trueSpace7.6 Model View Unofficial Quick Card - Toolbars and Icons

version 1.02 by 3DfromNULL Feb 5 2022

① Layer toolbar
レイヤー ツールバー

Basic Layer 基本レイヤー
Show layer レイヤー表示
Lock layer レイヤー固定
Hide layer 非表示
Set status of all inactive layers 非アクティブ・レイヤー一括設定
Add New Layer レイヤー追加

② Animation toolbar
アニメーション ツールバー

Record Key キーフレーム追加
Current Frame 現在のフレーム番号
Play アニメーションの再生
Scene Editor シーン・エディタ
truePaticles (粒子を生成)
Return to Start 先頭へ
Reverse to Prev. Key Frame 前のキーフレームへ
Reverse to Prev. Frame 前のフレームへ
Advance to End 最後へ
Advance to Next Key Frame 次のキーフレームへ
Advance to Next Frame 次のフレームへ

地面（XY 平面）を重力源として設定
Set trueSpace grid as gravitation pad
Enable Atmosphere to objects 大気を有効化（全プリミティブ）

Collision disabled 衝突判定なし
Collision with the Ground 地面と衝突
Collision with Peers 同種と衝突
Collision with All 全てと衝突

物理シミュレーション
Start (or continue) simulation 開始（続行）
Rewind 最初から実行
Simulation

Script Editor スクリプト・エディタ
Run a Script 読み込んで実行
Play Script スクリプトを実行
Stop Script スクリプトを停止

Look At (1 点を向く)
Look Ahead (進行方向を向く)
Path アニメーション・パス（経路）
Curve to Path Tool NURBS 曲線をパスに変換

③ Navigation toolbar
ナビゲーション ツールバー

Eye Move 視点を移動
Eye Rotate 視点を回転
Zoom ズーム
Object Move オブジェクトを移動
Object Rotate オブジェクトを回転
Object Scale オブジェクトを拡大縮小
Move Up in Hierarchy グループ内の階層を上に移動
Move Down in Hierarchy グループ内の階層を下に移動

④ Screen View toolbar
スクリーンビュー ツールバー

標準ビュー・レイアウト
Standard Layout
4 ビュー・レイアウト
4-Views Layout
移動・回転・拡大縮小を各軸ごとに許可
Toggle navigation using X axis Y axis Z axis

テクスチャ・ベイキング（長計算）
Compute textures from illumination
Render to File シーンをファイルへレンダリング
Render Scene 出力先へレンダリング
Render Object 現在のオブジェクトを画面へレンダリング
Render Portion 画面の一部分を出力先へレンダリング
レンダリング出力先（画面/ファイル）は、別のツールバーで指定します。

Draw obj. as Wire 全オブジェクトのワイヤー表示方法
Transparent outline 透明輪郭
Solid outline ソリッド輪郭
Transparent 透過
Solid ソリッド
Radiosity ラジオシティ

View from obj. オブジェクト・ビュー選択
Bottom View 底面
Right View 右面
Back View 背面
Top View 上面
Left View 左面
Front View 正面
Perspective View パース
新規ビュー
Preview Window プレビュー
New Bott. View
New R. View
New Back View
New Top View
New L. View
New Front View
New Pers. View

操作に使う座標系
Screen Coord. スクリーン座標
World Coord. ワールド座標
Object Coord. オブジェクト座標
リアルタイム・レンダリング・モード
Wire-frame Display ワイヤーフレーム
OpenGL Solid Render OpenGL ソリッド
Direct3D Solid Render Direct3D ソリッド

⑤ Rendering toolbar
レンダリング ツールバー

レンダリング出力先
Preview Render プレビュー
To File ファイルへ
To Screen 画面へ

レンダリング品質
Render Quality
Wire-frame ワイヤーフレーム
Hidden Line 隠線処理のみ
Low 低品質
Medium 中品質
High 高品質

Antialiasing Draft アンチエイリアシング下書き
No アンチエイリアシングなし
Adaptive トーン変化応じ処理のみ
2x 2 倍
3x 3 倍
4x 4 倍

Scanline スキャンライン
Raycast レイキャスト
Rendering Visibility レンダリング方法

Multi-threading マルチスレッド
Single-sided Rendering 片面レンダリング
Triangulate 三角形分割レンダリング時のみ
Enable Raytracing レイトレーシング時のみ

Foreground Effects Shader 前面効果
None なし
Simple 単純
Volumetric メトリック
Depth Cue 奥行き減衰
Fog 霧
Snow 雪
Advanced Volumetric 高度ボリューム

Background Effects Shader 背景効果
Color 単色
Image 画像
Clouds 雲
Gradulated グラデーション

Post Process 後処理（ポストプロセス）
Tone mapping Brighten Up
Glows and Lens flares
Depth of Field フィールド深度
Custom Shaders カスタム・シェーダー
Feature following anti-aliasing アンチエイリアシング工程数
effects 2D 効果

LoD: Level of Detail 詳細度

⑥ Library toolbar
ライブラリ ツールバー

Image Browser 画像ブラウザ
Path Library アニメーション・パス
Curve Library 曲線
Light Library 光源
Materials Library 素材
Color Shaders 単色シェーダー
Displacement Shaders ディスプレイスメント・シェーダー
Transparency Shaders 透過シェーダー
Reflectance Shaders 反射シェーダー
Object Library オブジェクト
Scene Library シーン
Config. Library 設定
Project Library プロジェクト
Primitives プリミティブ（基本立体）
Support Objects 補助オブジェクト
Effects シーン効果
下記と同じ

⑦ Object toolbar
オブジェクト ツールバー

Drawpanel 2D ドロー・パネル
Facial Animator フェイシャル（顔）アニメーター

⑧ World toolbar
ワールド ツールバー

Create new scene シーン消去
Reset Tool Bars Layout ツールバーのレイアウトを初期化
Reset View 視点を初期化
Look at 現在のオブジェクトが中心になるよう視点を変更
Dock All Panels パネルを画面に寄せる
Close All Panels 全パネルを閉じる
Redo やり直す
Undo 元に戻す

Standard Toolbars
標準ツールバー

Toolbar handle:
Minimized
Expanded
Maximized
長押しするとグループやサブグループがポップアップすることを示す。
サブグループ
グループ
ツールバー
右クリックすると設定パネルが出ることを示す。
設定パネル

Context Sensitive Toolbars (CTBs) 状況依存ツールバー

1 Selector CTB セレクタ
オブジェクト選択方法の優先指定 Object
解除 Mode Off
Draw object ワイヤー as wire
as trans-parent 透明輪郭
as solid ソリッド
outline 輪郭
Draw all objects using global drawing mode
as trans-parent
as solid ソリッド
Pass Through 一時解除
Note Editor
Selector Sphere セレクタ・スフィア
Object Render and Radiosity Options レンダリングとラジオシティの "Render options" ボタンと同じ。
"Object Info" パネルの "Render options" ボタンと同じ。
全オブジェクトの優先指定を解除
標準ツールバー内と同じ。

2 Point Edit CTB ポイント編集
Object
Point Edit: Vertices 頂点のみ選択
Edges 辺のみ選択
Faces 面のみ選択
Context 頂点、辺、面全て選択可
Select using Lasso 投げ縄選択
Select using Rectangle 矩形選択
Select using Free-Hand フリーハンドで選択
Slice obj. by selected line/plane 選択に基づき面をスライス
Flip all faces 全ての面を反転
Delete Face 面を削除
Add Face 面を追加
Add Vertex 頂点追加
Polygon Bevel ポリゴン・ベベル
Polygon Slice ポリゴン・スライス
Polygon Draw ポリゴン・ドロー（対話型面角ベベル）
標準ツールバー内と同じ。
Weld Vertices / Coincident Weld of Obj. 頂点接合/隣接接合
Separate selected part of obj 選択部分をオブジェクトとして分離
Erase selected Vertices 選択頂点を削除
Add Edges 辺を追加
Change Hole into Face 穴面を面に
Change Face into Hole 面を穴に
Remove selected selection 選択を解除
Add to selection (or CTRL key) 選択に追加（Ctrl キー併用と同じ）
Subdivision エッジ・ポリゴン・コピー
Polygon Copy 正多角形複製
Sharpness サブディビジョン・小先鋭度
Deform Object オブジェクトを変形
Pull / Push 押す/引く
Twist ねじる
Stretch 伸縮
Along どの平面に沿うか YZ ZX XY
Local deformation ローカル変形
Edge chaining: 辺を連続して処理 none なし using two edges 2 辺を使用
Subdivision Layer サブディビジョン・レイヤー
Add SubDivision Layer
Smooth Quad Divide スムース四角形分割
Quad Divide 四角形分割
Move
Rotate
Scale
Select subset 新規選択範囲以外を除外

3 Fillet/Chamfer CTB 角丸/面取り
Fillet 角丸め
Chamfer 面取り（角落とし）

4 DrawPanel CTB ドローパネル
Drawpanel ドローパネル

5 Curve Edit CTB 曲線編集
Move curve point 曲線の点を移動
Draw new curve point 新規点で延長
Close curve 閉曲線
Open curve 開曲線
Start new curve 曲線を新規作成
Insert new curve point 点を挿入
Delete curve point 点を削除
Sharp corner 先鋭化
Smooth corner スムース化
selected point only 選択点のみ変更
Change curve parameters for all points 全点について変更
2D Curve 2D 曲線

6 Trimming Curve Edit CTB トリミング曲線編集
Draw Trimming Curve トリミング曲線を描画
Trim off inside 内側を削除
outside 外側を削除
No Trim 削除なし
曲線編集 CTB と同じ。ただしトリミング曲線用。

7 Trimming Curve Projection CTB トリミング曲線投影
曲線の法線方向に投影
Project along curve normal
reversed curve normal 法線と逆方向に投影
Curve to patch projection 曲線をパッチに投影してトリミング
トリミング曲線編集 CTB と同じ。ただし投影された曲線用。

8 NURBS Sweep CTB NURBS スイープ
Extrude tool 押し出し
Birail interact. surface 対話型バイレール
Rail surface レール沿い
Cross-section surface 断面指定（対話型）
2D Curve 2D 曲線

9 NURBS Patch Edit CTB NURBS パッチ編集
Scissor patch パッチを分離
Refine patch 等値線追加
Curve from edge 辺から曲線
Delete row of points 点の並び削除
Extrude 辺から押し出し
Remove trimming curve トリミング曲線を削除
NURBS
標準ツールバー内と同じ。
NURBS パッチ用。
NURBS パッチ編集 CTB と同じ。ただし
NURBS 選択部分用。
曲線編集 CTB と同じ。ただし
NURBS 選択部分用。

10 NURBS Patch Curve Edit CTB NURBS パッチ曲線編集
Draw obj. with TFI TFI で表示
Convert TFI to Wire Wire フレーム変換
Remove regular obj. Remove the TFI from the obj. TFI を解除
Textures from illumination (TFI) は Texture Baking（テクスチャ・ベイキング）とも呼ばれる。
NURBS patch's Isocurve in Normal mode
NURBS patch's Isocurve in Curve mode
「曲線モード」は 非ウィジェット型のコントロールで、視方目は 2D 曲線のものと同じ。
NURBS パッチ編集 CTB と同じ。ただし「曲線モード」中。
曲線編集 CTB と同じ。ただしパッチ曲線用。

11 Deformation CTB 変形
Deform Object オブジェクトを変形
Stretch 伸縮
Twist ねじる
Pull / Push 押す/引く
Sharpness サブディビジョン・小先鋭度
Change Move パス・トランスフォーマを変更
Change Rotate パス・トランスフォーマを変更
Change Scale パス・トランスフォーマを変更
Path パス
Path Edit CTB パス編集
標準ツールバー内と同じ。

12 Metaball Edit CTB メタボール編集
Metaball メタボール
Sharp と Smooth が使えるのは、Move がオンの時だけ。

13 Path Edit CTB パス編集
Move 内部開始点の相対を移動
Make primitive field 内部開始点の絶対を移動
positive 正に
negative 負に
Rotate 回転
Scale 拡大縮小
Add Branch ブランチを追加
Start New Branch 新規ブランチ
Move Branch ブランチを移動
Delete Joint 削除
Add Joint (Add Branch with CTRL) ジョイント追加（Ctrl 併用ならブランチ追加、Shift 併用なら新規ブランチ）
or New Branch with SHIFT) (Ctrl 併用ならブランチ追加、Shift 併用なら新規ブランチ)
Move Joint ジョイントを移動（Move Branch with CTRL）
Skeleton, Bone, or nothing スケルトン、ボーン、または何も選択せず
Edit joints directly ジョイントを編集
Magnetic Tool マグネティック・ツール
Add joint to skeleton スケルトンにジョイント追加
custom カスタム・ジョイント
0D fixed 0 次元 固定
1D slide 1 次元 スライド
1D hinge 1 次元 蝶番
2D slide 2 次元 スライド
2D spherical 2 次元 球状
シャフト（スライド+蝶番）
shaft joint (1D rotation 1D trans-lation)

14 Magnetic CTB マグネティック
Move 移動
Spin スピン
Scale 拡大縮小
Slide on Anchor 固定点に対して滑らせる
Snap to Anchor 固定点にスナップ
Roll on Anchor 固定点にロール
Magnetic Tool マグネティック・ツール
Add joint to skeleton スケルトンにジョイント追加
曲線編集 CTB と同じ。ただし パス用。

15 Joint Edit CTB ジョイント編集
Add Joint (Add Branch with CTRL) ジョイント追加（Ctrl 併用ならブランチ追加、Shift 併用なら新規ブランチ）
or New Branch with SHIFT)
Add Branch ブランチを追加
Start New Branch 新規ブランチ
Move Branch ブランチを移動
Delete Joint 削除
Edit joints directly ジョイントを編集
Skeleton, Bone, or nothing スケルトン、ボーン、または何も選択せず
削除なし
ジョイントを移動
Move Joint (Move Branch with CTRL) ジョイントを移動（Move Branch 併用なら同じ）

(1) Selector CTB
(2) Point Edit CTB
(3) Fillet/Chamfer CTB
(4) DrawPanel CTB
(5) Curve Edit CTB
(6) Trimming Curve Edit CTB
(7) Trimming Curve Projection CTB
(8) NURBS Sweep CTB
(9) NURBS Patch Edit CTB
(10) NURBS Patch Curve Edit CTB
(11) Deformation CTB
(12) Metaball Edit CTB
(13) Path Edit CTB
(14) Magnetic CTB
(15) Joint Edit CTB