

スタッフへの指示

Instructions to staff

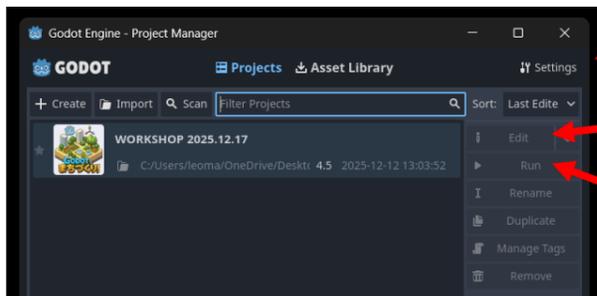
1. プロジェクトマネージャーの設定

1. Project Manager Setup

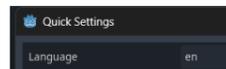


ダブルクリックして
Project Managerを起動して
Double-click to launch
the Project Manager.

Project Manager



プロジェクトマネージャーが英語でない場合、
「Settings」をクリックし、言語を英語(en)に設定してく
If the Project Manager is not in English,
click Settings and set the language to English (en).



ソフトウェアを起動するには、
「Edit」をクリックして
Click Edit to launch the software.

「Run」をクリックしないで
(ゲームを直接起動します)
Note: Do not click Run (this launches the
game directly).

2. メインインターフェースの構成

2. Main interface configuration

配置済みアセットの
The "Play" icon launches the game (run).



選択 / 移動 / 回転 / スケール変更
Select / Move / Rotate / Change Scale

このアイコンはゲームを起動します(run)
The "Play" icon launches the game (run).

3. グループおよびアセットの管理

3. Group and Asset Management

装飾要素。特別な指示が
ない限り、これらのパラ
メーターを変更しないで
Unless there are special
instructions, do not
change these
parameters.

GROUP X は生徒が配
置したアセットが配置
されるフォルダーです。
GROUP X が Asset
Placer に表示されてい
ることを確認して
This is the folder
where assets placed
by students are
located. Ensure
GROUP X is displayed
in the Asset Placer.

GROUP X が選択され
ていることを確認して
(グループに応じて
Xを1A、1B、2Aなど
に変更します)
Ensure GROUP X is
selected. (Change X
to 1A, 1B, 2A, etc.,
depending on the
group).

これらのパラメーター
を変更しないで
Do not change the
other parameters in this
section.



「3D」が選択されていることを確認して
Ensure 3D is selected.

これらのパラメーター
を変更しないで
Do not change the
designated
parameters in the
upper section.

これらの
パラメーターを確認して
Check and confirm
those parameters

これらの
パラメーターを確認して
Check and confirm
those parameters

「Asset Placer」が選択されていることを確認して
Ensure Asset Placer is selected.

カメラが不安定になった場合、
アセットを選択し、
Fキーを押してそのアセットを
中心にカメラをリセットして
If the camera becomes
unstable, select an asset and
press the F key to reset the
camera around that asset.