

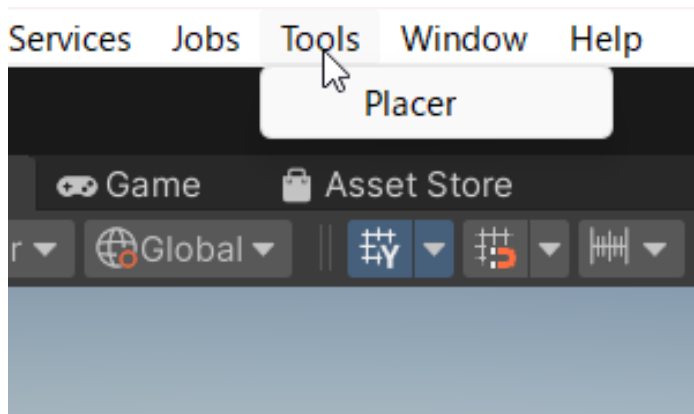
# Placer 説明書

## Unity のオブジェクト配置およびスナップツール

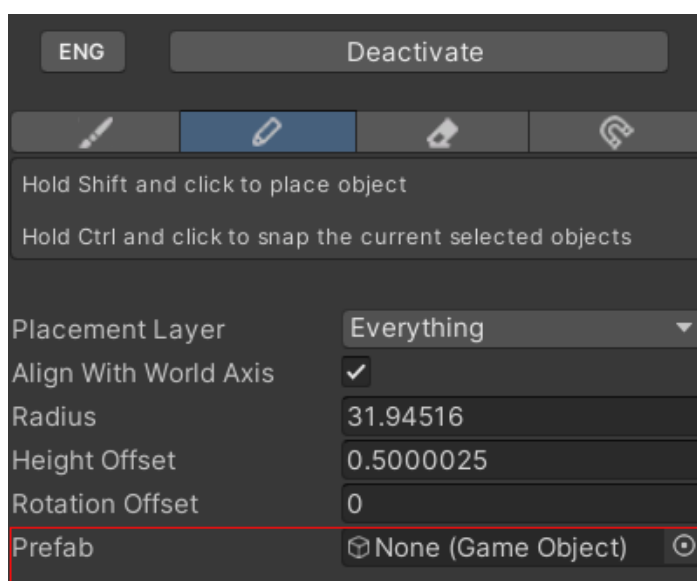
- オブジェクトを自動的に表面法線に合わせます。
- 指定された範囲内でオブジェクトを散布、最小間隔を指定できます。
- ランダムな回転、スケール、高さの指定が可能です。
- 範囲内の赤いハイライト付きのオブジェクトを一括で削除できます。
- 既存のオブジェクトをマウスの位置にスナップできます。
- オブジェクトを配置する前に、交差部分に灰色のプレビューアウトラインを表示します。
- カスタムキーボードショートカットがあります。
- ヒエラルキーからオブジェクトをドラッグアンドドロップすると、自動的に適切なプレハブに変換されます。

# 使い方

-インポート後、上部メニューの「Tools -> Placer」をクリックしてエディターウィンドウを開きます。

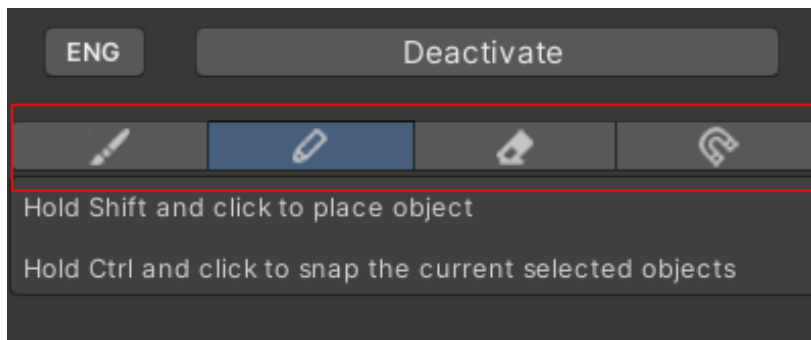


- Placer ウィンドウが表示されます。ヒエラルキーからオブジェクトをプレハブスロットにドラッグ&ドロップします（プレハブのインスタンスである必要があります）か、それに手動で割り当てます。



## モード

- 散布モード: 範囲内にオブジェクトを散布します
- 配置モード: 単一のオブジェクトを配置します
- 削除モード: 範囲内にオブジェクトを削除します
- スナップモード: 選択したオブジェクトをマウスの位置にスナップする(スナップは他のモードでも利用可能)




## キーボードショートカット

キー	機能
Shift キーを押しながらマウスの左クリック	実行します
Ctrl キーを押しながらマウスの左クリック	選択したオブジェクトをマウスの位置にスナップします
Shift キーを押しながらマウスのスクロール ホイール	半径を調整します
Alt キーを押しながらマウスのスクロール ホイール	高さオフセットを調整します

## 基本プロパティ

プロパティ	説明
配置レイヤー	オブジェクトを配置するレイヤーを指定します
ワールド軸に合わせる	有効にすると、オブジェクトの XZ 軸をワールド軸に合わせます 無効にすると、オブジェクトの XZ 軸をビューポートカメラの軸に合わせます
半径	範囲の半径を指定します
生成数	生成するオブジェクトの数を指定します
最小間隔	任意の 2 点間の最小許容距離を指定します
高さオフセット	表面からの高さオフセットを指定します
回転オフセット	初期の回転からの回転オフセットを指定します
プレハブ	生成（または削除）するプレハブを指定します。ヒエラルキー内のプレハブのインスタンスをドラッグすると自動的に元のプレハブに変換されます。現在、プレハブバリエーションはサポートされていません。

Placement Layer	Everything
Align With World Axis	<input type="checkbox"/>
Radius	9
Spawn Count	<input type="range" value="50"/>
Min Spacing	0.4
Height Offset	0.5
Rotation Offset	0
Prefab	 Cube

## ランダム要素設定

プロパティ		説明
ランダム回転		オブジェクトをローカル Y 軸を中心にランダムに回転させます
	最小オイラー角	最小ランダムオイラー角度
	最大オイラー角	最大ランダムオイラー角度
ランダムスケール		元のプレハブに対するランダムなスケール倍率を適用します
	最小スケール	最小ランダムスケール倍率
	最大スケール	最大ランダムスケール倍率
ランダム高さ		ローカル Y 軸でランダムな高さオフセットを適用します
	最小高さ	最小ランダム高さ
	最大高さ	最大ランダム高さ

▼ Randomness Setting

Random Rotation

☒

Min Euler Angle

0

Max Euler Angle

180

Random Scale

☒

Min Scale

0.9

Max Scale

1.2

Random Height

☒

Min Height

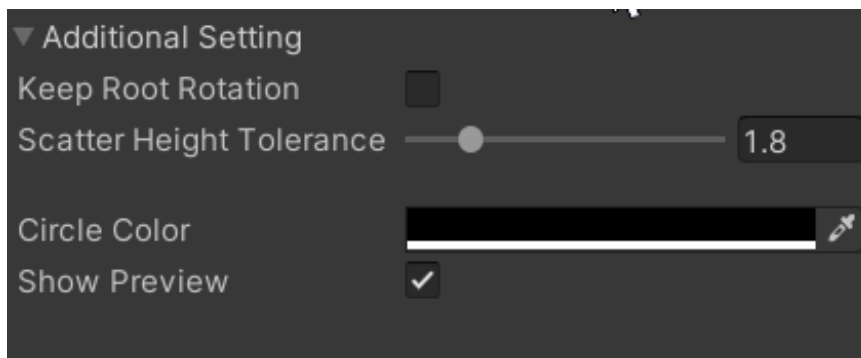
0

Max Height

2

## 詳細設定

プロパティ	説明
ルート回転保持	有効にするとオブジェクトを配置する際、 ルートプレハブオブジェクトの回転も考慮されます
散布高さの許容度	散布モードでのマウス位置からの許容な高さの差を指定します（範囲外の場合、ギズモは点線になります）
円の色	ギズモの色を指定します
プレビュー表示	配置前にオブジェクトのプレビューを表示するかどうかを指定します



## FAQ

**「オブジェクトのプレビューが一部灰色になっています。」**

これはハイライト機能で、灰色の部分は他のメッシュとの交差を示しています（正しく機能させるためにはシーンライトを有効にしてください）。

**「オブジェクトを配置すると、正確に適切な表面にスナップされません。」**

Placer はオブジェクトを正確に配置するためにコライダーが必要です。オブジェクトのコライダーがメッシュの形状に合っていることを確認してください。