

# ステージエディターの 使い方

# 目次

導入方法 . . . P1 ~ P4

機能説明 . . . P5 ~ P7

# 導入方法

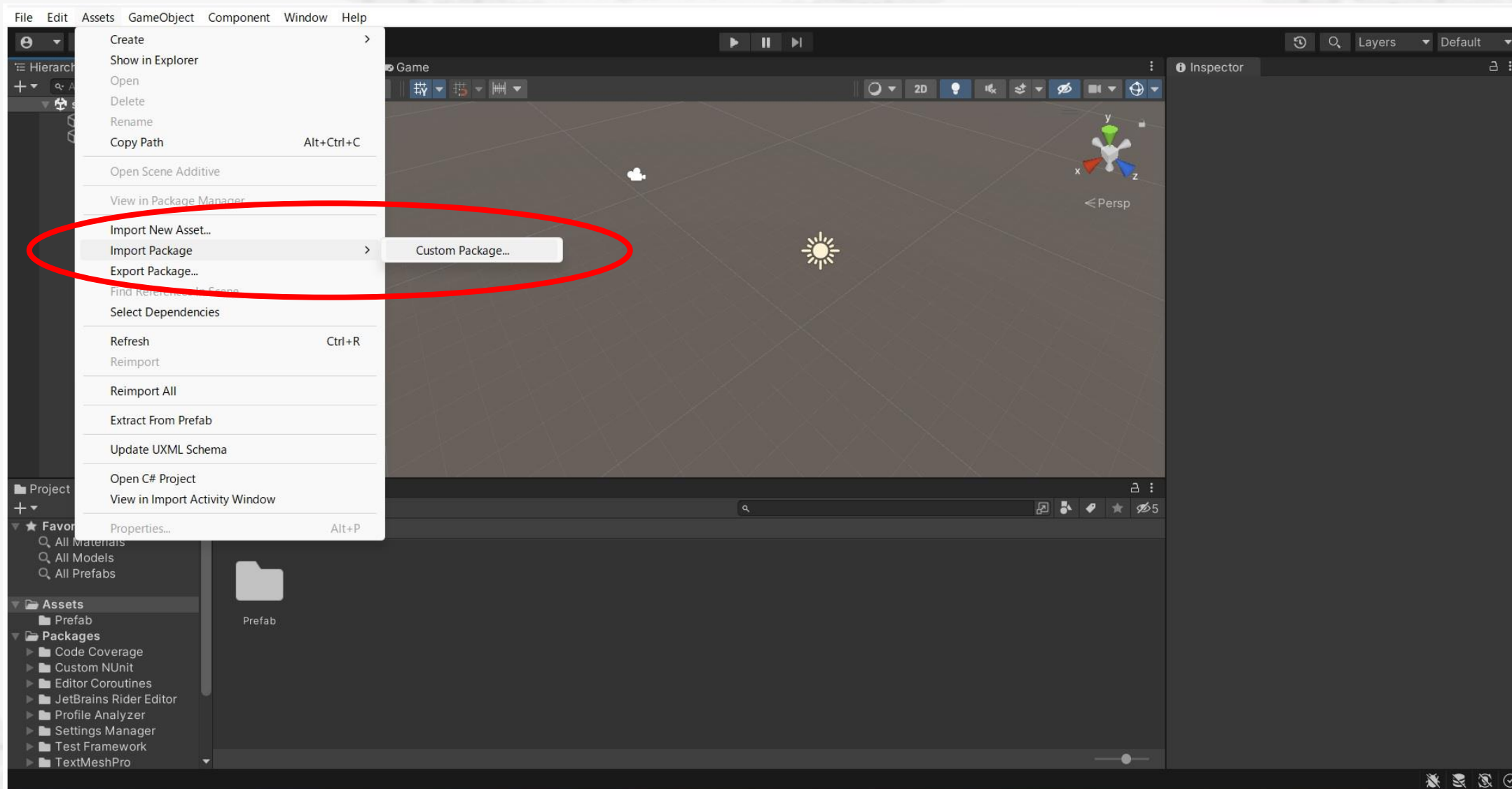
導

入

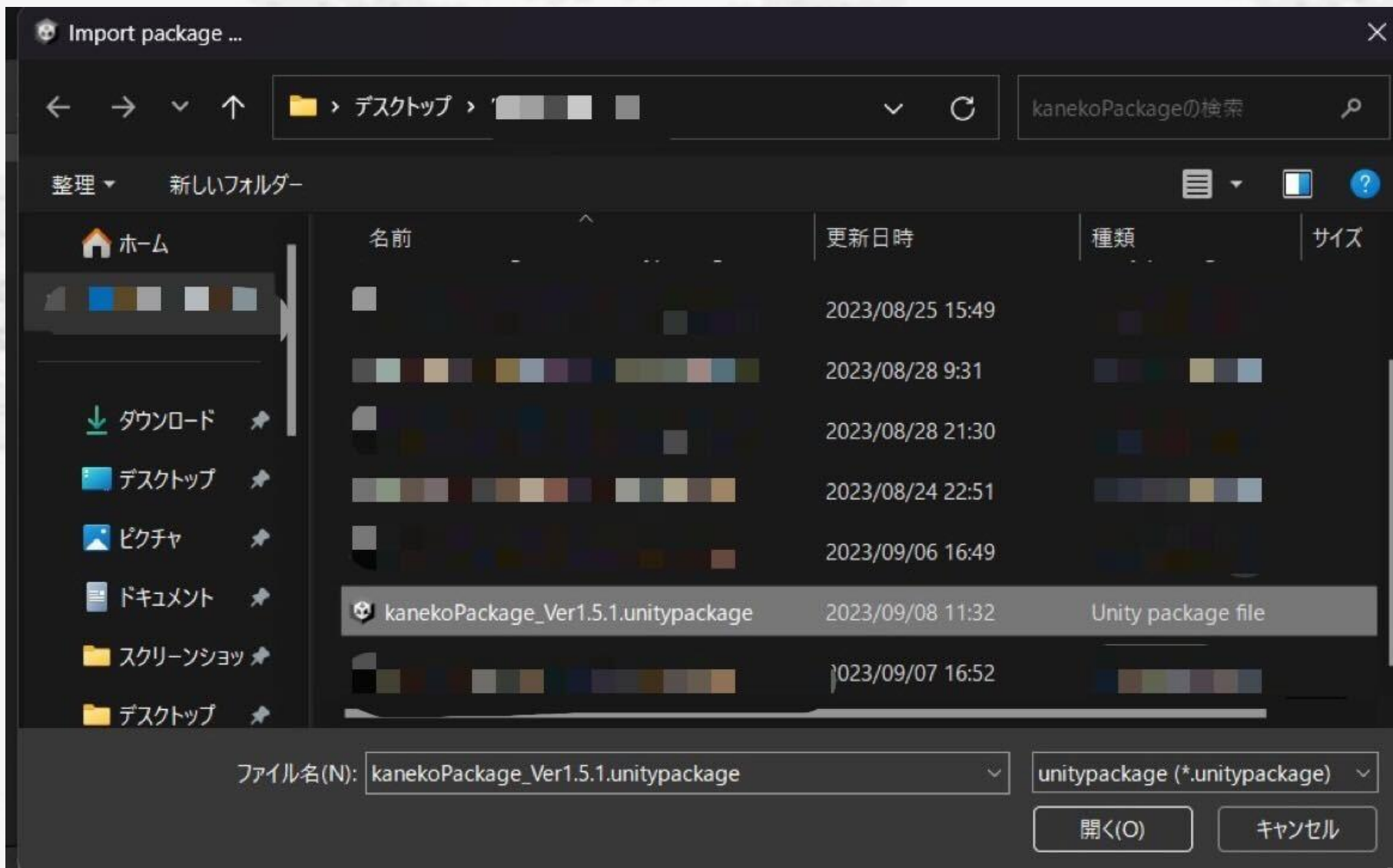
方

法

2



Assets/ImportPackage/CustomPackage



導入するパッケージを選択



導

入

方

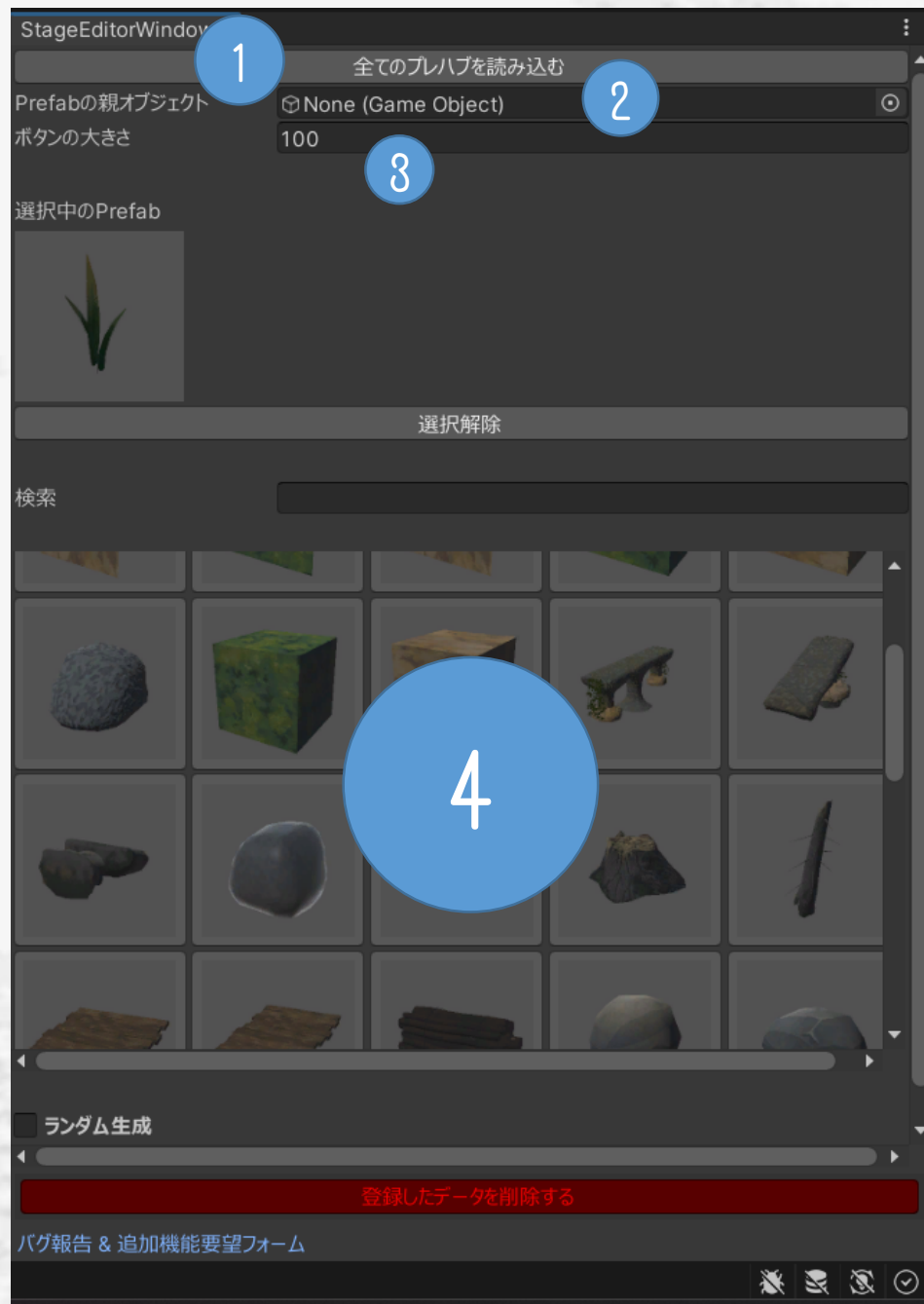
法

4



Importできたら導入完了！

# 使い方



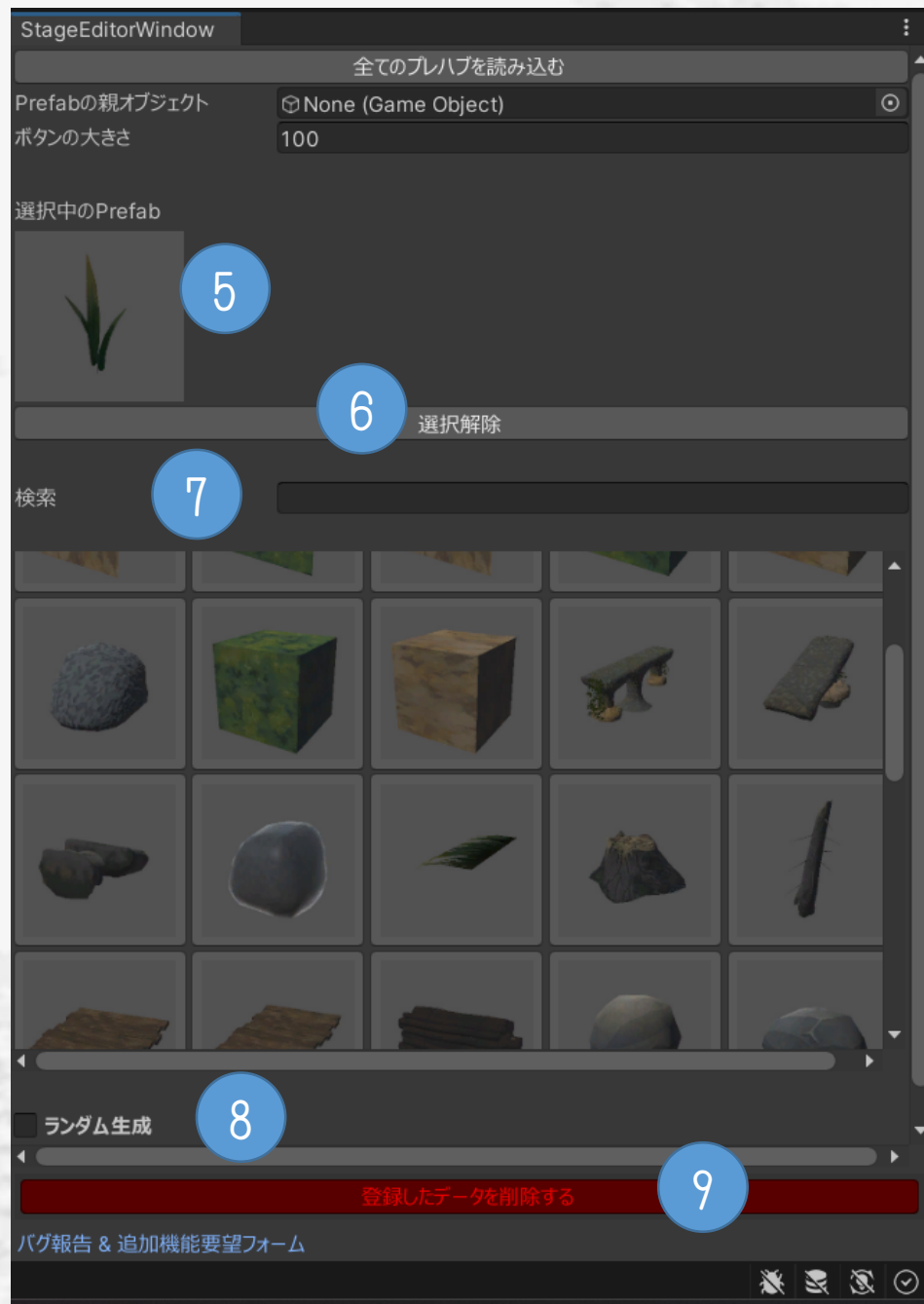
1 : 選択したフォルダのプレハブを  
全て読み込み登録する

2 : プレハブが生成された時に  
自動で親オブジェクトを設定する

3 : プレハブのアイコンの大きさ

4 : 登録済みのプレハブのアイコン





5 : 選択中のプレハブのアイコン

6 : 選択を解除する

7 : 登録済みのプレハブの中から名前を検索する

8 : 平面方向にランダムに生成する設定項目

9 : 登録したデータを全て削除する