



MARUI-Plugin

サポートコミュニティ

MARUI_Navigationコマンド

ナビゲーション（ロコモーションとも呼ばれる）は、VRで移動する方法です。詳細については、[ナビゲーションに関するドキュメント](#)を参照してください。MARUIナビゲーションでは、現実空間での座標をMayaシーン座標に変換する変換行列を参照します。このコマンドは、ナビゲーションマトリックスへのアクセスを可能にします。

-reset (-rst)

現在のナビゲーションを単位行列にリセットします。

-translation (-trn) <float> <float> <float>

このフラグはクエリ可能です。x、y、z座標でナビゲーション変換を設定/取得します。デフォルトでは、これらの値はナビゲーションマトリックスの新しい絶対値として解釈されます。
-relativeフラグを使用して、このフラグを現在の変換に対して相対的な変換を実行させます。

-rotation (-rot) <float> <float> <float>

このフラグはクエリ可能です。pan / tilt / roll でナビゲーションの回転を設定/取得します。デフォルトでは、これらの値はナビゲーションマトリックスの新しい絶対値として解釈されます。
-relativeフラグを使用して、このフラグを現在の回転に対して相対的に回転させます。

-scale (-scl) <float>

このフラグはクエリ可能です。ナビゲーションスケールを設定/取得します。デフォルトでは、これらの値はナビゲーションマトリックスの新しい絶対値として解釈されます。
-relativeフラグを使用して、このフラグを現在のスケールに相対的なスケール操作を実行させます。

-relative (-rel)

上記のナビゲーションを相対的に変換（デフォルトは絶対的）

-mode (-m) <int>

このフラグはクエリ可能です。ナビゲーションモードの設定/取得 0=none/disable, 1=grab-the-air, 2=tumble, 3=joystick, -1 = toggle/next

-lockUp (-lu) <bool>

このフラグはクエリ可能です。Lock the "up" axis in navigation. ナビゲーションの"up"軸をロックします。

-lockRotation (-lr) <bool>

このフラグはクエリ可能です。 ナビゲーション内の回転をロックします。

-autoFitScene (-afs)

シーンコンテンツ全体が見えるようにユーザー作業スペースのサイズに自動で合わせます。

-level (-lvl)

シーンを正常な向きにするためにシーンを自動回転します。

-scaleUnits (-su) <float> <string>

Mayaシーンの表示スケールを現実空間の単位に設定します。

最初のパラメータは、どの程度、現実空間の単位（または何分の一）を考慮するかを指定します。

2番目のパラメータは単位を指定します。

可能な値は、"centimeter", "meter", "kilometer", "inch", "foot", "yard", "mile", "inch"です。 例

```
// Mayaの単位を現実空間の1メートルに表示するようにMARUIを設定
MARUI_Navigation -scaleUnits 1.0 "meter"
// Mayaユニットに4インチとして表示するようにMARUIを設定
MARUI_Navigation -scaleUnits 4.0 "inch"
```

-lookThroughSelected (-lts) <string>

"Look through selected object" モード 可能な値は、 "on", "off", "toggle".

-savepointList (-spl)

使用可能なすべてのナビゲーション/視点セーブポイントをリストします。

-savepointNew (-spn)

現在の位置に新しいナビゲーション/視点セーブポイントを作成します。

このコマンドは、新しいセーブポイントの名前を返します。

-savepointRename (-spr) <string> <string>

セーブポイントの名前を変更します。

最初のパラメータはセーブポイントの現在の名前で、2番目のパラメータは新しい名前です。

-savepointUpdate (-spu) <string>

保存されたセーブポイントを現在の位置に更新します。

パラメータは、更新するセーブポイントの名前です。

-savepointApply (-spa) <string>

以前に保存されたナビゲーション視点/セーブポイントに戻ります。

パラメーターはセーブポイントの名前です。

-savepointGet (-spg) <string>

セーブポイントマトリックスを名前で取得します。

このコマンドは、セーブポイント変換行列 (row-major) の16 <float>の値を返します。

-savepointDelete (-spd) <string>

保存されたセーブポイントを名前で削除します。

-savepointClear (-spc)

すべてのセーブポイントを削除します。

-savepointSave (-sps)

セーブポイントをMayaシーンに保存します。セーブポイントは、「MARUI_NavigationSavepoints」と呼ばれる隠れたグループ内の隠れたロケータとしてシーンに保存されます。

-savepointLoad (-spl)

Mayaシーンからセーブポイントをロードします。

セーブポイントは、「MARUI_NavigationSavepoints」というグループ内のロケータであると予想されます。