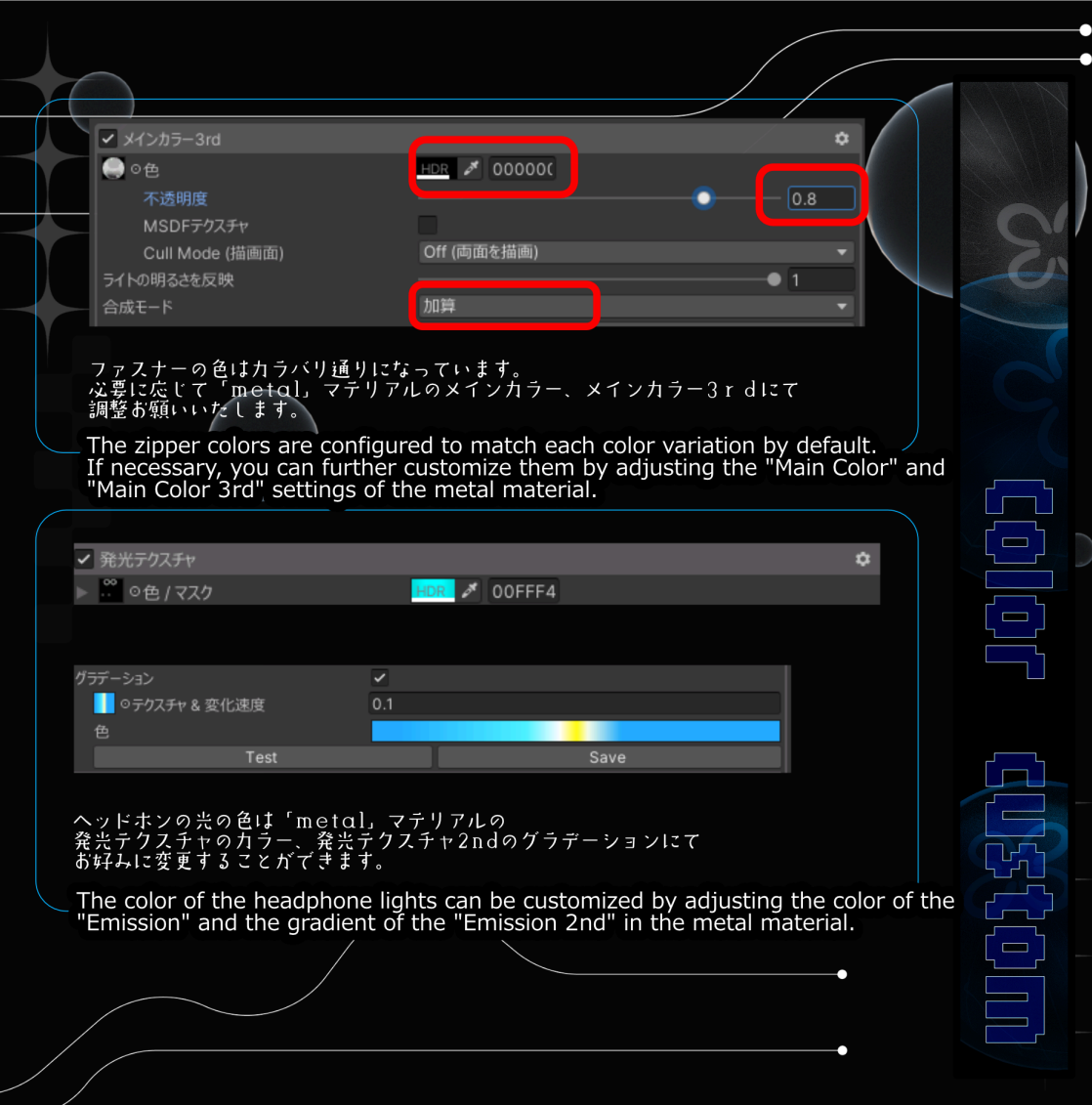
Example: Changing "jacket" to "jacket_black1".



3.2.ファスナーの色とヘッドホンの光の色の変更 / Change the zipper color and the headphone emission color

色を変更したい場合は、以下の図を参考にしてください。

If you want to change the colors, please refer to the diagram below.



ファスナーの色はカラバリ通りになっています。
必要に応じて「metal」マテリアルのメインカラー、メインカラー3rdにて調整をお願いします。

The zipper colors are configured to match each color variation by default.
If necessary, you can further customize them by adjusting the "Main Color" and "Main Color 3rd" settings of the metal material.

ヘッドホンの光の色は「metal」マテリアルの
発光テクスチャのカラー、発光テクスチャ2ndのグラデーションにて
お好みに変更することができます。

The color of the headphone lights can be customized by adjusting the color of the
"Emission" and the gradient of the "Emission 2nd" in the metal material.

Color Custom

4.モデル仕様 / Model Specification

・ポリゴン数 / Triangles : Δ 69,350

くらげヘッドホン / headphone	: Δ 10,592
インナーウェアトップス / underwear_top	: Δ 3,610
インナーウェアパンツ / underwear_pants	: Δ 6,478
トラックジャージジャケット / jacket	: Δ 33,932
くらげぬいぐるみチャーム(ジャケット) / plushie	: Δ 1,214
くらげぬいぐるみチャーム(腕) / plushie_arm	: Δ 1,104
ケーブルアクセサリ / cable	: Δ 2,064
ばんそうこう / bandage	: Δ 308
バブルソールシューズ / shoes	: Δ 10,048

・使用マテリアルスロット数 / Number of material slot used : 17

・使用マテリアル数 / Number of materials used : 5

└ カラーを含む全バリエーション数 / Total number of variations including color : 77

・シェーダー / Shader : lilToon

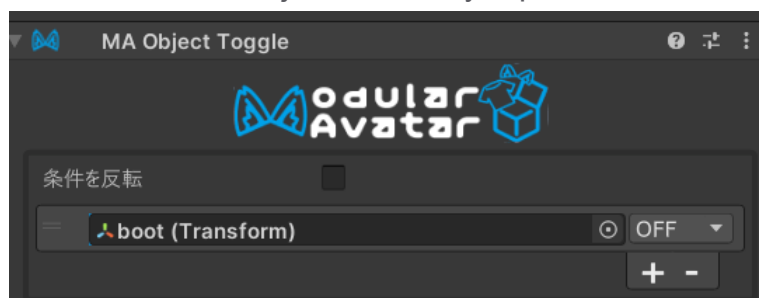
・PhysBone : Configured

5.Modular Avatarについて / About Modular Avatar

以下の目的のため、Modular Avatarの各種コンポーネントを使用しています。
不要な場合は、お手数ですが各自で削除・調整をお願いします。
We are using various Modular Avatar components for the following purposes.
If they are not needed, please remove or adjust them as necessary.

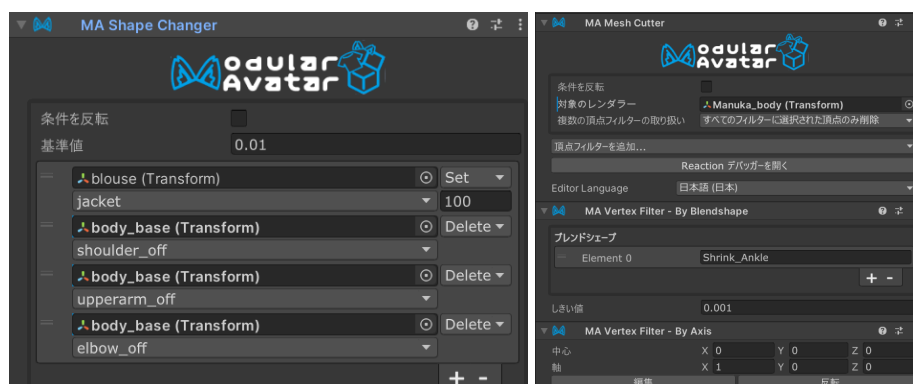
・MA Object Toggle

衣装と干渉するオブジェクトを非表示にする目的で使用しています。
It is used to hide objects that may clip with the outfit.



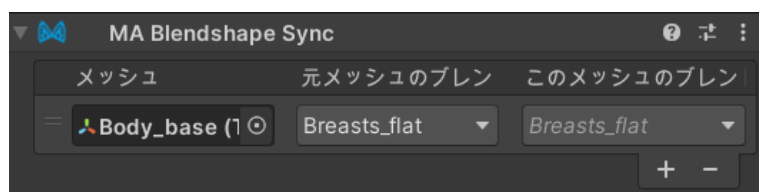
・MA Shape Changer / MA Mesh Cutter

貫通防止の目的で使用しています。
It is used for the purpose of preventing mesh clipping.



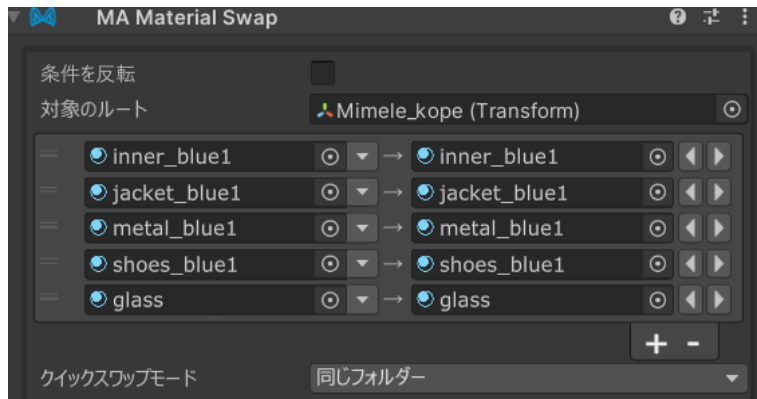
・MA Blendshape Sync

アバター素体の胸に関する BlendShape を変更した際に、同じ形状に追従して自動的に変形させることを目的として使用しています。
This is used to automatically follow and deform according to changes in the avatar's chest-related BlendShapes.



・MA Material Swap

各オブジェクトのマテリアル変更を容易にすることを目的として使用しています。
This is used to simplify material changes for each object.



・MA Floor Adjuster

靴が地面に埋まるのを防ぐことを目的として使用しています。
This is used to prevent the shoes from sinking into the ground.



6.更新履歴 / Revision history

▽2026.06.20

Rev.00

初版発行