

SharedTexHub ユーザーガイド

SharedTexHubは、プロジェクト内のテクスチャを一元管理し、素早くアクセスできるようにするためのUnity拡張機能です。特にVRChatアバター制作などで、MatCapやタイリングテクスチャを頻繁に使い回す場合に便利です。

基本的な使い方

1. ウィンドウを開く

Unityのメニューバーから **Tools > SharedTexHub > Open Window** を選択します。

2. テクスチャの自動検出

ウィンドウを開くと、プロジェクト内のマテリアル（現在はlilToon推奨）を自動的にスキャンし、使用されているテクスチャを以下のカテゴリに分類して表示します。

- **MatCap**: MatCapテクスチャ
- **Tiling**: タイリング用テクスチャ（ノイズ、布地など）
- **Normal**: ノーマルマップ
- **Mask**: マスク用テクスチャ
- **Decal**: デカルテクスチャ

ポイント: 同じテクスチャが複数の場所にあっても、自動的に1つにまとめて表示されます。

3. 表示の調整

- **検索**: 左上の検索バーに文字を入力して絞り込めます。
- **並び替え**: 右上の「Sort by」で並び順を変更できます。
 - **Name**: ファイル名順
 - **Color**: 色のばらつきと色相順（単色かカラフルか、そして色相でソート）
- **サイズ変更**: 右下の「Scale」スライダーで、アイコンの表示サイズを調整できます。

4. マテリアルへの適用

一覧に表示されたテクスチャをドラッグ＆ドロップするだけで、他のマテリアルに適用できます。

- テクスチャを **ドラッグ** して、Inspector上のマテリアルスロットや、Sceneビューのオブジェクトに **ドロップ** してください。

手動登録機能

マテリアルに使用されていないテクスチャも、手動でライブラリに追加できます。

方法1: 右クリックメニュー

1. Projectビューで追加したいテクスチャ（またはフォルダ）を選択します。
2. 右クリックし、**SharedTexHub > Add to Library > [カテゴリ名]** を選択します。
3. テクスチャがライブラリ用フォルダにコピーされ、SharedTexHubに表示されます。

方法2: フォルダに直接追加

1. SharedTexHubウィンドウ（各カテゴリのタブ）の左下にある **Open Folder** ボタンをクリックします。
2. そのカテゴリの保存フォルダが開くので、そこにテクスチャ画像を保存またはコピーしてください。
3. Unityに戻ると自動的に認識されます。

その他の機能

- **リフレッシュ**: 新しいテクスチャが認識されない場合は、右上の **Force Scan** ボタンを押して再スキャンしてください。
- **コンテキストメニュー**: 一覧のテクスチャを右クリックすると、以下の機能が利用できます。
 - **Copy to Library**: テクスチャをライブラリフォルダへコピーします。
 - **Ignore**: このテクスチャをリストから非表示にします（誤認識などの場合に使用）。

除外リスト (Ignore List)

スキャンで誤って検出されたテクスチャや、表示したくないテクスチャを非表示にできます。

1. テクスチャを **右クリック** > **Ignore** で非表示にします。
2. 元に戻したい場合は、ツールバーの 「**Show Ignored**」 ボタンをONにします。
3. 非表示中のテクスチャのみが表示されるので、対象を **右クリック** > **Restore** で復元します。