ショートカット一覧

メニュー変更

スペースキー　：　プレートメニュー種類変更

C押しながらスペース　：　プレート変更

V押しながらスペース　：　ツールショートカットボタン変更

選択

Hを押しながら左右矢印キー(HandのH)　：　左右Handの選択

名前にL\_HandまたはLeftHandを含む

名前にR\_HandまたはRightHandを含む

Fを押しながら左右矢印キー(FootのF)　：　左右Footの選択

名前にL\_FootまたはLeft Footを含む

名前にR\_ FootまたはRight Footを含む

左右矢印　：　同階層ジョイント選択

上下矢印　：　親階層ジョイント、子供階層ジョイント選択

ジョイント姿勢

マウスホイール＋Tキー　：　ジョイントツイスト

タイムライン

マウスホイール＋Ctrlキー　：　１フレーム単位のフレーム移動

マニピュレータ

Sを押しながらマウス右ドラッグ　：　マニピュレータ表示倍率変更

次ページへ続く

TourBoxNEO(https://www.tourboxtech.com/jp/)デバイスへの対応

TourBox設定用のPresetをTest/TourBox\_Presetフォルダに置きました

　注意とコツ

　　特にスクロール(縦ダイヤル)に関して、

　　タイムラインを動かす際にはマウスカーソルをタイムライン上に、

　　その他の場合はマウスカーソルを３Dウインドウ上においておくと誤動作が少ない

　　場合によっては対象ウインドウをクリックしてから操作すると動作する

操作方法

　　ショートボタン：画面下の2段目メニュー切り替え

　　下ボタンを押しながらショートボタンを押す度：画面下の２段目メニューのセレクト

　　上ボタンを押しながらショートボタンを押す度：画面上のコマンドメニュー切り替え

　　IK操作切り替え

　　　トップボタンを押す度に、回転、移動、スケールの順番で切り替え

　　　(３Dウインドウをクリックしてからでないと機能しない場合あり)

　　回転詳細度切り替え

　　　トールボタン＋右丸ボタン：詳細モードオフ(通常モード)

　　　トールボタン＋左丸ボタン：詳細モードオン(詳細モード)

　　グラフウインドウのカエルボタンを押してBoneモードの場合

　　　ダイヤル回転：選択ジョイントY軸回転

　　　ノブ回転：選択ジョイントZ軸回転

　　　スクロール回転：選択ジョイントX軸回転

　　グラフウインドウのカエルボタンを押してCameraモードの場合

　　　ダイヤル回転：カメラアニメY軸回転

　　　ノブ回転：カメラアニメZ軸回転

　　　スクロール回転：カメラアニメX軸回転

　　右矢印ボタンを押しながらの場合

　　　ダイヤル回転：編集用カメラY軸回転

　　　ノブ回転：編集用カメラZ軸回転

　　　スクロール回転：編集用カメラX軸回転

　　上記回転編集時に詳細モードにしてから操作すると細かく操作可能

　　上記『回転』は、IK操作切り替えに従うので切り替えに応じて『移動』、『スケール』に置き換えて解釈

　　スケール操作は全軸スケールがデフォルト動作、各軸スケールするにはサイドボタンを押しながら上記操作

次ページへ続く

Tourボタンを押しながらノブ回転：タイムライン複数フレームを選択している場合に、ApplyFrameを範囲内で移動

　　スクロール回転：

　　　ジョイントをクリック後ホイール --> ジョイントX軸回転

　　　タイムラインをクリック後ホイール --> カレントタイム移動

　　左丸ボタン：Undo

　　右丸ボタン：Redo

　　左矢印：アンドゥポイント作成

　　ノブボタン押下：カメラターゲットを常に選択ジョイントに.

　　ダイヤルボタン押下：カメラターゲットを押した直後に一度だけ選択ジョイントに.

　　右矢印を押しながらダイヤルボタン押下：マニピュレータを注視点に.

　　サイドボタン＋十字ボタン

　　　サイドボタン＋上：親ジョイントを選択

　　　サイドボタン＋下：子供ジョイントを選択

　　　サイドボタン＋左、サイドボタン＋右：シスター、ブラザージョイント選択.

　　　　名前に\_L\_(\_R\_)が含まれている場合\_R\_(\_L\_)が含まれている名前を選択.

　　サイドボタンをダブルクリック

　　　GUI表示　オンオフ

　　トールボタンをダブルクリック

　　　カメラアニメ　オンオフ

次ページへ続く

キーボードでも動きます

　注意とコツ

　　特にスクロールに関して、

　　タイムラインを動かす際にはマウスカーソルをタイムライン上に、

　　その他の場合はマウスカーソルを３Dウインドウ上においておくと誤動作が少ない

　　場合によっては対象ウインドウをクリックしてから操作すると動作する

　操作方法

　　スペースキーを押す度：画面下の2段目メニュー切り替え

　　　Cキーを押しながらスペースキーを押す度：画面下の２段目メニューのセレクト

　　　Vキーを押しながらスペースキーを押す度：画面上のコマンドメニュー切り替え

　　IK操作切り替え

　　　シフトキーを押す度に、回転、移動、スケールの順番で切り替え

　　　(３Dウインドウをクリックしてからでないと機能しない場合あり)

　　回転詳細度切り替え

　　　Xキー：詳細モードオフ(通常モード)

　　　Bキー：詳細モードオン(詳細モード)

　　グラフウインドウのカエルボタンを押してBoneモードの場合

　　　Altキー＋マウスホイール：選択ジョイントX軸回転

　　　Ctrlキー＋マウスホイール：選択ジョイントZ軸回転

　　　Ctrlキー＋Altキー＋マウスホイール：選択ジョイントY軸回転

　　グラフウインドウのカエルボタンを押してCameraモードの場合

　　　Altキー＋マウスホイール：カメラアニメX軸回転

　　　Ctrlキー＋マウスホイール：カメラアニメZ軸回転

　　　Ctrlキー＋Altキー＋マウスホイール：カメラアニメY軸回転

　　Iキーを押しながらの場合

　　　Altキー＋マウスホイール：編集用カメラX軸回転

　　　Ctrlキー＋マウスホイール：編集用カメラZ軸回転

　　　Ctrlキー＋Altキー＋マウスホイール：編集用カメラY軸回転

　　上記回転編集時に詳細モードにしてから操作すると細かく操作可能

　　上記『回転』は、IK操作切り替えに従うので切り替えに応じて『移動』、『スケール』に置き換えて解釈

　　スケール操作は全軸スケールがデフォルト動作、各軸スケールするにはサイドボタンを押しながら上記操作

次ページへ続く

　　NキーまたはMキー：タイムライン複数フレームを選択している場合に、ApplyFrameを範囲内で移動

　　スクロール回転：

　　　ジョイントをクリック後ホイール+Alt --> ジョイントX軸回転

　　　タイムラインをクリック後ホイール --> カレントタイム移動

　　Ctrlキー＋Zキー：Undo

　　Ctrlキー＋1キー：Redo

　　Uキー：アンドゥポイント作成

　　Tキー：カメラターゲットを常に選択ジョイントに.

　　Yキー：カメラターゲットを押した直後に一度だけ選択ジョイントに.

　　Gキー：マニピュレータを注視点に.

　　ジョイント選択変更

　　　Qキー：親ジョイントを選択

　　　Wキー：子供ジョイントを選択

　　　EキーまたはRキー：シスター、ブラザージョイント選択.

　　　　名前に\_L\_(\_R\_)が含まれている場合\_R\_(\_L\_)が含まれている名前を選択.

　　. キー：GUI表示　オンオフ

　　, キー：カメラアニメ　オンオフ