

[ver.3.0] Magic Broom 飛行ギミック導入ガイド(JP)



Magic Broomをご購入いただきありがとうございます！🪄

本商品はPrefabの導入に加え5ステップが必要となるため、簡単な導入に向けてガイドを作成しました。

不明な点がございましたらALGAtticRoom([ALGAttic Room - BOOTH](#))までお気軽にお問い合わせください。

🚨 注意点

- 導入する際はUnityプロジェクトのバックアップの作成を推奨しています。
- ロコモーションを箒用の設定に置き換えてしまうため、アバター固有のしゃがみ・伏せ、移動、ジャンプなどの基本動作がVRChatの基本のもの

のに変更されます(ポーズを残す方法も後述しますが、Animatorの設定をするため上級者向けとしました)。

- 本商品はUnity 2022.3.6f1で製作しています(説明画像は2019ですが、導入方法は同じです)。
- 現段階ではフルトラッキング環境に対応していません(デスクトップ・三点トラッキング環境のみ確認しております)

導入手順

目次

1. Prefabの設置
2. 箒の位置調整
3. 「BroomFloatLocomotion」の追加
4. 「Use Auto Steps」のチェックを外す
5. 「Box Collider」の追加

1. Prefabの設置

①導入のために、最初に以下三つのインポートをお願いいたします。

・[モジュラーアバター | Modular Avatar \(nadena.dev\)](#)

・[【無料】lilToon - lilLab - BOOTH](#)

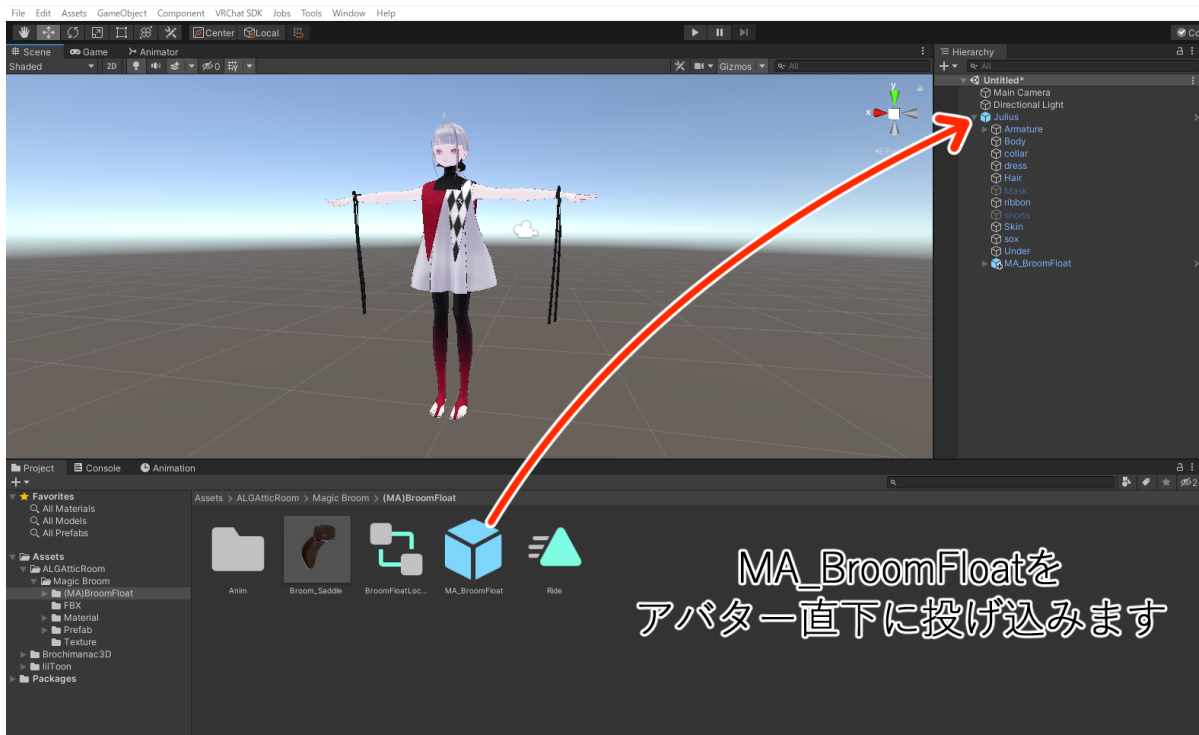
・[【VRC想定】魔法の箒 Magic Broom【追従版入り】 - ALGAttic Room - BOOTH](#)

②インポートが出来たら、導入したいアバターを用意してください。

(当ガイドではBrochiManac様より許可を得て、[【無料】Julius ユリウス【VRChatアバター】 - brochiManac - BOOTH](#)を使用しています)

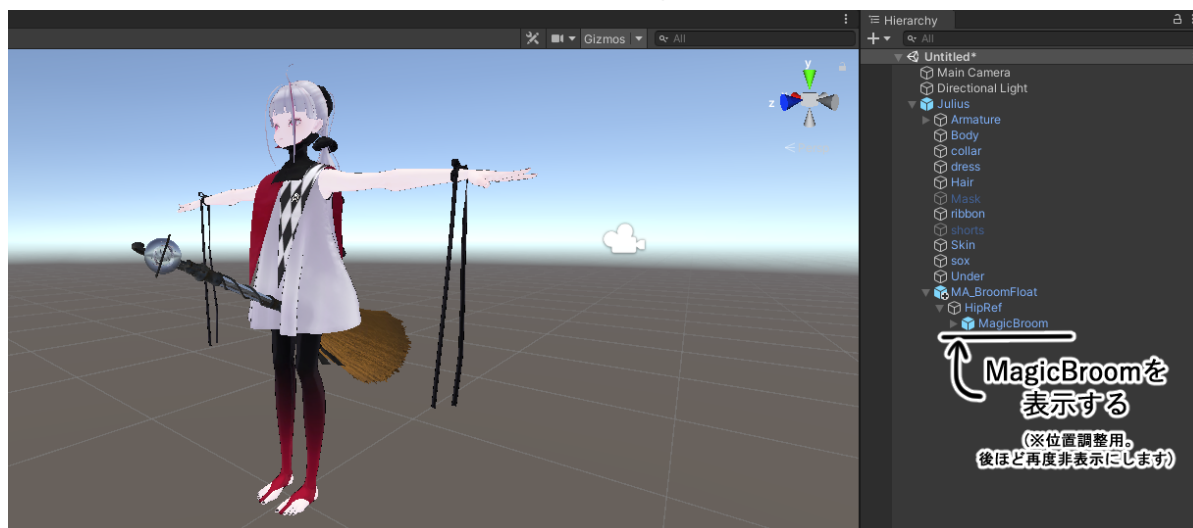


③MA_BroomFloatをアバター直下に投げ込みます。



2. 箒の位置調整

①MA_BroomFloatを開き、非表示になっている**MagicBroom**を表示します(※調節用に表示しており、最後にまた非表示にします)。



②「Ride」アニメーションをアバター直下に投げ込みます。



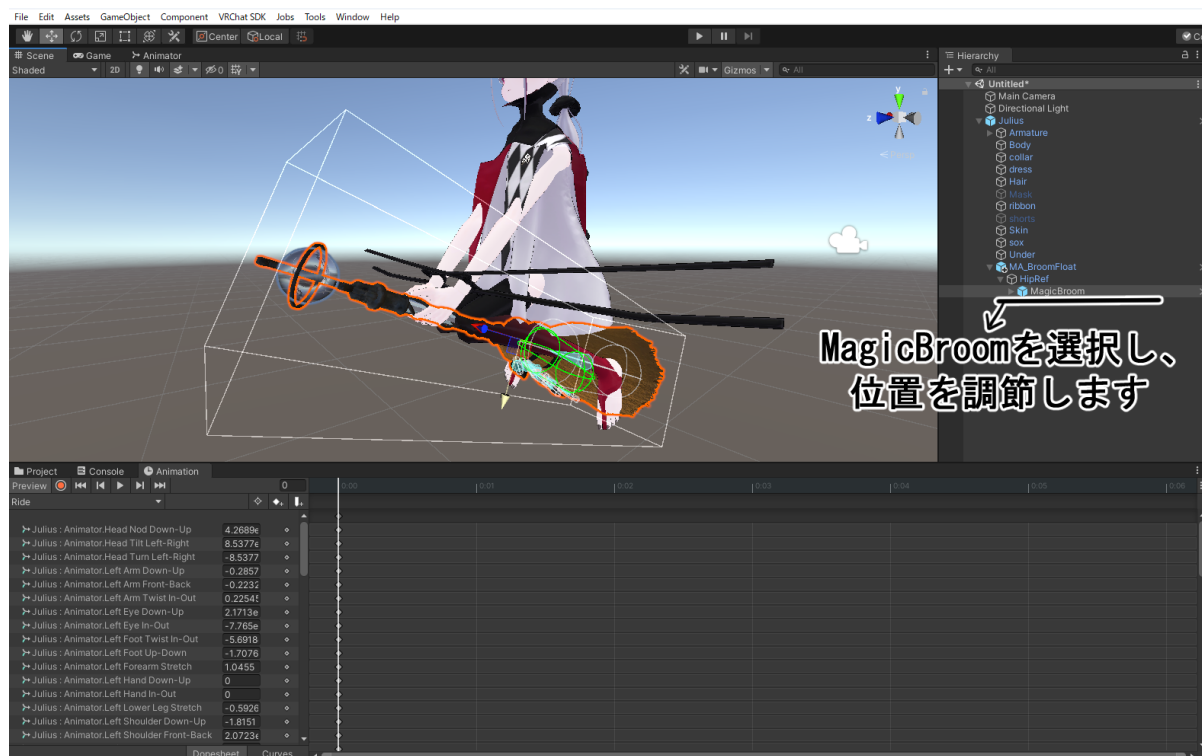
③Animationタブを開き、Previewボタンを押します。

(座りポーズになればOKです)

※AnimationタブはWindow→Animation→Animationで出すことができます。

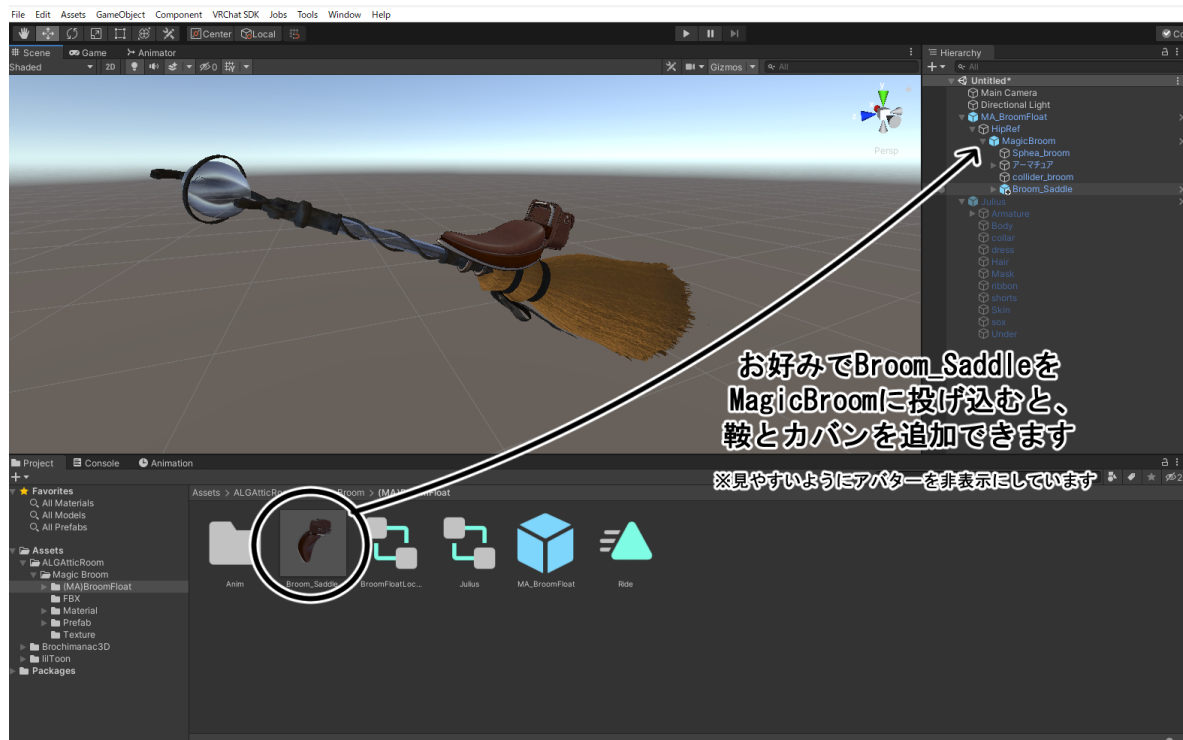


- ④**MagicBroom**を選択し、お好みで位置・角度・スケールを調節します。
 ※MA_MagicBroomではなく、MagicBroomを選択してください。
 ※一時的にポーズを戻したい場合はPreviewをもう一度押します。

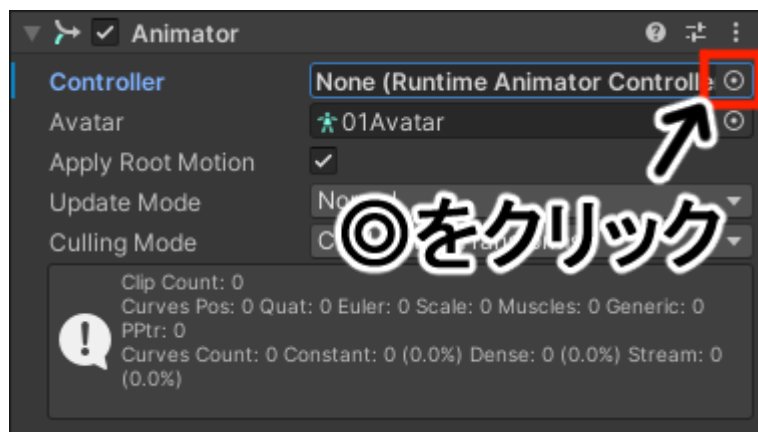


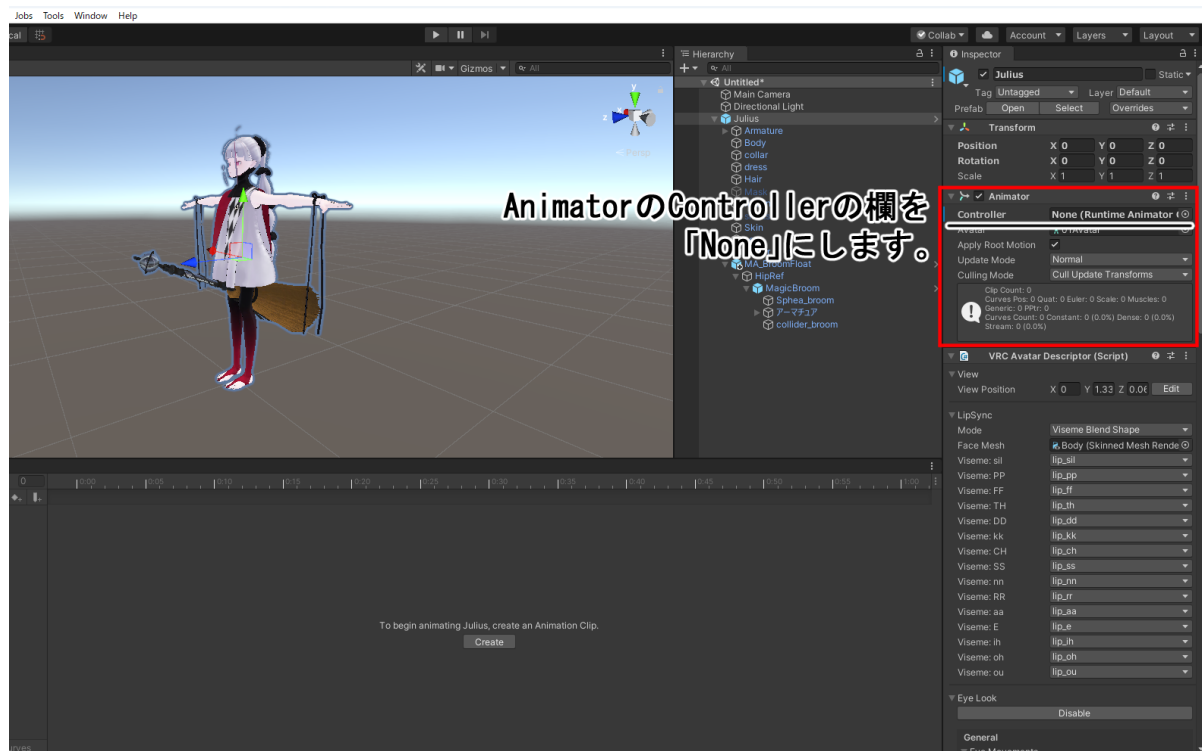
🎁 おまけ(必要なければ⑤へ飛ばしてください)

Broom_SaddleをMagicBroomに投げ込むと、鞍とカバンを追加できます。
(見やすいように画像ではアバターを非表示にしています)

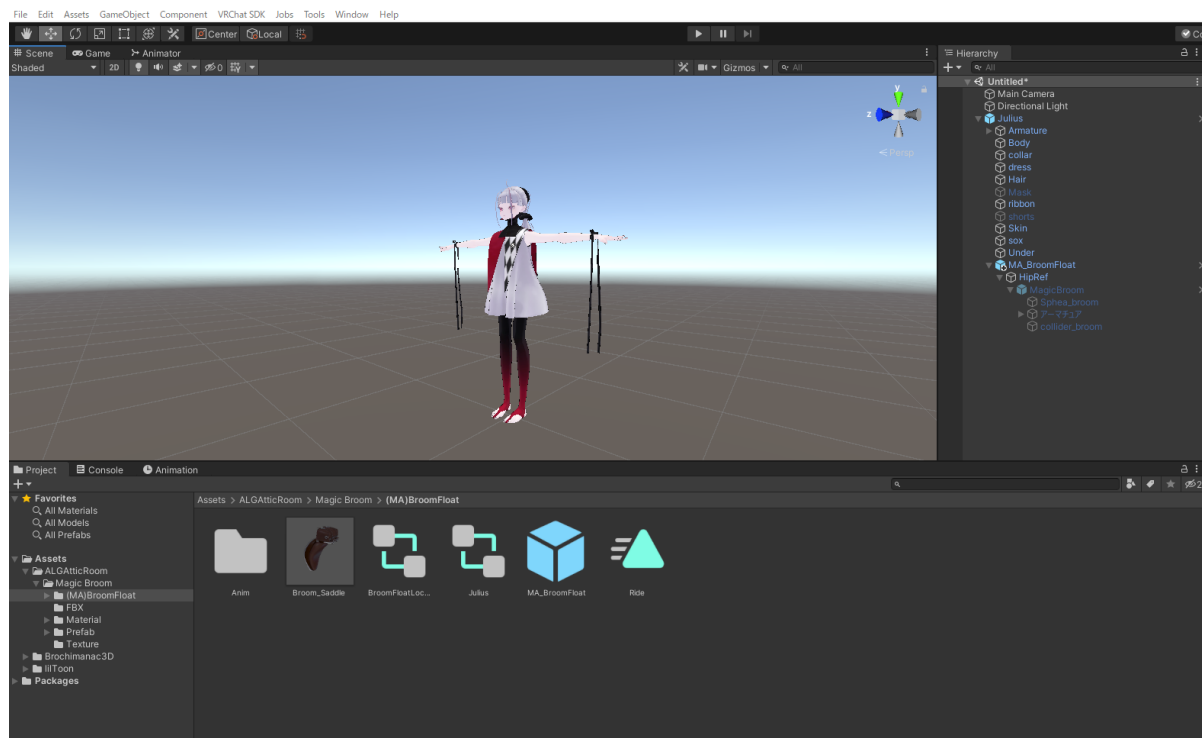


⑤位置調節の為に変更した部分をもとに戻します。
アバターに入っているAnimatorのControllerの欄を「None」にします。





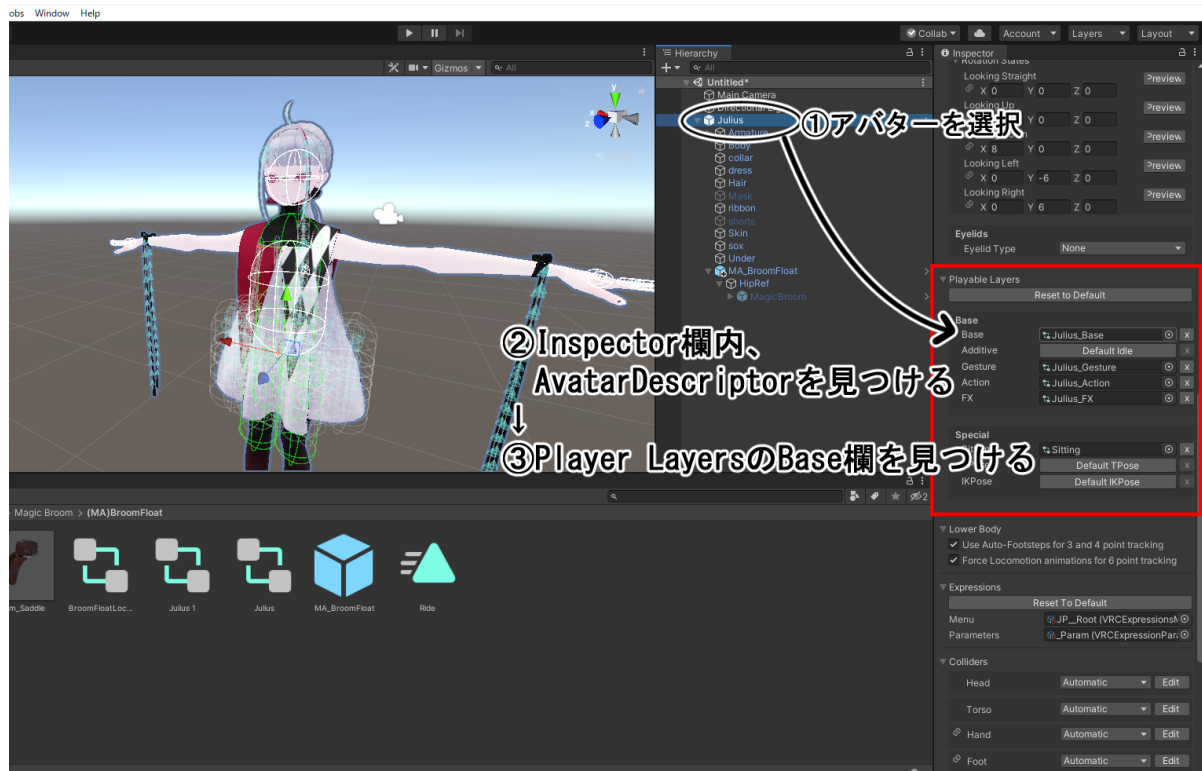
⑥MagicBroomも再度チェックを外して非表示にし、見かけ上は最初と同じになります。



3.「BroomFloatLocomotion」の追加

次に、メニューで操作した際に箒に乗るポーズになるようにします。

①Avatar Descriptor欄内にある、Player Layersの欄を確認してください。



注意: この段階で「Base」にすでに何か入っている場合は、入っているものを箒用の設定と入れ替えてしまうため、アバター作者様が作成した固有のしゃがみ・伏せ、移動、ジャンプなどのモーションがVRChatの基本のものに変更されます。

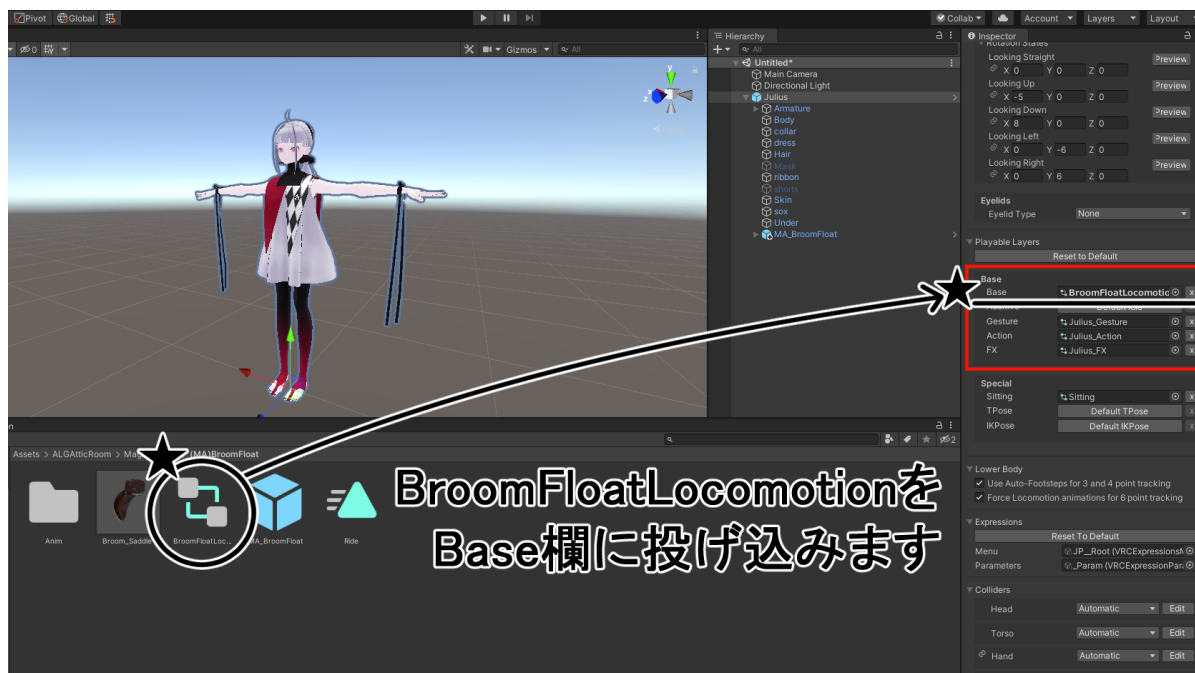
例



→固有モーションを残したい場合はここから下記の🔥[上級者向け追加要素](#)へ分岐します。残り8ステップになります。※Animatorの設定が必要となるため、上級者向けとしました。

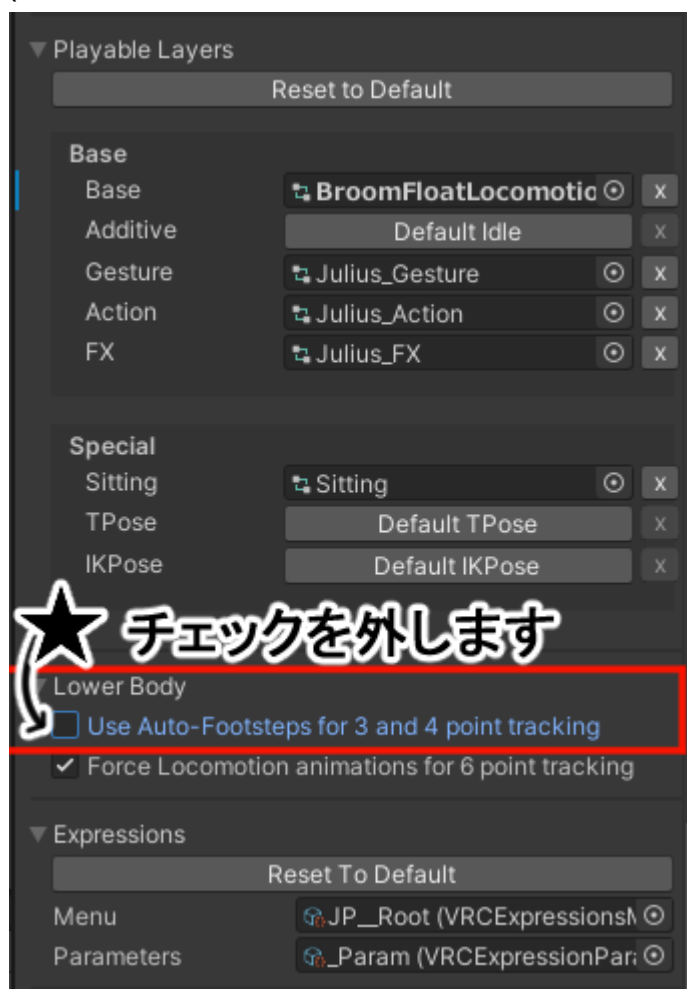
↓Base欄に何も無い、あるいは簡単な導入がよい場合はこのまま進み、残り2ステップで完了です。

②BroomFloatLocomotionをBase欄に投げ込みます。



4.「Use Auto Steps」のチェックを外す

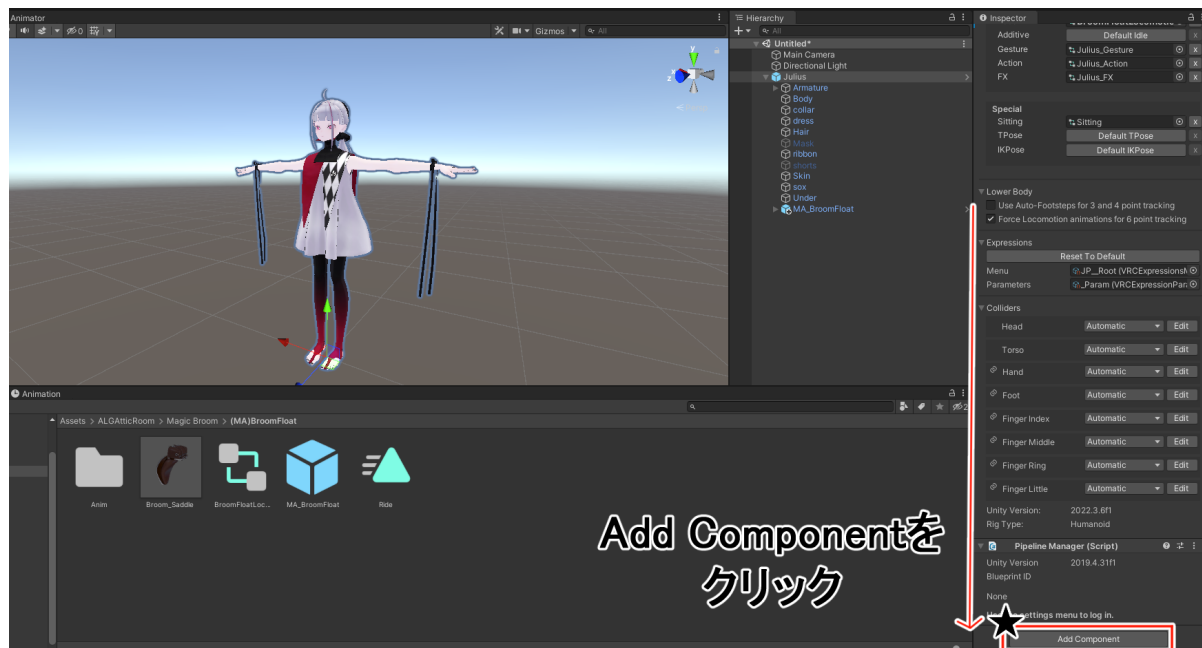
先ほど変更した欄のすぐ下に、Lower Bodyという欄があります。
「Use Auto-Footsteps for 3 and 4 point tracking」のチェックを外します。
(箒に乗っているときにも足踏みしてしまう動作がなくなります)



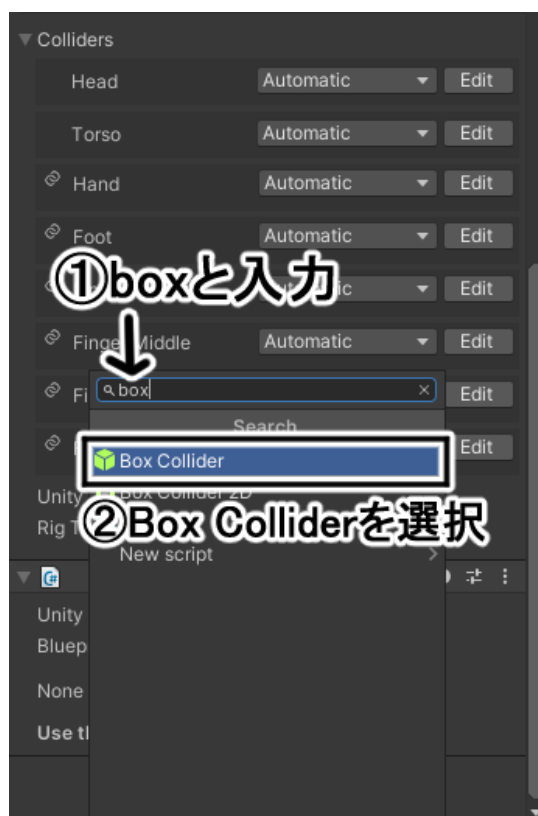
5.「Box Collider」の追加

最後のステップです。浮遊するために必要な見えない箱を追加します。

①更に下に進み、**Add Component**をクリックします。



②「**Box Collider**」を検索し、追加します。



③チェックを外し、**Size**の欄を変更します。
推奨は「X 0.8」「Y 0.2」「Z 0.8」です。

🎉導入完了！



以降は通常通りアバターのアップロードをお願いします。

VRC上で、パイメニューから「Broom Ride」をONにしたときに箒にまたがった状態になり、ジャンプで浮遊できるようになっていれば完了です。

(上級者向けに進んだ方は、アバターのしゃがみ・伏せ、移動、ジャンプなどの固有モーションが維持されていることを確認してください)

お疲れさまでした！

基本操作

PC・VR共にジャンプボタンで浮遊できます(ゆっくり降下します)。

ここまでガイドを読んで頂きありがとうございました。

不明な点や不具合などありましたらALGAtticRoom([ALGAttic Room - BOOTH](#))のBoothメッセージよりお問い合わせください。

上級者向け追加要素

こちらの手順は、手順3で「Player Layers内、Base欄にすでに何か入っている場合」かつ、「アバター固有のモーションを維持したい」場合に行ってください。

箒の主な仕組みを自力で追加することで、アバター固有のポーズなどを保てるようにします(より手軽に導入できるようにするため、本アセットの通常導入では丸ごと入れ替えています)。

※メインの手順の1・2を完了している前提で進みます。

1. Prefabの設置
2. 箒の位置調整
3. 上級者向け追加要素←今はココです

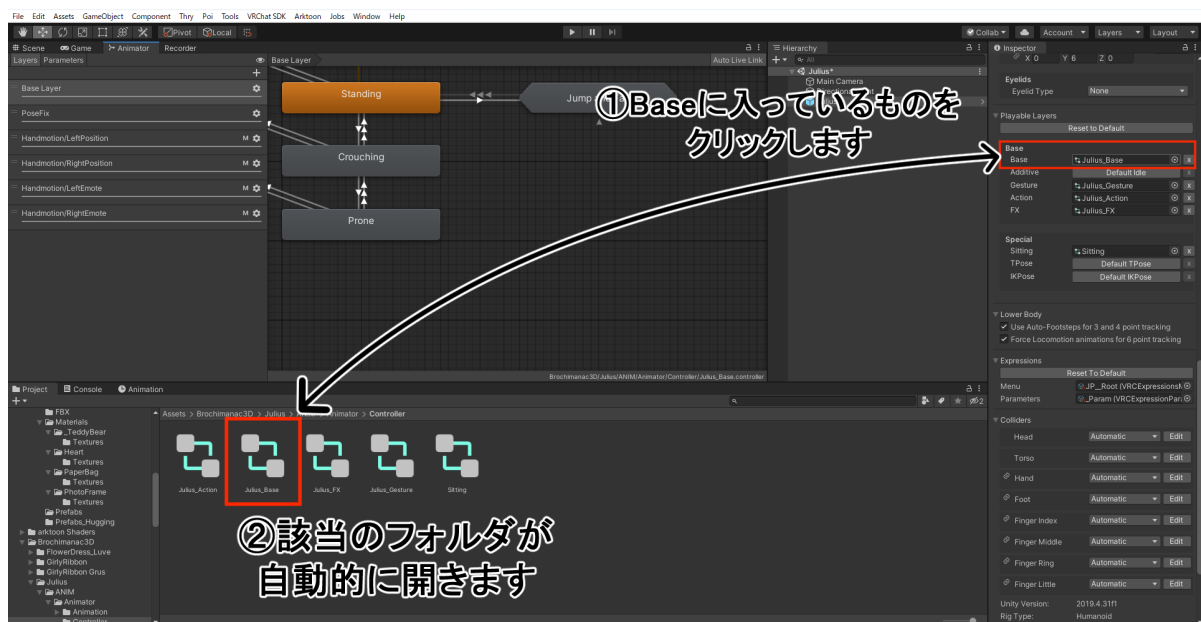
目次

1. アバターの既存Locomotionの複製(※必ず行ってください)
2. パラメータの追加
3. 箒のまたがりアニメーションの追加
4. またがりアニメーションのオンオフ設定
5. 箒をすばやくオンオフする仕上げの設定
6. またがりアニメーションを最優先にする設定
7. 「Use Auto Steps」のチェックを外す」へ進む

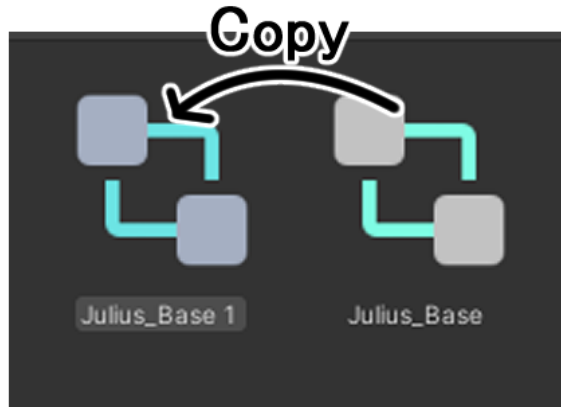
1.アバターの既存Locomotionの複製(※必ず行ってください)

アバターのコントローラー(アバターの基本的な動作を制御するもの)に変更を加えるため、こちらの手順を進める場合は必ず該当のコントローラーを複製してください。

①Baseに入っているものをクリックしてください。選択したものが今回変更を加えるコントローラーです。



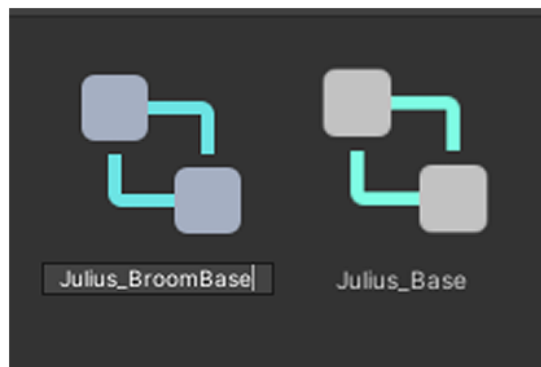
※該当するコントローラーがない場合には、この手順は全て不要です。



今回はJuliusを使用しているため、
Baseに入っていた
Julius_Baseをコピーしています。
(アバターによって名前が異なります)

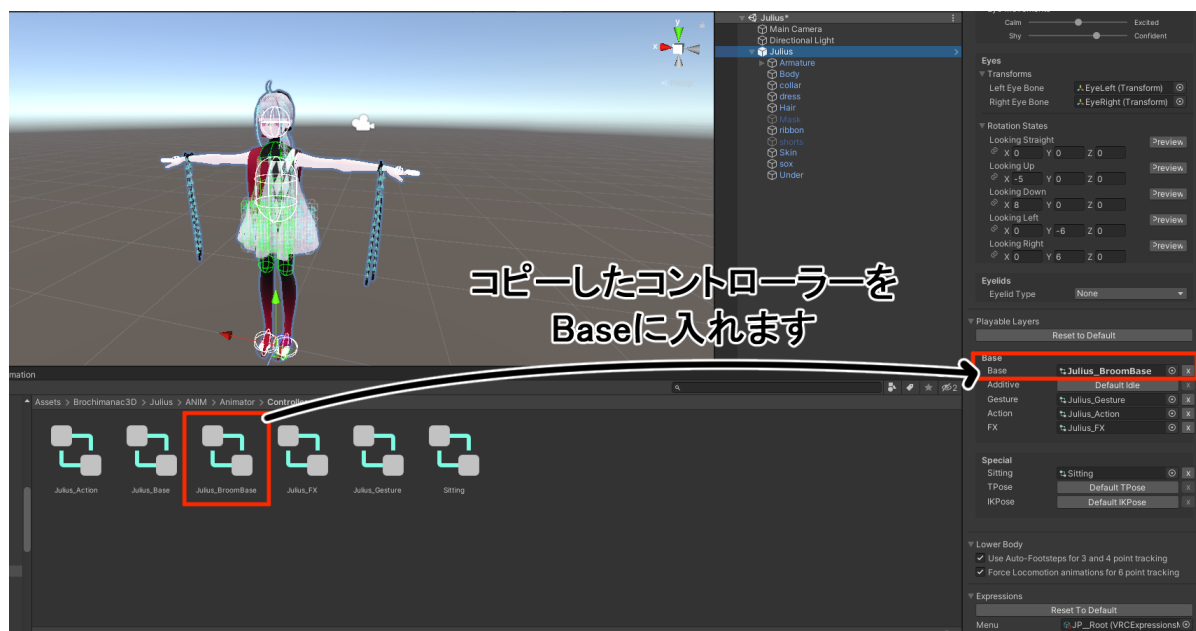
②複製後、飛行ギミック用だと分かりやすい名前に変更するのをおすすめします。

当ガイドではJuliusを使用しているため、Julius_BroomBaseに変更しました(この
名前は自由です)。



コピーした後は、区別がつくように
名前の変更がおすすめです。

③コピーしたコントローラーをBaseに入れます(コピー元と入れ替えます)。

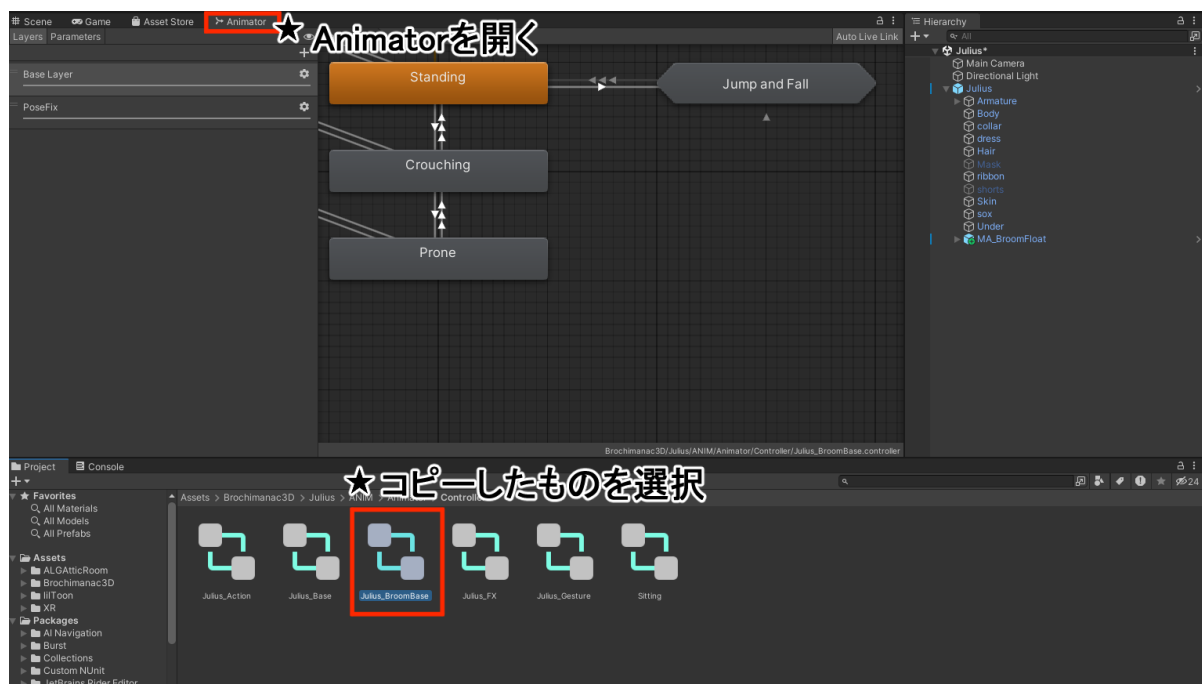


2. パラメータの追加

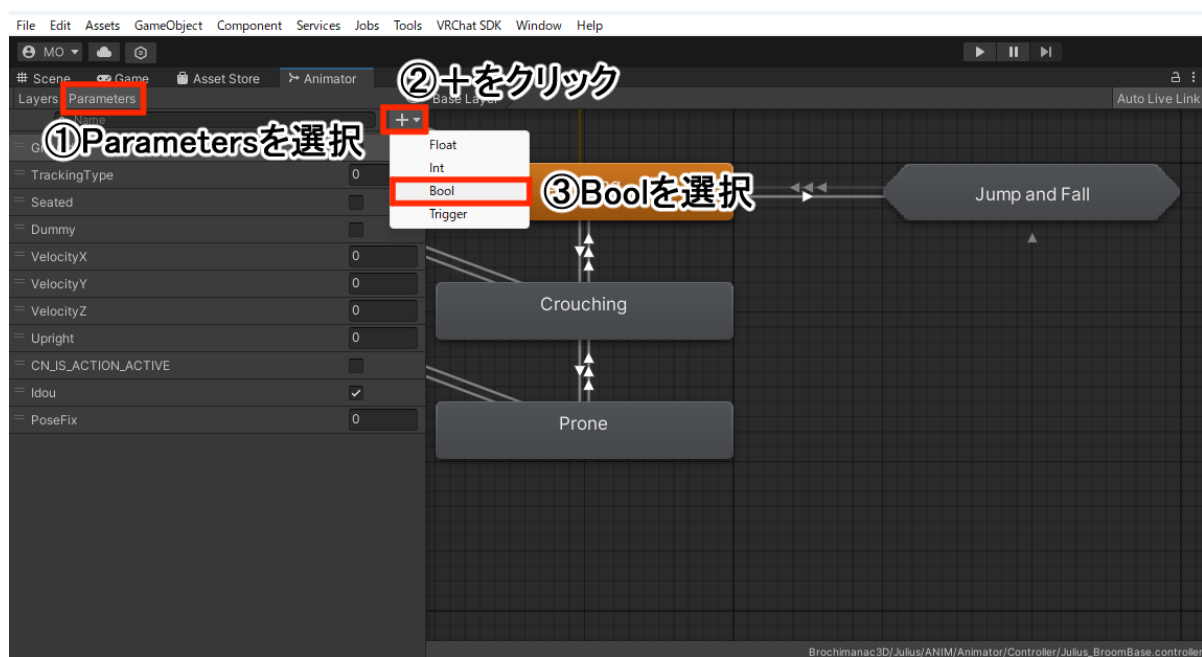
簾のオンオフに合わせて、アバターのまたがりポーズがオンオフする機能の準備です。

①まずはAnimatorタブを開き、コピーした方のコントローラーを選択します。

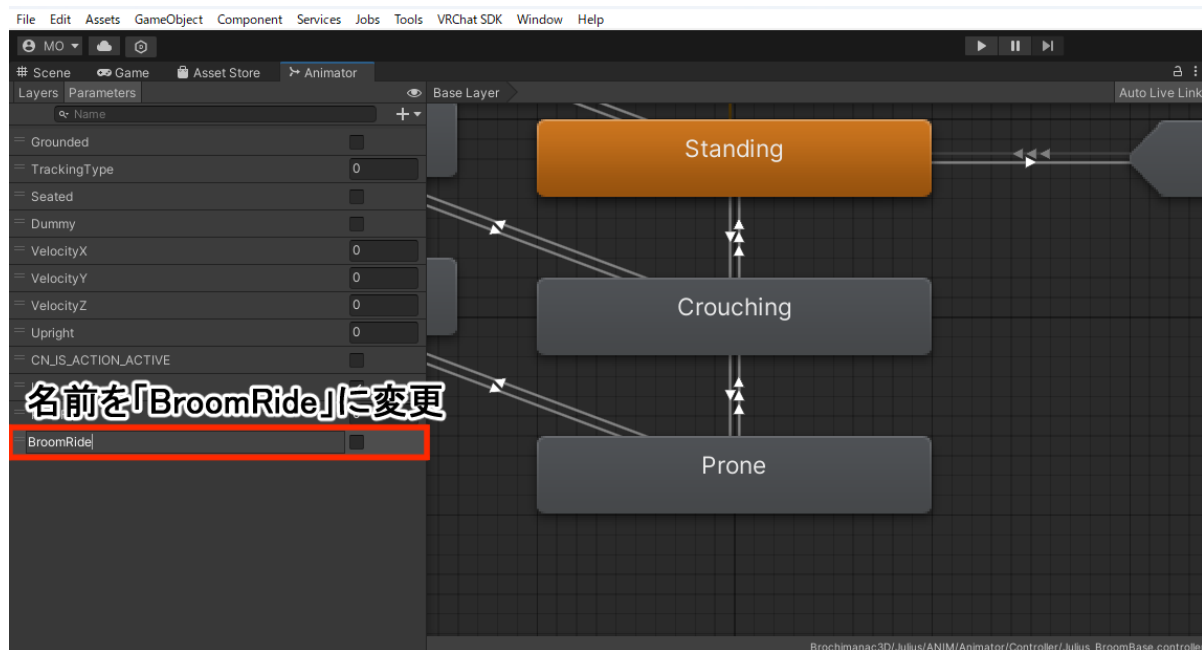
※AnimatorタブはWindow→Animation→Animatorから開くことができます。



②Parametersを開き、+ボタンから「Bool」を追加します。

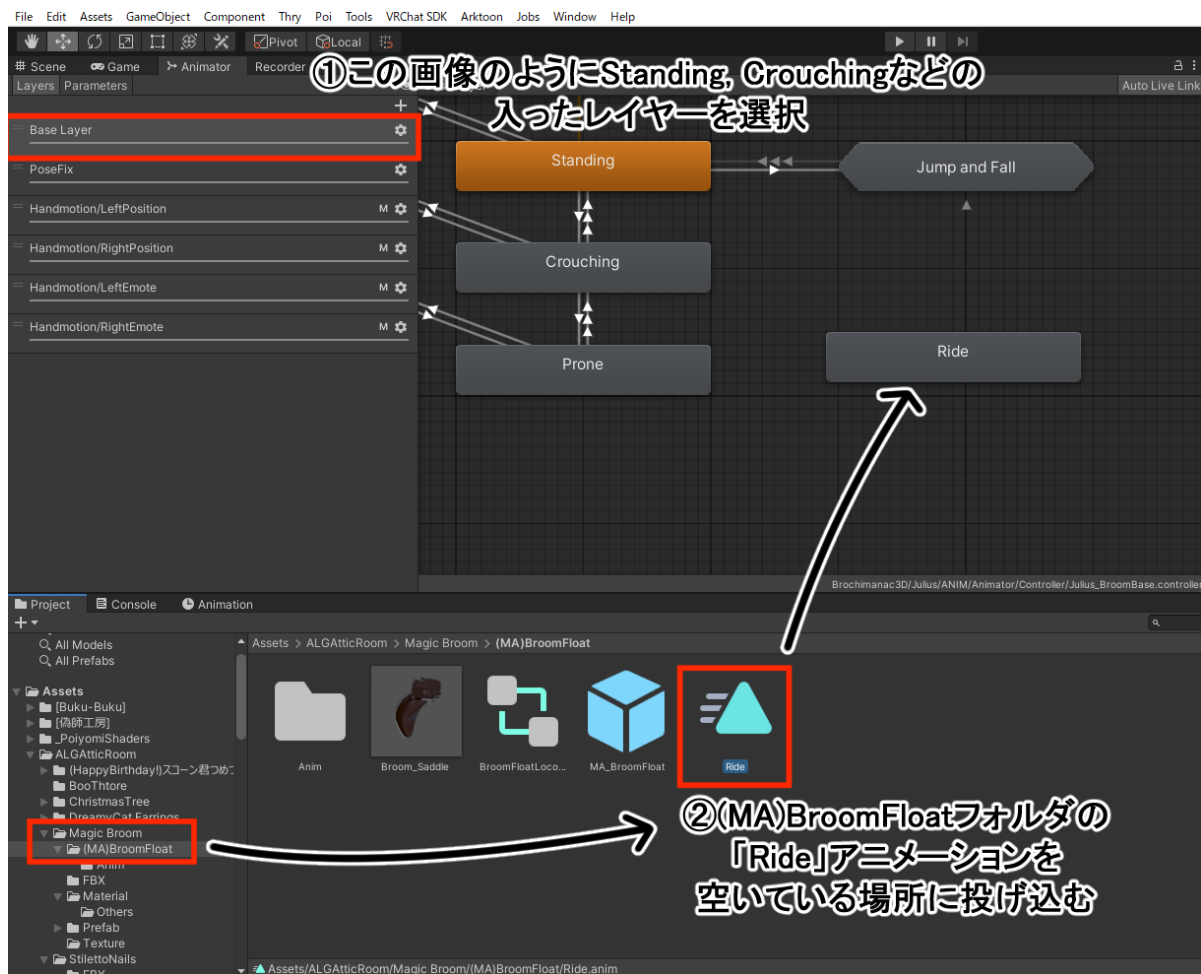


③名前は「**BroomRide**」にしてください。この名前は必ず左記と一致させる必要があります(「BroomRide」以外の名前を付けると正常に動作しません)。

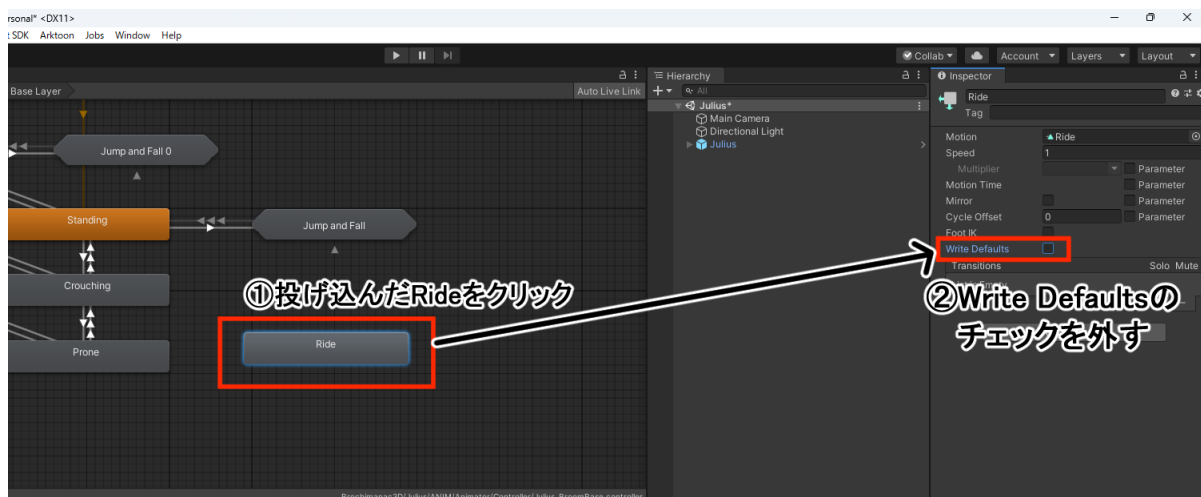


3. 箒のまたがりアニメーションの追加

①「Standing」や「Crouching」のある画像のようなレイヤーを開き、このガイドでは場所が空いている右下に「**Ride**」アニメーションを投げ込みます。



②Write Defaultsのチェックを外してください。

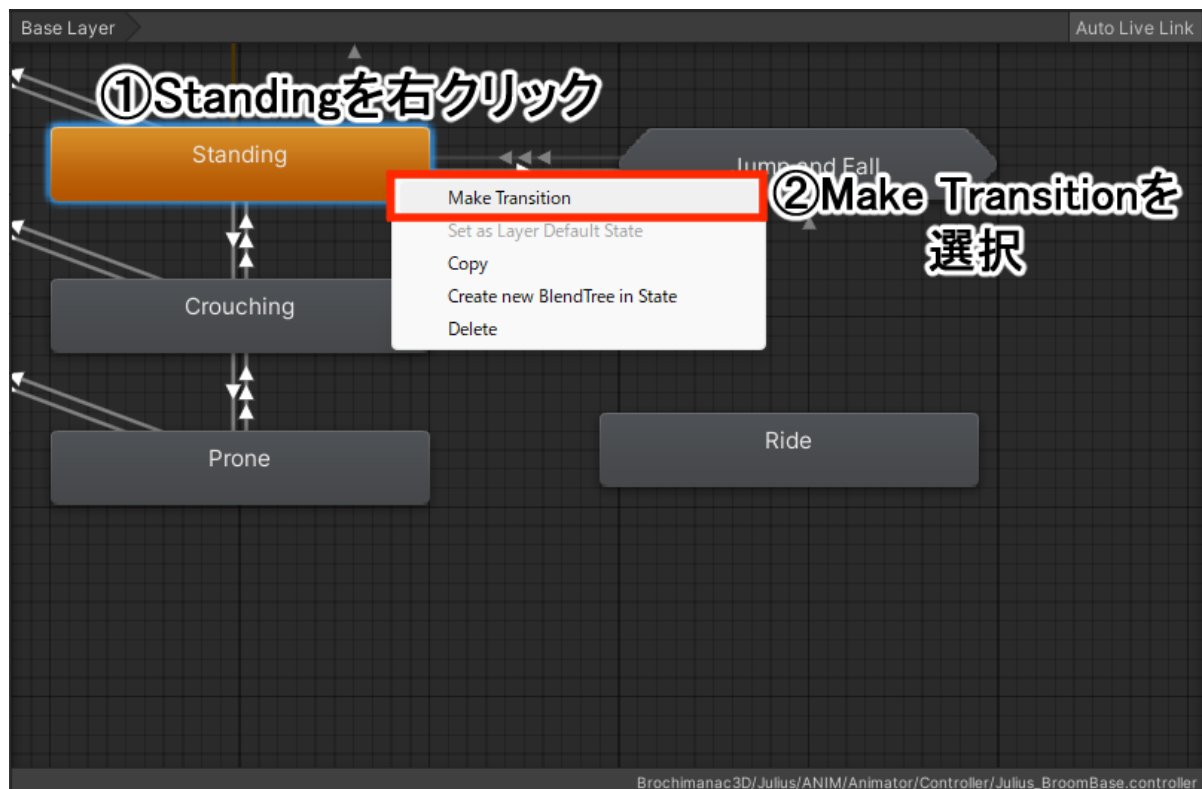


4. またがりアニメーションのオンオフ設定

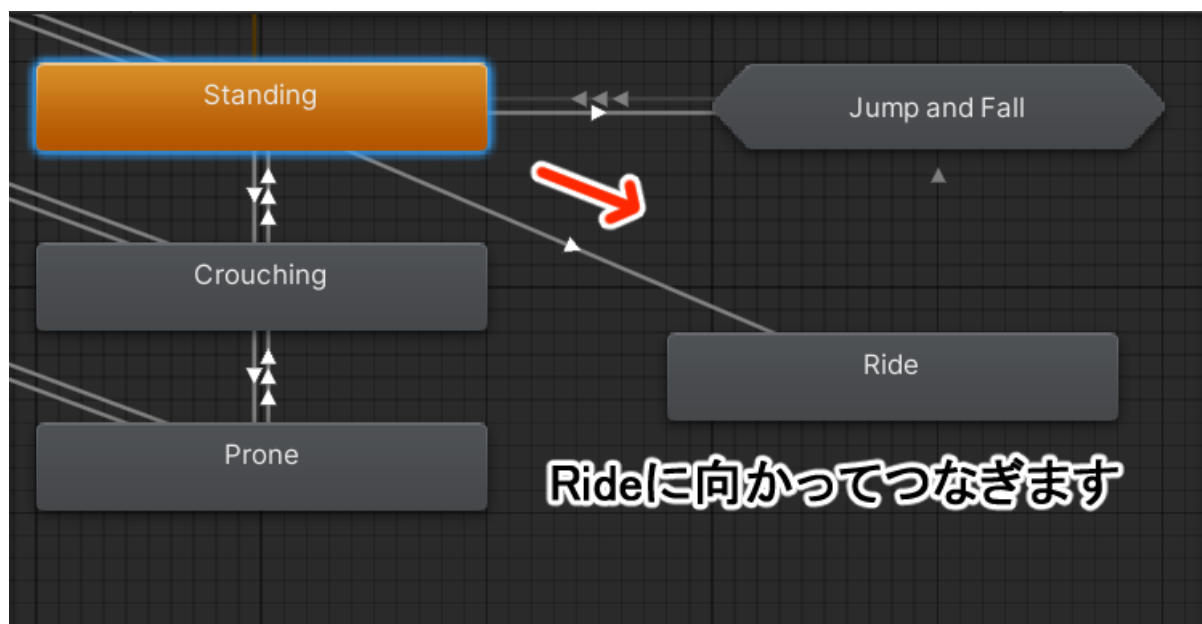
※言語設定で一部の名前が異なるため、英語版(日本版)の形式で表記します。

まずは、立ちポーズからまたがりポーズに移行する道を作ります。

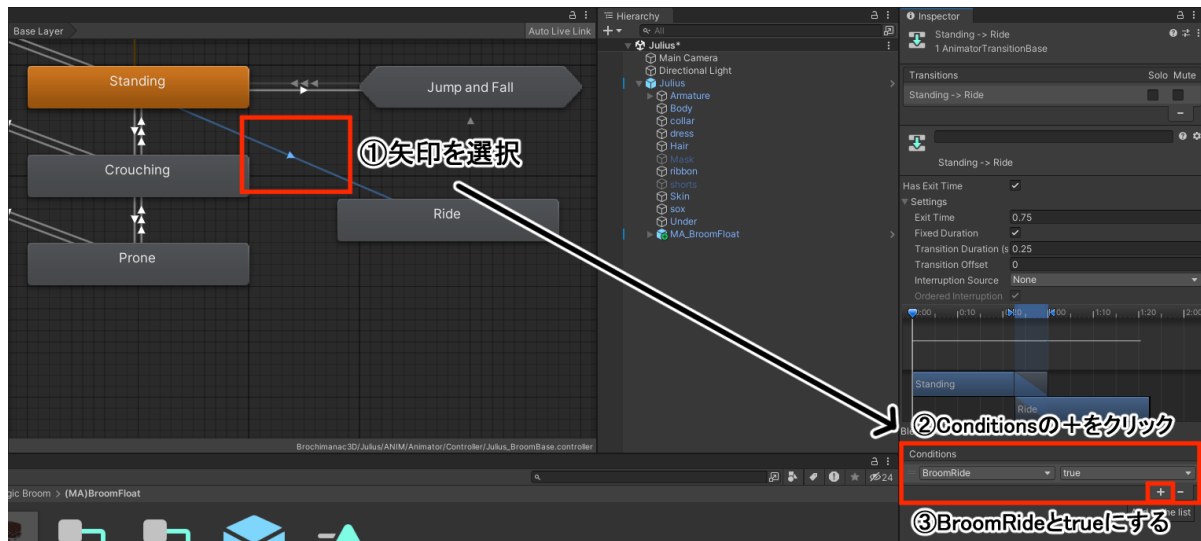
①Standingを右クリックし、「**Make Transition**(ステートの作成)」をクリック。



②Rideに矢印が向かうように繋げます。



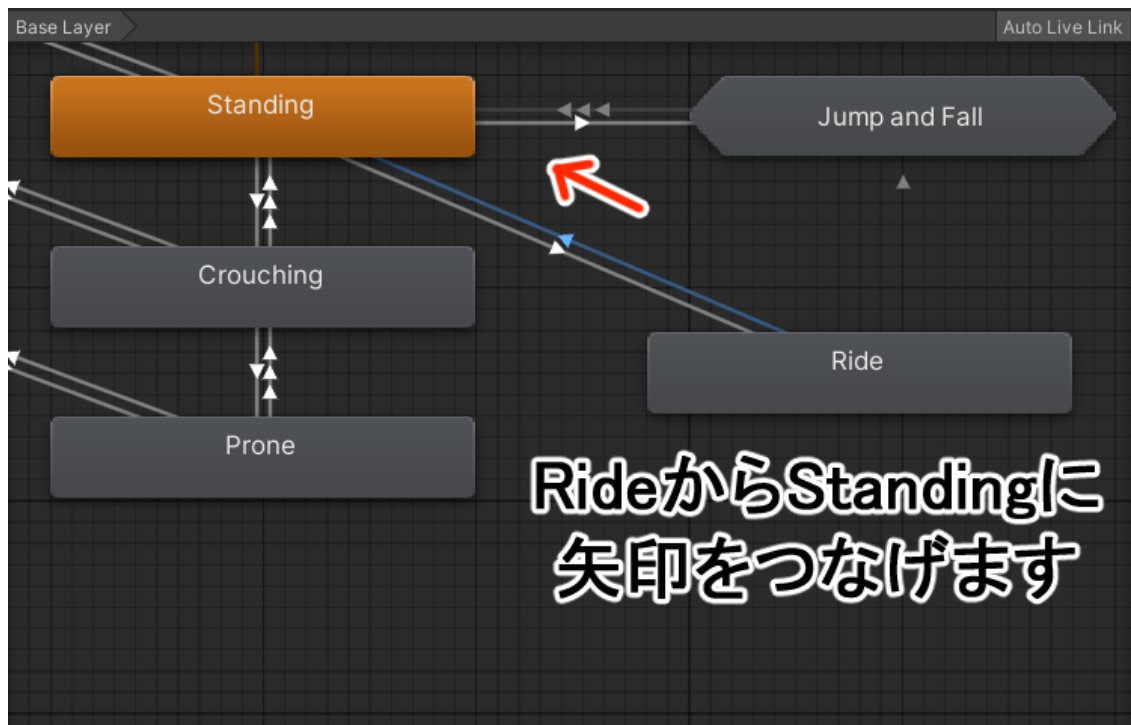
③矢印をクリックし、**Conditions**の左側を「**BroomRide**」右側を「**True**」にします。



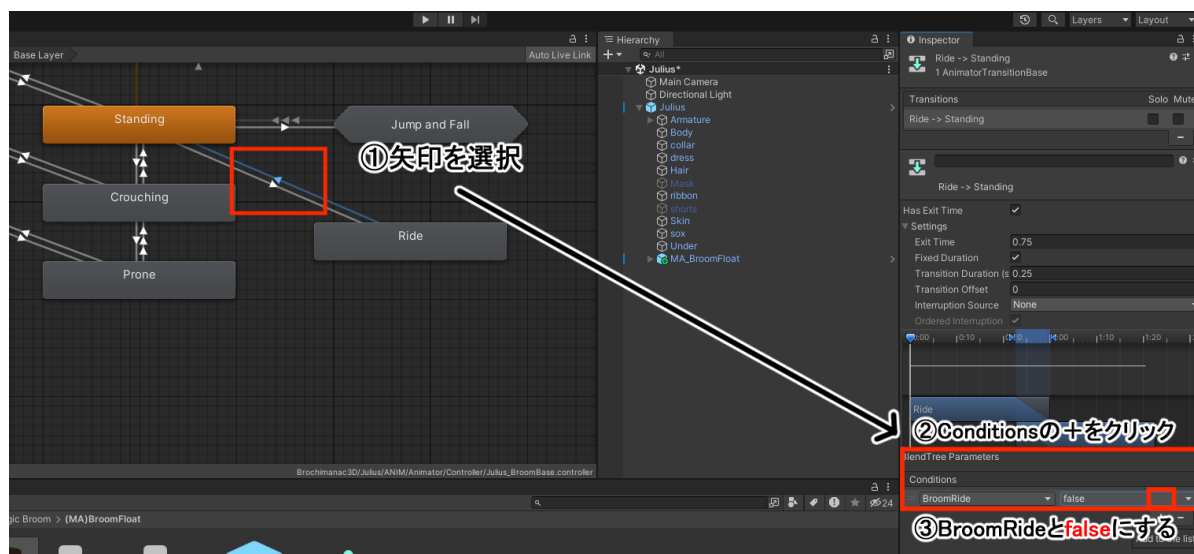
これで、BroomRideをメニューでオンにすると(BroomRideがtrueの時)、アバターが箒にまたがるポーズになる設定ができました。

次に、オフにしたときに元通りにする道を作ります。

①先ほどとは逆に、「**Standing**」に矢印が向かうように繋げます



②矢印をクリックし、**Conditions**の左側を「**BroomRide**」右側を「**False**」にします。



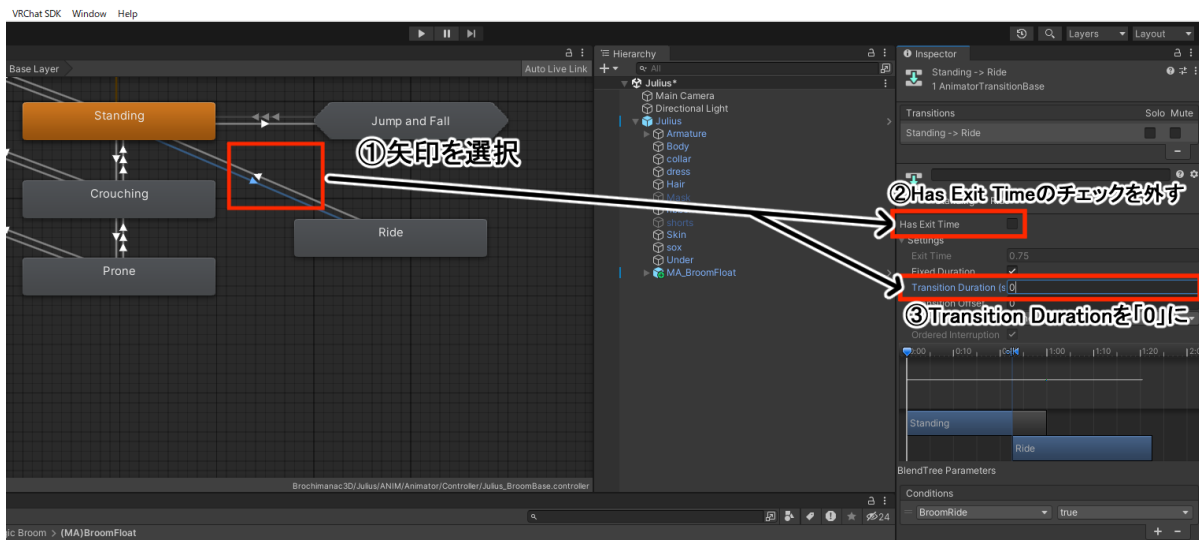
これで、BroomRideをメニューでオフにしたときにアバターが元通りになります。

5. 箒をすばやくオンオフする仕上げの設定

現在の設定だと、オン・オフしたときにややゆっくりと箒の乗り降りを行うため、即座に切り替わるよう一部の設定をします。

※ゆっくり切り替わるので大丈夫という場合は不要な工程です。次に進んでください。

①矢印をクリックし(両方行うため、どちらでもOK)、**HasExitTime**(終了時間あり)のチェックを外します。

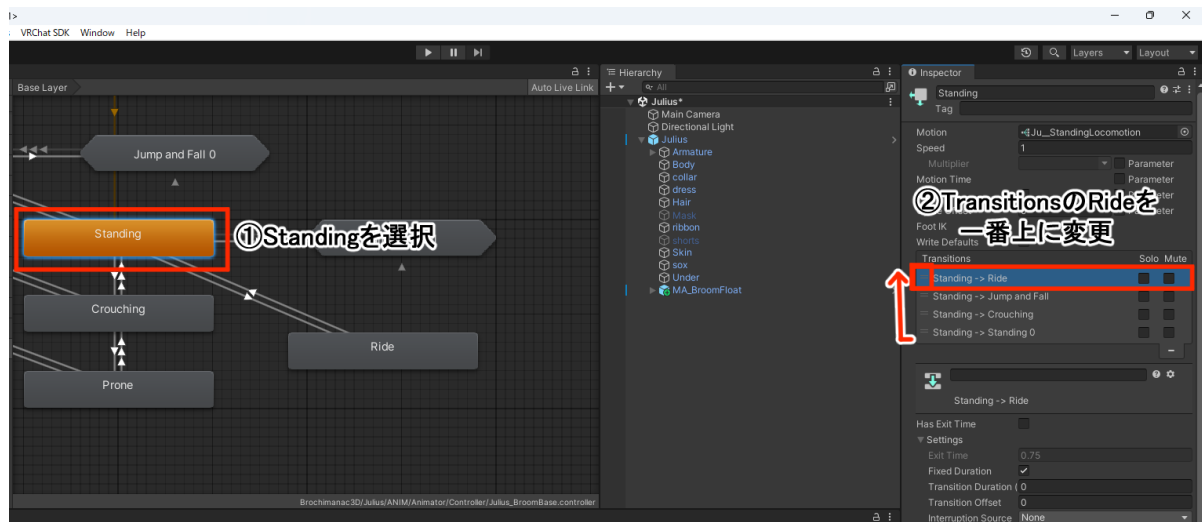


②両方の矢印に行ってください。

6. またがりアニメーションを最優先にする設定

①Standingを選択する

②Transition内のRideを掴んで一番上に変更してください。



7.👉「[4.「Use Auto Steps」のチェックを外す](#)」へ進む

上級者向けの手順はここまでです。少しさかのぼり、

4.「**Use Auto Steps**」のチェックを外す

5.「**Box Collider**」の追加

の残り2ステップを行ってください。

✨ギミック協力

このアセットのギミックは**Purabe Works**様([Purabe Works - BOOTH](#))に製作していただきました。

? Q&A

※質問が届き次第追加いたします。

📧お問い合わせ

不具合報告・不明な点がありましたらALGAtticRoom([ALGAttic Room - BOOTH](#))までお気軽にお問い合わせください。

X:あるじー(@algae73)

利用規約

本モデルを購入した時点で利用規約に同意したとみなします。

許可項目

- ・本モデルの改変は自由です。
- ・改変したモデルをVRChatに公開できます。
- ・本モデル、改変モデルを使用した動画の作成・配信を許可します。

✕ 禁止項目

- ・本モデル、改造モデルの再配布、販売を禁止します。
- ・本モデルが購入者以外に使用できる状態にすることを禁止します。(モデルデータそのものが購入者以外の手に渡る、あるいは、アイテムを使用したアバターをパブリックにすることを指します)
- ・政治、宗教活動、誹謗中傷目的での使用を禁止します。

更新情報

2024.3.31 Magic Broomに飛行ギミックを追加しました。