

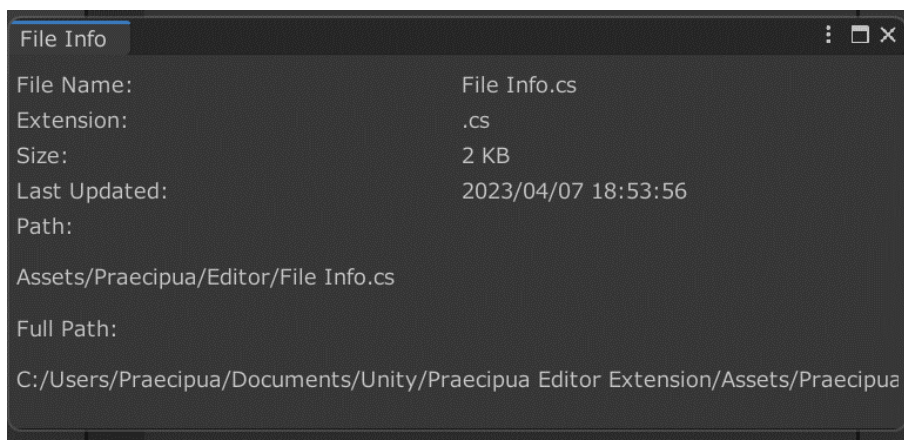
エディタ拡張(簡易)説明書

File Info.cs

ファイルの情報を表示。

Window/File Info から起動

Assets/ または Packages/ にあるファイルを選択すると、情報を表示



Hierarchy Component Icon.cs

オブジェクトのコンポーネントの、アイコンを Hierarchy に表示。

Project Settings/Praecipua/Hierarchy Component Icon から、有効にする必要あり。

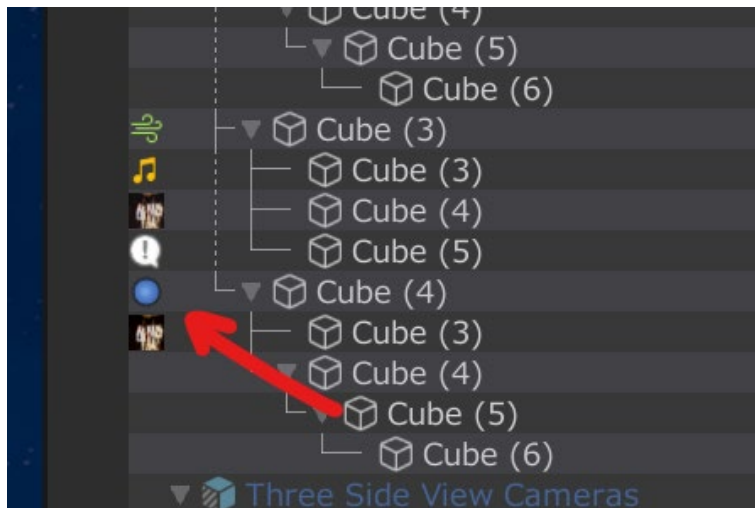
表示位置の調整、最大表示数の調整可能。



Hierarchy Custom Icon.cs

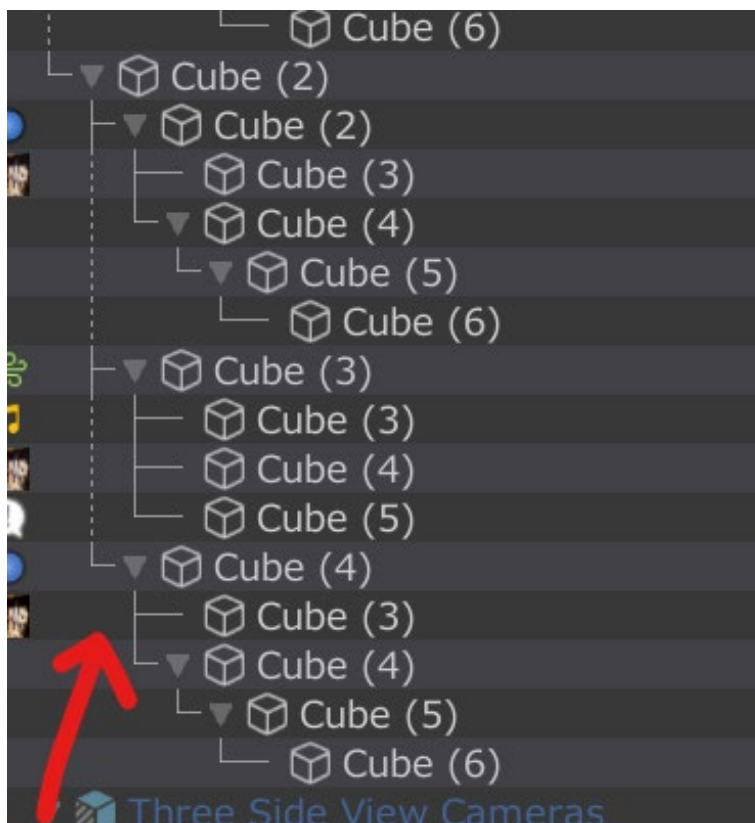
Hierarchy に、ユーザーがオブジェクトに対して設定したアイコンを表示。

Project Settings/Praecipua/Hierarchy Custom Icon から、有効にする必要あり。
オブジェクトへのアイコンの設定自体は別のファイルで行う。表示位置の調整可能。



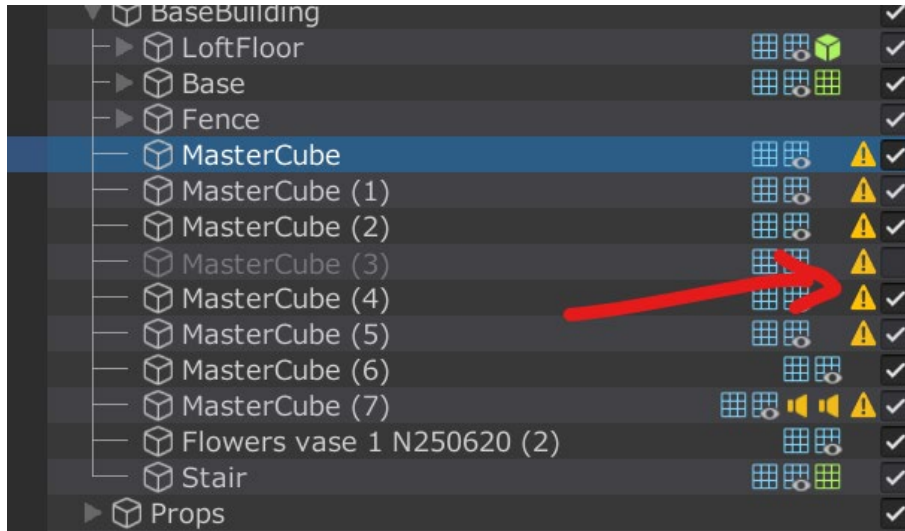
Hierarchy Line.cs

Hierarchy に、オブジェクトの親子や兄弟を結ぶ線を表示。



Hierarchy Missing Checker.cs

Missing Component があると、Hierarchy に警告アイコンを表示。

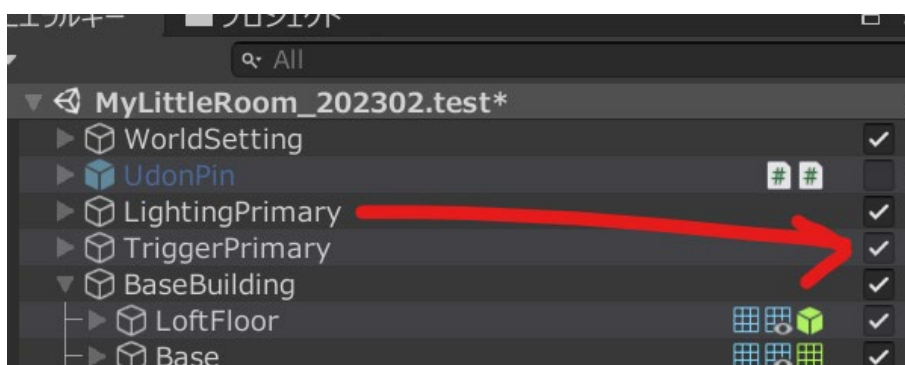


Hierarchy ObjectActive.cs

オブジェクトの Active 状態を Hierarchy から切り替え。

Project Settings/Praecipua/Hierarchy Object Active から、有効にする必要あり。
複数のオブジェクトを選択後、Alt キーを押しながら、チェックボックスをクリックすることで、まとめて Active 状態を切り替え可能。

表示位置の調整可能。



Object Icon Setter.cs

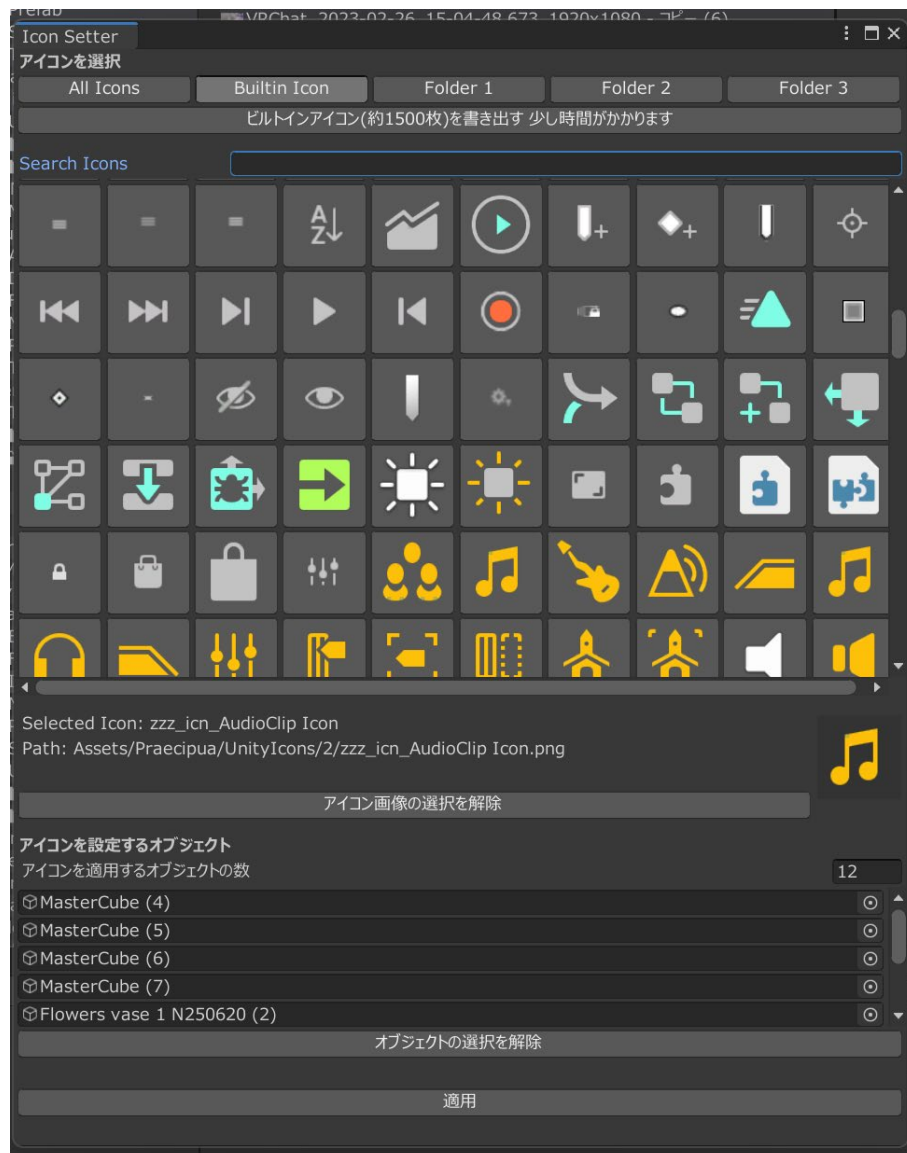
オブジェクトにアイコンを設定する。

Window/Object Icon Setter または、Hierarchy で、オブジェクトを右クリックし、コンテキストメニューの Object Icon Setter から起動。

Assets/Praecipua/Icons/1, 2, 3 の 3 つのフォルダに入れた Texture2D または、Unity のビルトインアイコンからアイコン画像は選択可能。

アイコン画像の検索機能や、適用するオブジェクトを、ウィンドウにドラッグして追加などが可能。

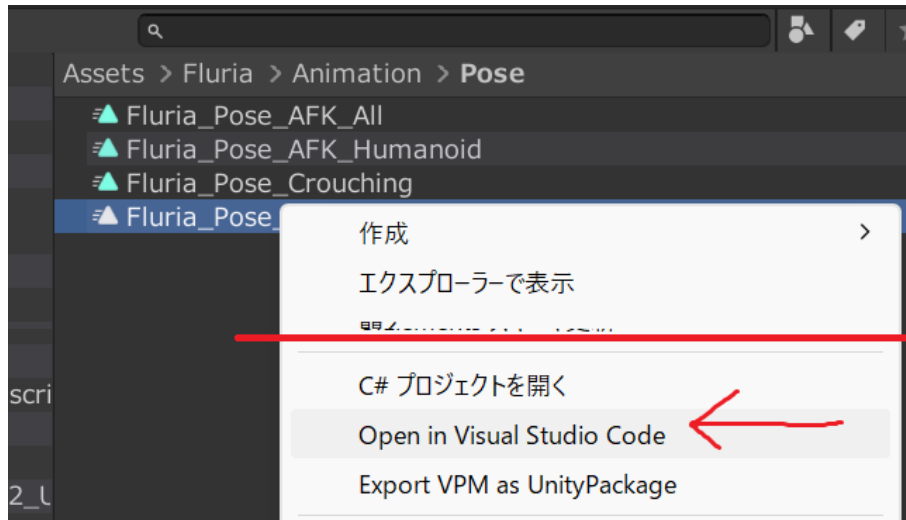
アイコン画像の数は、数千枚以上も(たぶん)可能だが、(アイコン用フォルダ以外も併せて)大量のアセットを入れたプロジェクトでは重い。



Open in VSCode.cs

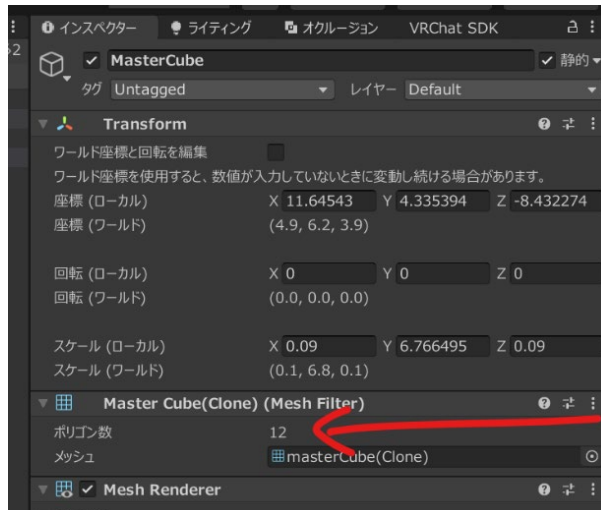
単に Visual Studio Code ですぐにファイルを開けるだけ。

コンテキストメニューから起動。



Polygon Counter.cs

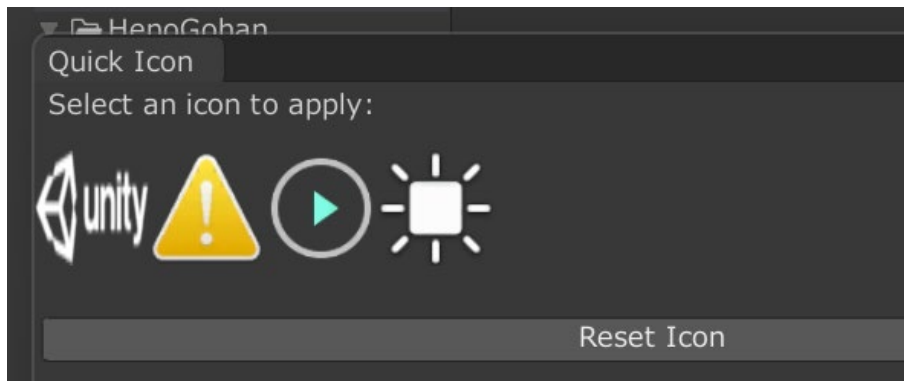
ポリゴン数を表示。



Quick Icon Setter.cs

Hierarchy で、オブジェクトを右クリックし、コンテキストメニューの Quick Icon から起動。
最大で 10 枚の画像までだが、大量のアセットを入れたプロジェクトでも、軽く動く。

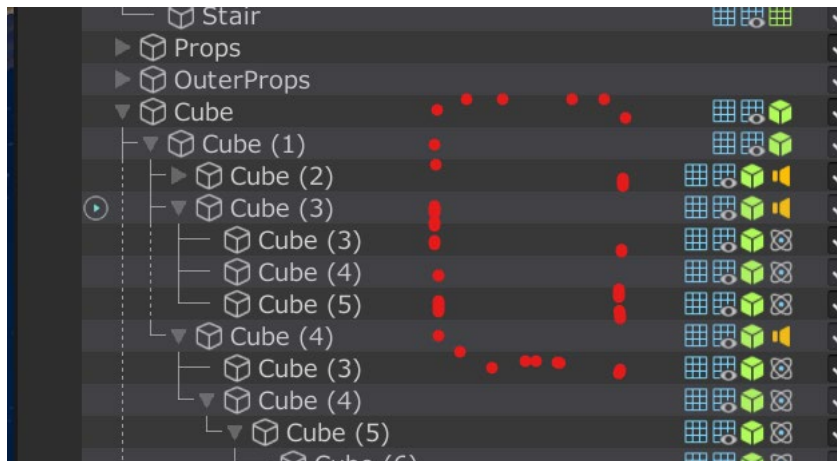
Assets/Praecipua/Icons/Quick に、zzz_1 ~ zzz_10 という名前で、オブジェクトに
設定したい画像ファイルを入れる。



Row Color.cs

Hierarchy および Project ウィンドウで、行ごとに背景色を付ける。

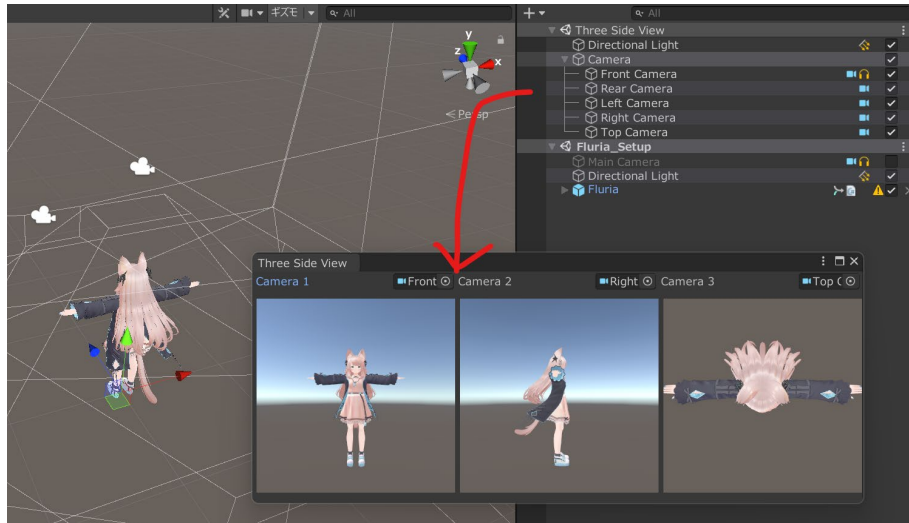
Project Settings/Praecipua/Row Color から、有効にする必要あり。
色の設定が可能。Project ウィンドウで、アイコン表示にすると背景色を付ける場所がバグる。



Three Side View.cs

Scene に設置したカメラから、三面図を表示。Window/Three Side View で起動。

カメラは、Assets/Praecipua/Editor/Three Side View.prefab を置くか、Assets/Praecipua/Editor/Three Side View.unity (Scene) を、既存のシーンを同時にロードする。

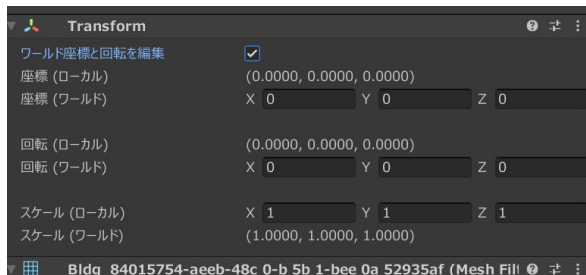
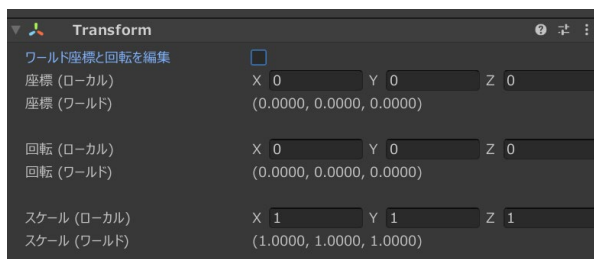


Transform Editor.cs

ワールド基準で座標や回転が編集できる。

Project Settings/Praecipua/Transform Editor から有効にする必要あり。

ローカルまたはワールドの編集モードを、上のトグルボタンで切り替えて使う。



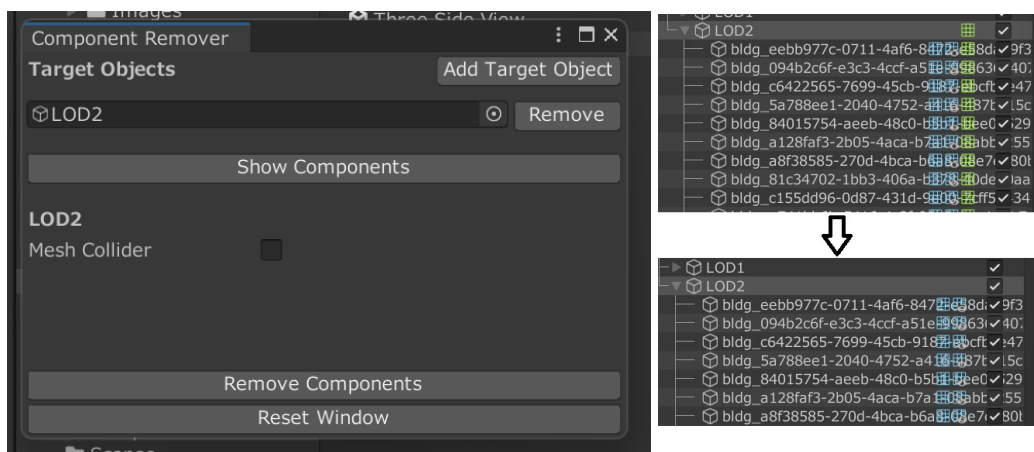
Components Remover.cs

選択したオブジェクト及び、その子オブジェクトのすべてから、選択したコンポーネントを削除する。

Window/Component Remover から起動。

削除するコンポーネントは、選択したオブジェクトについているもののみ。

子のみに付いているものは削除できないので、選択した親オブジェクトにも同じコンポーネントを付けてからまとめて削除する。



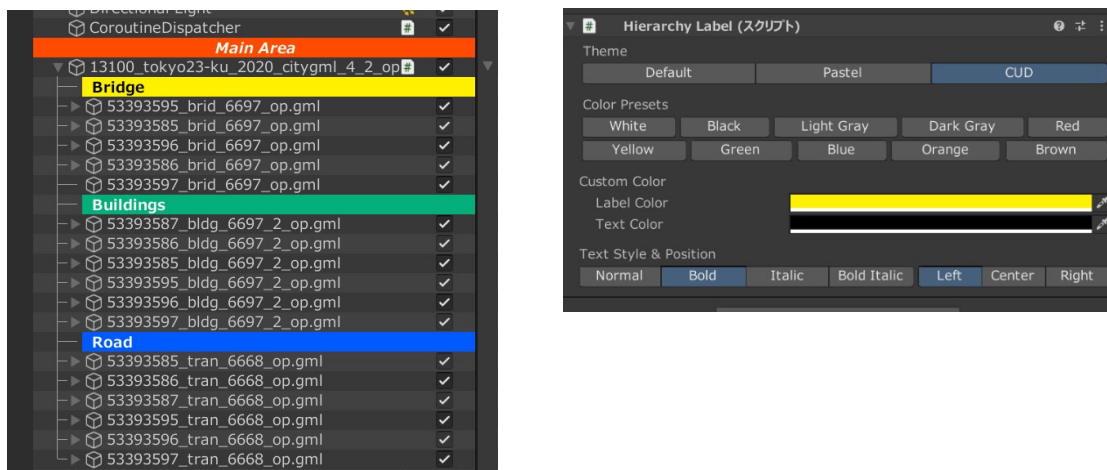
Hierarchy Label.cs

Hierarchy 内に、ラベルを表示する。

Hierarchy 内で右クリックし、コンテキストメニューから、Hierarchy Label を選択することで追加できる。(オブジェクトに Hierarchy Label コンポーネントを追加することでも可能)

色やテキストの位置、書体は Inspector で設定できる。

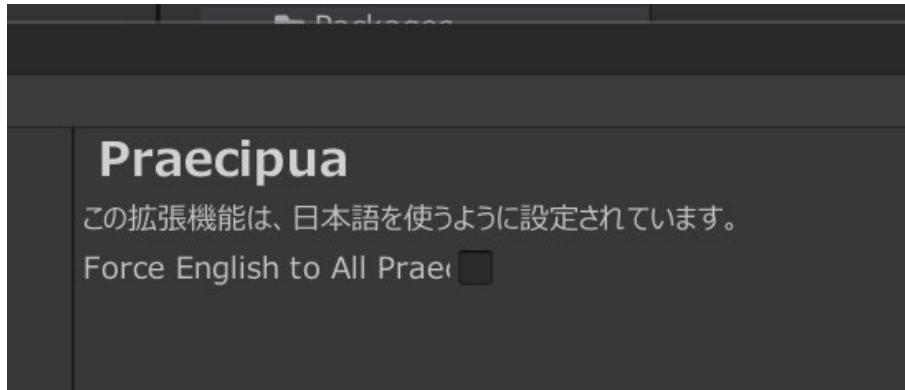
(テーマ変更後は、すべてのラベルを、ひとつずつ選択して読み込みさせる必要がある。)



補足

Project Settings/Praecipua から、英語にすることが可能。

(エディタの表示言語を取得する方法がなく、システム言語基準でエディタ拡張部分の表示言語が決まる。)



他のプロジェクトと同期させた設定は、Project Settings/Praecipua/Settings Remove から削除させることができる。

そこで削除する前に、Praecipua SettingsRemove.cs 以外のエディタ拡張ファイルを消しておく必要がある。

プロジェクト内へ保存した設定は、現時点では、削除する機能は提供していない。