

BoneOverlay クイックスタートガイド

このガイドでは、BoneOverlayツールを初めて使う方向けに、最短で使い始める方法を説明します。

前提条件

- Unity 2022.3以降がインストールされていること
- 3Dモデル（SkinnedMeshRendererを持つもの）がシーンに配置されていること

3ステップで始める

ステップ1: ツールバーを表示

Scene Viewの右上にある「:」メニューをクリックし、「Overlays」→「Bone Overlay Toolbar」にチェックを入れます。

[画像: Overlaysメニューでの操作]

ステップ2: ボーン表示をオン

Scene Viewのツールバーに表示された「Bones」ボタンをクリックします。

[画像: Bonesボタンをクリック]

ステップ3: ボーンを選択

表示されたボーンの球体またはラベルをクリックして選択します。

[画像: ボーンを選択している様子]

これだけで使えます！

基本的な使い方はこれだけです。ボーンが視覚的に表示され、簡単に選択できるようになりました。

よく使う操作

複数選択

- **Shift + クリック**: 選択に追加
- **Ctrl/Cmd + クリック**: 選択の追加/削除を切り替え

表示調整（オプション）

「Bones」ボタンの右側の「▼」をクリックすると設定メニューが開きます：

- **Sphere Size**: ボーンの球体サイズを調整
- **Show Labels**: オブジェクト名の表示/非表示
- **Bone Distance**: 表示する最大距離

[画像: 設定メニュー]

便利なヒント

1. **見やすい色に変更**: 背景が暗い場合は、設定メニューから色を明るく調整
2. **ラベルも選択可能**: 球体だけでなく、オブジェクト名のラベルもクリックできます
3. **距離フィルター**: 大きなシーンでは距離を短く設定して必要な部分だけ表示

? 困ったときは

ボーンが表示されない

→ シーンにSkinnedMeshRendererを持つモデルがあるか確認してください

選択できない

→ Scene Viewが適切なモードになっているか確認してください（移動/回転/スケールツールなど）

重い・カクカクする

→ 設定メニューで「Bone Distance」を短く（例: 10m）に設定してみてください

詳しい機能や設定については、[完全版マニュアル](#)をご覧ください。