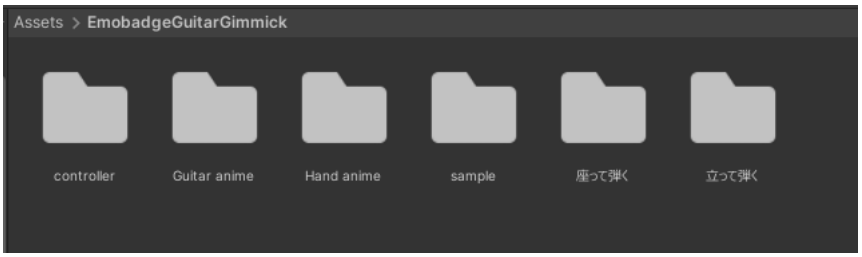
Version2への移行について

VRCEGG Version2への移行について

Version2はフォルダ構成を含めて大きく仕様を変更しています。
一部のファイルは流用していますが多くのファイルを新しく作成しました。
その為EmobadgeGuitarGimmickがインポートされたままVRCEGG Version2をインポートすると
利用するファイルの階層がバラバラだったり、不要なファイルが残るなど
整頓されていない状態になります。

僕は綺麗好きなのでそういうのが許せません。

おススメの方法はAssetsの EmobadgeGuitarGimmick を削除してから
VRCEGG Version2 をインポートする方法です。



EmobadgeGuitarGimmick を残したままVRCEGG Version2 をインポートしても
問題なく利用することは可能です。
しかしPrefabを作り直している為アバターへの導入は再度行っていただく必要があります。（最短5分）

EmobadgeGuitarGimmick のフォルダに特別なモノを保存していない場合はEmobadgeGuitarGimmickを削除してからVRCEGG Version2 をインポートしてみてください。

不明点はXのDM又はディスコードで受付ています。
お気軽にご相談ください！

EmobadgeGuitarGimmick（EGG）の導入手引き

EmobadgeGuitarGimmick（EGG）の導入手引き

最短設定はこちらの動画をじっくり設定はこちらの動画を参照してください。
導入手引き

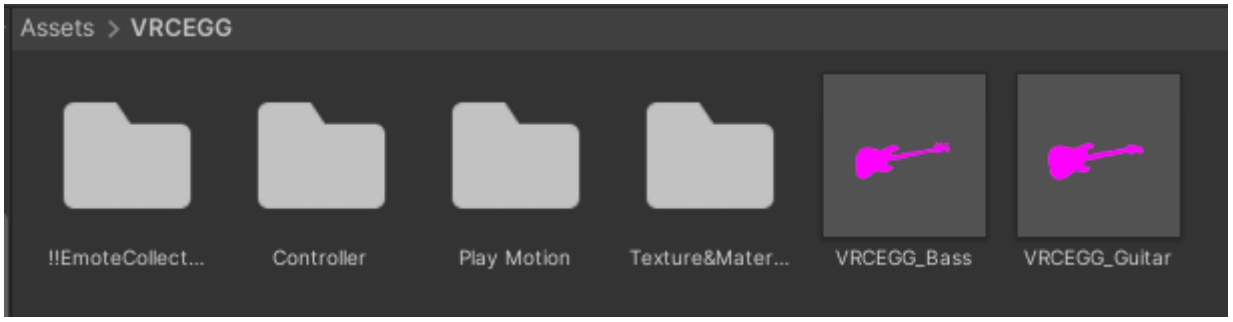
EmobadgeGuitarGimmick（EGG）の導入手引き
- ギターの設定手順
- ベースの設定手順

より詳細なカスタマイズの方法
- ベースやギターの基準の位置を大きく変更したい
- ハンドジェスチャーを変更したい
- Neck Colliderの位置がおかしい
- 肘がボディに埋もれるやんけ
- 右手の PhysBone 爆発してるけどなにこれ
- 不要なオプションを削除したい

DDギターの設定手順

VCCからModular Avatar（MA）をインストールする
https://modular-avatar.nadena.dev/ja

EGGを設定したいアバター直下に「VRCEGG_Guitar」をD&Dする



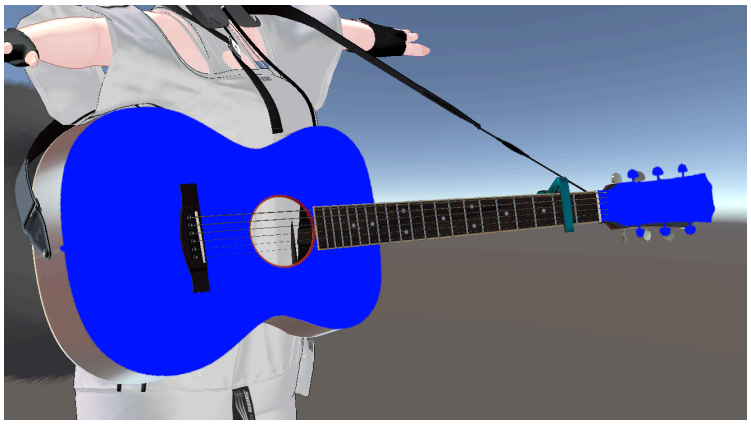
「ここにギターを入れる」にギターモデルを格納する

ギターの位置とスケールをピンクのシルエットに合わせる

Point：ナット（0フレット）の位置と、太ももがあたるへこみの位置をなんとなく揃えて、指板がみえるように前後や回転を調整する。

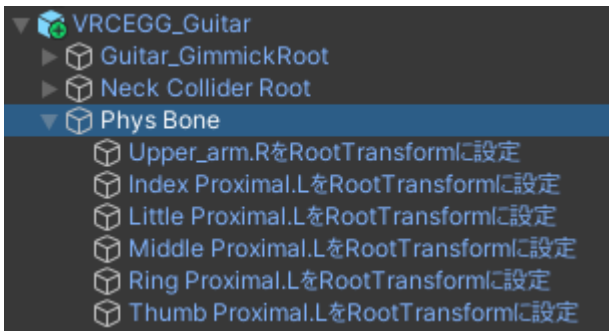
例：エレキギター（れいれる工房のENCOUNTERで設定しているのでドンピシャ）

アコーステックギターは『サンプル：アコギ設定位置』の表示をオンにして設定してください。

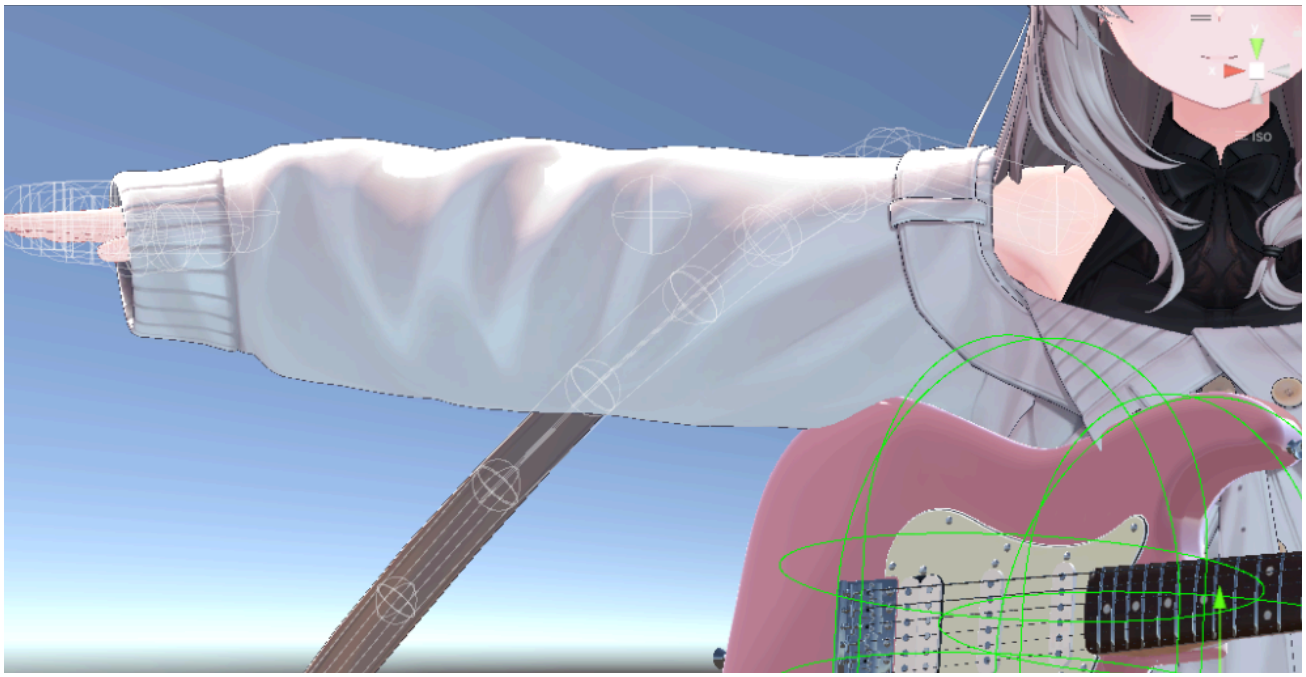


例：Acousticギター

各PB（PhysBone）に対応するBoneをRoot TransformにD&Dする

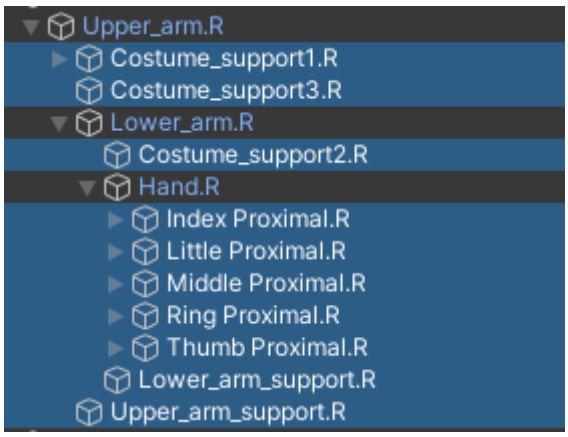


！！「**Upper_arm.R**」**PB**が正しく設定されない場合！！

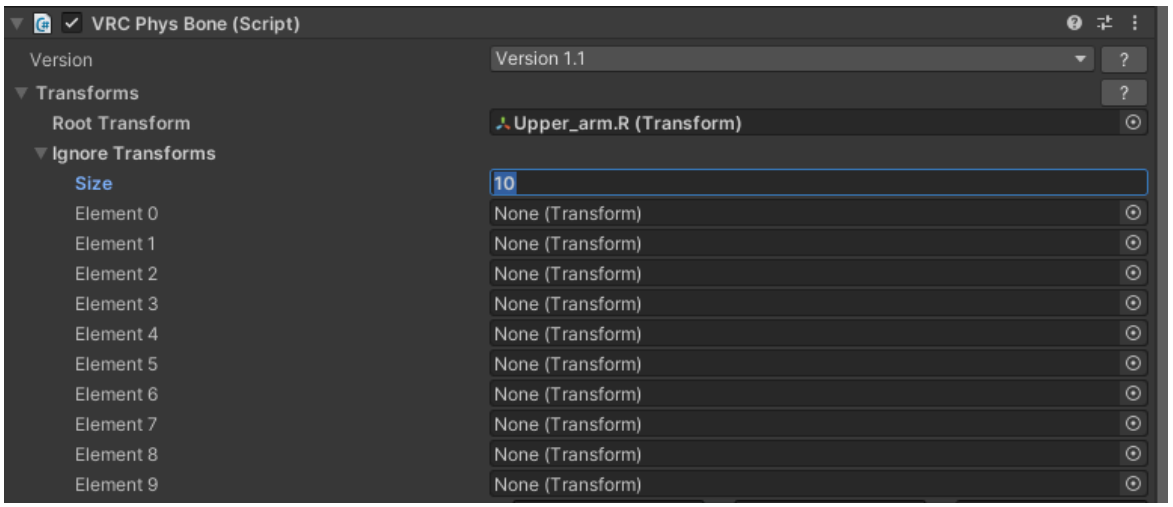


アバターによりUpper_arm.Rの下層にある、Support Boneにより正しくPBが設定されない場合があります。
その場合は「Upper_arm.R」の Ignore TransformにUpper_arm.Rの下層にあるLower_arm.RとHand.R以外のBoneを設定します。

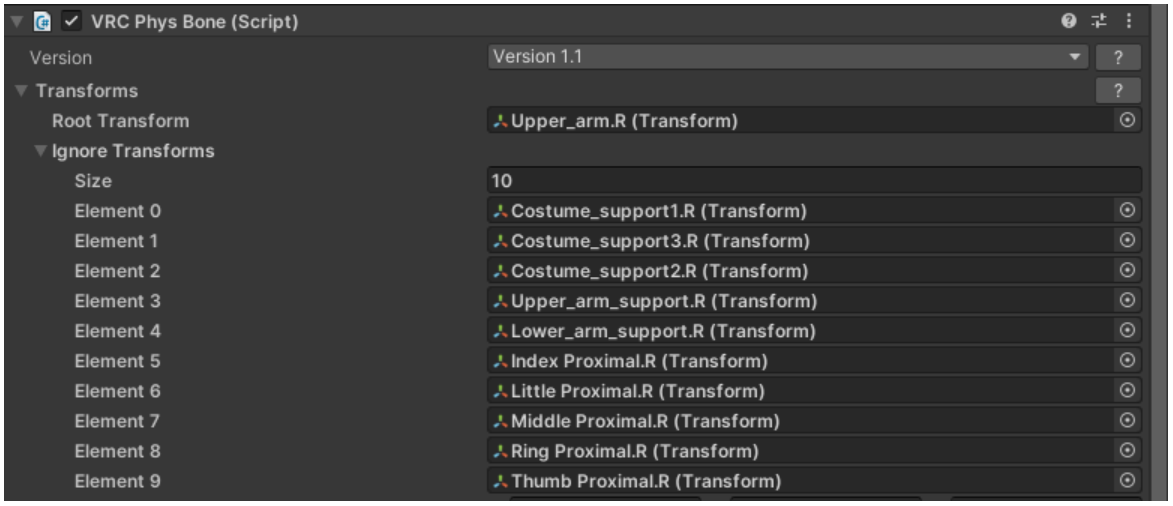
しなのちゃんの場合、指を含めて対象が10個あります。



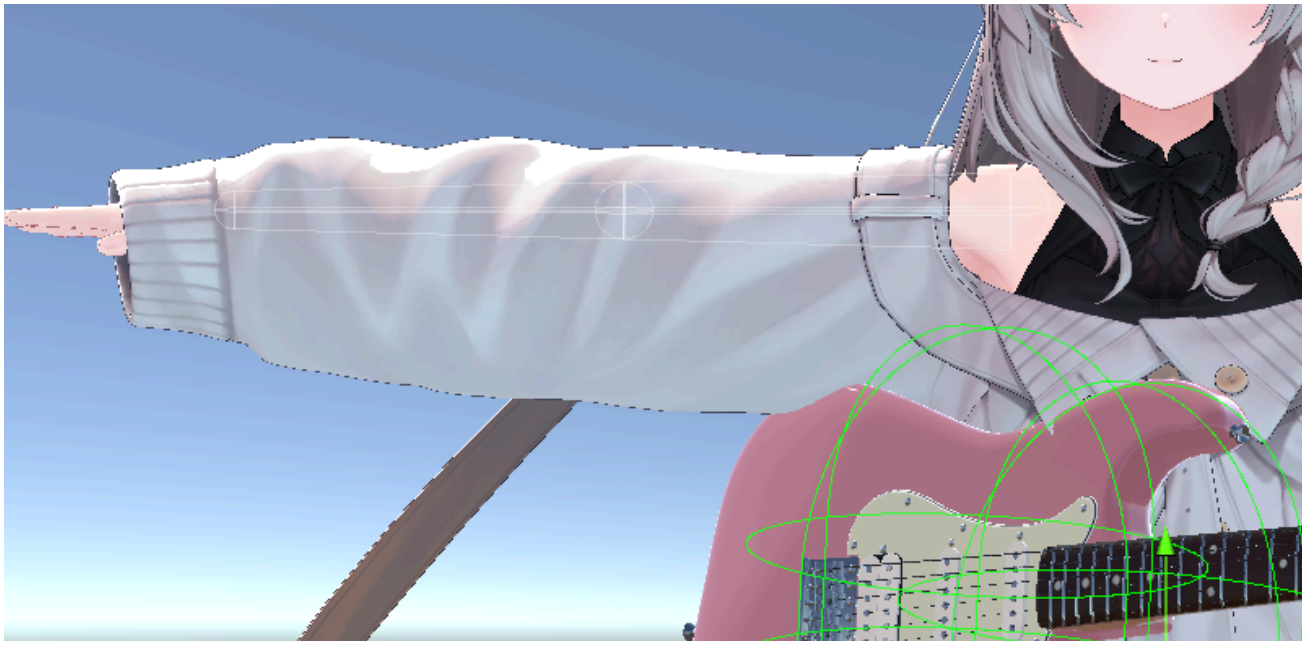
Ignore Transformの size を10 に設定します。



対象の10個のBoneをIgnore TransformのElementlにそれぞれD&Dします。



正しく設定されれば以下のようなPB範囲になります。



Ignore TransformのElementは27が上限です、それを越えてBoneを設定することができません。MAによりBoneが追加され27を越える場合は、Upper_arm.Rより下層に追加されるBoneを調整ください。

任意設定項目を設定する

必要に応じて胸コライダーをBreastのPBのコライダーに設定する。
必要に応じて衣装貫通防止コライダーを、衣装（スカートなど）のコライダーに設定する。
※特にスカートは座り姿勢と立ち姿勢で差がでるので用途に応じて設定が必要。

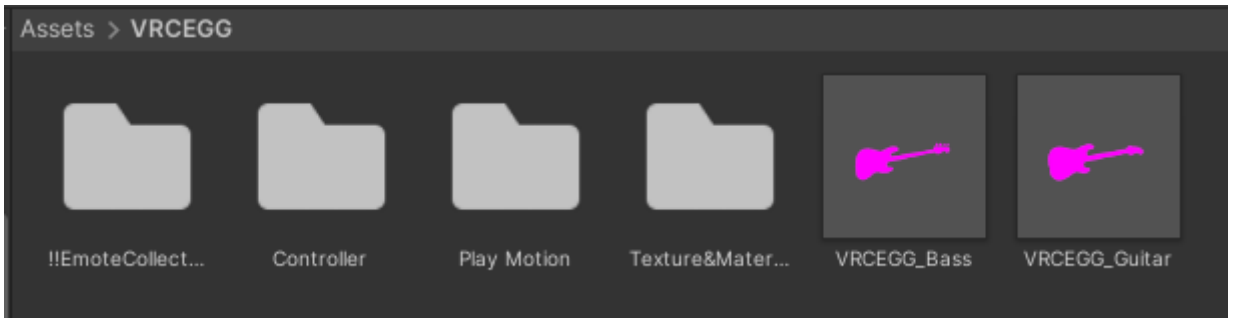
設定は以上です。

ベースの設定手順

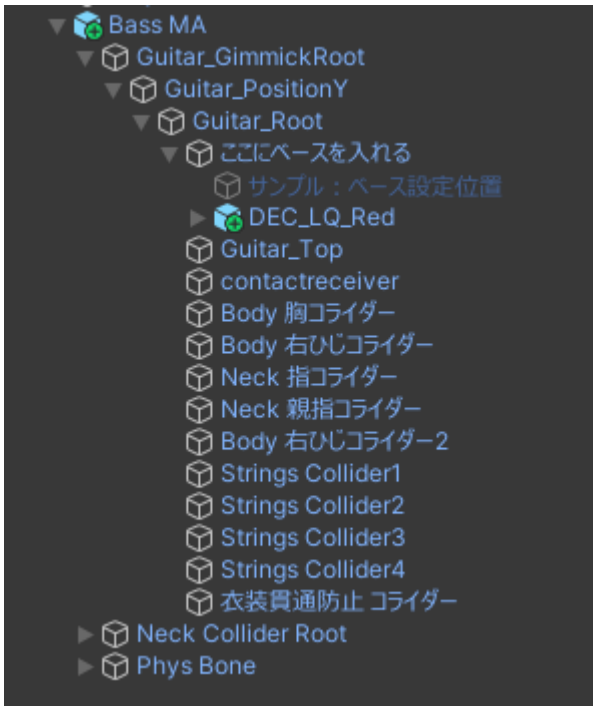
VCCからModular Avatar（MA）をインストールする

https://modular-avatar.nadena.dev/ja

EGGを設定したいアバター直下に「VRCEGG_Bass」をD&Dする



「ここにベースを入れる」にギターモデルを格納する

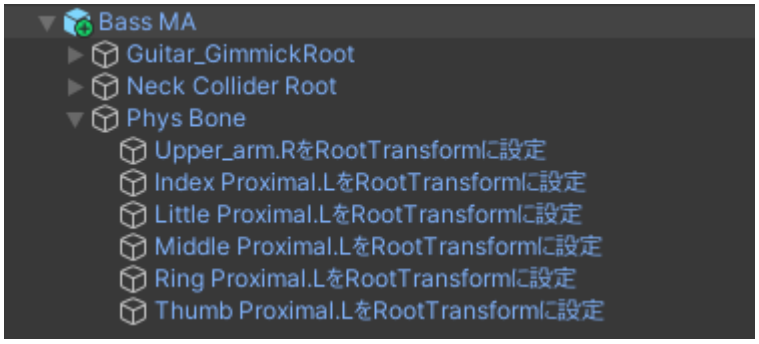


ベースの位置とスケールをピンクのシルエットに合わせる

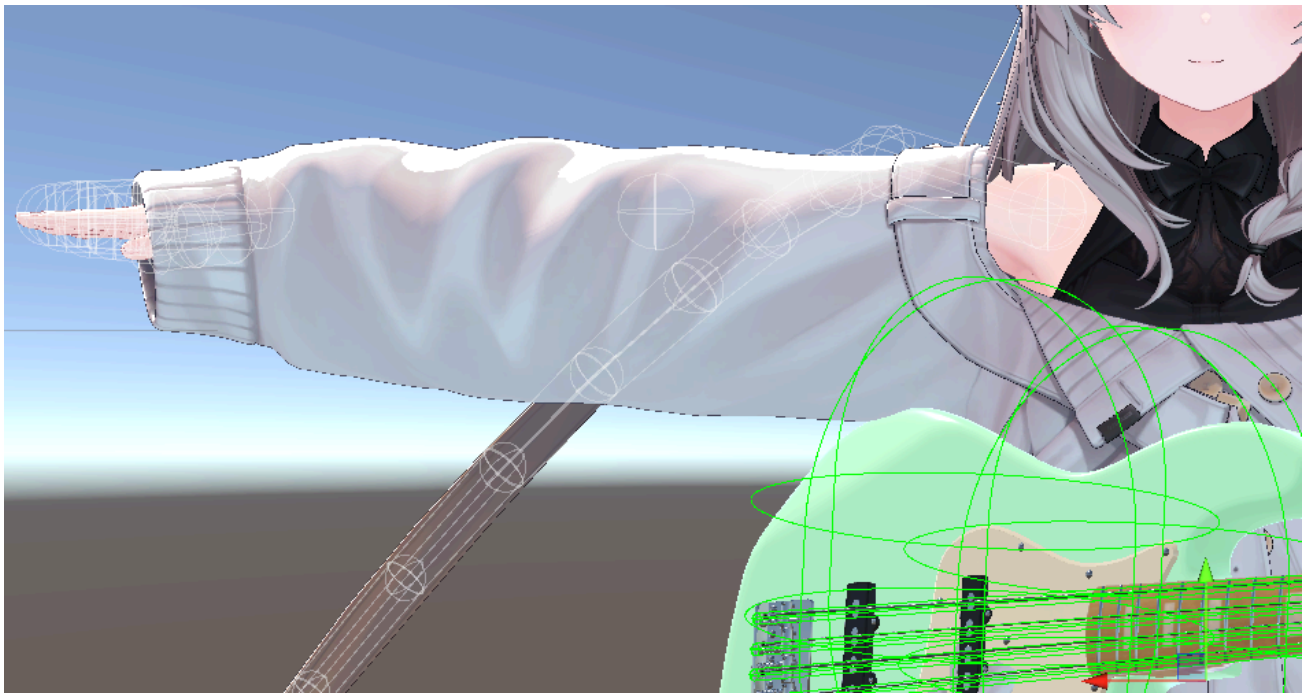
Point：ナット（0フレット）の位置と、太ももがあたるへこみの位置をなんとなく揃えて、指板やフレットがみえるように前後や回転を調整する。

例）れいれる工房のDecemberで設定しているのでドンピシャ

各PB（PhysBone）に対応するBoneをRoot TransformにD&Dする

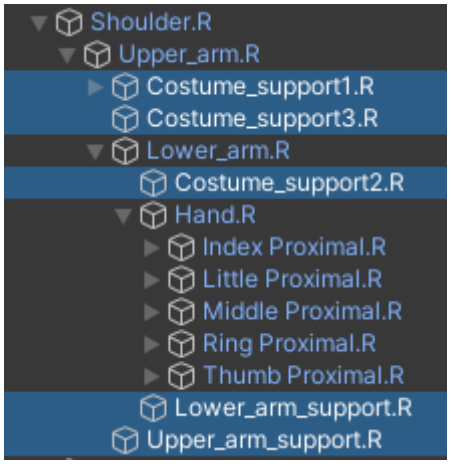


！！「**Upper_arm.R**」の**PB**が正しく設定されない場合！！

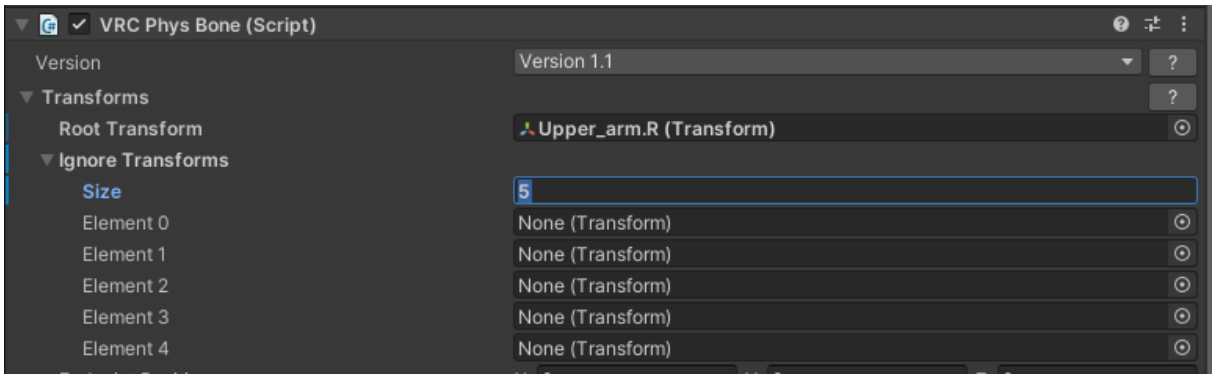


アバターによりUpper_arm.Rの下層にある、Support Boneにより正しくPBが設定されない場合があります。
その場合は「Upper_arm.R」の Ignore TransformにUpper_arm.Rの下層にあるLower_arm.RとHand.R以外のBoneを設定します。

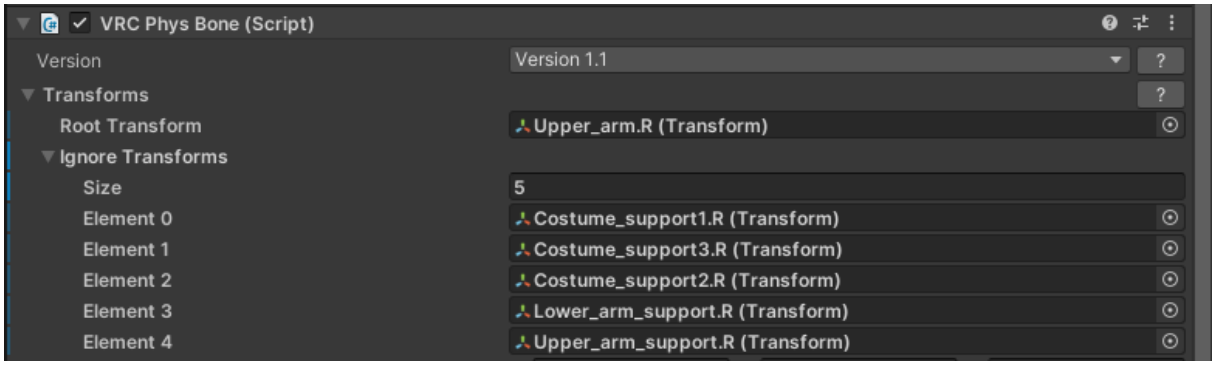
しなのちゃんの場合、指を含めて対象が5個あります。



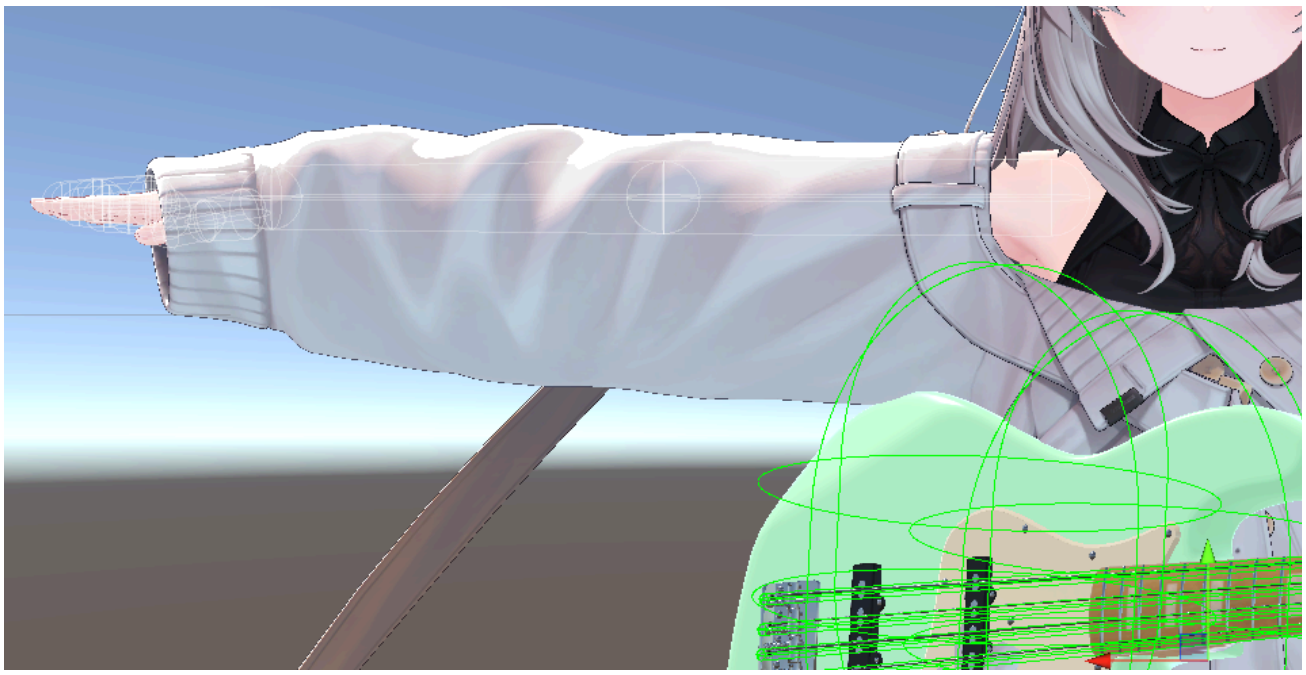
Ignore Transformの size を 5 に設定します。



対象の10個のBoneをIgnore TransformのElementにそれぞれD&Dします。



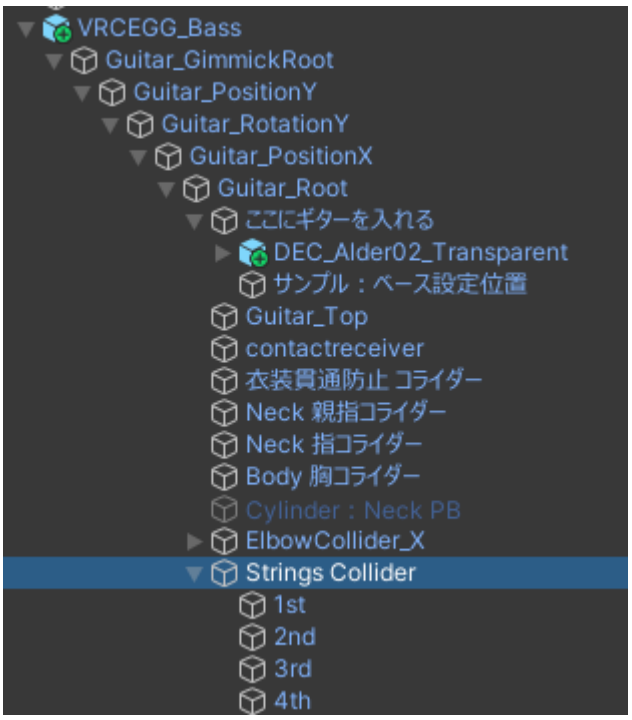
正しく設定されれば以下のようなPB範囲になります。



Ignore TransformのElementは27が上限です、それを越えてBoneを設定することができません。MAIによりBoneが追加され27を越える場合は、Upper_arm.Rより下層に追加されるBoneを調整ください。

任意設定項目を設定する

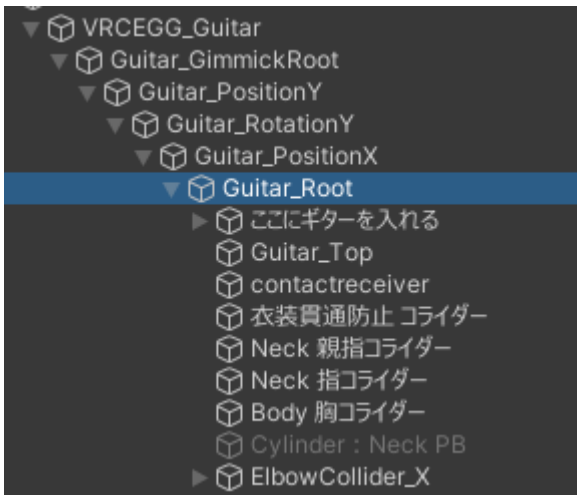
- 胸コライダーをBreastのPBのコライダーに設定する。
- 衣装貫通防止コライダーを、衣装（スカートなど）のコライダーに設定する。
  ※特にスカートは座り姿勢と立ち姿勢で差がでるので用途に応じて設定が必要。
- Strings Colliderを弦の位置に合わせる

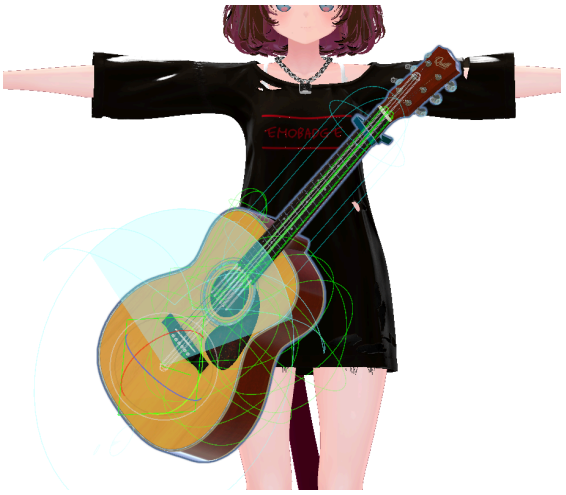


より詳細なカスタマイズの方法

ベースやギターの基準の位置を大きく変更したい

Guitar_Rootの位置を変更して基準の位置を変更できます。
※『Guitar_Root』よりも上の階層はすべてアニメーションで座標を指定しているので変更してもPlayモードで修正されます。下の階層ではギミックがついてこなくなります。

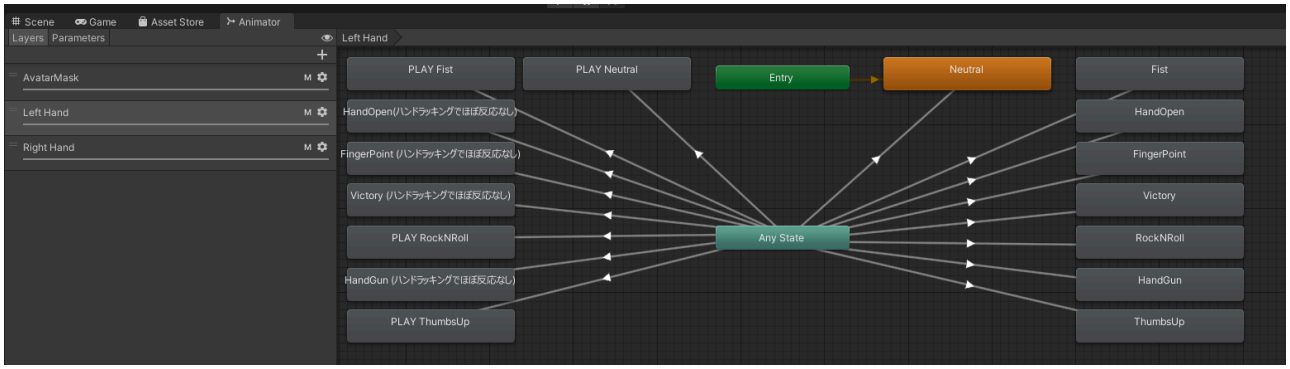




※アニメーションの話なので、アニメーションごと編集することは可能です。

ハンドジェスチャーを変更したい

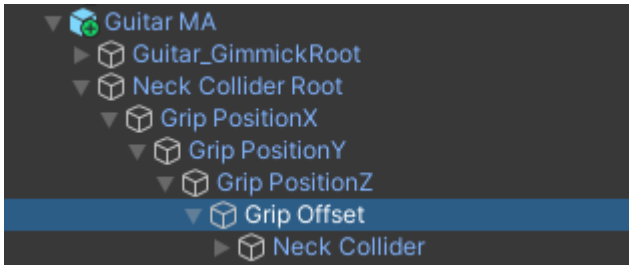
ハンドジェスチャーはネックの追従をしたことをフラグとして専用のハンドジェスチャーに切り替わります。(図の向って左側)
ネック追従時のハンドジェスチャーは複数の形を設定していますが、アバターモデルにより不自然な形になることが想定されるので適宜修正ください。
逆に、追従していない時のハンドサインはDefaultのハンドサインを設定しています。(図の向って右側)
普段使いのハンドジェスチャーが反映されないので、適宜ジェスチャーアニメーションを入れ替えてください。

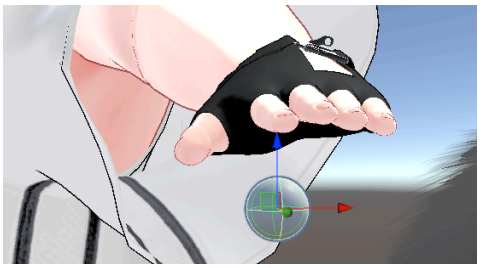


ExMenuでは調整できないレベルでNeck Colliderの位置がおかしい

ExMenuでは調整できないレベルでずれている場合はUnityで修正できます。

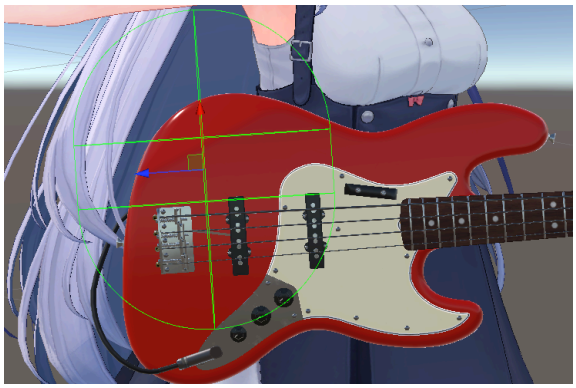
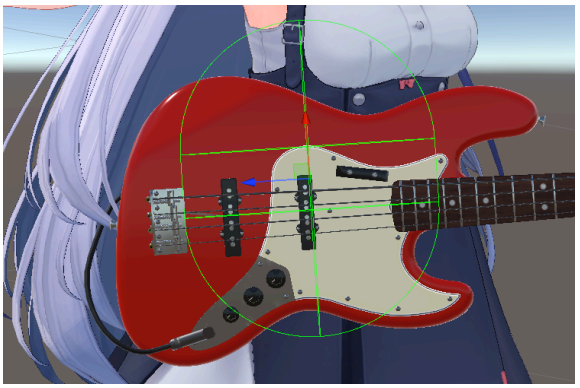
Grip Offset を任意の位置に移動する
※移動してもアニメーションはそのまま利用可能です。
狙いは人差し指の下4cmくらいの場所ですが、プレイスタイルやアバターにより変わります。
細かい調整はVRC内で動かしながら行うことをおすすめいたします。





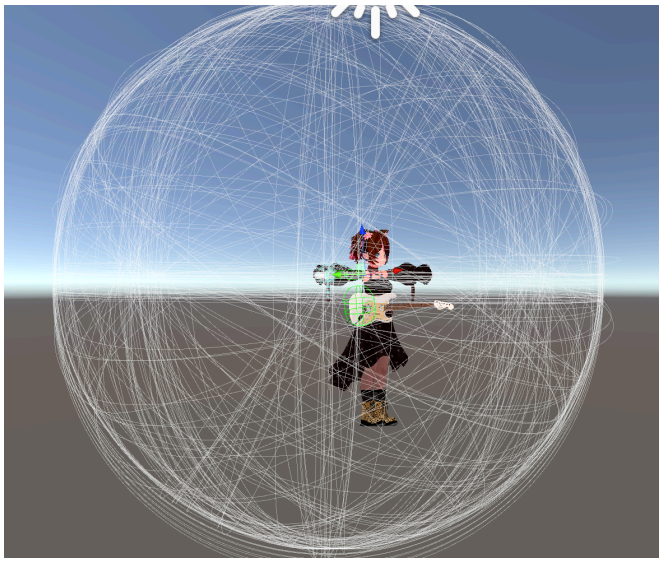
肘がボディに埋もれるやんけ

僕はこのコライダーの調整に結構時間がかかりました。(２年)
Body 右ひじコライダー(画像左)は高いポジションで肘のあたるところに設置したコライダーで、Body 右ひじコライダー2(画像右)は低いポジションで腕のあたるところに設置したコライダーです。
僕はUnityで調整してはVRCで確認するという地道な作業を長時間繰り返しました。
VRCEGG Version2からはEXメニューで感覚的に操作できます。
愛用のギターと自分の演奏ポジションに合わせて適切な位置を見つけてください。

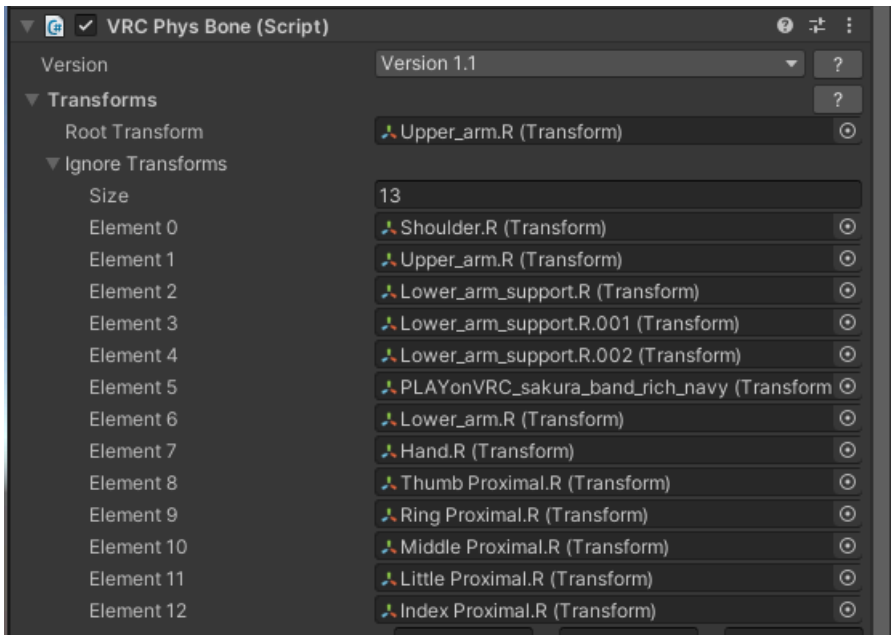



右手の PhysBone 爆発してるけどなにこれ

Upper_arm.R以降に衣装のBoneやアクセサリーのBoneが入っている場合に起こります。



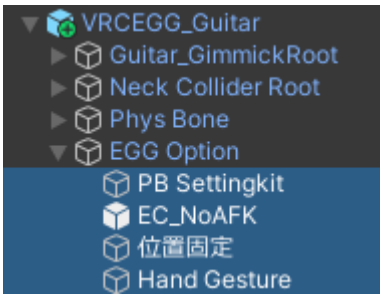
Ignore TransformにUpper_arm.R以降のLower_arm.RとHand.R以外のBoneをD&Dしてください。
Kiseteneなどで追加した重複するBoneや衣装のBoneが増えると予期せぬ爆発が起こります。
※特にスケールの異なるアクセサリー

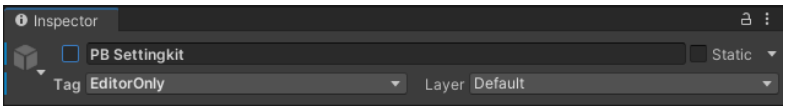


不要なオプションを削除したい

以下のオプションはMAで分離しているため、Inspectorでオフにすることができます。
チェックを外してTagをEditor Onlyに切り替えてください。

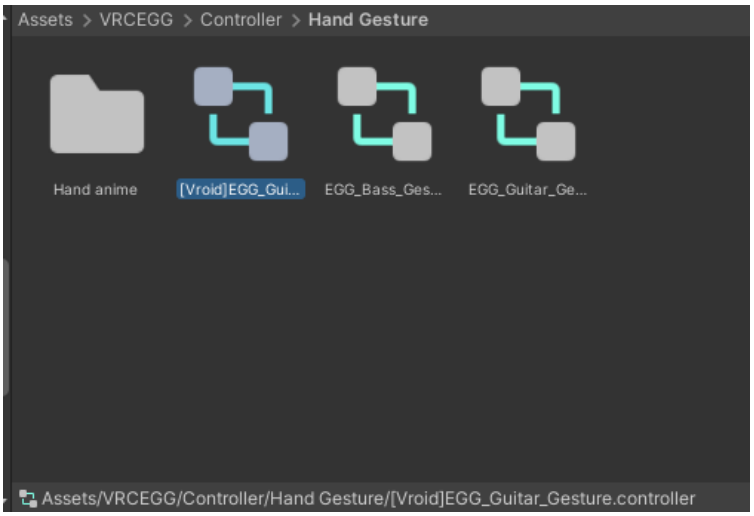
- PB Settingkit
- EC_NoAFK
- 位置固定
- Hand Gesture





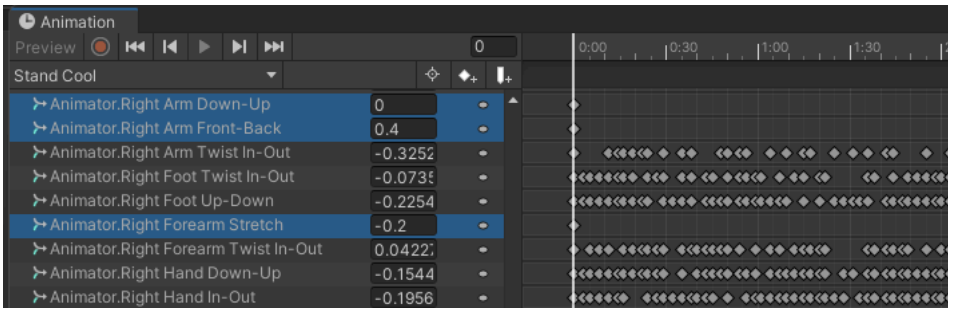
VRoidでハンドジェスチャーが上手く作動しない

Hand Gestureの”統合されるアニメーター”を『[Vroid]EGG_Guitar_Gesture』に変更してください。
詳しくはわからないのでVRoidに詳しい人に相談するのが良いと思います。



カーッ！ベースのポジションはこうじゃないんだよな！

そう？僕はカッコいいと思うけどね。
ベースのプレイポジションの好みが別れるのはわかる。
そんな時はアニメーションを自分好みに修正することをおすすめするよ。
下の画像のように位置を固定しているBoneはドットがフレーム0にしか入っていないから、
その数値を変更すれば腕の角度を変更することができるから好みに修正してね。



更新履歴
2025/07/22 V2.0.3
Guitar Option に Constraint Mode PC Onlyを追加
より詳細なカスタマイズの方法に「カーッ！ベースのポジションはこうじゃないんだよな！」を追加

2025/07/04 V2.0.0

”不要なオプションを削除したい”を追記
“VRoidでハンドジェスチャーが上手く作動しない”を追記

2024/09/10 v0.2.6
Guitar Scaleのアニメーションが動かない不具合を修正

2024/09/09 v0.2.5
Guitar_PositionYとGuitar_Rootの間にGuitar_RotationYを追加
EXメニューの高さ調整で50%以上の調整する場合にネックが上に傾くようにアニメーションを修正
「立って弾く」を追加し、Guitar、BassのMAファイルを追加
既存のMAファイルを「座って弾く」フォルダに移動
アニメーション「PLAY_L-ThumbsUp」の親指の角度を調整

2024/06/10 v0.2.4
Neck Colliderの階層を変更
Grip Offset を任意の位置に動かせるように変更（アニメーション変更の必要なし）
Grip Positionのアニメーションを再構築しXYZの３軸で可動できるように変更

2024/06/07 v0.2.3
GripPositionY、GripPositionZの可動範囲を3倍くらいに拡張

2024/06/07 v0.2.2
Bass版MAを追加。
手引き書にベースの設定手順追記
手引き書により詳細なカスタマイズの方法追記
ハンドジェスチャー修正
パッケージの名前変更
フォルダ階層を整理修正

2024/06/04 v0.1.1
手引き書（pdf）を追加。

EmobadgeGuitarGimmick（EGG）の使い方

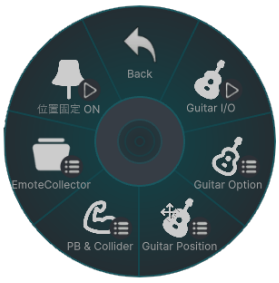
EmobadgeGuitarGimmick（EGG）の使い方

機能紹介、デモンストレーションはこちらの動画を参照してください。

EmobadgeGuitarGimmick（EGG）の使い方
- エクスプレッションメニューの概要
  - Top Menu
  - Guitar I/O
  - Guitar Option
  - Guitar Position
  - PB ＆ Collider
  - EmotoCollector
  - 位置固定 ON
- Guitar Option使い方
  - ● 衣装貫通防止 ON
  - ● I/O Hole Close
  - ● I/O Sticker（おまけ）
- Guitar Positionの使い方
- PB ＆ Colliderの使い方
- EmotoCollectorの使い方

エクスプレッションメニューの概要

Top Menu



- Guitar I/O
  ギターのオンオフを行う
- Guitar Option
  おまけの様な機能
- Guitar Position
  ギターの位置を調整するメニュー
- PB ＆ Collider
  肘の貫通やネックの追従を調整するメニュー
- EmotoCollector
  アニメーションの再生を行うメニュー
- 位置固定 ON
  移動を禁止し足を動かないようにする

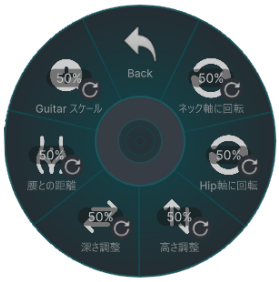
Guitar I/O

- ギターのオンオフを行うメニュー

Guitar Option

- 衣装貫通防止 ON
  スカートなどの衣装がギターを貫通しないようにするコライダーのオンオフ
- Constraint Mode PC Only
  ネックの追従をPBからConstraintに切り替える
  ネックの追従は常にされる
- I/O Hole Close
  アコースティックギターのサウンドホールを塞ぐキャップのオンオフ
  ※設定はUnityで行う
- I/O Sticker（おまけ）
  ギターに貼るステッカーのオンオフ
  ※設定はUnityで行う

Guitar Position



- ネック軸に回転
  ギターを前後に傾けることができる
- Hip軸に回転
  Hip軸にギターが回転し右脇に抱えたり、正面に構えたりできる
- 高さ調整
  高さの調整をする
- 深さ調整
  ギターを抱いた状態で左右に位置を調整する
- 腰との距離
  ギターを抱いた状態で腰から離したり近づけたりする
- Guitar スケール
  ギターの大きさを調整する

PB ＆ Collider

- Upperarm Collider
  右腕のコライダーを可視化しXYZの位置を調整する
- Arm PB OFF
  UpperArmのPBをオフにする
- Hand Collider
  左のインサイドコライダーを可視化しXYZの位置を調整する
- ずっと追従
  ネックの追従を外れなくする

EmotoCollector

- Speed/Height
  アニメーションの再生速度を変更する
  25%で120BPM、50%で240BPMのように変更する
- AllReset
  EmotoCollectorの設定をすべて初期状態に戻す
- Default Emoto
  VRCの基本エモートを再生できる
- Stand up and play
  立ち姿勢の演奏メニューを開く
- Sit down and play
  座り姿勢の演奏メニューを開く
- Bass Guitar
  指弾きを想定したベースギターの演奏メニューを開く

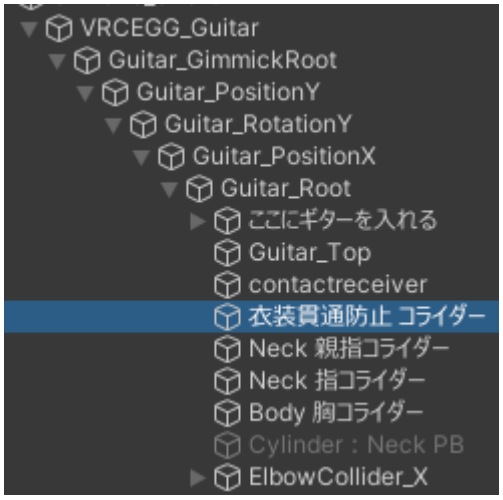
位置固定 ON

- 移動を禁止し足を動かないようにする

Guitar Option使い方

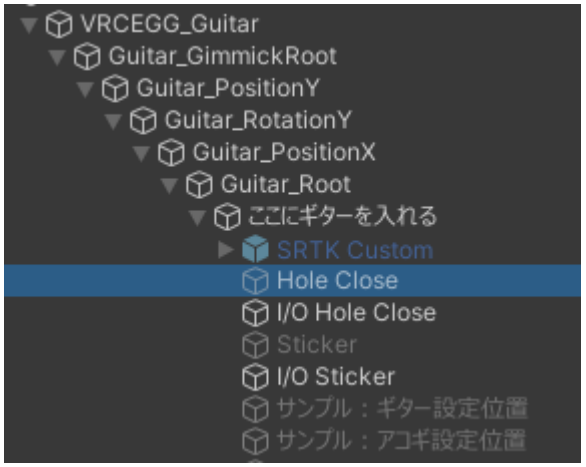
- ## 衣装貫通防止 ON

  事前に『衣装貫通防止コライダー』を対象の衣装のPBのコライダーに設定する必要があります。
  立ち姿勢の場合に活用できます。



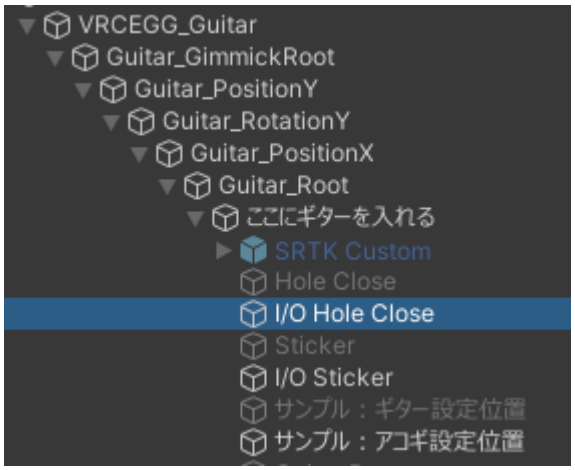
- ## I/O Hole Close

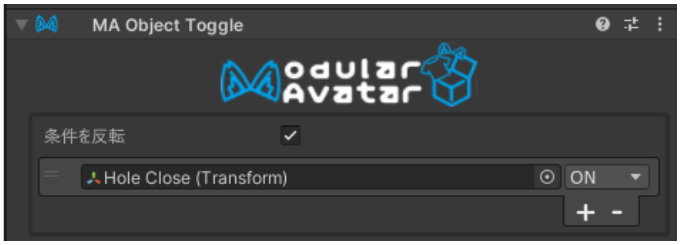
  事前に『Hole Close』をアコースティックギターのサウンドホールに合わせる必要があります。



  『Hole Close』はただの黒いパネルです。
  『サンプル：アコギ設定位置』のサウンドホールの位置と設定したいギターのサウンドホールの位置を合わせて設定します。

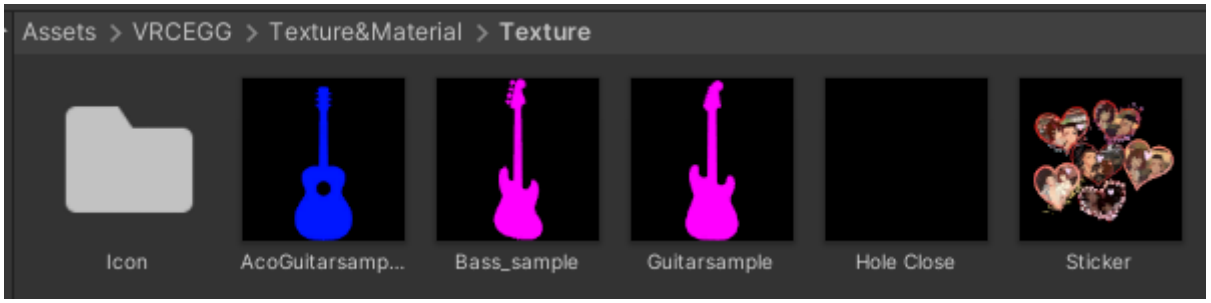
チェックする場合は『I/O Hole Close』のMA Object Toggleの”条件を反転”のチェックのオンオフで確認してください。





- I/O Sticker（おまけ）

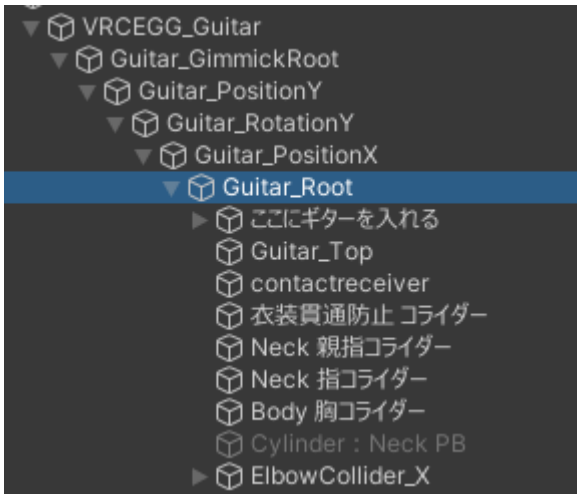
使い方はHole Closeと同じですが、好みの画像を設定することで個性を打ち出すことができます。
下記のフォルダの『Sticker』のテクスチャを変更してください。

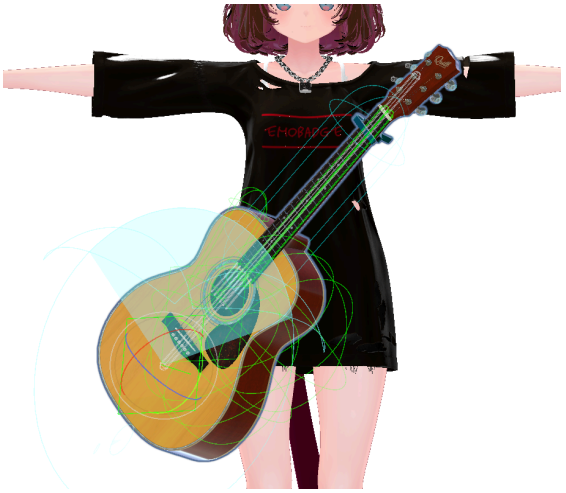


『Sticker』の位置を変更してお好みに設定ください。
チェックする場合はMA Object Toggleの”条件を反転”のチェックのオンオフで確認してください。

Guitar Positionの使い方

すべてのメニューの基本は50%で設定されています。
好みのポジションに合わせて利用してください。
メニューの範囲を越えるギターの移動が必要な場合は、Unityにて『Guitar_Root』の位置や角度を変更してください。
※『Guitar_Root』よりも上の階層はすべてアニメーションで座標を指定しているので変更してもPlayモードで修正されます。下の階層ではギミックがついてこなくなります。



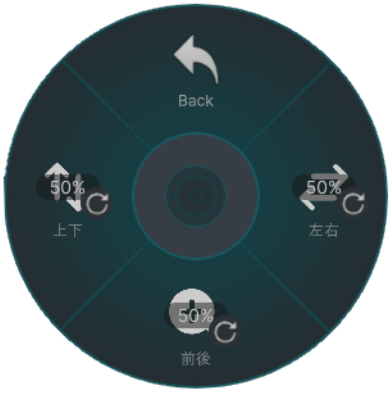


PB ＆ Colliderの使い方

Upperarm Collider

メニューを開くとコライダー（ピンクのボール）が表示されます。

自分から見て、左右、前後、上下でコライダーが動きます。
VRで動きながらあるいは、アニメーションで動かしながら調整するのがおススメです。



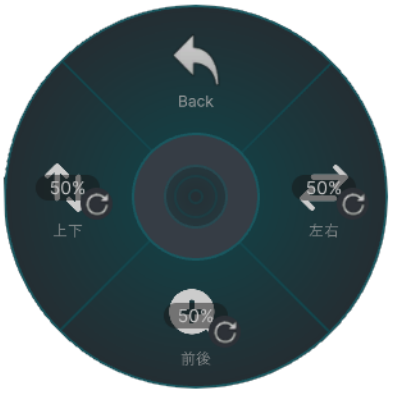
『Back』でコライダーは見えなくなります。
戻らずにメニューを終えるとコライダーがずっと表示されるので戻り忘れに注意してください。

Hand Collider

メニューを開くとコライダー（ピンクのボール）とPB（ブルーのスティック）が表示されます。
ネックの追従をしていないとコライダーが表示されないので先に演奏アニメーションを再生してください。

自分から見て、左右、前後、上下でコライダーが動きます。

VRで動きながらあるいは、アニメーションで動かしながら調整するのがおススメです。
※アバターにより角度や方向が異なる場合があります、調整が必要な場合は『ずっと追従』をオンにして調整してください。



『Back』でコライダーは見えなくなります。
戻らずにメニューを終えるとコライダーがずっと表示されるので戻り忘れに注意してください。

EmotoCollectorの使い方

選択したアニメーションをループで流し続けます。
アニメーションの種類により長さは異なりますがすべて120BPMでモーションを収録しています。

EmotoCollectorはCHILD WITCH / ﾁｬｲﾙﾄﾞｳｨｯﾁ様の無償のギミックです。
詳細についてはこちらを確認ください。
再配布に寛容なライセンスに感謝を示します。

完全アニメーションと一部VRの切替

3点又は、フルトラで利用している場合は下半身のみアニメーションが再生されます。
Stand up and playの場合、腰は動くのに頭は動かないという矛盾により上手く使えない場合があります。
トラッキングをやめてアニメーションに切り替える場合は『ジャンプ』してください。
アニメーションからトラッキングに切り替える場合はアニメーションの再生をオフにしてください。

アニメーション一覧

Stand up and play

弾き語りA
弾き語りB
足でリズム
ロックA
ロックB
ロックC
キックA
キックB

Sit down and play

高い椅子
低い椅子　脚閉じ
低い椅子　脚崩し
低い椅子　脚組み
フラメンコ　クラシック
床　あぐら
床　脚伸ばし
床　脚曲げ

Bass Guitar

更新履歴
2025/7/14　新規作成