

BoneOverlay クイックスタートガイド

BoneOverlayを2分以内に使い始めましょう！ 🚀

📋 事前準備

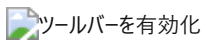
- Unity 2022.3以降
- 3Dモデル（キャラクター、アバターなど）が配置されたシーン

🎯 3つの簡単ステップ

ステップ1：ツールバーを有効化

Scene Viewを開き、右上の：（3つの点）メニューをクリックします。

Overlays → Bone Overlay Toolbar ✓ を選択



ステップ2：ボーン表示をオン

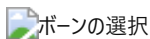
Scene Viewのツールバーにある **Bones** ボタンをクリック。青色になったら有効です。



✨ これだけです！ シーン内のすべてのボーンにカラフルなディスクマーカーが表示されます。

ステップ3：選択を始めよう！

- クリック でボーンを選択
- Shift+クリック で複数選択に追加
- Ctrl/Cmd+クリック で選択の切り替え



🎨 クイックカスタマイズ

色やサイズを変更したい？ Bonesボタンの横の ▼ 矢印をクリック：

- Sphere Size：ディスクを大きく/小さく
- Colors：好みの色に変更
- Labels：ボーン名の表示オン/オフ

💡 プロのヒント

1. ボーンが見えない？ → 設定で「Bone Distance」を増やす（デフォルト：50m）
2. 表示が混雑している？ → 「Show Labels」をオフまたは「Bone Distance」を減らす
3. クリックしづらい？ → 「Sphere Size」を大きくして選択しやすく

⚡ よく使うショートカット

操作	ショートカット
単独選択	クリック
選択に追加	Shift + クリック
選択を切り替え	Ctrl/Cmd + クリック
すべてのボーンを選択	親を選択 → Shift+G（Unityの子を選択）

困った時は

ボーンが表示されない？

- SkinnedMeshRendererまたはAnimatorを持つモデルがあることを確認
- Bonesボタンが青色（有効）になっているか確認

選択が正しく動作しない？

- v1.0.1に更新して修正された複数選択機能を使用
- ディスクの代わりにラベルをクリックしてみる

もっと詳しく知りたい？ [完全版ドキュメント](#)で高度な機能をチェック！

楽しいリギング作業を！ 🎨