



MARUI-Plugin

サポートコミュニティ

MARUI_Setコマンド

さまざまなMARUIパラメータを設定（または照会）します。

-baseline (-b) <float>

このフラグはクエリ可能です。
ステレオカメラ間のベースライン。
これはARモードでのみ使用され、現在は無効です。

-backgroundcolor (-cb) <float> <float> <float>

このフラグはクエリ可能です。VR表示の背景色を設定/取得します。
クエリモードでは、RGBカラーコンポーネントの3 <float>値の配列を返します。

-oculardominance (-od) <string>

このフラグはクエリ可能です。利き目を設定します。
可能な値は、"left"、"right"、"toggle"（左右に切り替える）です。

-baseplane (-bp) <string>

ベースプレーンをVRで表示します。
可能な値は、"on"、"off"、"toggle"（オンとオフの切り替え）です。

-shading (-shd) <string>

VR表示シェーディングを設定します。可能な値は、"wireframe"、"solid"、"wireframeonshaded"、"textured"、
"wireframeontextured"、および"toggle"（それらの間を切り替える）です。

-lighting (-lgh) <string>

Mayaライティングの表示をVRに設定します。
可能な値は、"default"、"selected"、"all"、"ambient"、"toggle"（モードを切り替える）です。

-ardisplay (-ar) <string>

ARモードをオンまたはオフにします。
現在のところ、これはHTC Viveフロントフェイスカメラを有効/無効にするために使用されます。
可能な値は、"on"、"off"、"toggle"（オンとオフを切り替える）

-zoomspeed (-zs) <float>

マウスホイールによるズームの速度（倍率に対する度合い）。
MARUIをマウスで使用する場合にのみ適用されます。

-dollspeed (-ds) <float>

ナビゲート時のドリーの移動速度（マウスpxからmm）。
MARUIをマウスで使用する場合にのみ適用されます。

-tumblespeed (-ts) <float>

ナビゲート時のカメラの回転速度（マウスpxを0.01rad）。
MARUIをマウスで使用する場合にのみ適用されます。

-shiftemulation (-se) <string>

ビューポートマウスシフトエミュレーション。
可能な値は、"on"、"off"、"toggle"です。
MARUIをマウスで使用する場合にのみ適用されます。

-cursorcolor (-cc) <string> <float> <float> <float>

カーソルの色を設定します。
最初のパラメータは、面（"left"または"right"）を指定します。
最後の3つのパラメータは、RGBコンポーネントの色を指定します（値は0.0～1.0です）。

-capture (-cap) <string> <float> <int> <int>

このフラグはクエリ可能です。
VR（POV）キャプチャを開始または停止します。
最初のパラメータは、キャプチャパス（イメージを保存するディスク上のファイル）を指定します。
Cスタイル（"printf"）のワイルドカードはイメージシーケンス番号に置き換えられます。
パスをempty文字列0または"off"第3引数と第4引数は水平方向と垂直方向の解像度（幅と高さ）をピクセル単位で指定します。照会すると、結果はMARUIが現在キャプチャーしている場合はtrueになり、そうでない場合はfalseになります。

-modelviewframedelay (-mfd) <int>

このフラグはクエリ可能です。
MARUIのVR優先度設定を設定または取得します。
数値を小さくすると、よりスムーズなVR体験が得られますが、MayaのUIが応答しなくなることがあります。

-mayaviewportinterval (-mvi) <int>

このフラグはクエリ可能です。
Mayaビューポートのレンダリ/リフレッシュ間隔を設定または取得します（単位：ms）。
MARUIは、VRのパフォーマンスを節約するために、Xミリ秒ごとにリフレッシュするようにMayaを制限します。

-vrgamma (-vrg) <float>

このフラグはクエリ可能です。
VRガンマ補正を設定または取得します。（デフォルト：1.0）

-nearclipplane (-ncp) <float>

このフラグはクエリ可能です。現実世界のメーターで、クリップの近くの距離を設定または取得します。

-farclipplane (-fcp) <float>

このフラグはクエリ可能です。実際のメーターで遠いクリップ面の距離を設定または取得します。

-modelviewwidth (-mvw) <int>

MARUIウィンドウのウィンドウ幅（ピクセル単位）を設定します。
実行時ではなく、MARUIを開始する前にのみ設定できます。

-modelviewheight (-mvh) <int>

MARUIウィンドウの高さ（ピクセル単位）を設定します。
実行時ではなく、MARUIを開始する前にのみ設定できます。

-vrwidth (-vrw)

このフラグはクエリでのみ使用できます。
水平VRレンダリングの解像度はピクセル単位で<int>値として返されます。

-vrheight (-vrh)

このフラグはクエリでのみ使用できます。
ピクセル単位の垂直VRレンダリングの解像度を<int>値として返します。

-displaylinewidth (-dlw) <float>

このフラグはクエリ可能です。
表示ライン幅をVRでピクセル単位で設定/取得します

-environmentvisible (-ev) <string>

このフラグはクエリ可能です。 環境表示（キューブマップ）環境のオンとオフを切り替えます。
可能な値は、"on" (1)、"off" (0)、"toggle"（オンとオフの切り替え）です。
照会モードでは、このコマンドは、環境が表示可能に設定されているかどうかを<bool>返します。

-environmenttexturepaths (-etp) <string> <string> <string> <string> <string> <string>

このフラグはクエリ可能です。
環境レンダリング用のキューブマップイメージファイルへのパス。
画像の順番は、表、裏、左、右、上、下です。
クエリモードでは、このコマンドは6つの<string>値の配列を同じ順序で返します。

-proximityselection (-ps) <string>

このフラグは照会可能です。
プロキシミティベースの選択を"on"、"off" もしくは "toggle" に設定するクエリーモードでは、プロキシミティ選択が有効かどうかを<bool>返します。

-dragstartselect (-dss) <string>

このフラグは照会可能です。
インスタント選択とドラッグ（ドラッグ開始選択）を「on」、「off」、または「toggle」に設定する。
クエリモードでは、このコマンドはインスタント選択とドラッグが有効かどうかを<bool>返します。

-visibilitybit (-vb) <int>

このフラグは照会可能です。
表示/表示設定ビットを取得または切り替えます。
表示ビットのリストについては、[Mayaのマニュアル](#)を参照してください。

-visibilitybitword (-vbw) <int>

このフラグは照会可能です。
すべてのタイプの現在の表示設定を含む表示/可視ビット（フラグ）ワードを取得または設定します。
表示ビットのリストについては、[Mayaのマニュアル](#)を参照してください。

-visibilityfromviewport (-vfv)

Mayaビューポートから表示/表示設定をロードします。
ビューポートに表示されないオブジェクトタイプもMayaに表示されません。