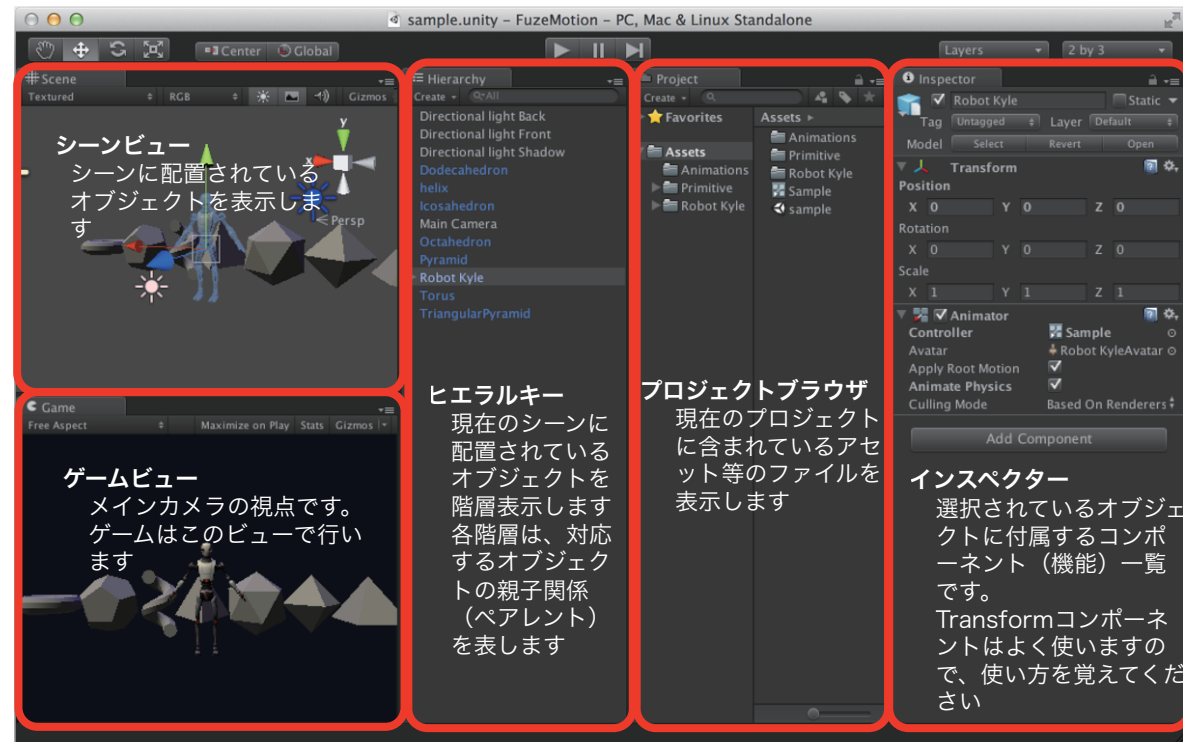


メイン画面の説明



その他のウィンドウ（ConsoleやAnimatorなど）はWindowメニュー内にあります
各ウィンドウはタブでドッキングしたりすることができる

シーンビューの操作 シーンビューを映すカメラの操作法です

▼回転する

- ・3ボタンマウス：Alt(option)キー+左ボタンクリック&ドラッグ
- ・トラックパッド：option+クリック+もう1本の指でスワイプ

▼スクロールする

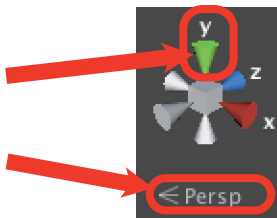
- ・3ボタンマウス：Alt(option)キー+中ボタンクリック&ドラッグ
- ・トラックパッド：option+command+クリック+もう1本の指でスワイプ

▼ズームする

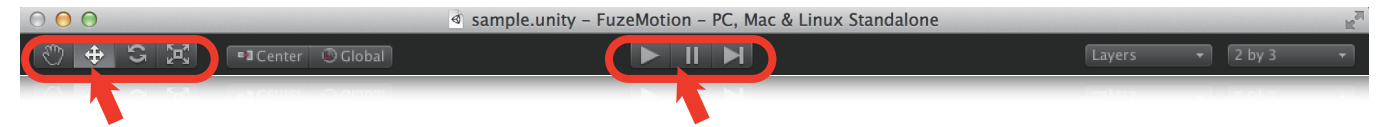
- ・3ボタンマウス：Alt(option)キー+右ボタンクリック&ドラッグ
/マウスホイールスクロール
- ・トラックパッド：option+2本の指で上下にスワイプ

▼シーンビューギズモ

- ・シーンビューギズモの各軸をクリックで、各軸側から見た視点に切り替え
- ・ギズモ下の方向テキストをクリックで、パースのあり/なしを切り替え
- ・トラックパッド：optionキー+3ボタンスワイプでギズモの方向を切り替え



ツールバーの簡単な説明



トランスフォームツール

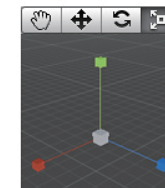
- ・シーン内オブジェクトの操作モードを切り替えます



Translate (W)



Rotate (E)



Scale (R)

プレイ/ポーズ/ステップボタン

- ・現在のシーンをゲームとして再生/ポーズ/コマ送りするボタン。テストプレイやチェックをする時に便利
- ・プレイ中に変更したコンポーネント内の数値は、プレイを終了すると元に戻る
- ・変更した数値をコピーすることも可能。詳しくはコンポーネントのコンテキストメニューを参照してください

シーンビュー内オブジェクトの操作（移動/回転/スケール）

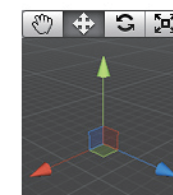
- ▼ シーンビュー内のオブジェクトを操作するには、まず操作したいオブジェクトを選択してから、やりたい操作を実行します

▼ 選択の仕方、選択解除の仕方

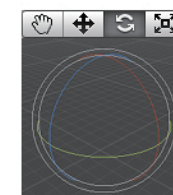
- ・オブジェクトの選択は、ヒエラルキーで選択するか、直接シーン中のオブジェクトを移動/回転/スケールモード中のいずれかの状態でクリックする。選択解除はシーンビューの何もない場所をクリックするか、グラブツールに切り替える。

▼ 移動/回転/スケールの仕方

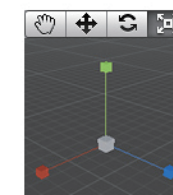
- ・ツールバー：トランスフォームツール
- ・ショートカット：Q（グラブ）、W（移動）、E（回転）、R（スケール）
- ・インスペクターのTransformコンポーネント：移動（Position）/回転（Rotation）/スケール(Scale)に直接数値を入れる



Translate (W)



Rotate (E)



Scale (R)

