Nareva 説明書
Nareva 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.



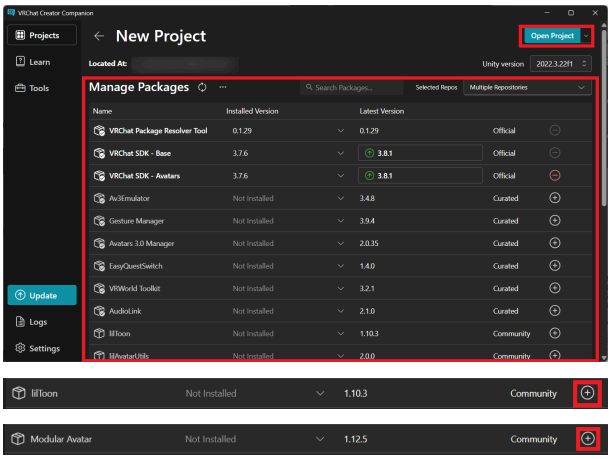
2.3.VCCでプロジェクトを開く / Open the project in VCC

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.

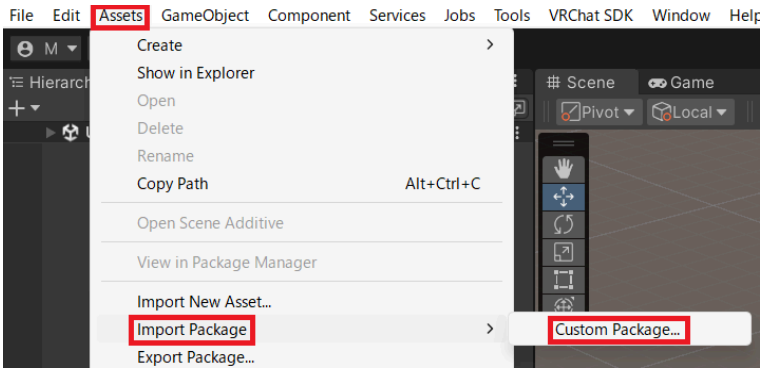


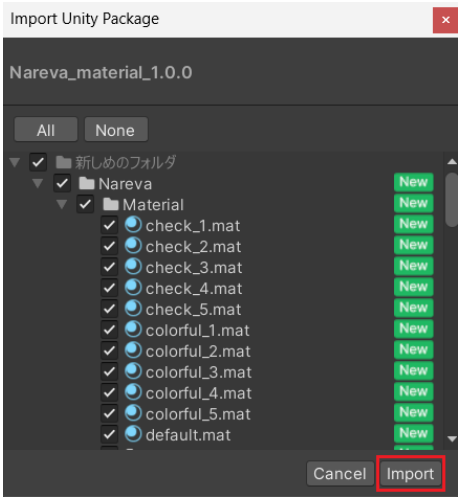
2.4.3Dモデルをプロジェクトにインポート / Import the 3D model into the project
2.4.1 Unity 上部のメニューから「Assets」→「Import Package」→「Custom Package」を選択します。
From the Unity top menu, select "Assets" → "Import Package" → "Custom Package".

2.4.2 Narevaのunitypackageを選択し、「Import」を選択します。
Select the Nareva 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

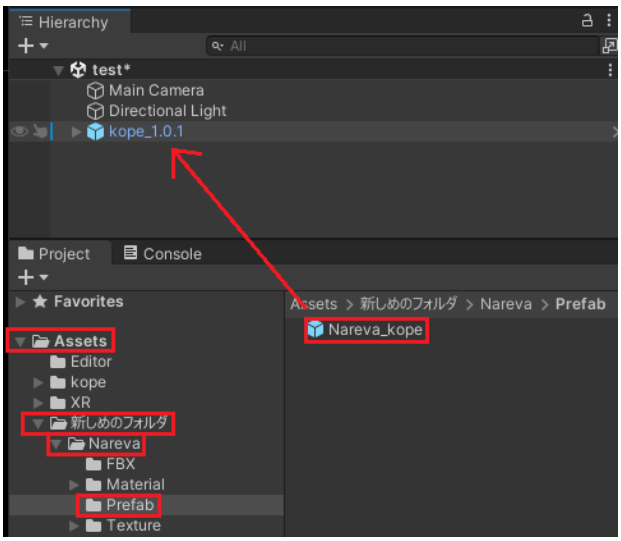




2.5.Prefabをプロジェクトにインポート/Import the Prefab into the project
2.5.1 Project の「Assets」→「新しめのフォルダ」→「Nareva」→「Prefab」フォルダを開きます。
Open "Assets" → "新しめのフォルダ" → "Nareva" → "Prefab" in the Project window.

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.麦わら帽子のサイズ・位置を調整 / Adjust the Straw Hat Size and Position

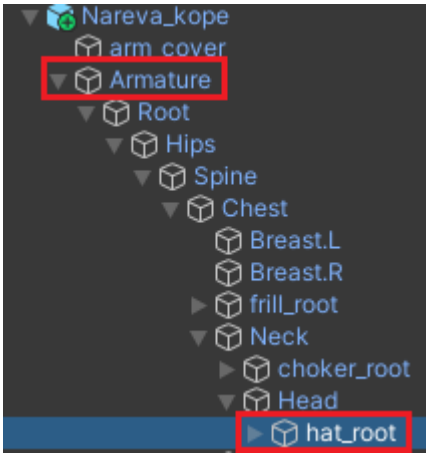
※ 麦わら帽子はデフォルトの髪型に合わせてサイズを調整しています。また、Modular Avatar の機能を使用して PhysBone の設定を調整し、一部のオブジェクトを自動的に非表示にしています。
これらの設定が不要な場合は、該当する Modular Avatar コンポーネントを削除してください。

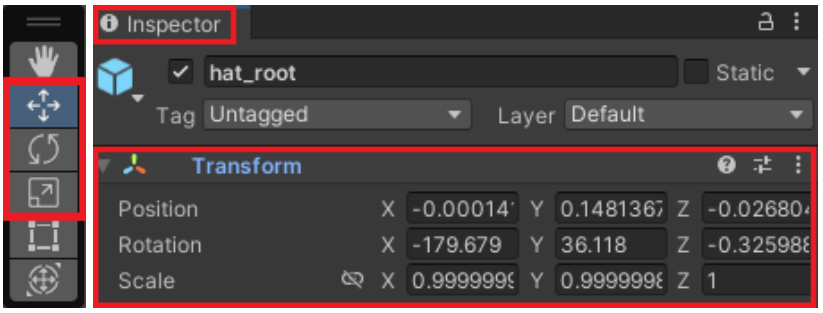
*The straw hat has been sized to fit the default hairstyle. It also uses Modular Avatar to adjust PhysBone settings and automatically hide certain objects.
If these features are not needed, you can safely remove the corresponding Modular Avatar components.*

髪型等の変更に応じて麦わら帽子のサイズ・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 straw hat to fit a different hairstyle, please follow the steps below.

2.6.1「Armature」→「hat_root」を選択します。
Select "Armature" → "hat_root".

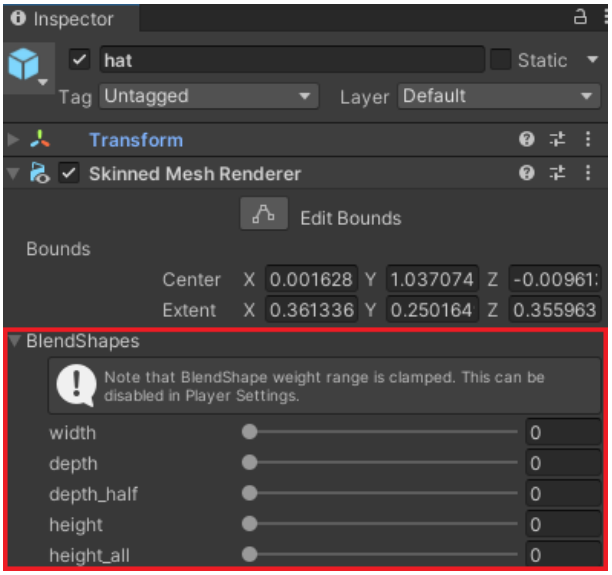
2.6.2 Move / Rotate / Scale Tool、または「Inspector」の「Transform」を使用して位置やサイズを調整します。
Adjust the position and size using the Move / Rotate / Scale tools or the "Transform" parameters in the Inspector.





2.6.3 さらに微調整が必要な場合は、「hat」の BlendShapes を使用して調整してください。
If further adjustment is required, use the BlendShapes on "hat".

※ BlendShape による調整内容によっては、麦わら帽子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 straw hat ribbon may be affected.



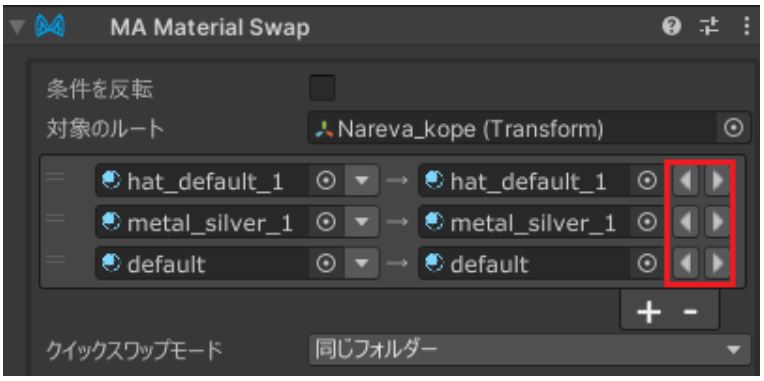
2.6.4 さらに細かくフィットさせたい場合は、「CapFitter/HoodieFitter」などのプラグインの使用を推奨します。
For more precise fitting, we recommend using a plugin such as CapFitter/HoodieFitter.

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.



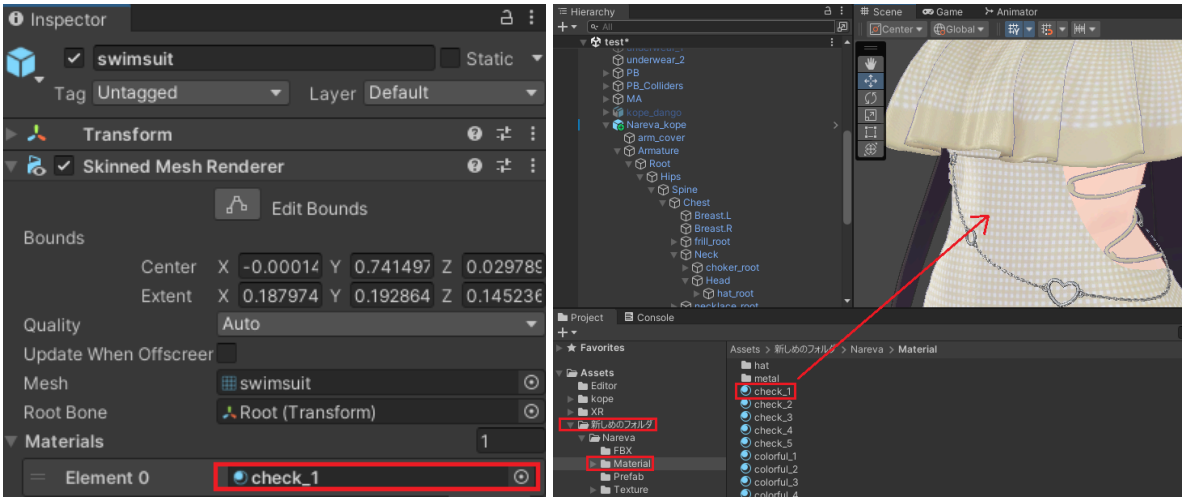
3.1.1 Hierarchy から色を変更したいオブジェクトを選択します。
Select the object whose color you want to change in the Hierarchy.

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」→「Nareva」→
「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"
→ "Nareva" → "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）swinsuit を check_1 に変更する場合。
Example: Changing "swinsuit" to "check_1".



3.2.麦わら帽子のリボンの色の変更 / Change the Straw Hat Ribbon Color
3.2.1 帽子のマテリアルを選択します。
Select the hat material.

3.2.2「メインカラー2nd」の色を変更すると、帽子のリボンの色を変更できます。
Change the color of "Main Color 2nd" to change the color of the hat ribbon.

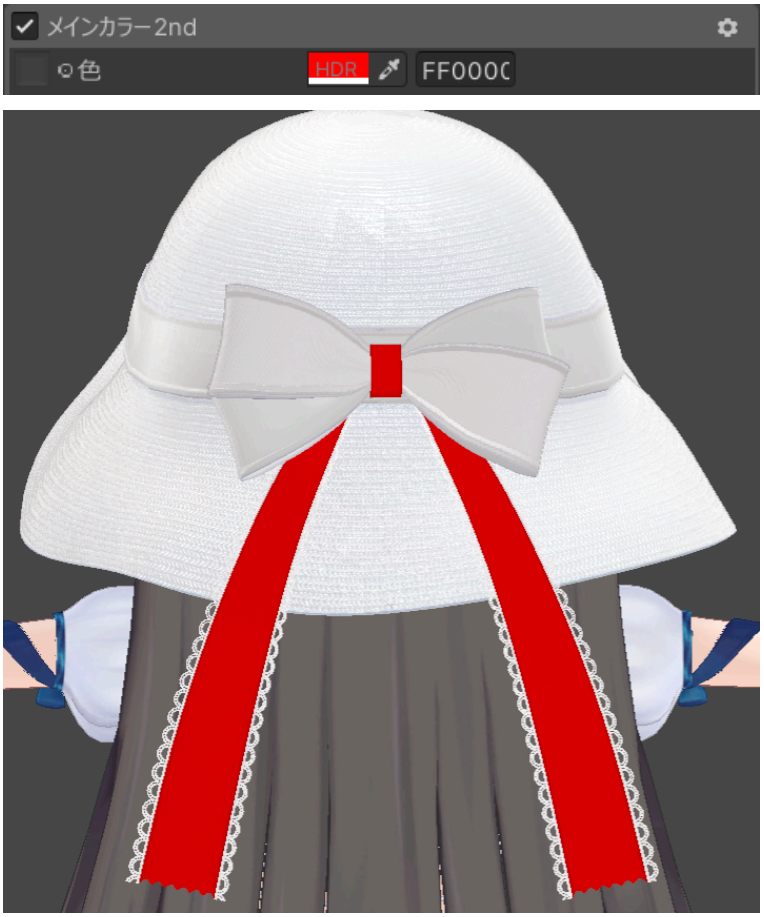


3.2.3「メインカラー3rd」の色を変更すると、シュシュとサンダルのリボンの色を変更できます。
Change the color of "Main Color 3rd" to change the color of the scrunchie and sandal ribbons.



3.2.4 metal マテリアルを選択します。
Select the metal material.

3.2.5「メインカラー2nd」の色を変更すると、帽子のリボンの色を変更できます。
Change the color of "Main Color 2nd" to change the color of the hat ribbon.



4.モデル仕様 / Model Specification

・ポリゴン数 / Triangles : △29,354

海のリボンと麦わら帽子 / hat	: △10,592
チョーカー/choker	: △660
ネックレス / necklace	: △880
水着 / swimsuit	: △12,650
アームカバー / arm_cover	: △4,382
海のバングル/ bracelet	: △560
シュシュ / scrunchie	: △1,798
レースレッグバンド / leg_band	: △760
サンダル / sandals	: △2,790

・使用マテリアルスロット数 / Number of material slot used : 12

・使用マテリアル数 / Number of materials used : 3
└ カラーを含む全バリエーション数 / Total number of variations including color
: 50

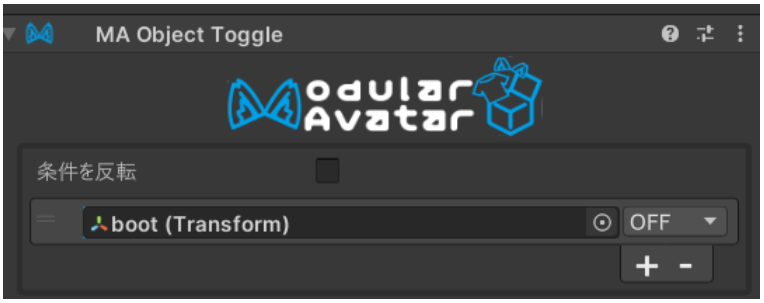
・シェーダー / Shader : lilToon

・PhysBone : Configured

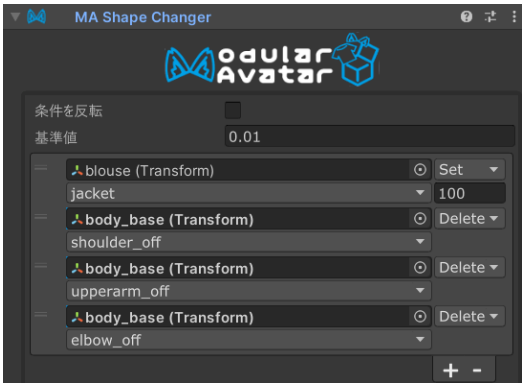
5.Modular Avatarについて / About Modular Avatar

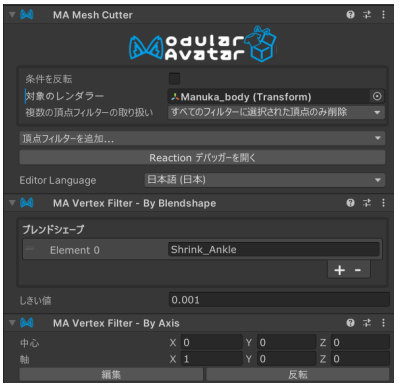
以下の目的のため、Modular Avatarの各種コンポーネントを使用しています。
不要な場合は、お手数ですが各自で削除・調整をお願いします。
We are using various Modular Avatar components for the following purposes.
If they are not needed, please remove or adjust them as necessary.

・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.

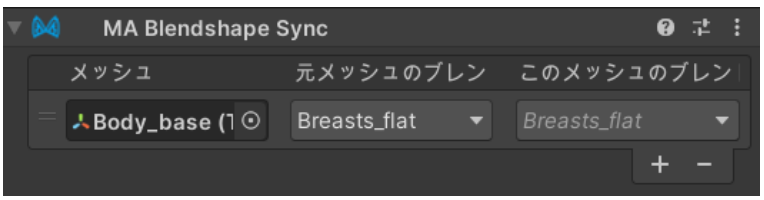


・MA Shape Changer / MA Mesh Cutter
貫通防止、靴へのフィッティングの目的で使用しています。
It is used to help prevent clipping and improve the fit with shoes.

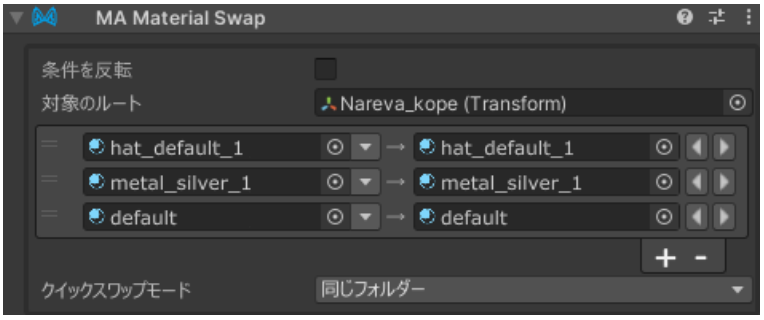




・MA Brendshape Sync
アバター素体の胸に関する BlendShape を変更した際に、同じ形状に追従して自動的に変形させることを目的として使用しています。
This is used to automatically follow and deform according to changes in the avatar's chest-related BlendShapes.



・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

▽2026.07.10
Rev.00
初版発行