



reflex shader

User Guide / ユーザーマニュアル
v1.0p1対応



Introduction

Reflex ShaderはVRChatで使われることを想定されたUnity向けシェーダーです。パラメーターが比較的少なく、初心者にもわかりやすいように作られています。Reflex Shaderの主な特徴として以下のようなものがあります。

- Matcapやリムライトを使うことができます。
- 明るいライティングの世界でも光りにくいです。
- 影がつかないのでアバターが怖くなりません。
- ライティングはCubed Shaderやまんまるシェーダーに非常に似ています。
- 各機能にマスクがあるため、機能を入れたい場所と入れたくない場所をマスクで制御できます。
- Securityの設定で強制的にStandardシェーダーになったとしてもテクスチャが維持されます。

ライセンスについて

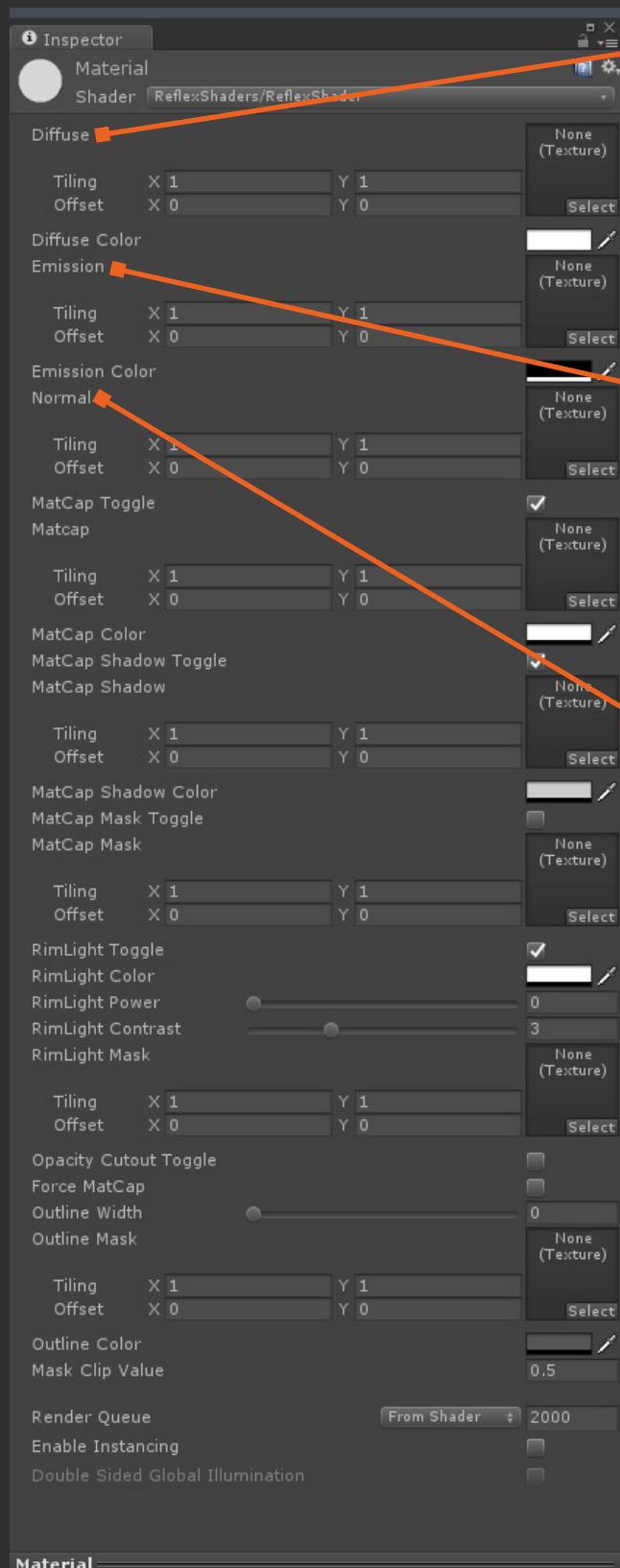
本シェーダー及び付属するファイルはすべてMITライセンスとなっております。よってMITライセンスに基づき、再配布、商用利用、改変等すべて許可しています。MITライセンスは同階層のLICENSEファイルに明記されています。

連絡先

Twitter : @reflex_1124

VRChat : reflex1124

Settings 01



Diffuse / Diffuse Color

メインとなるテクスチャを入れる部分です。全体のベースとなります。アウトラインにも反映されます。

Colorを設定することで色味を変更することができます。(乗算)

Emission / Emission Color

Diffuseとは別に光らせた部分を設定することができます。光の影響を受けず、つねにUnlitのような動作をします。

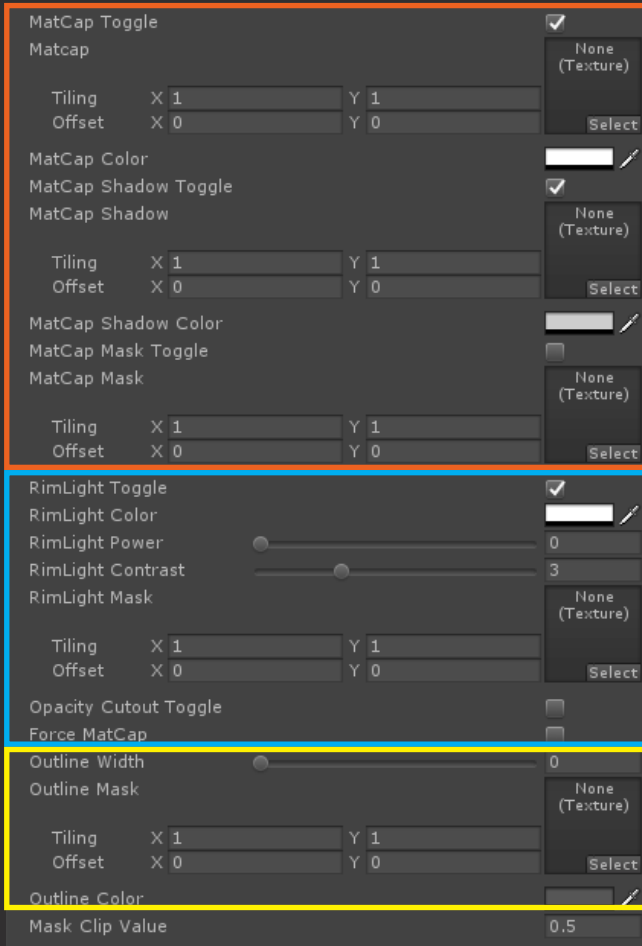
Colorを設定することで色味を変更できます。

Normal

ノーマルマップを指定できます。ここのノーマルマップは後述するMatcapにのみ適用されます。



Settings 02



Matcap

Matcapはアバターに光沢を付加をする機能です。Matcap専用のテクスチャをここに割り当てるとそのテクスチャをベースに反射効果が加算されます。

Matcap Shadow

Reflex Shaderには影を付ける機能がないので代替としてMatcap Shadowがあります。特殊なMatcap Shadow専用テクスチャを使うことによって暗いリムライトのような擬似的な影をつけることができます。

Force Matcap

Matcapを強制するトグルスイッチです。Matcapを加算せずにそのまま地の色が出ます。

RimLight

リムライトはオブジェクトの周辺に明るくライトがあたったようなエフェクトを付け足す機能です。肌などのにあてると若干リッチな見た目になります。

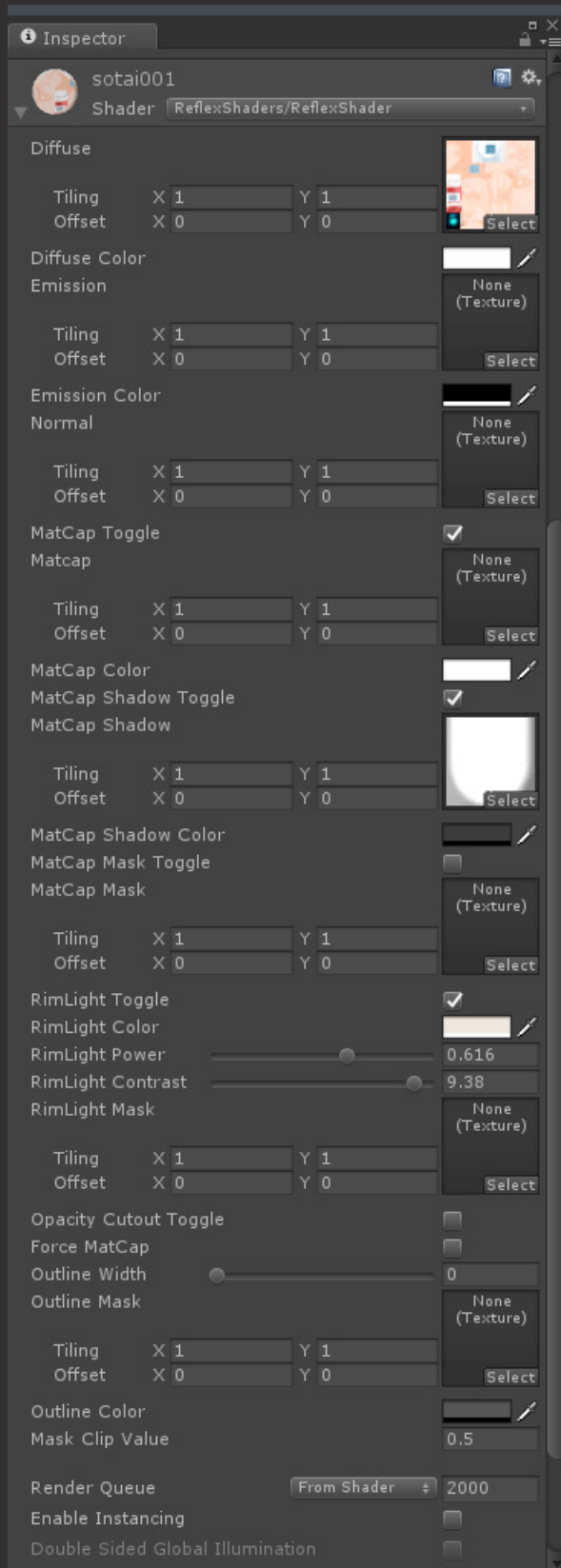
Powerで強度、Contrastでコントラストを調整できます。

Outline

オブジェクトにアウトラインを付け足します。



Sample



Xiaomao by takewaka

タケワカ様の販売アバター「シャオマオ」ちゃんには Reflex Shader v1.0が同梱されていますのでセットアップ例として紹介させていただきます。

基本的にDiffuse以外使われていませんが、リムライトが有効になっているため、肌にうっすらと光が差し込むような表現ができています。

Matcap Shadowを入れることによって下向きに角度がついた部分に軽く黒い影が入っているのがわかると思います。

Reflex's Clock Saderの広告



Advertisement



Reflex's Clock SaderはBoothにて配布している、ワールド時間を表示するシェーダーパッケージです。

見るユーザーがそのワールドに入ってから時間がそれぞれ表示されます。

パララックス機能を搭載しているため、奥行きがあるように見えるのが特徴のシェーダーです。

腕時計や携帯電話、その他のアクセサリ等にご活用ください。



BOOTH にて無料配布中

<https://reflex.booth.pm/items/1012662>