

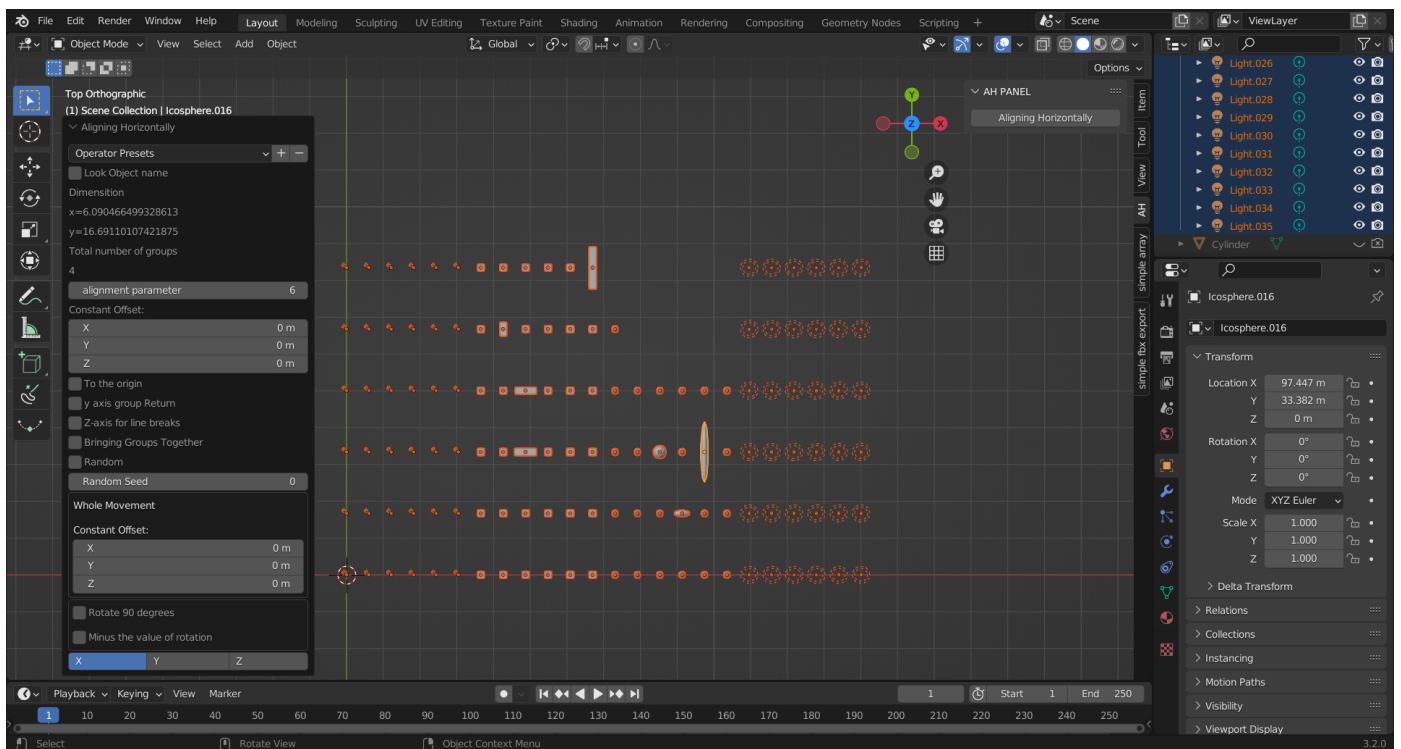
- [aligning\\_horizontally](#)

# aligning\_horizontally

## ●●どんなアドオンか？●●

なんとなくそれっぽい感じで各オブジェクトを長方形状に整頓できます。

配列の寸法の基準は選択したオブジェクト中の一番大きいサイズに合わせた形になります。



## ●具体的にどんな時に使えますかね？

同じ寸法に近いオブジェクトに対して効果が発揮します。

例えば、予め用意しておいた異なる窓のオブジェクトを壁に均等に配置するなど。

五目並べのオブジェクトを作成など...

## ●注意点

・各寸法はオブジェクト個々の中の最大値の寸法を流用してますので、

極端に大きすぎるオブジェクトがあると、

各オブジェクトの幅が広がりすぎる事になります。

また、エンプティーは大きさが寸法が0で計算されます。

- ・回転前のXYZの寸法が適応されますのであらかじめ回転を適応してくか

その選択の親オブジェクトに回転が適応されてるか設定しておく必要があります。

- ・子オブジェクトがあるオブジェクトの場合は、

親オブジェクトのみ選択すると子も同時に移動します。

（親オブジェクトはアウトライナーから選択しておくと便利です）

この際は親オブジェクトの寸法が適応されます。

## ●概要

基本的にX軸とY軸を基準に整列されます。整列基準の原点はワールドの（0，0，0）が基準になります。後で各方向に90回転・微調整できますので、お好みに合わせて調整して下さい。

## ●機能

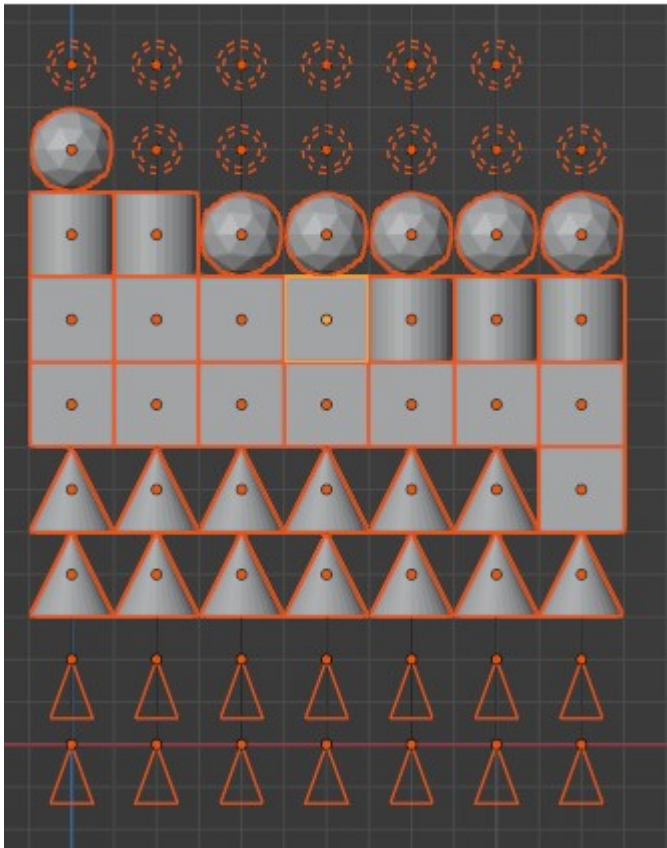
各オブジェクトの名前を基準にグループ化する機能が標準です

整列の基準は名前になります。ですので、名前を連番などに変更して頂ければその順に整列することになります。

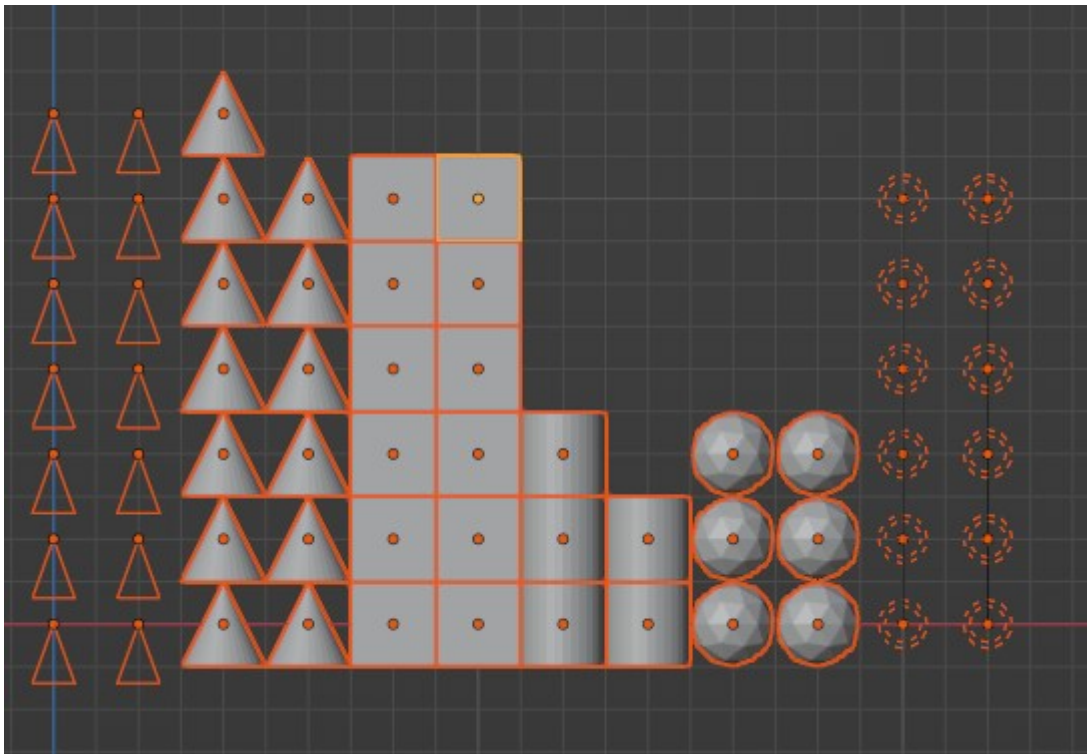
グループ毎ににも並ぶことが出来、基準は「.」の前の並びになります。

グループ内で連番をしたい場合は「.」配下で変更して下さい。

- ・全オブジェクトを整列モード



・グループモード



特にグループ化する必要がない場合は

「全オブジェクトを整列（Bringing Groups Together）」をオンにして頂くと全てまとめて整列していきます。

すべてまとめて整列した際、ランダムにオブジェクトを配置する機能が実行できます。