



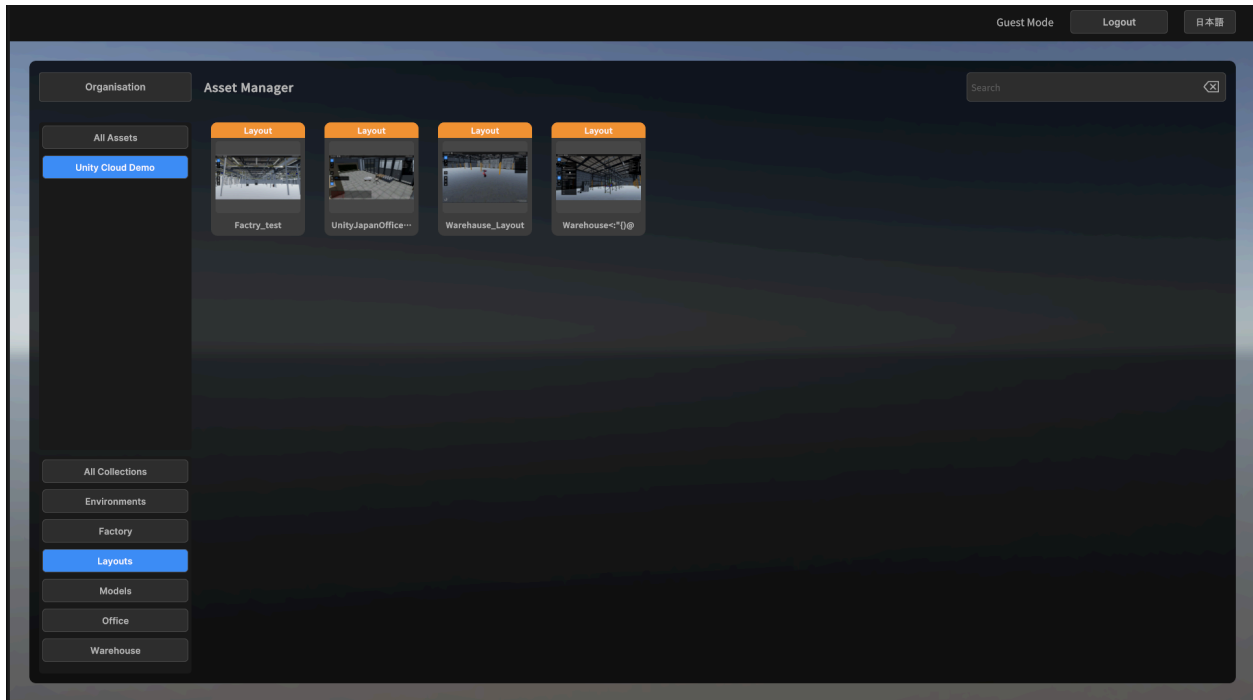
# Unity Cloud Asset Manager Demo

UI・操作マニュアル

# アプリケーションのインターフェース

このマニュアルでは、Unity Cloud Asset Manager Demoの各画面の概要や、操作方法について説明します。

## メインスクリーン



### トップバー

- ログイン / ログアウト / ゲストモード
- 言語ボタン (English / Japanese)

### Asset Managerパネル

- 組織選択 (例: "CSE Demo Organization")
- 検索バー
- プロジェクト選択 (例: "Unity Cloud Demo")
- コレクション選択 (例: "Environments")
- アセットリスト

Asset Managerパネルでは、Unity Cloudリポジトリからアセットをブラウズし、選択、ロードできます。環境やレイアウトのようなコレクションごとにアセットをカテゴリー分けして表示します。特にレイアウトでは、利用可能なアセットのサムネイルを見ることができます。

## ユーザーログインについて

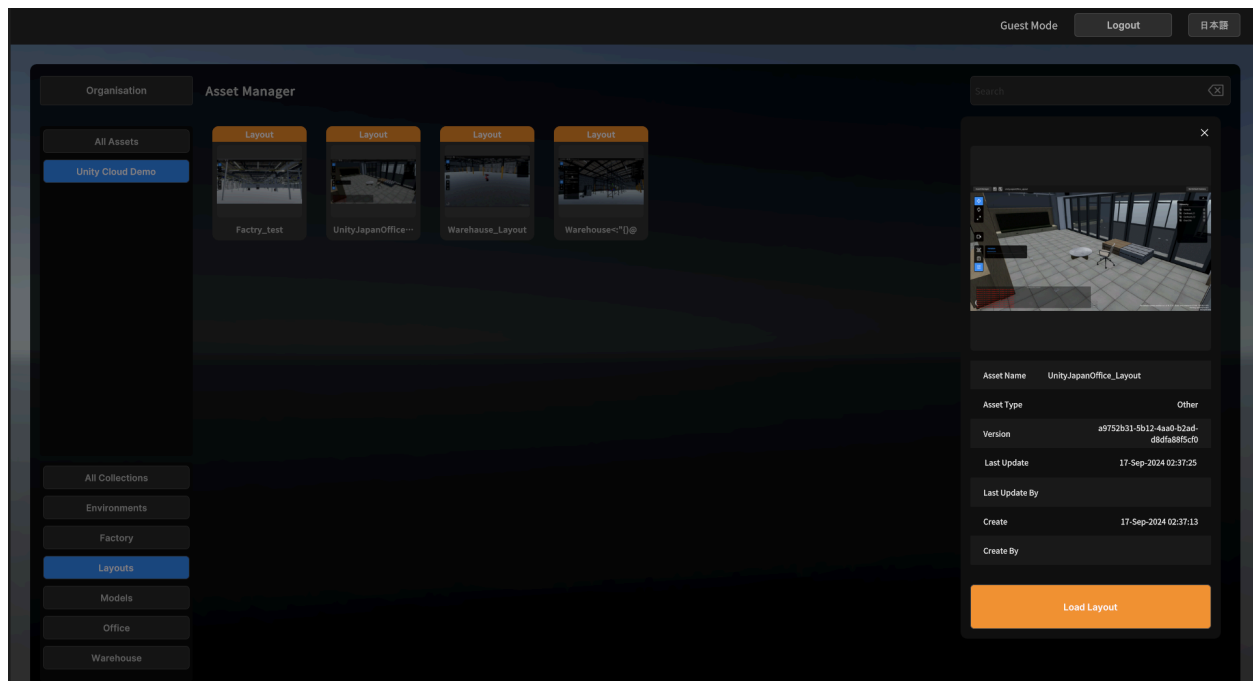
このアプリケーションでは、Unity IDへのログイン無しでお試しいただけるゲストモードと、ご自身のUnity IDでログインして利用する通常モードの2種類のモードを提供しています。

- ゲストモードでは、デモ用のプリセットレイアウト・プリセットモデルのみ表示可能です。事前設定やアセットのアップロード不要でアプリケーションをお試しいただけますが、レイアウトの保存はできません。
- 通常モードでは、ご自身のアセットをAsset Manager上に登録することで、プリセット以外のアセットの表示や、作成したレイアウトの保存を行えます。

※通常モードでアプリケーションの全機能を利用するためにはUnity CloudのEnterpriseライセンスが必要となります。Unity Cloudのライセンス区分の詳細については[こちら](#)をご確認ください。

また、ご自身のUnity IDを使用する場合は、Asset Managerにアセットをアップロードしたうえで事前設定を行う必要があります。

アセットが選択されると、パネルにはそのアセットの名前、タイプ、バージョン、作成および更新日など、詳細情報と共に大きなプレビューが表示されます。



Asset Managerパネルでは、Create Layout、Load Layout、Place Modelのボタンがあり、アプリケーションの状態に応じて機能します。この場合、Load Layoutボタンをクリックしてワーキング環境に選択したアセットをインポートします。

# レイアウトシーン

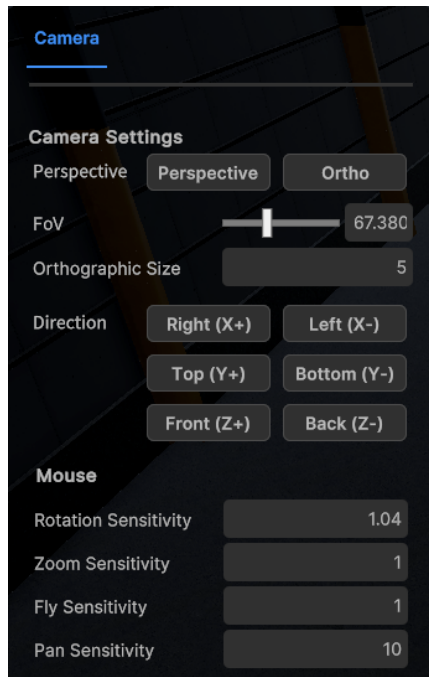
レイアウトシーンでは、Unity Cloudから3Dモデルを読み込み、3Dレイアウトを作成・操作できます。



- ① カメラ設定パネル: 投影モード切り替え、カメラ移動ボタン、操作感度設定
- ② 移動・回転・スケール変更ボタン: 3Dビュー内の操作モードの変更
- ③ Transformツール: 地面へのスナップ、配置用グリッドのOn/Off、間隔調整、Transform値の直接入力
- ④ モデル切り替えツール: 切り替え可能な3Dモデルの切り替え
- ⑤ ヒエラルキーパネル: オブジェクトの表示・非表示、複製、削除



## カメラ設定パネル



### Camera Mode

- カメラの投影設定を切り替えます。
- パースペクティブ: 透視投影モードです。
- オルソ: オルソグラフィック(直交投影)モードです。

### Field of View (FoV)

- パースペクティブモード選択時の、カメラの視野角(FoV)を調整します。
- スライダーを使用して値を設定します。

### Orthographic Size

- オルソモードでの表示サイズを設定します。
- 値を入力して調整します(例: 5)。

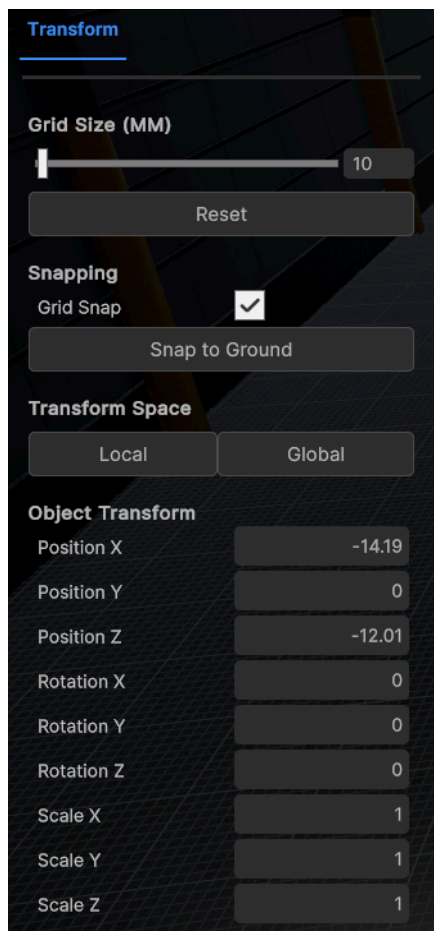
### Camera Direction

- 選択されたオブジェクトに対する、カメラの位置を選択します。
- 例えば、Front(前)を選択すると、前方からオブジェクトを見る位置にカメラが移動します。

### Mouse Sensitivity Settings

- マウスコントロール感度の設定項目です。
- 回転感度: ビューがどれだけ早く回転するかを調整します(例: 1.04)。
- ズーム感度: ズーム速度をコントロールします(例: 1)。
- フライ感度: フライモード使用時の速度を調整します(例: 1)。
- パン感度: パン操作の速度を設定します(例: 10)。

## Transformツール



### Grid Settings

- グリッドサイズ (MM): スライダーでグリッドサイズをミリメートル単位で設定。
- リセット: クリックするとグリッドサイズが初期値に戻ります。

### Snapping Options

- グリッドスナップ: このチェックボックスを切り替えてグリッドへのスナップを有効/無効にします。
- 地面にスナップ: このボタンをクリックすると、選択したオブジェクトを地面にスナップさせます。

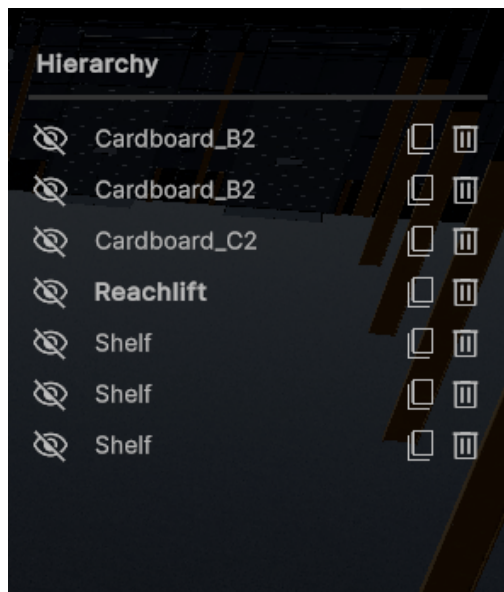
### Transform Space

- ローカル: 変換はオブジェクト自身の方向に対して行われます。
- グローバル: 変換はワールド座標に対して行われます。

### Object Transform

- 位置: X, Y, Z座標を手動で入力します。
- 回転: X, Y, Z軸の回転角度を設定します(度単位)。
- スケール: X, Y, Z方向のスケールを調整します。

## ヒエラルキーパネル



レイアウトシーン右側のヒエラルキーパネルには、作成したレイアウトに配置済みのアセットが表示されます。

### オブジェクトの選択

- オブジェクトの名前をクリックしてシーンで選択します。
- 選択されたオブジェクトは、トランスフォーメーションツールを使用して操作可能です。

### オブジェクトの表示/非表示

- オブジェクトの横にある目のアイコンをクリックして表示の切り替えを行います。
- 非表示のオブジェクトはシーンに残りますが、表示されません。特定のエリアに密集するオブジェクトを一部隠す際などに便利な機能です。

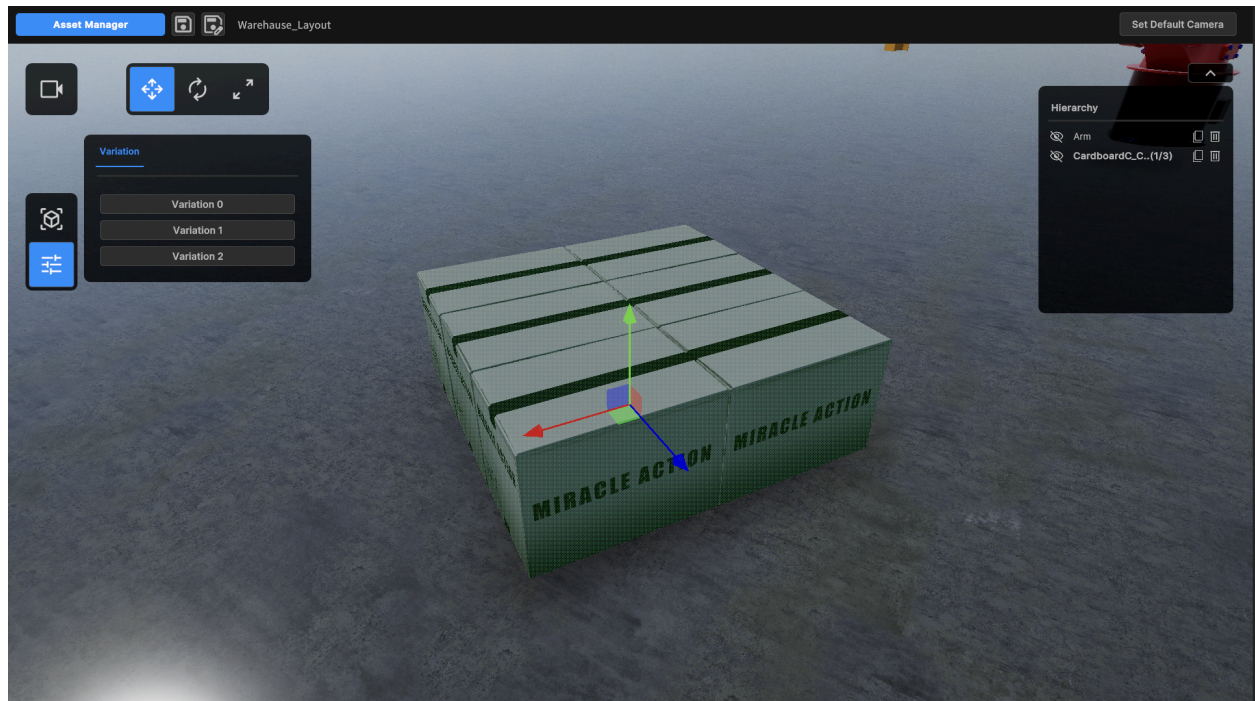
### オブジェクトの複製

- 複製ボタン(オブジェクト名の右側にある、四角形が重ねられたアイコンです)をクリックして選択されたオブジェクトのコピーを作成します。
- 複製されたオブジェクトはシーンに現れ、ヒエラルキーパネルに追加されます。

### オブジェクトの削除

- 複製ボタンの右側にある、ゴミ箱アイコンをクリックして選択されたオブジェクトをシーンから削除します。

## モデル切り替えツール



### 切り替え可能3Dモデルの識別

- レイアウト内に切り替え可能3Dモデルを配置すると、ヒエラルキーパネルに利用可能な派生モデルの数が表示されます。
- これにより、どのオブジェクトで派生モデルへの変更が可能かを識別できます。

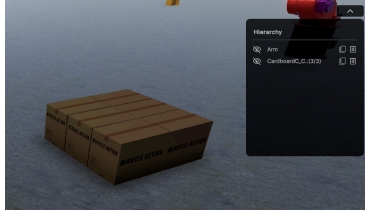
### モデル切り替えツールの使用

- シーンで切り替え可能3Dモデルを選択します。
- 選択されたオブジェクトの利用可能なバリエーションをブラウズします。
- レイアウトにどのように影響するかを確認するために異なる派生モデルをプレビューします。
- 選択した派生モデルがリアルタイムで適用されます。

### 切り替え可能3Dモデルを使用するメリット

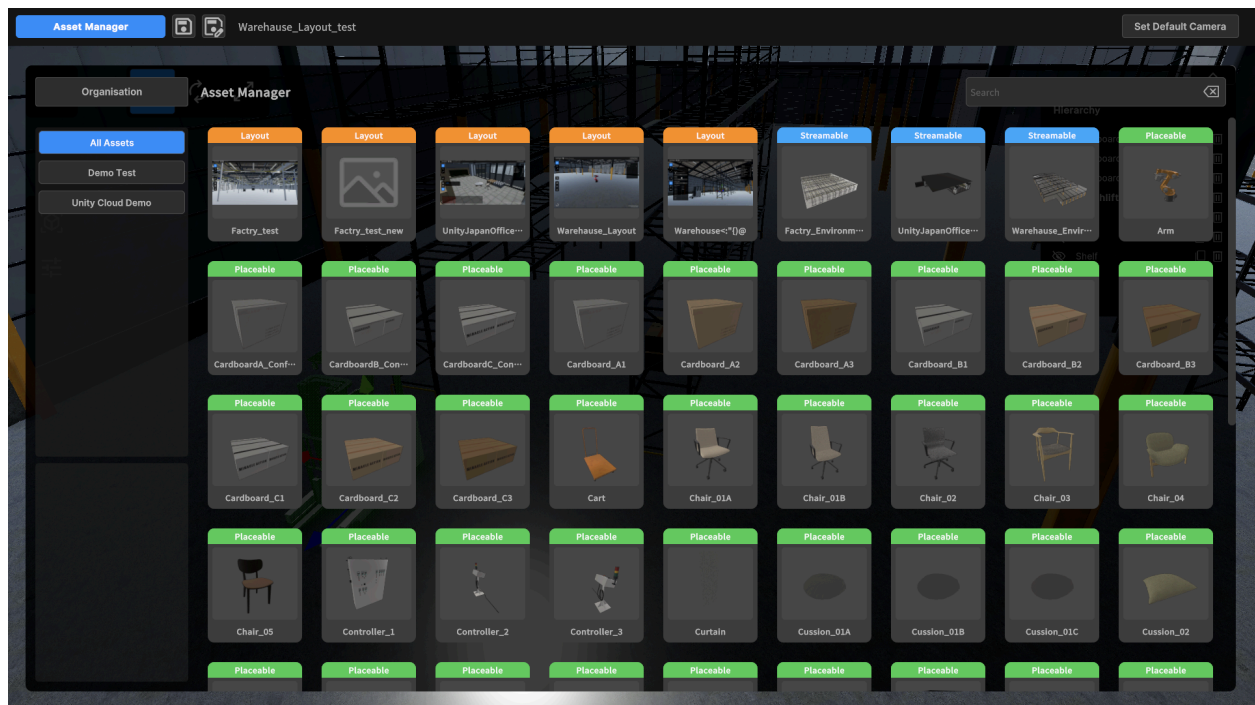
- 複数の別々のモデルを必要とせずに、レイアウトの柔軟性を向上させます。
- デザインオプションを迅速に試行できます。
- 特定の要件や好みに合わせてオブジェクトをカスタマイズできます。

## 使用例





# Asset Managerパネル



## Asset Managerへのアクセス

- レイアウトシーンで"Asset Manager"ボタンをクリックします。
- Asset Managerパネルがシーン画面上に重畳されて表示されます。

## 利用可能なアセットのブラウズ

- Asset Managerはパネルには、Unity Cloudリポジトリから利用可能なすべてのアセットのサムネイル画像と名前が表示されます。
- アセットはプロジェクト毎に表示されます。左側のサイドバーオプション(キャプチャの例ではAll Assets、Demo Test、Unity Cloud Demoなど表示されている箇所です)でプロジェクトを選択してください。

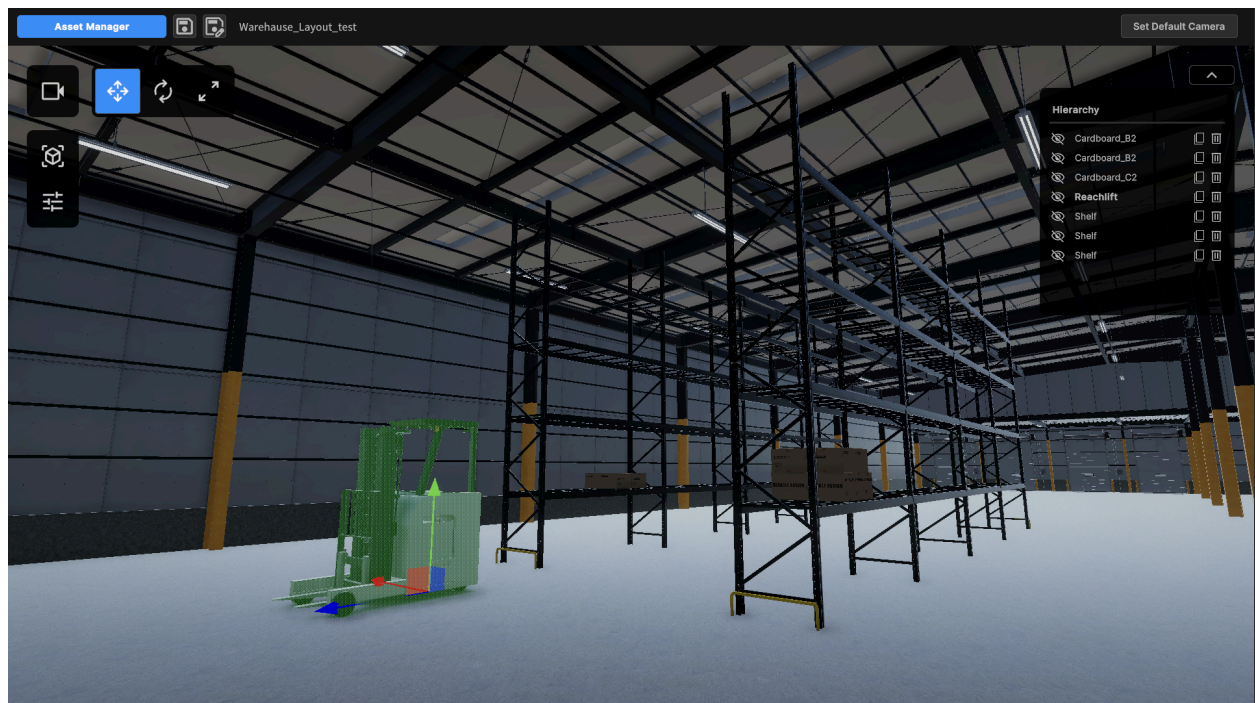
## 配置可能なオブジェクトの識別

- シーンに追加できるアセットは、緑の"Placeable(配置可能)"ラベルが付いています。
- これらのオブジェクトはAsset Managerパネルで緑色にハイライトされます。

## シーンへのオブジェクトの追加

- Placeableラベルが付いているアセットをクリックします。
- アセット情報パネルが開くので、Place Objectボタンを選択します。

## レイアウトの保存



アプリケーション起動時に、Unity IDを使ってログインするとレイアウトの保存を行うためのUIが表示され、セーブ機能が有効になります。

### Save your layout

- 現在のレイアウトを保存するには、Asset Managerボタンの隣にあるSaveボタンを使用します。Saveボタンは上書き保存として動作します。
- Save Asボタンを使用すると、レイアウトに名前を付けて保存することができます。

### Set Default Camera Location

- 各レイアウトには初期カメラ位置を設定できます。
- Set Default Cameraボタンを使用して現在のカメラ位置を設定します。
- 設定後、レイアウト保存ボタンを使ってレイアウトを保存します。
- 次回以降レイアウトを読み込む際には、設定した位置がカメラの初期位置になります。