

# UnlitWF再配布と同梱の手引き

UnlitWFを含めてunitypackageするときの手順

## はじめに、ライセンスの解説

UnlitWF は **MIT LICENSE** にて配布されています。そのため、

- UnlitWF を利用したオブジェクトを unitypackage として export するにあたり、
  - **再配布自由**: UnlitWF の複製を unitypackage に同梱することができます
  - **改変自由**: UnlitWF を改変したものを同梱することができます
  - **利用方法不問**: 同梱した unitypackage を有償・無償問わず頒布できます
- unitypackage の配布・販売にあたり、
  - UnlitWF の作者 (whiteflare) に対して連絡の必要はありません
  - README や頒布サイトに作者名などを記載する必要はありません
    - 著作権の表示は shader ファイルなどに既に入っているので追加不要です
    - ただし unitypackage に UnlitWF が含まれていることを説明したほうが、import する側にとっては有益でしょう
- unitypackage 以外の方法で同梱・再配布することもできます
- **免責**: 作者 (whiteflare) は UnlitWF の利用について一切の責任を負いません

といった条件にて利用することができます。



# UnlitWF再配布と同梱の手引き

## UnlitWFを含めてunitypackageするときの手順

### 同梱・再配布するときの手順

MIT LICENSE のため、再配布の手段や内容についても自由です。が、以下に再配布するにあたってのアドバイスを記載します。

### 再配布すべきファイル、不要なファイル

UnlitWF の unitypackage には、シェーダとしての動作に必要なファイルの他にサンプル画像や READMEなども含まれています。

**動作に必要:** “**Shaders**” フォルダの \*.shader および \*.cginc、“**Editor**” フォルダの \*.cs

**動作に不要:** 上記以外のフォルダ配下およびドキュメント類

UnlitWF は Shaders フォルダおよび Editor フォルダ以外は不要のように作成されています。著作権表示は \*.shader と \*.cginc に既に含まれています。LICENSE.txt や README.txt の同梱は、再配布にあたって含めなくても動作に影響はありません。

### unitypackage で export するときの手順(例)

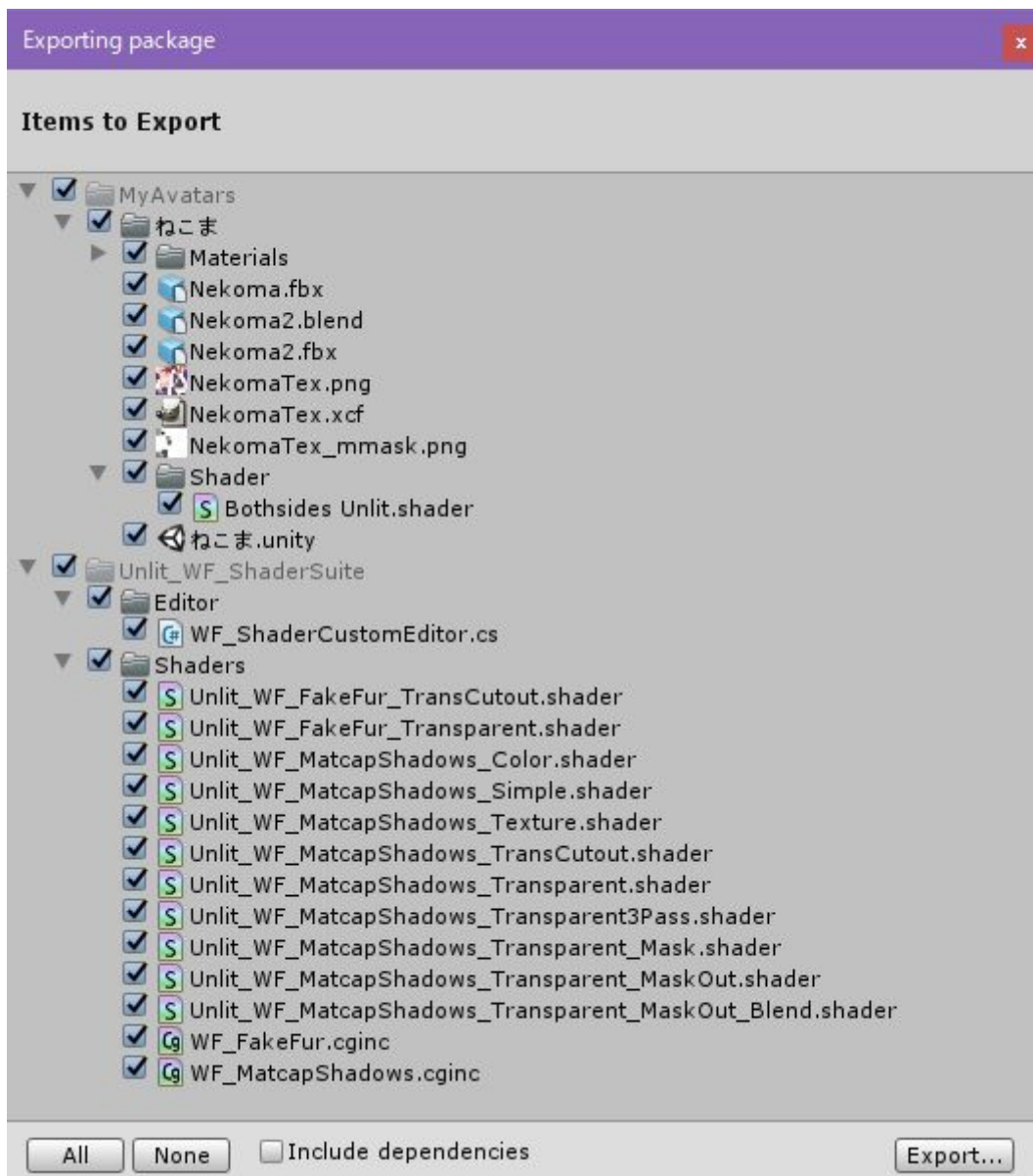
1. export するフォルダを Project から選択します  
自作のオブジェクトを含めたフォルダ、および Unlit\_WF\_ShaderSuite から “Shaders” と “Editor” の、合計3フォルダを選択します
2. 右クリックから “Export Package...” を選択します
3. “Exporting Package” の下部 “Include dependencies” のチェックを外します
4. “Export...” にて、unitypackage を保存します

フォルダを選択して export すると、その配下のファイルを unitypackage としてエクスポートすることができます。次図のようになるはずです。



# UnlitWF再配布と同梱の手引き

UnlitWFを含めてunitypackageするときの手順



この状態から “Export...” することで、unitypackage に UnlitWF を同梱することができます。

なお UnlitWF のサンプルとして付属の “Matcaps” フォルダ内の画像を他の場所にコピーせず使用している場合は、その画像も含めて export するとよいでしょう。

