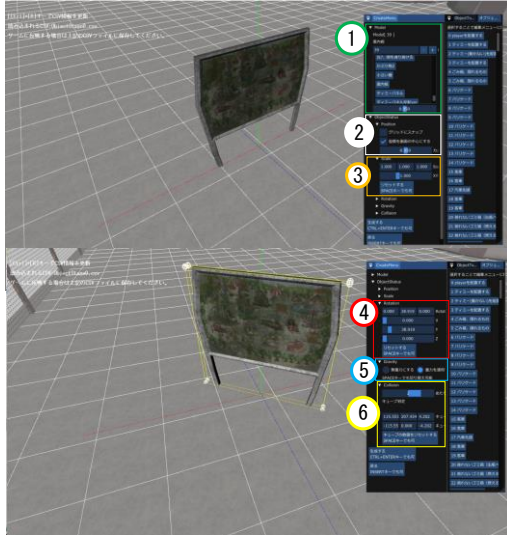




操作説明・デフォルトの画面

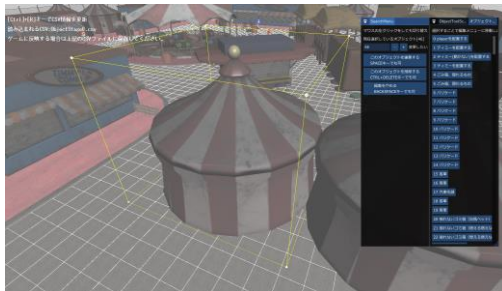
- 1 各モードに切り替えます。
- 2 データを保存します。
テキストボックスにファイル名を入力することができます。
- 3 読み込むステージ番号を入力します。
- 4 AnDo/ReDo機能です。
- 5 現在配置されているオブジェクト一覧です。



操作説明・Createモードの画面

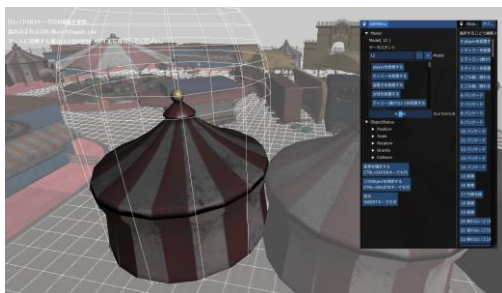
- 1 モデルを選択します。
数字・リストどちらでも選べます
- 2 配置場所を設定します。
"グリッドにスナップ"にチェックが入っているときは座標の1の位が四捨五入されます。
"座標を画面の中心にする"にチェックが入っているときはカメラの中心に設定されます。
チェックがない時はスライダーや数値入力で設定できます。
- 3 拡張を設定します。
XYZの各値を入力してサイズを変更できます。
下のスライダーはXYZの値を同時に0.0~3.0倍まで設定できます。
- 4 回転を設定します。
XYZの各値を入力するかスライダーで設定できます。
スライダーは0~360°で設定できます。
- 5 重力の設定を行います。
- 6 あたり判定を設定します。
スライダーでどの判定を使用するか設定します。
本ツールでは"判定なし""カプセル"キューブ"被り物"の4種類の設定があります。
被り物は、本作品専用設定です。敵から隠れる物として使用します。
カプセル・キューブにする際は、あたり判定のサイズを設定できます。

生成するボタンを押すことでフィールドに生成されます。



操作説明・Edit選択モード

- マウスでオブジェクトを選択します。
選択できている場合、黄色い線でキューブが描画されます。
選択しているときに、左クリックで編集メニューに移動します。
ImGuiのボタンやスペースキーでも移動します。
数字で選択することもできます。
- また、ImGuiのウィンドウにマウスカーソルを重ねると
マウス選択のオンオフを切り替えられます。



操作説明・Editモード

- 基本的な操作はCreateと同じです。
Createとの違いとして、削除する機能が追加されています。

その他操作

・カメラ操作

- | | |
|--------|---|
| 平行移動 | マウスカーソルがImGuiウィンドウ上でない時に、右クリックを押しながらマウスを動かす |
| 向き変更 | マウスカーソルがImGuiウィンドウ上でない時に、マウスホイールを押しながらマウスを動かす |
| カメラズーム | マウスカーソルがImGuiウィンドウ上でない時に、マウスホイールを回す
上記の操作はShiftを押しながら行うことで少し速くなります |

- | | |
|----------|----------|
| 上空から見下ろす | ALTキーを押す |
|----------|----------|

- | | |
|------------|--------------------|
| シーン切り替え | F1キーでメニューを開きマウスで選択 |
| 配置情報をつ前に戻す | Ctrlキー+Zキー |
| ↑の操作をやり直す | Shiftキー+Zキー |

*現在、PlaySceneではObjectStage0.csvのみ読み込むことが可能です。ゲームに反映されるかどうかを確認する際にはObjectStage0.csvに保存をお願いします。