



ケーキギミック説明書

更新日: 2025 年 05 月 18 日

概要

ケーキをお皿に取り分け、食べることが出来るVRChatのワールド用ギミックです。

UdonSharpで動作し、自分で食べることも、他人に食べさせることもできます。

PC / Quest両対応

- HoleCakeSystem
 - ケーキサーバーまたは tong を使用して、取り分け用の皿にケーキを取り分けることが出来ます。
 - 取り分け用の皿に乗ったケーキはフォークで食べることができます。
VR: フォークを持ったままでもトリガー
DesktopMode: フォークを持った状態で左クリック
 - ケーキを皿から直接手づかみして食べることも出来ます
VR: Grabしてケーキを持つ。トリガーして離すと食べる
DesktopMode: 左クリックでケーキを持つ。もう一度クリックして離すと食べる。

- SingleCakeSystem
 - 皿に乗ったケーキをフォークで食べることができます。
 - なくなったケーキは皿を持った状態でトリガーを引くと元に戻ります。
DesktopModeの場合は皿を持った状態で左クリックすると元に戻ります。

サンプルワールドは以下です。

https://vrchat.com/home/world/wrld_40be6bc9-b350-4a9a-b712-d61472a60228

ケーキカメラについては下記を参照してください。

<https://docs.google.com/document/d/10GzuUGXGmHAYFFyQThEi0dljLgZLvqOjvN8DnEvuoYM/edit?usp=sharing>

動作環境

- Unity 2022.3.6f1 / 2022.3.22f1
- VCC
 - VRChat SDK - Worlds 3.7.0
 - VRChat SDK - Base 3.7.0

クレジット

- 効果音: OtoLogic
<https://otologic.jp>
- 同期負荷軽減のため、みみーラボ様のManualObjectSyncを同梱させて頂いております。
<https://mimyquality.booth.pm/items/4193730>

利用規約

- 本モデルを購入した時点で本利用規約に同意したものとします。利用規約の内容は変更する場合があります、最新のものが適用されます。
- VRCでの利用を想定していますが、ゲーム等他の利用も可能です。
- 商用可。連絡不要、クレジット表記不要ですが、あると作者が喜びます。
- テクスチャ・マテリアル・3Dモデルの改変を許可します。
スクリプトの改変も許可しますが、バグ修正であれば修正箇所を連絡していただけると助かります。

- 改変の有無に関わらず二次配布を禁止します。
ゲーム等VRChat以外で利用する場合、当アセットの利用部分を容易に取り出せない形で組み込む場合は許可します。
但しManualObjectSync はみみーラボ様に権利がありますので、そちらに合わせて下さい。
判断に困った場合は連絡ください。

免責事項

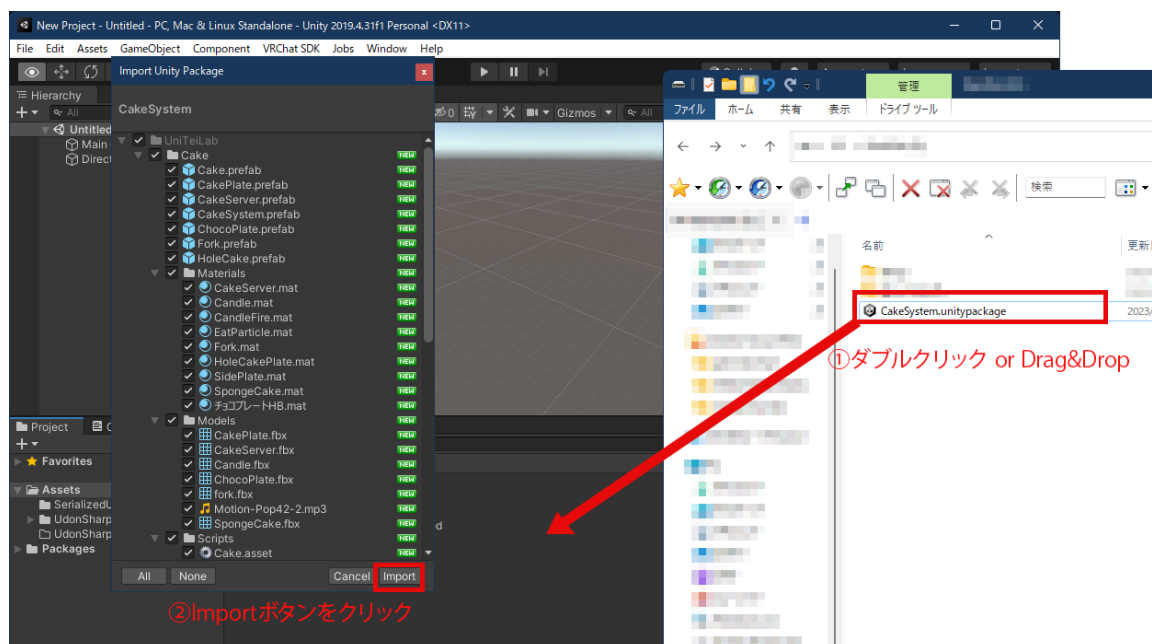
- 本製品を利用した事によって生じるいかなる損害、トラブルに対して当方は一切の責任を負いません。
- 自己責任でご利用ください。

導入方法

I. インポート

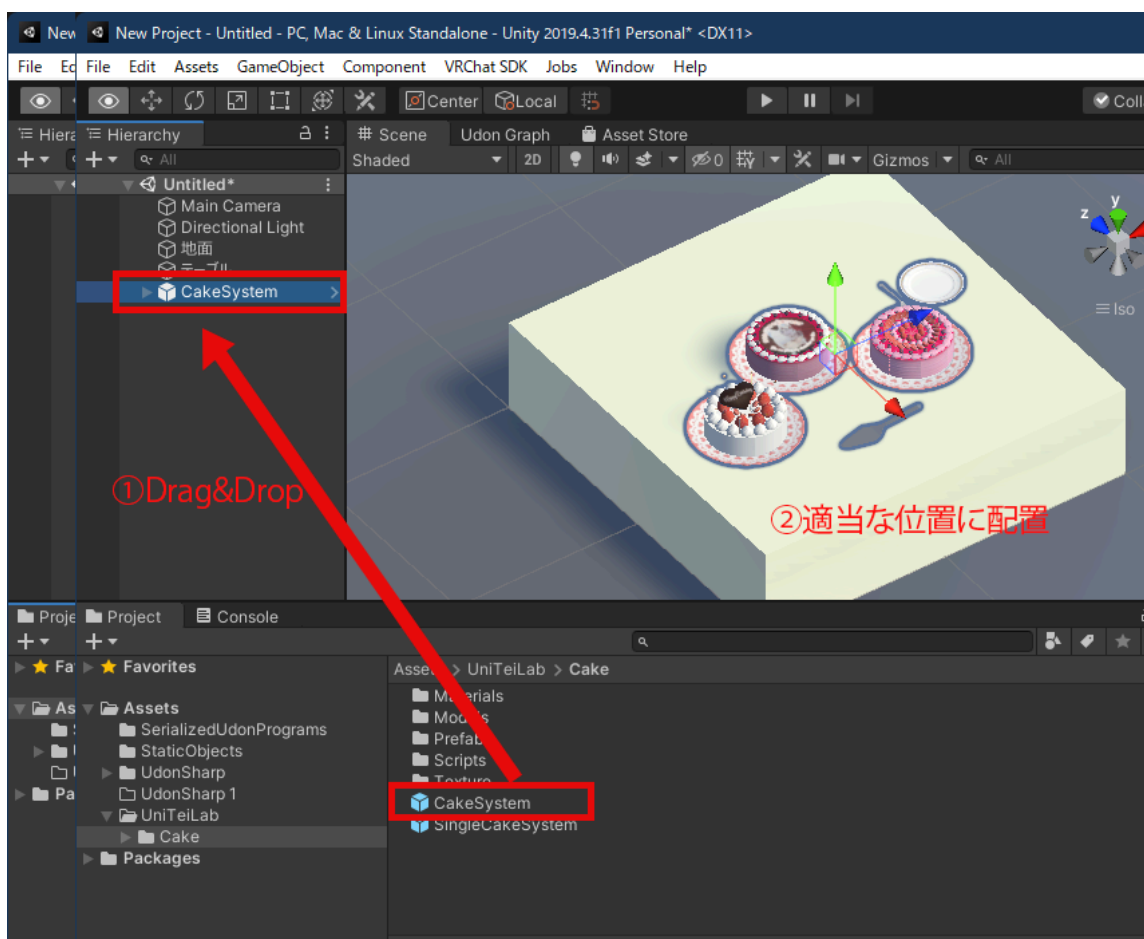
UnityのAssetsにCakeSystem.unitypackageファイルをインポートしてください。

インポートが完了すると、Assetsの中にUniTeiLab/Cakeフォルダが作成されます。



II. CakeSystemを配置

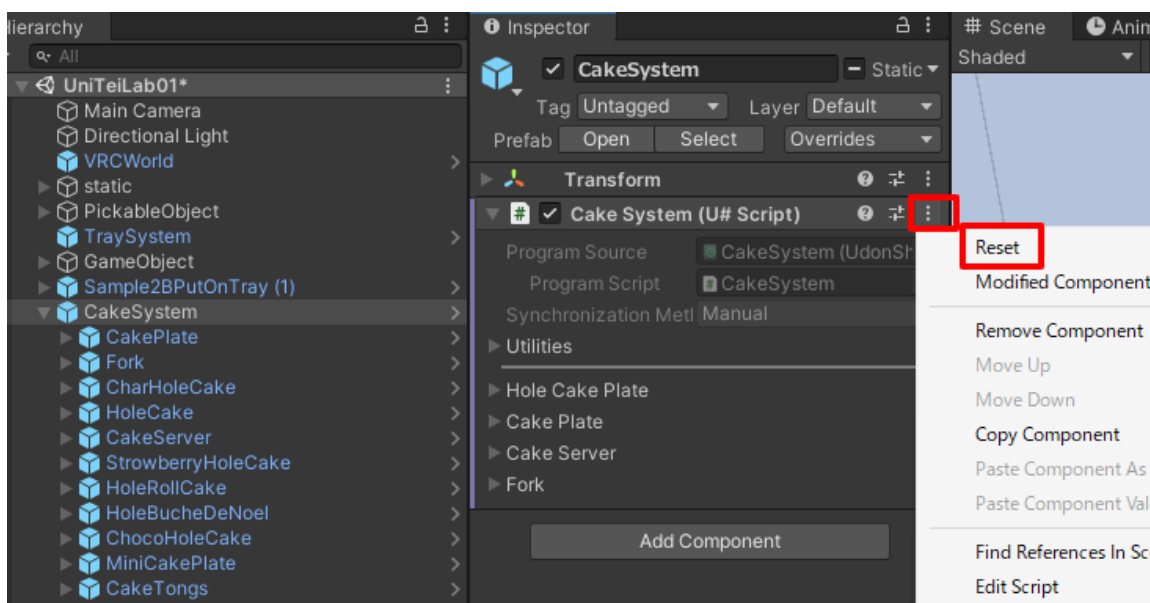
Assets/UniTeiLab/Cake内のCakeSystemまたはSingleCakeSystemのPrefabをシーン内に一つだけ配置してください。



version A4.1.0以降の場合、この後に説明するアイテムの追加を行ったあとでResetを行ってください。

シーン内の全てのケーキギミックアイテムが一度に設定できます。

アイテムの追加や削除を行った場合は毎回Resetしてください。



意図があってケーキの管理を分けたい場合はResetを行わないでください。

III. 皿の追加

HierarchyのCakePlateを必要なだけ複製(Duplicate)してください。

またはAssetsの中のUniTeiLab/Cake/Prefabsの中にあるCakePlateをシーンに追加してください。

追加後に [II.CakeSystemを配置](#) を参考にしてResetを行ってください。

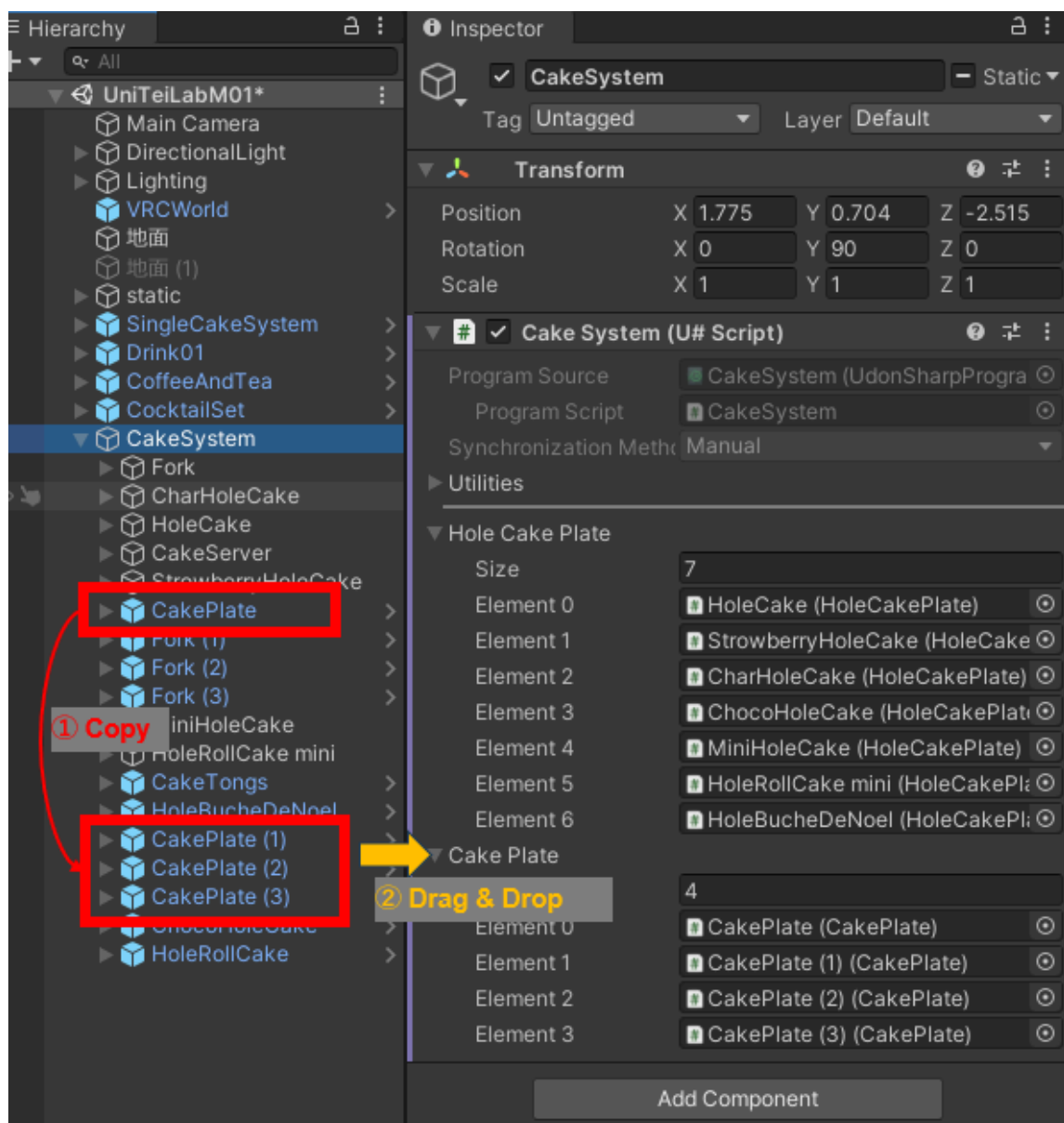
version A4.1.0以降ではここまででよいです。

version A4.0.3以前または目的があってケーキの管理を分けたい場合は下記を行ってください。

CakeSystemのInspectorでCakePlateの中のModelを"Cake Plate"に登録してください。

または、Assets/UniTeiLab/Cake/PrefabsのCakePlateをシーンに追加後、上記の要領で登録してください。

SingleCakeSystemも同様です。



IV. フォークの追加

HierarchyのForkを複製(Duplicate)してください。

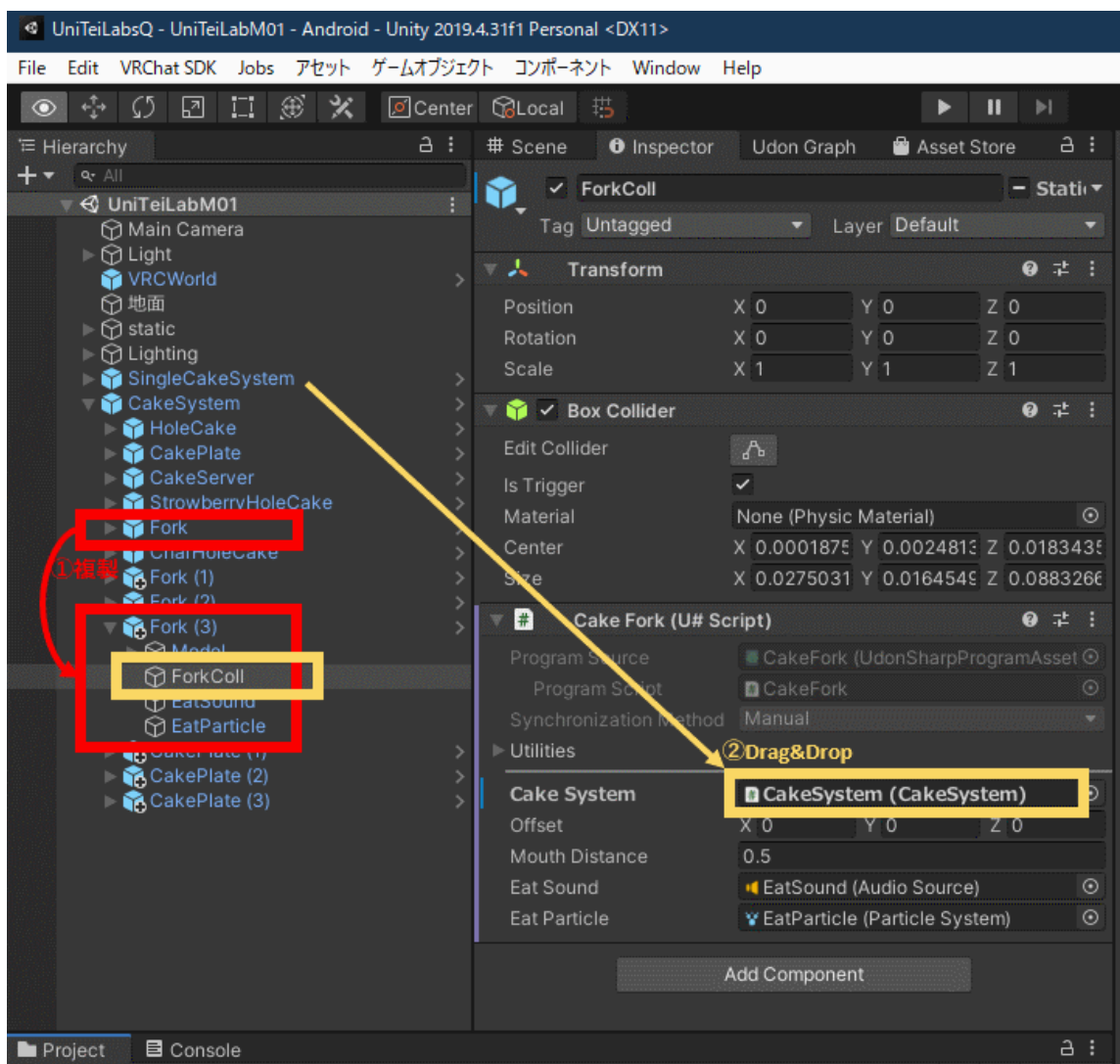
またはAssets/UniTeiLab/Cake/PrefabsのForkをシーンに追加してください。

追加後に [II.CakeSystemを配置](#) を参考にしてResetを行ってください。

version A4.1.0以降ではここまででよいです。

version A4.0.3以前または目的があってケーキの管理を分けたい場合は下記を行ってください。

HierarchyのFork/ForkCollを選択してInspectorの“Cake System”に、HierarchyのCakeSystemを登録してください。



V. ケーキサーバーの追加(SingleCakeSystemでは不要)

HierarchyのCakeServerを複製(Duplicate)してください。

またはAssets/UniTeiLab/Cake/PrefabsのCakeServerをシーンに追加してください。

上記の**CakeSystemを配置**にあるように、追加後にResetを行ってください。

version A4.1.0以降ではここまででよいです。

version A4.0.3以前または目的があってケーキの管理を分けたい場合は下記を行ってください。

HierarchyのCakeServer/Modelを選択してInspectorの”Cake System”に、HierarchyのCakeSystemを登録してください。(Forkと同様)

VI. ホールケーキの追加(SingleCakeSystemでは不要)

増やしたいHierarchyのForkを複製(Duplicate)するか、UniTeiLab/Cake/Prefabsの

- HokeCake
- StrowberryHoleCake
- CharCake
- HoleCakeSimple

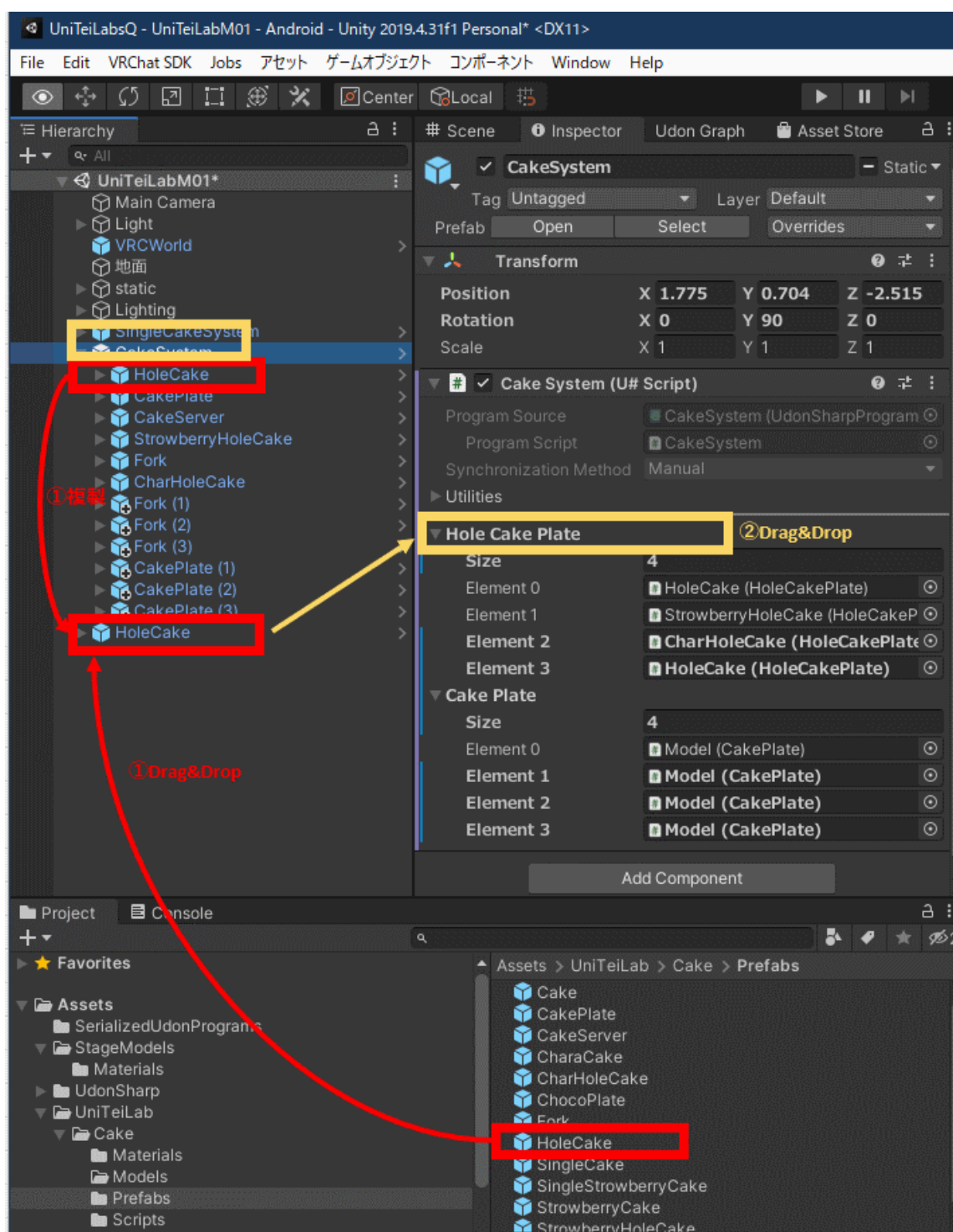
をHierarchyに追加してください。

追加後に [II .CakeSystemを配置](#) を参考にしてResetを行ってください。

version A4.1.0以降ではここまででよいです。

version A4.0.3以前または目的があってケーキの管理を分けたい場合は下記を行ってください。

CakeSystemのInspectorの”Hole Cake Plate”に登録してください。

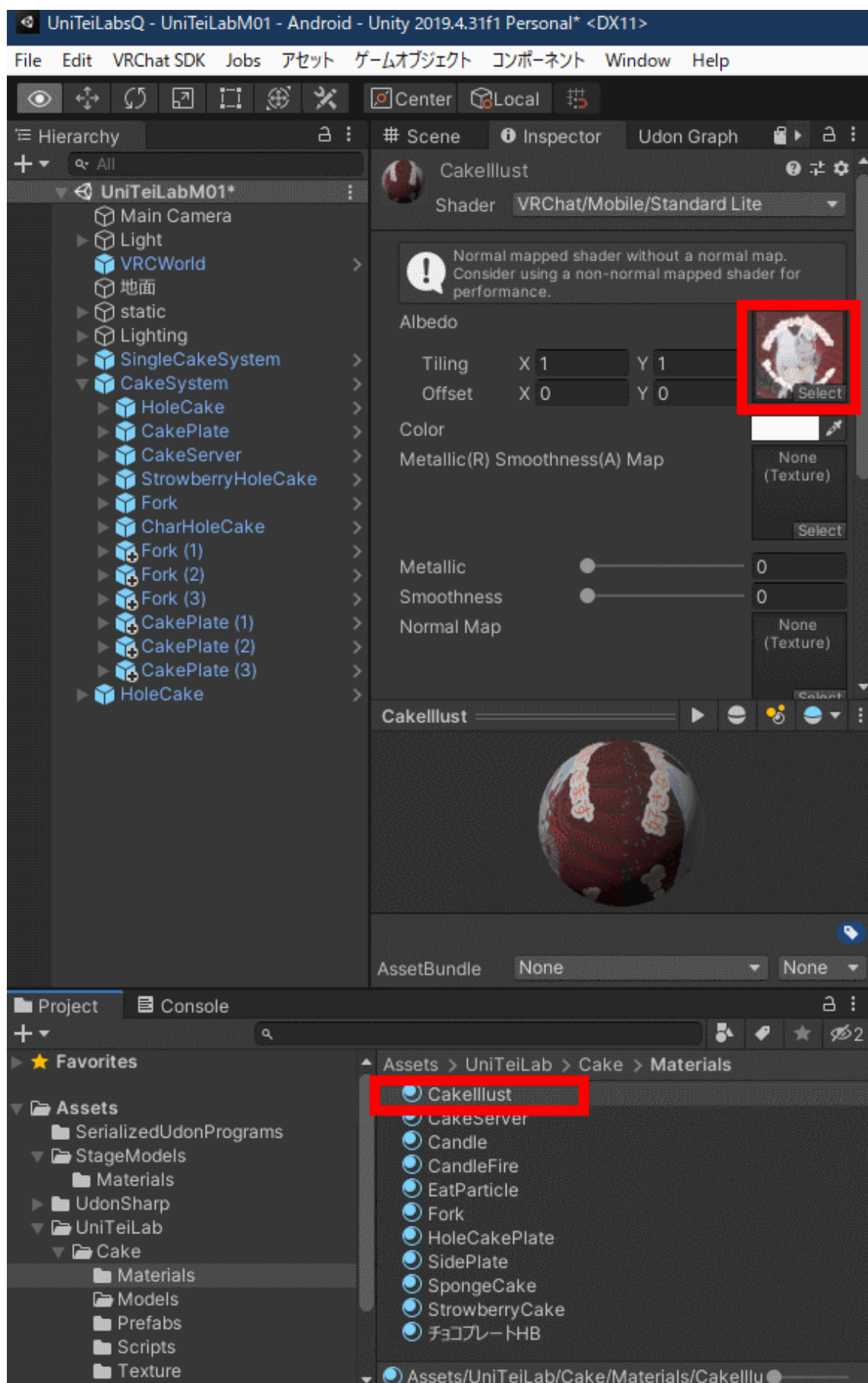


VII. CharCakeについて

CharCakeには好きなイラストを中央に配置できます。

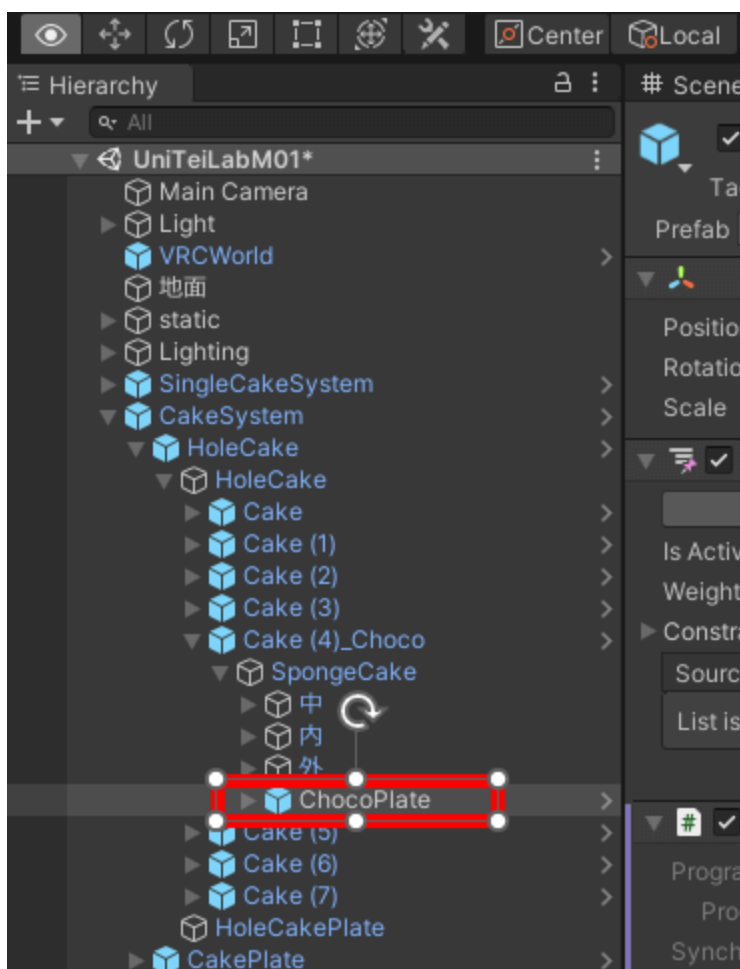


1. 同梱のCharIllustUV.pngの円形の中に目的の画像が収まるようにした正方形の画像ファイルを用意してください。
2. Assets内の好きな場所に画像ファイルをDrag&Dropしてください。
3. UniTeiLab/Cake/MaterialsにあるCakellustを選択してInspectorにCakellustマテリアルが表示されている状態で、2の画像ファイルをAlbedoに設定してください。



VIII. HoleCakeについて

中央のチョコレートプレートが不要な場合は削除または非表示にしてください。
チョコレートプレートはHierarchy/CakeSystem/HoleCake/HokeCake/Cake (4)_Choco/SpongeCakeの中のChocoPlateです。



またキャンドルも不要な場合は、チョコレートプレートとキャンドルを削除した
HoleCakeSimpleがAssets/UniTeiLab/Cake/Prefabsの中にありますので、**VI. ホール
ケーキの追加**を参考にして追加してください。

IX. ケーキトングの追加

Assets/UniTeiLab/Cake/Prefabsの**CakeTongs**をシーンに追加してください。
追加後に **II .CakeSystemを配置** を参考にしてResetを行ってください。

version A4.1.0以降ではここまででよいです。

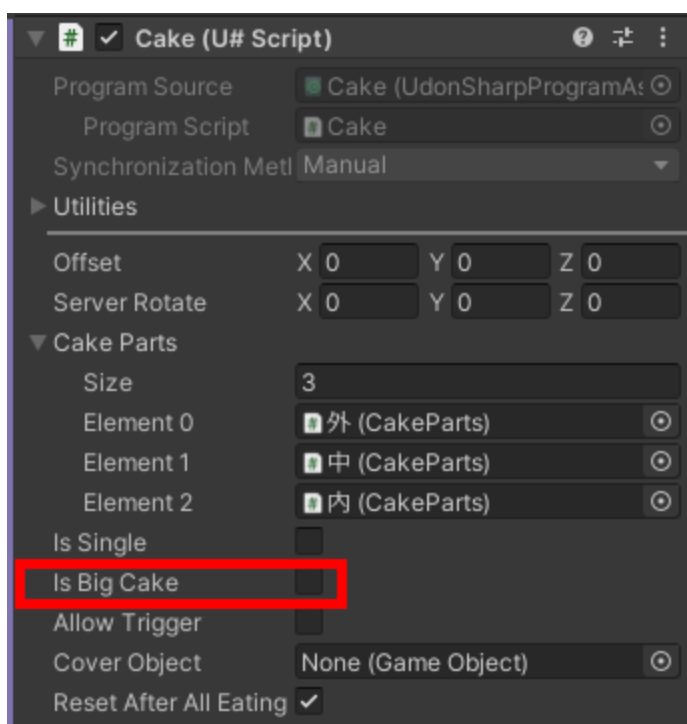
version A4.0.3以前または目的があってケーキの管理を分けたい場合は下記を行ってください。

Hierarchyの**CakeTongs/CatchPoint**を選択してInspectorの**"Cake System"**に、HierarchyのCakeSystemを登録してください。(Forkと同様)

X. 一枚の皿に複数乗せられるようにする方法

Assets/UniTeiLab/Cake/Prefabsの中にある、名前の末尾に **mini** がついているケーキのPrefabは複数乗せられるケーキですので、[VI. ホールケーキの追加](#)を参考にして追加してください。

既に配置済みのケーキを複数乗せられるようにするには、該当のケーキを選択して、Inspectorの**Cake(U# Script)**の**Is Big Cake**のチェックを外してください。
CakeSystem_A5.0.0から、初期状態で複数乗せられる設定になっています。



カスタマイズ

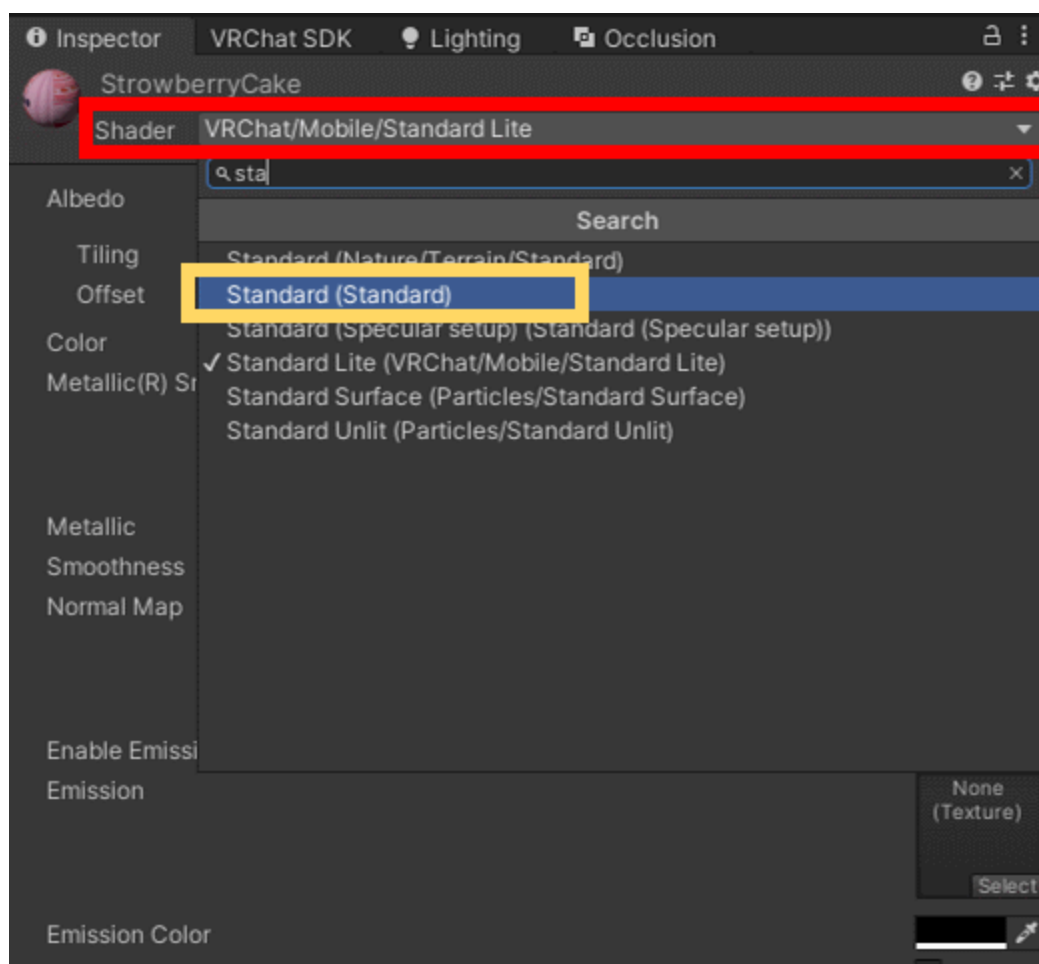
I. マテリアル(シェーダ)の変更

当パッケージはQuest用ワールドでも利用可能とするためにシェーダーとしてVRChat/Mobile/Standard Liteを使用しています。

もしPC用ワールドで使用する場合は、よりリッチなシェーダーを使用することをオススメします。

マテリアルはすべてAssets/UniTeiLab/Cake/Materialsにあるので、好きなシェーダーに変更してください。

Standardシェーダーに変更するだけでも見栄えが良くなります。



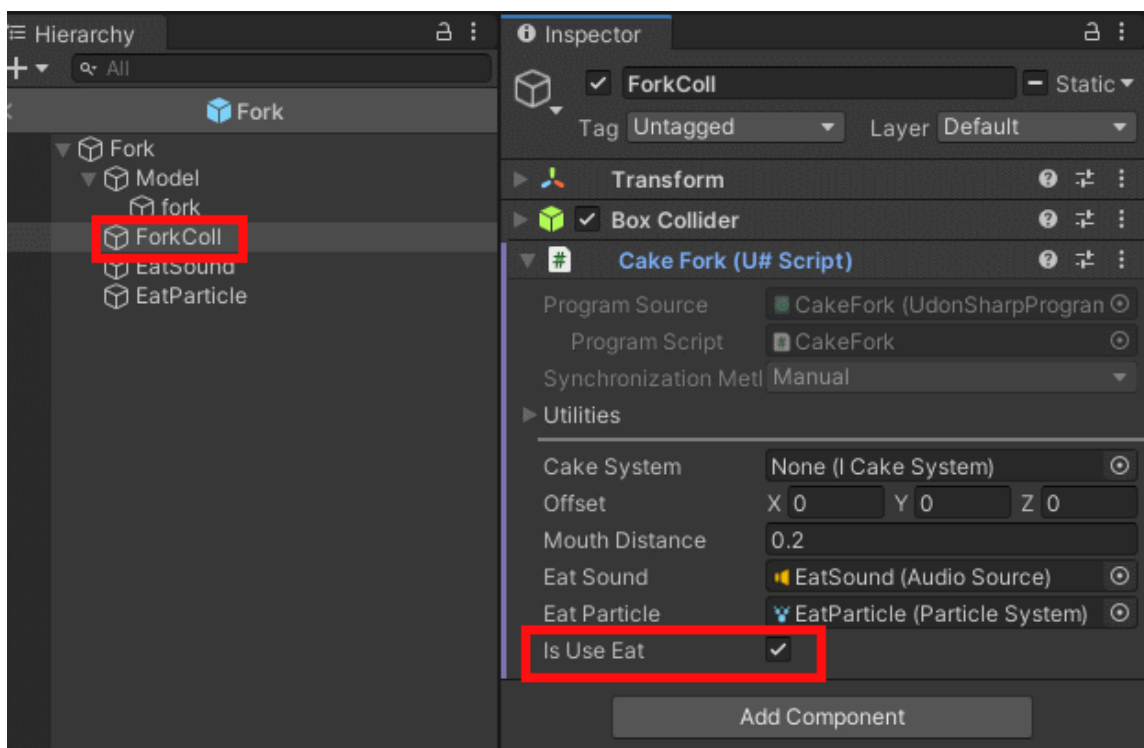
II. Forkの動作を変更

v2.1.0以降はフォークを持った状態でトリガーを引く(DT版では左クリック)することで食べる動作(ケーキの消失とエフェクト)をしましたが、v2.0.1以前はアバターの頭部に近づけると食べる動作をしていました。

ただ、当たり判定が微妙すぎたので現在の動作に変更しました。

下記方法でv2.0.1以前の動作に戻すことができます。

1. HierarchyからForkオブジェクトを選択してください。
すべてのForkを変更する場合はPrefabを開いて下さい。
2. **ForkColl**を選択し、Inspectorの**Cake Fork(U# Script)**の**Is Use Eat**をOFFにすることでv2.0.1以前の動作に戻すことができます。

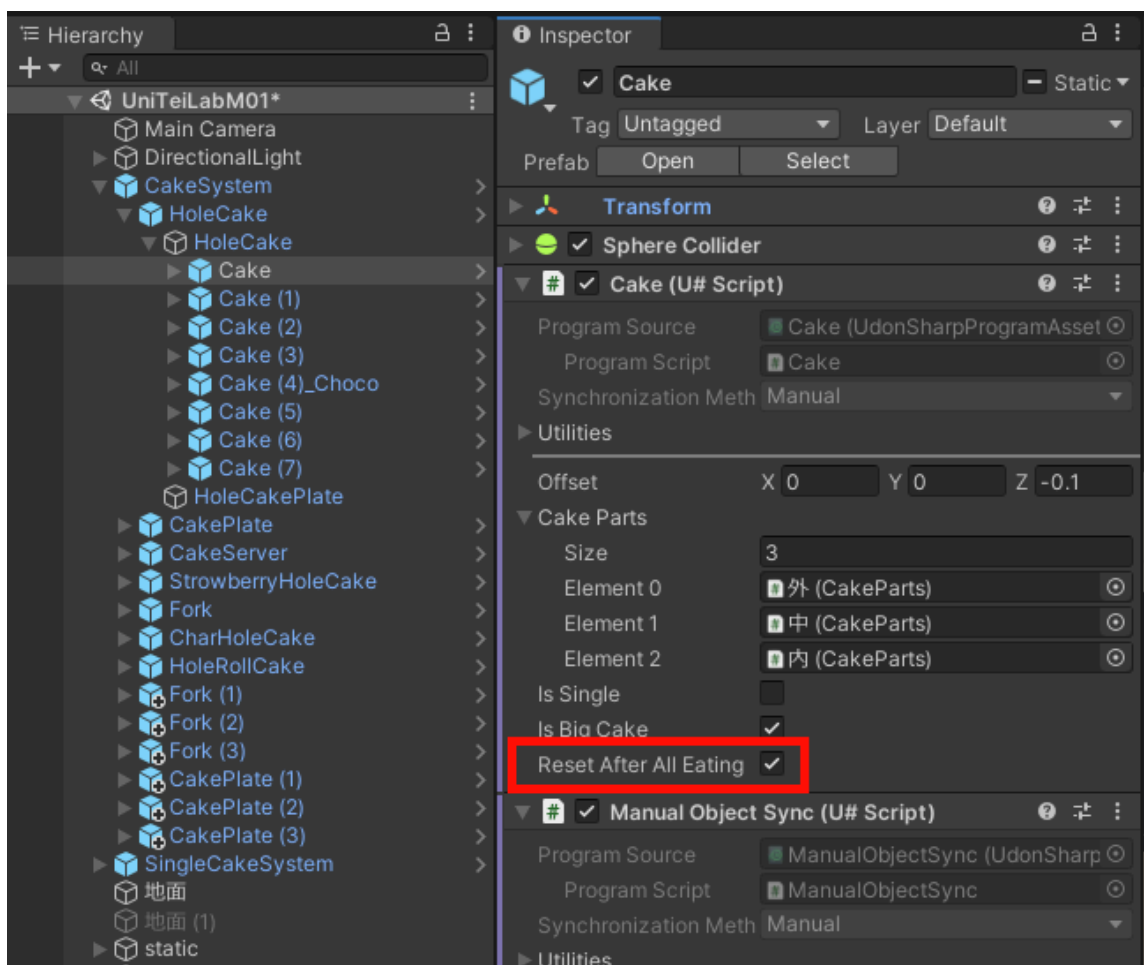


III. ケーキを全部食べたときの動作を変更

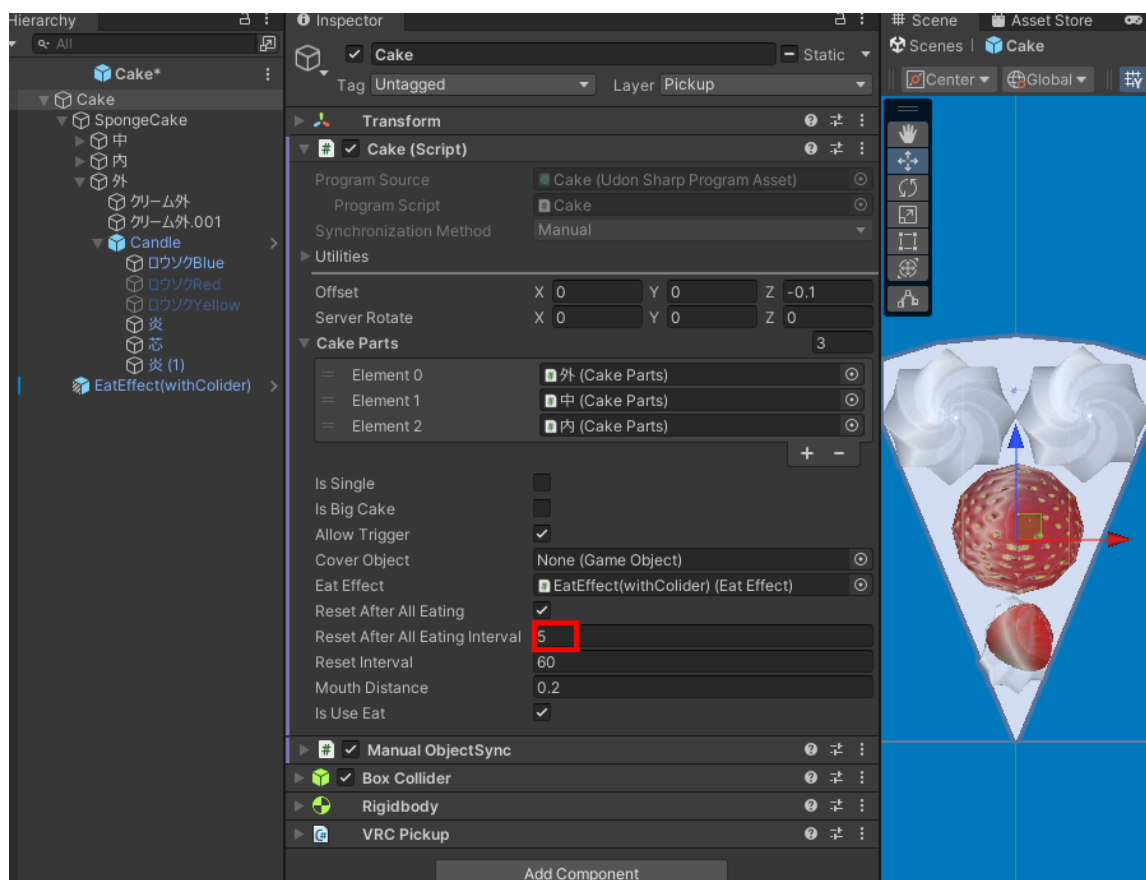
v3.0.0以降はケーキをすべて食べたタイミングで、ホールのケーキが復活します。
下記方法でv2.1.0以前の動作(自動で復活しない)に戻すことができます。

HierarchyからCakeオブジェクトを選択してください。
すべてのケーキを変更する場合はPrefabを開いて下さい。

Inspectorの**Cake(U# Script)**の**Reset After All Eating**をOFFにすることでv2.1.0以前の動作に戻すことができます。

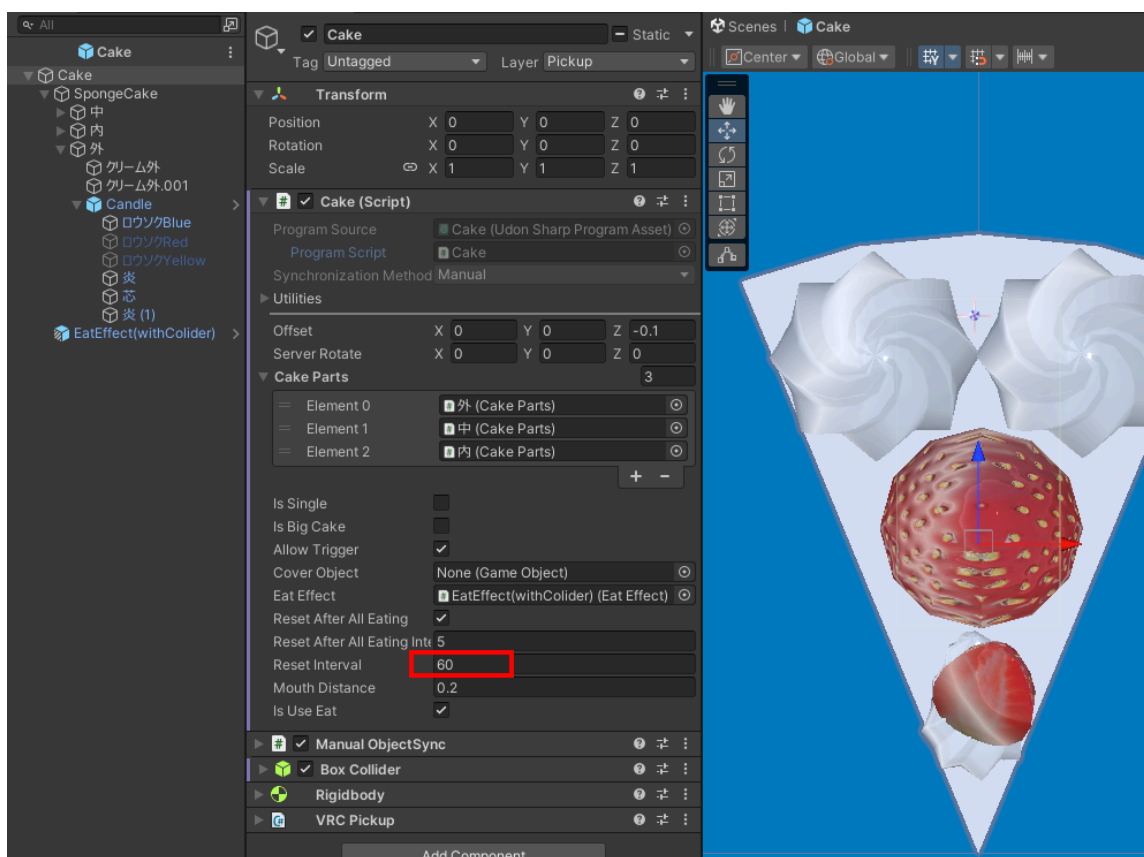


v5.0.0から、ケーキを食べきった後Reset After All Eting Intervalの設定値(秒)の時間経過後に自動復活するようになりました。



IV. 自動リスポーン時間の変更

放置してから自動リスポーンするまでの時間は、CakeコンポーネントのReset Intervalを秒単位で変更できます。



V. 重力を有効にする

CakeコンポーネントのあるオブジェクトのRigidbodyのUse GravityをONにすることで重力が有効になります。

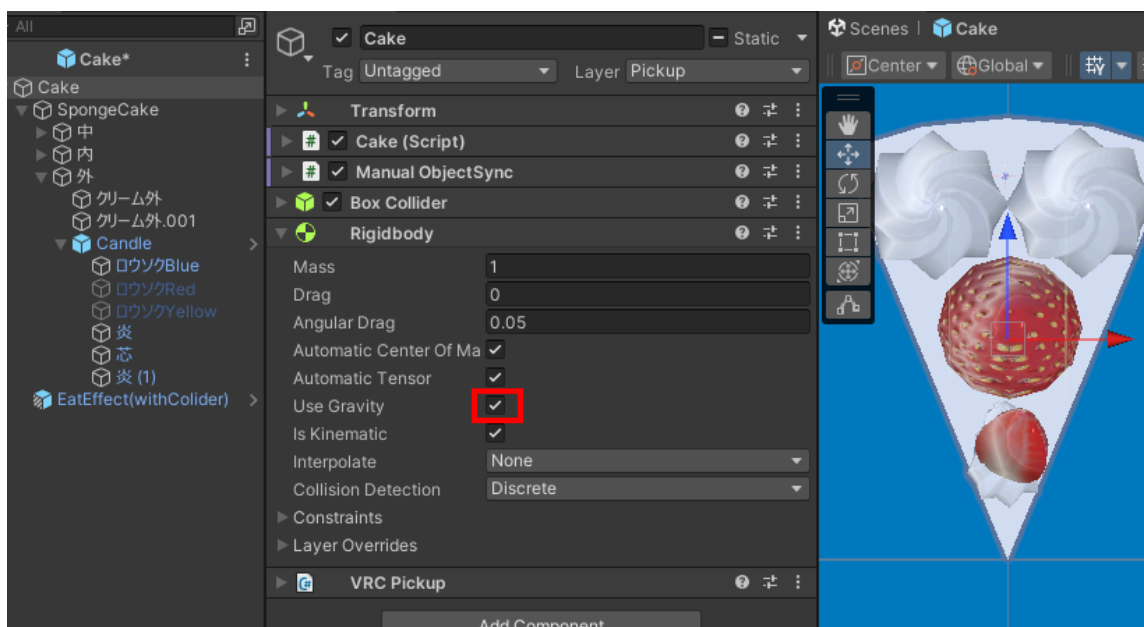
初期状態では皿に設置されているか宙に浮いた状態ですが、手づかみして離すと落下します。

落下中に衝突判定が発生するのでDefaultレイヤーのオブジェクトに乗ります。

また、CakePlateに乗せた場合はCakePlateに追従するようになります。

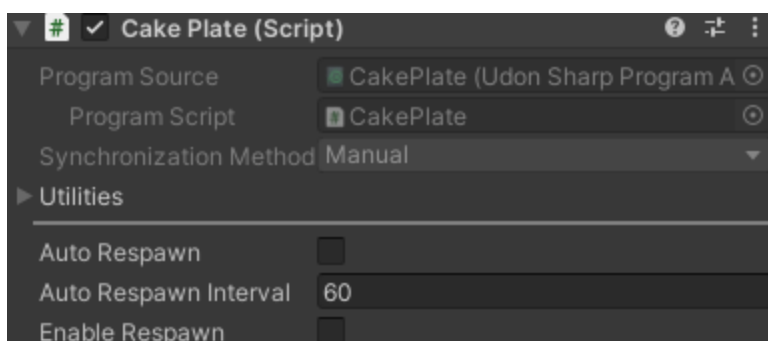
但し落下速度が早すぎる場合はCakePlateを突き抜けてしまう場合があるので注意してくだ

さい。



VI. リスポーン機能について

すべてのピックアップ可能なオブジェクトに設定されているScriptコンポーネントには下記設定があり、有効にすることでリスポーン機能が使用可能になります。



- Auto Respawn ONにすることで自動リスポーンが有効になります。
- Auto Respawn Interval 手を離してから自動リスポーンするまでの秒数です。
- Enable Respawn ONにすることでActive時にリスポーンするようになります。

対象スクリプトは下記です。

オブジェクト	対象コンポーネント
CakePlate	Cake Plate(Script)

Fork	Pickup Proxy(Script)
CakeTong	Pickup Proxy(Script)
CakeServer	Pickup Proxy(Script)
各種ケーキ	Cake (Script)
CakeCamera	Cake Camera(Script)
PhotoHoleCake mini movable	Object Respawn(Script)

その他

● v3系からv4系へのアップデートについて

ロールケーキの角度を90度回転させた関係で、シーンに配置済みのロールケーキが全て90度回転した状態になります。
お手数ですがPrefabを再配置してください。

● v2系からv3系へのアップデートについて

v3.0.0から内部構造が大きく変わった関係で、v2系のケーキをシーンに配置済みのプロジェクトにv3系をインポートすると、配置済みケーキのギミックが動作しなくなります。
お手数ですがPrefabを再配置してください。

● 既知の不具合

ケーキを皿に乗せたりサーバーに乗せたり宙に浮かせた状態で、後からインスタンスに入ってきた人からはケーキの表示位置がおかしくなる可能性があります。

● 連絡先

Twitter : https://x.com/UniTei_VRC
booth: <https://uniteilab.booth.pm/>

● 質問や要望・バグ報告

質問の即レスは難しいですが、なるべく早く答えるようにします。またその質問と回答は、このマニュアルに記載する場合があります。

要望も受け付けますので気軽に投げてください。

但し、必ず実現できるわけでは無いことを予めご了承ください。

また個別の対応は内容によっては有償になる場合がありますので予めご了承ください。

バグ報告は大歓迎です。なるべく早く対応します。

但しバグではなく仕様である可能性があること、又は対応不可能な場合があることを予めご了承ください。

● 更新履歴

v2.0.0(2023/06/27)

- 公開

v2.0.1(2023/06/29)

- 一部マテリアル設定の不具合修正

v2.1.0(2023/07/13)

- フォークから食べるアクションを頭部の当たり判定方式からUse方式に変更
(ForkCellオブジェクトのCake ForkスクリプトのIsUseEatのチェックを外すと頭部の当たり判定方式に戻りますが、当たり判定が微妙なので非推奨)

v2.1.1(2023/07/22)

- 一部のPrefabが同梱されていなかったのを修正

v3.0.0(2023/08/01)

- 同期コンポーネントをVRC Object SyncからManual Object Syncに変更しました。
- 皿のケーキをすべて食べたときに、ホールのケーキが復活するようにしました(既存の挙動に戻すことも出来ます)
- ケーキを皿に乗せたとき、角度を反映するようにしました。
- 位置同期に伴うネットワーク負荷が軽減されます。
- ロールケーキを追加しました。

v3.0.1(2023/08/13)

- SingleCakeSystemのResetが動作しない不具合修正

v3.0.2(2023/09/15)

- ケーキを食べきったときにホールに戻ったケーキの一番外側だけ非表示になる場合がある不具合修正

v4.0.0(2023/10/01)

- チョコケーキを追加しました。

- ケーキトングを追加しました。
- 一枚の皿に複数のケーキを乗せられるようにしました。
- ロールケーキの角度を90度回転させました。

v4.0.1(2023/10/01)

- CakeSystem及びSingleCakeSystemの同梱漏れを修正

v4.0.1B(2023/12/03)

- BucheDeNoel.unitypackageを同梱

v4.0.2B(2023/12/03)

- チョコレートプレート用テクスチャの同梱漏れを修正

v4.0.3(2024/02/10)

- プレイヤーがケーキ等のコライダーに衝突してしまう不具合修正
- StrawberryHoleCakeのPrefabのCakeListにケーキが登録されていない不具合修正
- CakeSystemに登録するCakePlateの対象オブジェクトを変更
- CakeSystemのPrefabにブッシュドノエルとミニケーキとトングを追加

v4.1.0(2024/03/04)

- コライダーが設定されているオブジェクトのうちPickup以外をWalkthroughに変更
- CakeSystemをResetすることでシーン内の全ケーキアイテムを一度に登録できるようにしました

v4.1.0+C1.0(2024/10/11)

- ケーキカメラを追加しました

v5.0.0+C1.1(2024/12/02)

- 手づかみできるようになりました。
- 自動リスポーンするようになりました。
- Use Gravityに対応しました。

v5.1.0(2025/02/13)

- 同期処理関係を幾つか修正しました。
- カメラケーキのパッケージを統合しました。

v6.0.0(2025/02/25)

- ミニサイズ追加。
- 不具合修正

v7.0.0(2025/05/06)

- リスポーン機能追加
- 持ち運びできる写真ケーキ追加(現状写真ケーキのみ)
- ケーキカメラのコライダー除去