



# MARUI-Plugin

サポートコミュニティ

## ナビゲーション

ナビゲーション（ロコモーションとも呼ばれる）は、体を物理的に動かすことなく VR 内を移動する方法です。これは Maya シーンのエディットではなく、ユーザーの視点とシーンが変更されるだけです。

MARUI では 3 種類のナビゲーションを用意しており、さらに 2 つの機能オプションがあります。

MARUI の設定メニューから操作しやすいナビゲーションタイプを選択してください。

各ボタンは、[ナビゲーションボタン]（コントローラーの [グリップ] または [ショルダー] ボタン）を押し続けることで機能します。

### Grabbing-the-air モード

このナビゲーションモードでは、宇宙飛行士が無重力空間で移動するように、VR 環境内で移動することができます。

このモードは、単一のオブジェクトに対しても非常に直感的な作業が可能です。

あなた自身が動き回る代わりに、オブジェクトを掴み自在に動かすような感覚です。

両方のコントローラーの [ナビゲーションボタン] を同時に押すと、シーンのスケールを変えることができ、ある一部分にフォーカスしたり、ズームアウトして全体を表示したりすることができます。

オブジェクトとの距離が遠く、手が届かない場合は、両方のコントローラーを近づけるように動かし「ズームアウト」し、オブジェクトが手元に来るまで引き、再度ズームインしてください。

### Joystick-style モード

このナビゲーションモードでは、ジョイスティック感覚でコントローラーを操作できます。

前方に押すと前方に移動し、後方に押すと後方に移動します。

コントローラーを左右に捻ることで回転させることもできます。

通常、このナビゲーションモードでは、シーン内での目線の高さは変わりませんが、コントローラーの [Shift] ボタンを押し続けることで、上下に移動することもできます。

Grabbing-the-air ナビゲーションと同様に、両方のコントローラーを同時に使用すると、シーンが表示されるスケールを変更することができます。

### Mouse-style モード

Maya 本来のナビゲーションは、マウスを使用して任意のオブジェクトの周りにカメラを回します。

Maya 本来の操作を好む場合は、設定で「Maya-mouse-style」ナビゲーションを選択してください。

このモードを有効にすると、[ナビゲーション] ボタンを押すことで、任意のオブジェクトの周りをユーザーが回ることができます。

コントローラーの [Shift] キーを押したまま左右に動かすと、Maya でのマウスの中央ボタンや Alt-Key の機能のように、視点を横方向に移動できます。

両方のコントローラーの [ナビゲーション] ボタンを同時に押しながらコントローラー間の距離を変えることで、シーン表示を拡大/縮小できます。

両方のコントローラーの [シフト] ボタンを押したまま手を近づける/遠ざけると、選択したオブジェクトとの距離を変更できます。

### **ナビゲーション オプション**

MARUI 設定メニューから、ナビゲーションに関する追加オプションを選択することができます。  
これらのオプションは、3 つ全てのナビゲーションモードで機能します。

#### **Lock up-axis 機能**

このオプションを有効にすると、VR 空間の天井の方向が、現実空間の天井の向きと常に一致した状態になります。

#### **Lock rotation 機能**

このオプションを有効にすると、VR 空間のシーン方向を固定できます。