



MARUI-Plugin

サポートコミュニティ

MARUI メニュー

MARUI メニューには、MARUI を使用するための基本的な機能があります。

メニューを使用するには、コントローラーの **MARUI** アイコンが表示されたボタンを押してください。

ボタンを押したままにすると、コントローラーの先端にサークルボタンが表示されます。

1つのオプションを選択するには、コントローラーの先端をアイコンの上に移動し、**MARUI Menu** ボタンを放します。

以下、MARUI メニューに用意されている機能です。

Reset View To Fit Scene

視点がリセットされ、Maya シーン全体が表示されます。

これは、表示されているシーンがどの部分であるか、もしくはシーン全体像を確認したい場合に役立ちます。

Focus On Selection

選択されているオブジェクト（またはコンポーネント）が目の前になるように、シーンの視点とスケールが自動設定されます。

作業中のオブジェクトや、詳細確認をしたいオブジェクトに集中するのに役立ちます。

Open Window

このオプションは [Open Window] ダイアログを開き、Maya エディタウィンドウ（Outliner/Hypershade など）を VR 内で開くことができます。

MARUI のすべてのウィンドウは、ウィンドウのタイトルをドラッグすることで配置できます。

ウィンドウのタイトルバーにある [ズーム] アイコンを使用してさらにスケールすることができます。

ウィンドウのタイトルバーの [閉じる] アイコンをクリックすると、ウィンドウを閉じることができます。

VR で Maya ウィンドウを使用する方法例については、<https://youtu.be/x9I8GvmfJmA?t=406> を参照してください。

Shading

シェーディングモードへ切り替えることができます。

デフォルトのシェーディングモードは [Textured] です。

このオプションを選択するたびに、MARUI は下記のシェーディングモードに順番に切り替わります。

- ワイヤーフレーム
- ソリッド(テクスチャなし)
- テクスチャ
- ソリッド上でワイヤーフレーム (テクスチャなし)
- テクスチャ上でワイヤーフレーム

それぞれのシェーディングモードの使用例については、<https://youtu.be/x9I8GvmfJmA?t=367> を参照してください。

Lighting

照明モードを切り替えることができます。デフォルトのシェーディングモードは [Maya Default] です。自動的に視点からライティングされます。

このオプションを選択するたびに、MARUI は下記のライティングモードに切り替わります。

- ライティング (Maya のデフォルト)
- シーン内の全ライトの使用
- 選択したライトのみの使用
- 環境光の使用

それぞれの照明モードを使用する例については、<https://youtu.be/x9l8GvmfJmA?t=378> を参照してください。

Front-facing camera

HTC Vive のみ

HTC Vive の正面カメラを有効または無効にするには、この項目を選択します。

この機能を正しく機能させるには、まず SteamVR 設定でカメラを有効にする必要があります。

デモンストレーションについては、<https://youtu.be/T33PcIM-mUs?t=419> を参照してください。

Look-through-selected

シーン内の視点が設定され、選択されているオブジェクトの視点を取ることができます。

Look-Through-Selected がアクティブな間は、コントローラーのナビゲーションボタンを使用してシーンの表示スケールを変更できます。

カメラで「Look-through-selected」を使用する例については、

<https://www.youtube.com/watch?v=pWGfWFv2RVw> を参照してください。

注意:

この機能でよく発生する問題の 1 つは、カメラの規模です。

MARUI はシーンを正しく表示するためにシーンカメラのスケールに適応します。

ただし、ほとんどの Maya シーンではシーンのスケールが正しく設定されていません。

デフォルトの Maya の単位はセンチメートルです。

スケールされていないカメラ (縮尺= 1) は 1cm 大きい (つまり非常に小さい) ことを意味します。

したがって、シーンを正しく表示するには、「Look Through Selected」機能でスケール係数を適用する必要があります。

マウスホイール (マウスモードの場合) または Vive Controller のナビゲーションショルダーボタン (コントローラーを握って上下に動かして拡大または縮小する) で「選択したものをみる」がアクティブな場合、この倍率をコントロールできます。