

ARCHITREND リアルウォーカー

操作ガイド



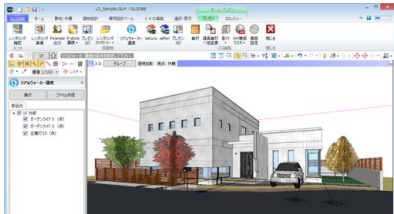
目次

1 リアルウォーカーでできること	3	7 カメラパネルの機能	21
2 データの作成	4	カメラタブ	21
GLOBBE の立体データを連携するには	4	パスタブ	21
ARCHITREND ZERO の立体データを 連携するには	5	8 プルダウンメニューの機能	23
Virtual House Planning の 立体データを連携するには	6	EXE 形式でエクスポート	23
3 画面まわりの機能	7	DVD/CD イメージを作成	24
ウィンドウモード	7	9 オプションの機能	25
フルスクリーン	7	フルスクリーン	25
4 ビューの基本操作	8	コントローラー	26
マウス・キー操作	8	効果	26
コントローラー	11	プレーヤー	27
Kinect コントローラー	12	表示	27
5 パネルの機能	13	スナップショット・ムービー	27
セッティング：環境	13	システム	28
セッティング：表示	15	Kinect	28
ベイキング	15	【付録】 入カデバイス	29
3D カタログ・Archi Master	15		
6 コマンドバーの機能	17		
フルスクリーン	17		
ウィンドウモード	17		
ウォークスルー／フライスルー	17		
フィット	18		
アクション	18		
カタログ	18		
計測	18		
照明	18		
付箋	19		
連続コマ撮り	19		
カメラ登録	19		
Play/Stop/Pause	19		
ムービー出力	20		
スナップショット	20		

1 リアルウォーカーでできること

CADデータを直接連携して、高品質ウォークスルー、様々なシミュレーション、画像や動画、配布用データの作成などが可能です。

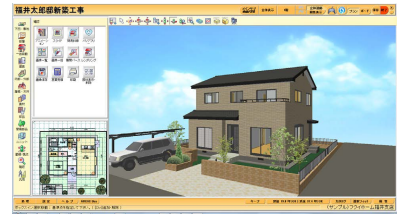
【GLOBE】



【ARCHITREND ZERO】



【Virtual House Planning】



【ARCHITREND リアルウォーカー】



【リアルウォーカー3D】

別オプションのリアルウォーカー3Dを購入されている場合は、フルスクリーンでの立体視が可能です。※P.25 参照



ウォークスルー
※P.8 参照



例えば、日当たりシミュレーション
※P.13 参照



例えば、外装材のシミュレーション
※P.15 参照



画像の作成

- JPEG
- BMP
- PNG
- パノラマ



※P.20 参照

動画の作成

- MPEG-4 (iPad、YouTube 用)
- AVI
- HTML5
- パノラマ



配布用データの作成

- EXE ファイル
- ※P.23 参照

2 データの作成

建築 CAD の立体データからリアルウォーカーのモデルデータを作成する手順を紹介します。

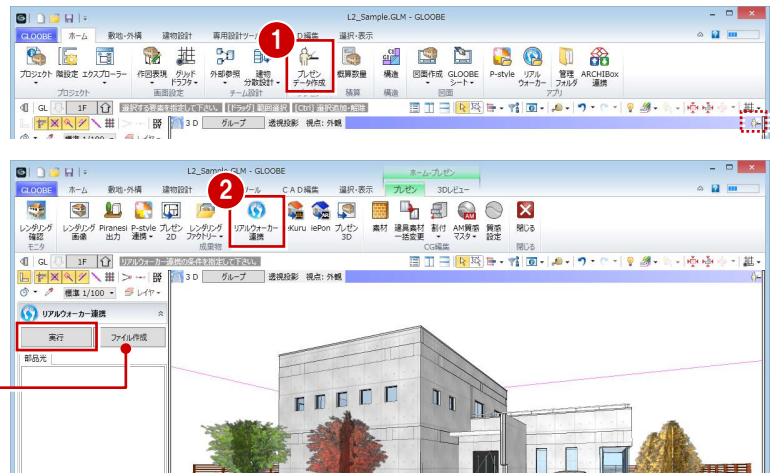
GLOOBE の立体データを連携するには

① 3D ビューを開き「ホーム」タブから「プレゼンデータ作成」をクリックします。

※ 3D ビューツールバーから「プレゼンデータ作成」をクリックしても OK です。

② 「プレゼン」タブから「リアルウォーカー連携」を選択して、「実行」をクリックします。

リアルウォーカー用の連携ファイル (*.rwm) を作成します。別のマシンにリアルウォーカーがインストールされている場合などは、この連携ファイルを開いて使用します。



③ リアルウォーカーが起動したら、「ファイル」メニューから「名前を付けて保存」を選択します。

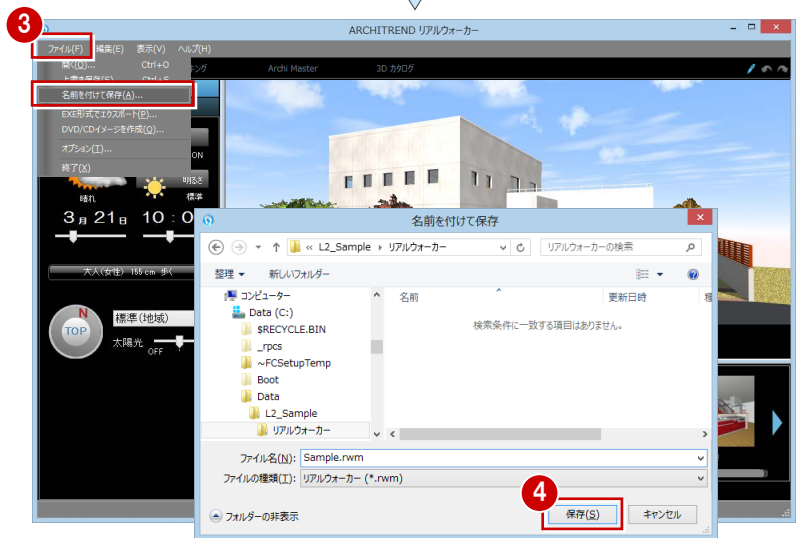
④ 保存先とファイル名を指定して、「保存」をクリックします。

※ ファイルの拡張子は rwm です。

※ 3D ビューに表示されている立体データのみが連携します。

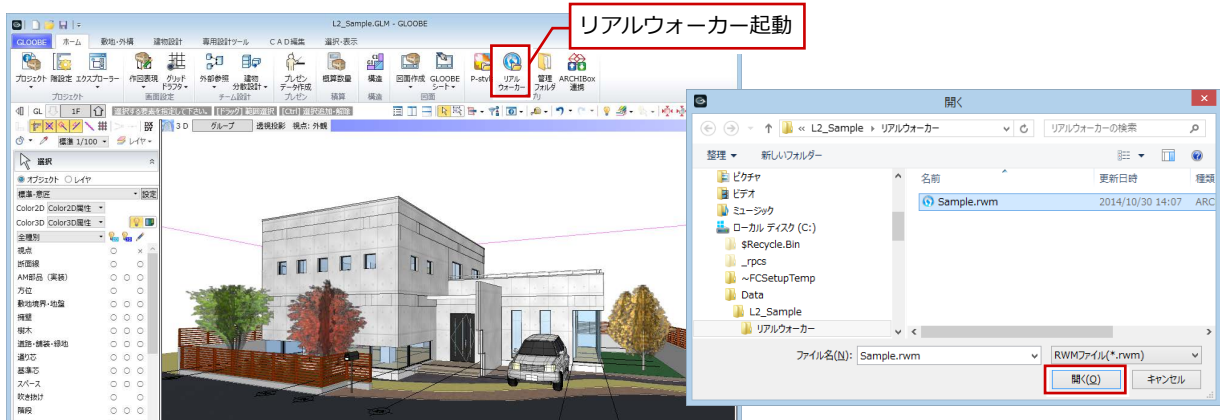
※ 立体データ以外に、方位、ユーザーカメラ、部品光源なども連携します。

※ 「プロジェクト」の「建設地・建物」タブの「建設地」で設定した情報から都道府県名が連携します。



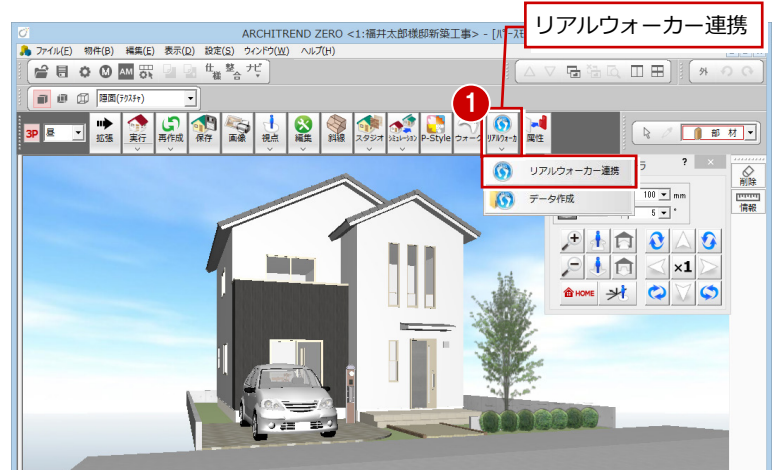
補足 次回、保存したデータを開くには

GLOOBE の「ホーム」タブから「リアルウォーカー起動」を選択して、rwm ファイルを開きます。

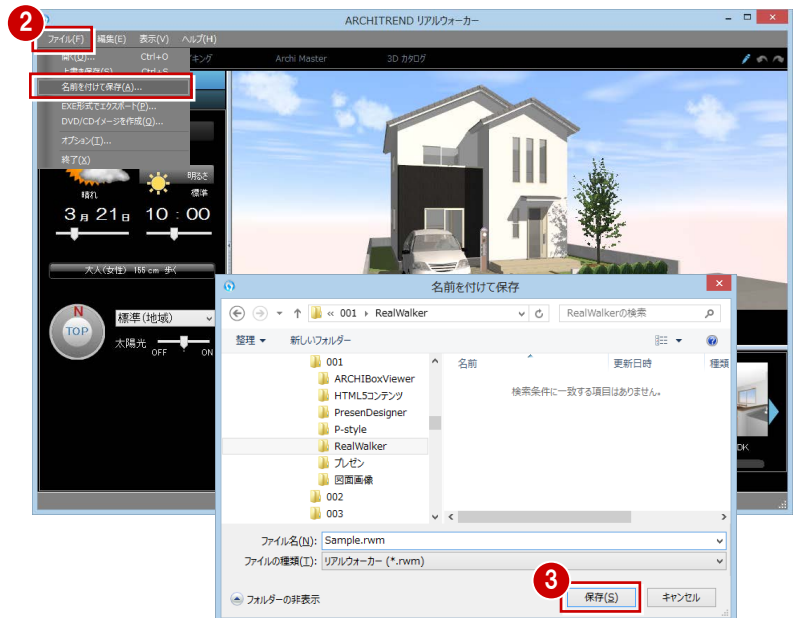


ARCHITREND ZERO の立体データを連携するには

- 1 ARCHITREND ZERO のパースモニタ（またはパーススタジオ）の「リアルウォーカー」メニューから「リアルウォーカー連携」を選択します。



- 2 リアルウォーカーが起動したら、「ファイル」メニューから「名前を付けて保存」を選択します。



- 3 保存先とファイル名を指定して、「保存」をクリックします。

- ※ リアルウォーカーのモデルデータは、ARCHITREND ZERO のデータフォルダ内の「RealWalker」フォルダに保存されます。ファイルの拡張子は rwm です。
- ※ 立体データ以外に、方位、ユーザーカメラ、システムカメラ（内観）、部品光源なども連携します。
- ※ 「物件情報」の「工事場所」で設定した情報から都道府県名が連携します。

補足 次回、保存したデータを開くには

ARCHITREND ZERO の処理選択画面から「リアルウォーカー」をダブルクリックします。表示される画面で「既存データを開く」を選択して、rwm ファイルを開きます。



Virtual House Planning の立体データを連携するには

- Virtual House Planning の共通（上）バーの「リアルウォーカー連携」を選択し、「新規作成」をクリックします。



- リアルウォーカーが起動したら、「ファイル」メニューから「名前を付けて保存」を選択します。



- 保存先とファイル名を指定して、「保存」をクリックします。

※ リアルウォーカーのモデルデータは、Planning のデータフォルダ内の「RealWalker」フォルダに保存されます。ファイルの拡張子は rwm です。

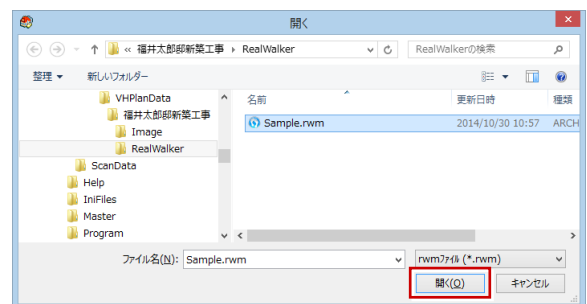
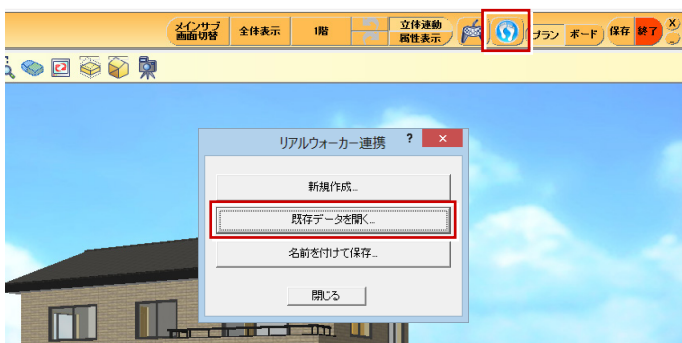
※ 立体画面に表示されている立体データのみが連携します。

※ 立体データ以外に、方位、内部カメラ、外部カメラ、部品光源なども連携します。

※ 「設定」の「シリーズ設定：立体表示設定」の「地域」で設定した都道府県名が連携します。

補足 次回、保存したデータを開くには

Virtual House Planning の共通（上）バーの「リアルウォーカー連携」を選択します。表示される画面で「既存データを開く」を選択して、rwm ファイルを開きます。



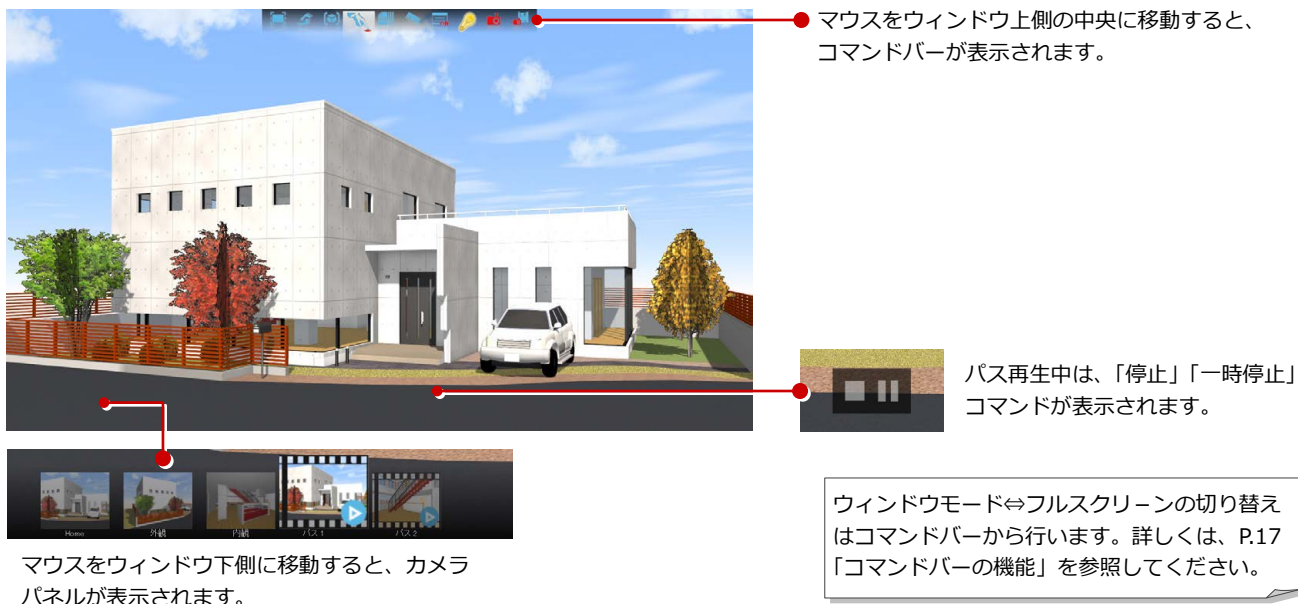
3 画面まわりの機能

リアルウォーカーの各部の名称や機能について確認しましょう。

ウィンドウモード



フルスクリーン

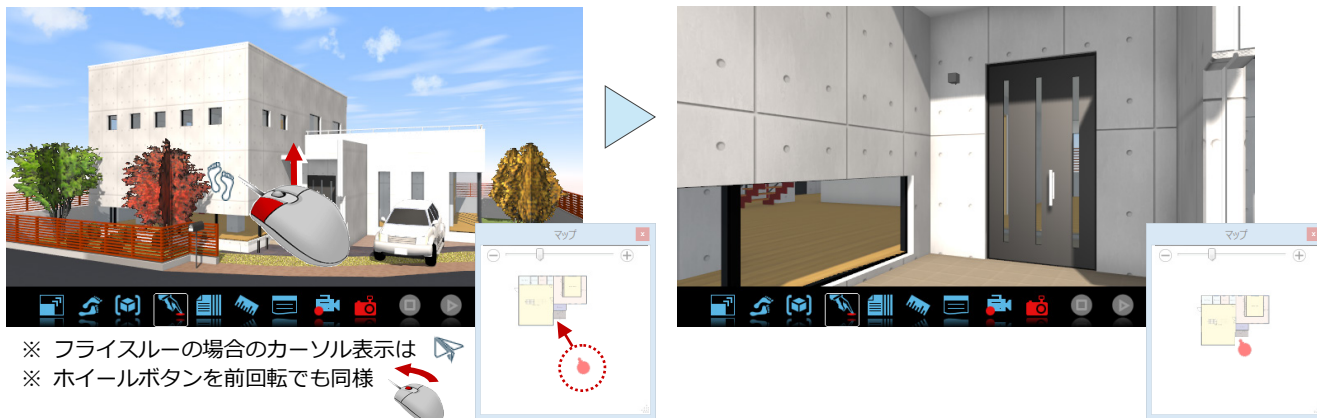


4 ビューの基本操作

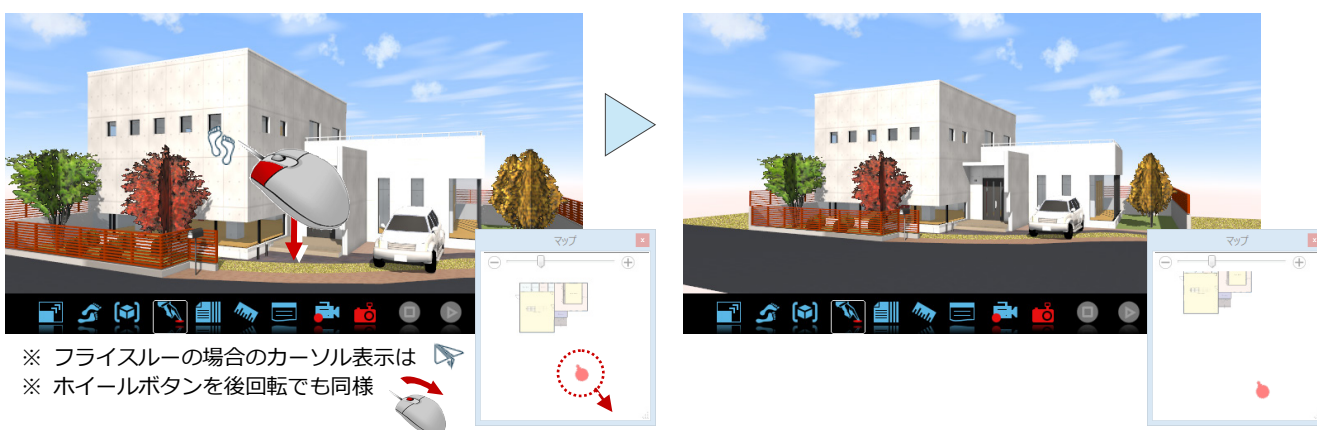
ビューの基本操作について確認しましょう。

マウス・キー操作

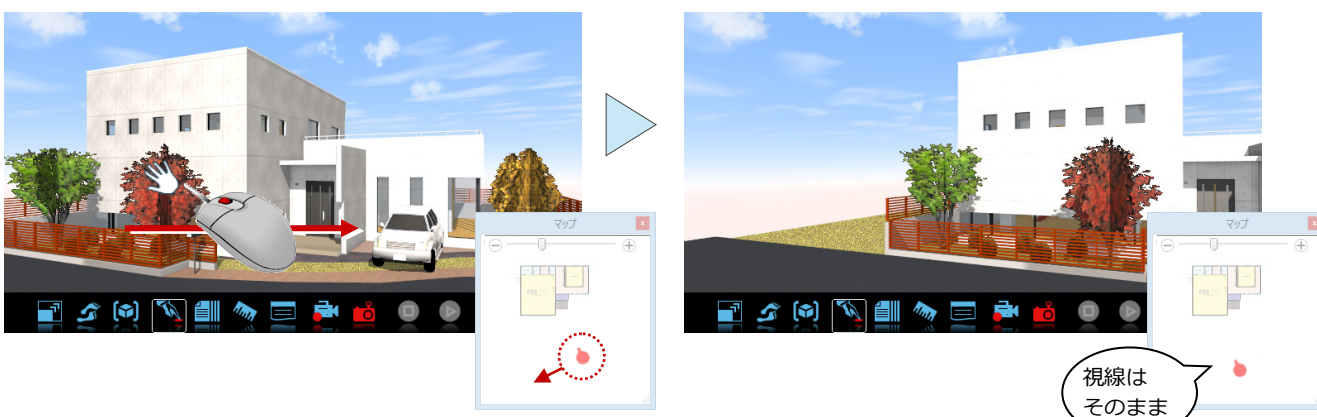
■ 前進する：左ボタンでビューをクリックして上側へドラッグ



■ 後退する：左ボタンでビューをクリックして下側へドラッグ



■ 平行移動する：ホイールボタンを押したままドラッグ



ビューの操作によって、「3D 酔い」（車酔いに似たような症状）を引き起こす場合があります。特に次のようなときは、3D 酔いを引き起こしやすいので注意してください。

- ・長時間使用するとき
- ・体調がすぐれない時や疲れているとき
- ・大きな画面で操作するとき
- ・他人が操作する画面を見るとき

適当な休憩をとりながら操作するようにしましょう。

■ 建物中心に回転する：Shift キーと右ボタンを押したままドラッグ



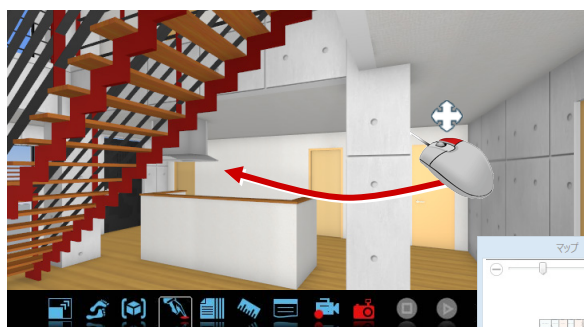
※ 建物全体を見渡したいときに便利です。



■ 目的の場所へ高速移動する：右ボタンで移動先をクリック



■ 視線を回転する：右ボタンを押したままドラッグ



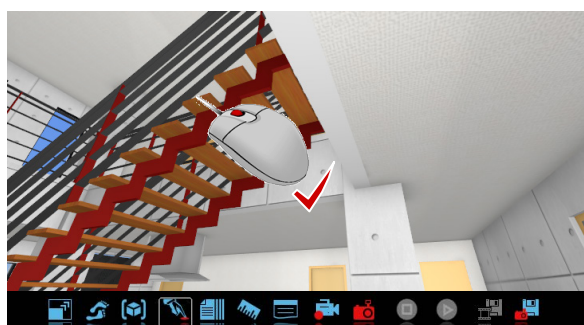
※ 建物の内観を見まわしたいときに便利です。

プレーヤー

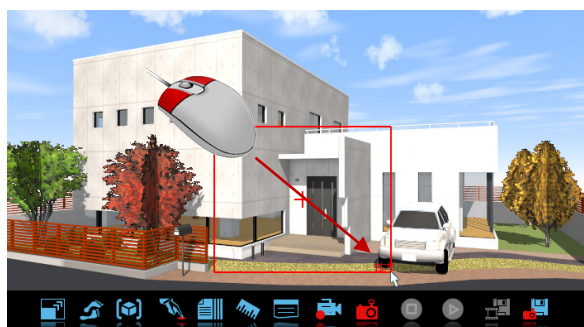


位置は
そのまま

■ 視線を水平に戻す：ホイールボタンでビューをクリック



■ ビューを拡大する：両ボタンを押したまま右下へドラッグ



- ※ 右上へドラッグすると、建物全体を表示します。
- ※ 左下へドラッグすると、前回表示していた範囲を表示します。
- ※ 左上へドラッグすると、ビューの中心を基準に縮小表示します。
- ※ そのままクリックすると、クリックした位置に画面の中心が移動します

リアルウォーカーのビュー操作一覧です。

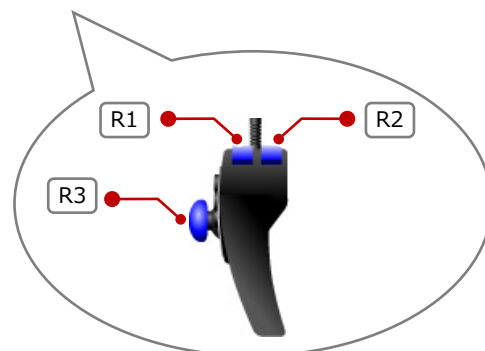
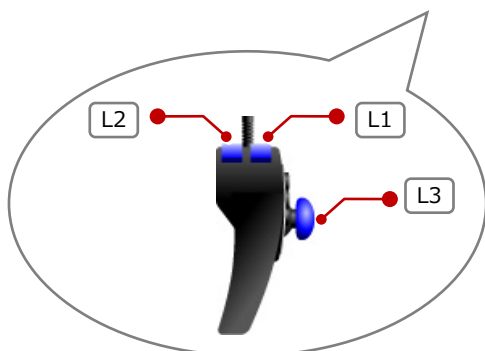
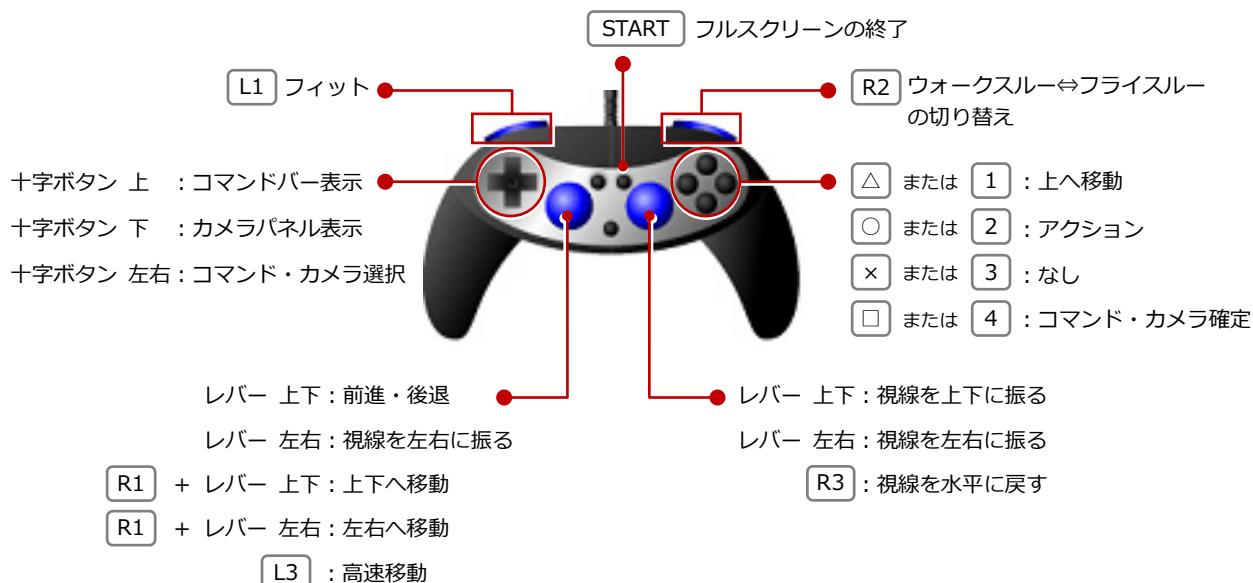
動作		マウス操作	キー操作
ウォークスルー	前進する	左ボタンでビューをクリックして、上側へドラッグ ※2	S キー ※1、※2
	前進する（モードに関係なく衝突判定しない）	ホイールボタンを前回転	PageUp キー
	後退する	左ボタンでビューをクリックして、下側へドラッグ ※2	X キー ※1、※2
	後退する（モードに関係なく衝突判定しない）	ホイールボタンを後回転	PageDown キー
	左へ移動する	ホイールボタンを押したままドラッグ	Z キー ※1、※2
	右へ移動する		C キー ※1、※2
	上へ移動する		D キー ※1、※2
	下へ移動する		A キー ※1、※2
	回転移動	Shift キーと右ボタンを押したままドラッグ	
	高速移動	右ボタンで移動先をクリック	
視線の移動	左右に振る		←キー、→キー
	上下に振る		↑キー、↓キー
	回転する（首振り）	右ボタンを押したままドラッグ	
	水平に戻す	ホイールボタンでビューをクリック	
ビューの表示	拡大表示する	両ボタンを押したまま右下へドラッグ	
	全体を表示する	両ボタンを押したまま右上へドラッグ	
	前の倍率で表示する	両ボタンを押したまま左下へドラッグ	
	縮小表示する	両ボタンを押したまま左上へドラッグ	
	移動する	両ボタンを押したままビューをクリック	
モードの切り替え	ウォークスルー⇄フライスルーの切り替え		F キー
	フルスクリーン⇄ウィンドウモードの切り替え		F4 キー

※1 同時に Shift キーを押すと動きが早くなります。
 ※2 同時に E キーを押すと一時的に壁や障害物をすり抜けます。

コントローラー

ジョイパッドの各部名称とその機能です。

ジョイパッドの使用はフルスクリーン時のみ有効です。「オプション」の「コントローラー」で、お使いのジョイパッドを設定してください。また、対応機種については、P.29【付録】入力デバイス」を参照してください。



補足 コントローラーが正常に動作しない場合

コントローラーが正常に動作しない場合は、以下の手順をご確認ください。

- ・ コントローラーがアナログモードになっているかを確認してください。デジタルモードの場合は、「モード切替」ボタンでアナログモードに切り替えてください。
- ・ コントローラーのレバーの動きが上図の通りにならない場合は、「オプション」の「コントローラー」で、お使いのジョイパッドの機種を確認してください (P.26 参照)。
- ・ お使いの USB 接続キットに 2 つのコントローラーを接続できる場合は、「プレイヤー 1」側に接続されているかを確認してください。
- ・ お使いのコンピューターの「コントロールパネル」の「デバイスとプリンター」に、接続したコントローラーが表示されているかを確認してください。
表示されている場合は、コントローラーを選び右クリックして表示されるメニューから「ゲームコントローラーの設定」を選びます。「プロパティ」をクリックしてコントローラーの動きを確認してください。

補足 ジョイスティックの右レバーの動作を逆にしたい場合

ジョイスティックの右レバーを上下に動かしたときの視線の動きを今とは逆にしたい場合は、「オプション」の「コントローラー」の「右ジョイスティック動作」で設定を変更します (P.26 参照)。

Kinect コントローラー

マウスカーソルを画面の左上に移動するとアイコンが表示されるので、操作したいモードを選びます。

※ コントローラーの「十字ボタン 上」を押しても同様です。

Kinect コントローラーの使用はフルスクリーン時のみ有効です。Kinect コントローラーを使用する前に、「オプション」の「Kinect」で、Kinect コントローラーのセンサーが感知する範囲を調整してください (P.28 参照)。

■ ウォークモード



ジェスチャーで建物内をウォークスルーします。

	動作	アクション
ウォークスルー	前進する	右膝を左膝より前へ出す
	後退する	右膝を左膝より後ろへ下げる
	右を向く	左肩を右肩より前へ出す
	左を向く	右肩を左肩より前へ出す
	建具開閉/部品アニメーション ※1	アクション可能な部品の上に右手をかざし、マークが表示されたら右手を動かす
カメラの切り替え	カメラパネルを表示する	両手を下げた状態から両肘より上へ上げる
	選択中のカメラから右のカメラへ移動	左手を上へ動かす
	選択中のカメラから左のカメラへ移動	左手を下へ動かす
	カメラを選択する	左手を水平にする
	カメラを決定する	左手を水平にしたまま、右手を動かす

※1 アクション可能な建具や部品が対象です。アクションの詳細については P.18 を参照してください。



■ イメージモード



モニターをマウスでクリックすると、クリックした位置に実際の身長と同じ比率の人物画像を表示します。モニター内に自分を投影することで、実際の空間イメージを把握することができます。



5 パネルの機能

パネルでは、3つのタブを切り替えて、ビューに表示する条件を設定したりベイクングを実行したりします。

セッティング：環境

ここでは、天候や日時、地域、プレーヤーなどウォークスルーを操作する環境を変更します。



■ 天候

天候を変更します。天候により、建物の背景や全体の明るさが変わります。また、「オプション」の「効果」で「天候アニメーションを有効にする」がONの場合、雲が流れる様子や雨または雪が降る様子が表現されます。



■ 照明

照明器具が入力されている場合、照明のON/OFFの切り替えが可能です。なお、照明表現はベイクングが完了している場合に有効です。

※ ベイクングの詳細については、P.15 参照



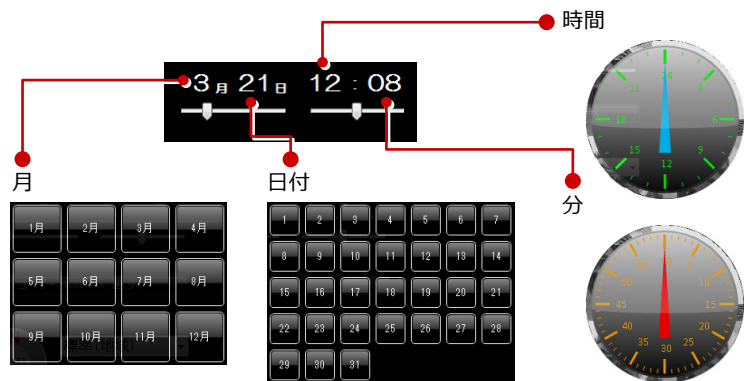
■ 明るさ

ビューの全体的な明るさを変更します。



■ 日時

日付や時刻を変更します。スクロールバーをスクロール、もしくは数字をクリックして表示されるパネルを使って変更します。



■ プレーヤー

使用するプレーヤーを変更します。8タイプのプレーヤーを用意していますが、「ユーザー」をクリックして、任意のプレーヤーを設定し使用することもできます。

名称	身長	段差高	スピード	モード
大人(女性)	155	30	歩く	ウォーク
大人(男性)	170	35	速く歩く	ウォーク
子供	110	20	ゆっくり歩く	ウォーク
車椅子	120	3	ゆっくり歩く	ウォーク
椅子に座る	130	10	ゆっくり歩く	ウォーク
床に座る	90	10	ゆっくり歩く	ウォーク
ゴースト	250	50	走る	フライ
自転車	140	10	速く走る	ウォーク
ユーザー				

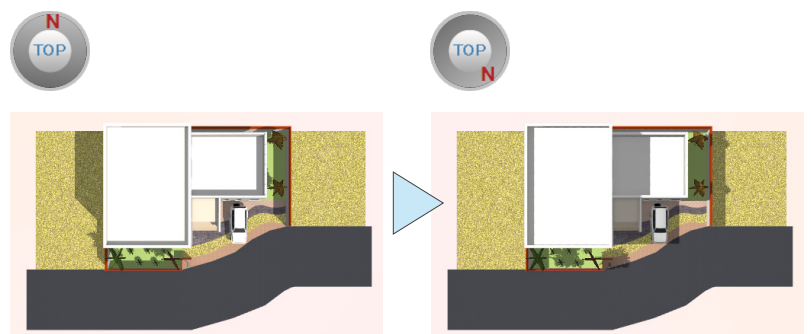


- ・「身長」
プレーヤーの身長。身長 - 10 cmが視点の高さ。
- ・「段差高」
越えられる段差高。ウォークスルーの場合、設定より高い段差を越えたり降りたりできない。
- ・「スピード」
進む速さ。「ゆっくり歩く」～「速く走る」の5段階から選択。
- ・「モード」
「ウォーク」もしくは「フライ」を選択。
「ウォーク」では衝突判定、重力判定をしながら進行。「フライ」では衝突判定、重力判定をしない。

※ ウォークスルー、フライスルーの詳細については、P.17 参照

■ 方位

方位を変更します。「TOP」をクリックして真上からのカメラに変更すると影の位置が分かりやすくなり、方位を把握するのに便利です。



ウォークスルーでカメラを「TOP」や「システムビュー」の「上」などに切り替えた場合、コマンドを実行しようとするすると重力判定が働くため、データがある地点まで視点位置が下がります。

■ 地域

地域を変更します。

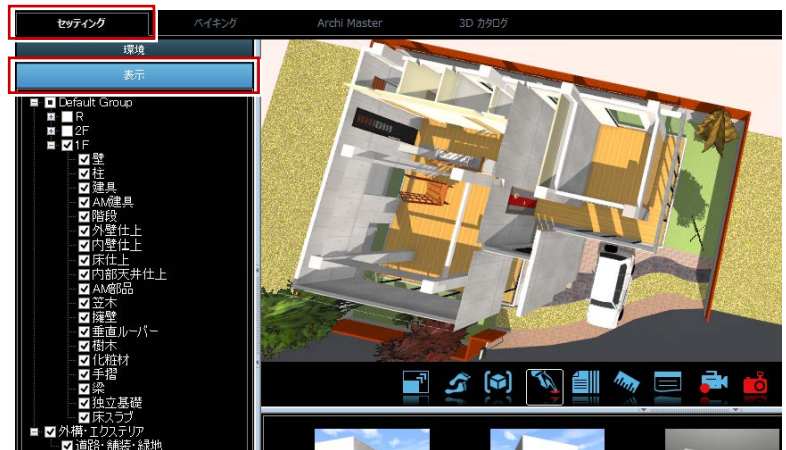
■ 太陽光

太陽光の有無を一時的に変更します。中間を選択した場合は、静止しているときのみ太陽光が表示されます。マシンへの負荷が軽減され、お使いのマシンによっては動きがスムーズになります。



セッティング：表示

ビューに表示する部材を変更します。例えば、鳥瞰で建物イメージを確認したい場合に、階単位で表示／非表示を切り替えると便利です。



ベイキング

部品光源による陰影や、アンビエントオクルージョンによる陰影を焼き付けます。ベイキングしたい部品光源にチェックをつけ「スタート」をクリックします。

ベイキングには「高速」と「詳細」モードがあります。

「高速」：処理時間は短いですが、影の表現が荒くなり、細かい影が表現されない場合がある
 「詳細」：細かい部分まで影が詳細に表現されるが、部品光源が多い場合や建物規模が大きい場合、処理時間が長くなる

※ ベイキングが完了すると、照明の ON/OFF を切り替えることができます。



● ベイキング中にクリックすると処理が中止

3D カタログ・Archi Master

■ 外壁仕上・内壁仕上（素材）

「検索」をクリックしてパネルに素材を表示します。一覧から素材を選び、変更したい素材の上へドラッグ&ドロップします。

変更する範囲は「単一面」「パック内」「種別内」から選択できます。

変更した素材を元に戻したい場合は「元に戻す」「やり直す」を使用します。

Archi Master を使用するとき
はクリックして切り替えます。

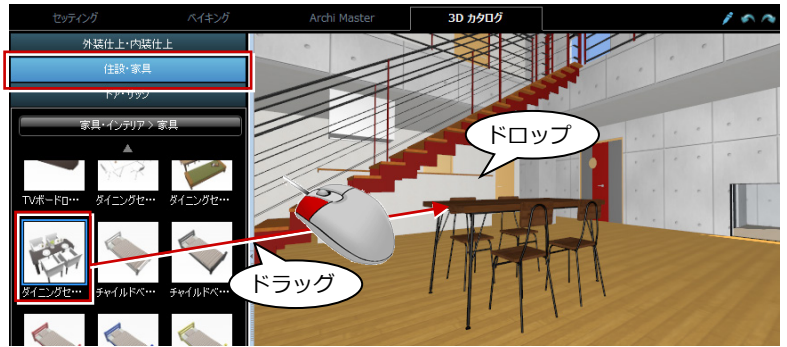
元に戻す・やり直す



■ 住設・家具（部品）

「検索」をクリックしてパネルに部品を表示します。入れ替えたい部品を選び、入れ替える部品の上へドラッグ&ドロップします。変更した部品を元に戻したい場合は「元に戻す」「やり直す」を使用します。

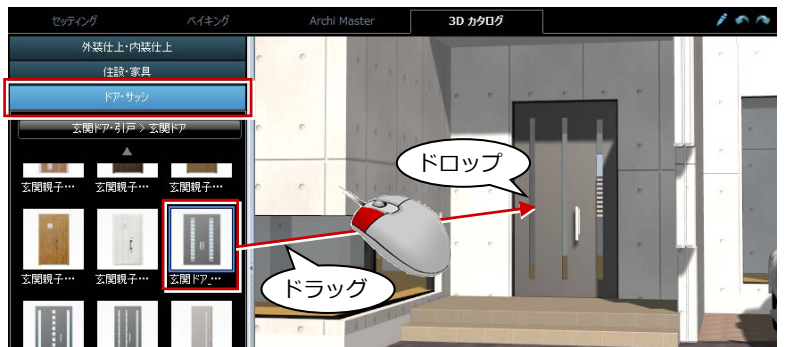
- ※ 入れ替えの際にスペースキーを押すと、部品を回転できます。
- ※ 部品を入れ替える際の配置基準は、部品の中心点を参照します。



■ ドア・サッシ（建具）

「検索」をクリックしてパネルに建具を表示します。入れ替えたい建具を選び、入れ替える建具の上へドラッグ&ドロップします。変更した建具を元に戻したい場合は「元に戻す」「やり直す」を使用します。

- ※ 入れ替える建具の幅が異なる場合は、元の建具の開口幅に合わせて建具を伸縮します。建具の開口形状は変更しません。



補足 部材を選択する際の便利な機能

一覧から部材を選択する際に、下記の機能を使用すると選択する手間が省けて便利です。

- ・スポイト機能を使用する
「スポイト」をクリックして使用中の部材をクリックすると、その属性を取得して部材を選択した状態となります。
ただし、簡易樹木、単素材はスポイト機能対象外です。
- ・詳細検索を使用する
「詳細」パネルを開き条件を選択すると、選択した条件に該当する部材のみが絞検表示されます。



6 コマンドバーの機能

ビュー操作に必要なコマンドの機能を紹介します。

【ウィンドウモード】



※フライスルー時

※パス再生時

【フルスクリーン】



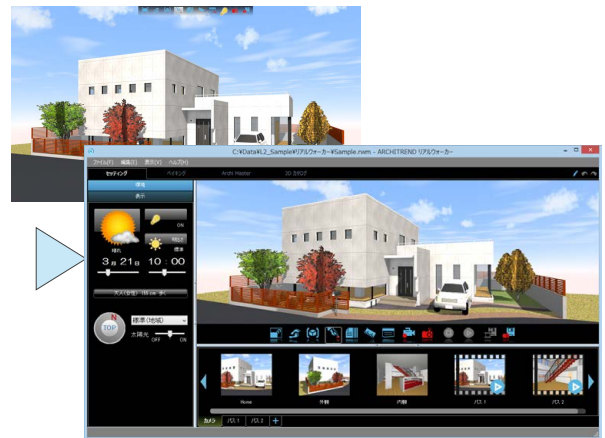
■ フルスクリーン

ウィンドウモードからフルスクリーンに画面を切り替えます。



■ ウィンドウモード

フルスクリーンからウィンドウモードに画面を切り替えます。



F4 キーを押してもウィンドウモード⇄フルスクリーンへの切り替えが可能です。

■ ウォークスルー / フライスルー

ウォークスルーとフライスルーを切り替えます。ウォークスルーでは、衝突判定や重力判定が働き、壁や段差を越えて進むことはできません。また、操作中に視点高が変更した場合、データがある地点まで視点位置が下がります。

【ウォークスルー】



壁に衝突して
進行が止まり

視点位置が
下がる



一方、フライスルーでは、衝突判定や重力判定が働かないため、壁や段差などの障害物をすり抜けて自由に移動することができます。

【フライスルー】



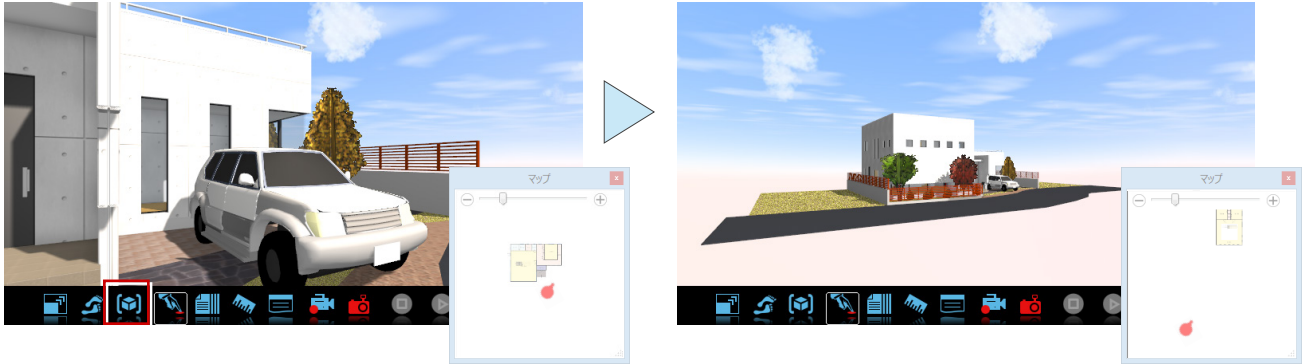
壁や柱を
すり抜けて

その先の部屋まで
前進し続ける




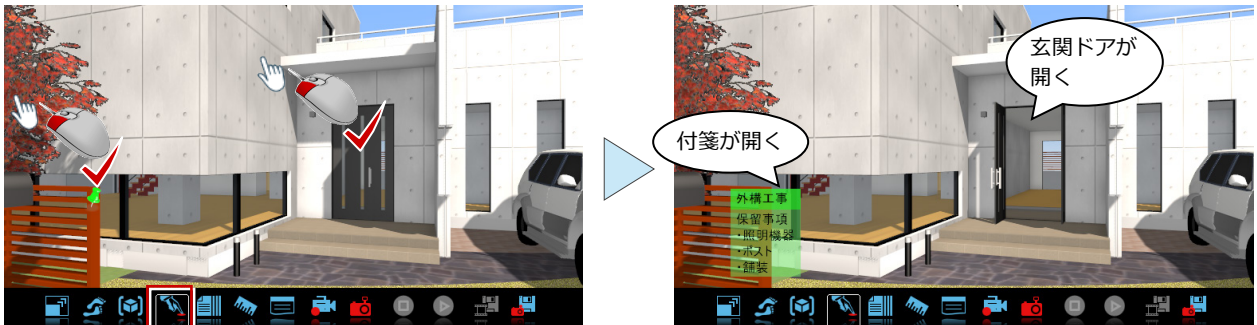
■ フィット

現在の視点方向のまま、データ全体が見渡せる範囲まで視点位置を移動させ、全データを表示します。




■ アクション

建具や部品をクリックして扉やドアを開閉したり、付箋の表示状態を切り替えたりします。アクションできる建具や部品にカーソルをあわせると、カーソル表示が  に変わります。



■ カタログ

仕上や建具などの部材をクリックして情報を表示します。表示する情報がある部材の場合、カーソルの表示が  に変わります。

※ Esc キーを押すと表示を終了します。



■ 計測

2点間をクリックして距離を表示します。表示される距離は以下の2種類です。

黄線：2点間の点間距離

赤線：1点目をクリックした位置と、2点目をクリックした面までの距離

※ Esc キーを押すと表示を終了します。



■ 付箋 (フルスクリーン)

付箋の表示/非表示を切り替えます。


■ 照明 (フルスクリーン)

照明の ON/OFF を切り替えます。

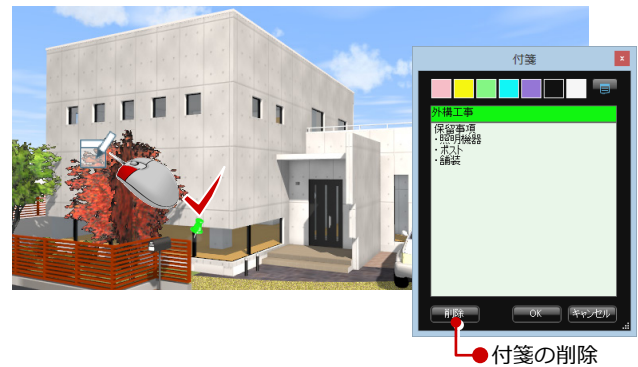
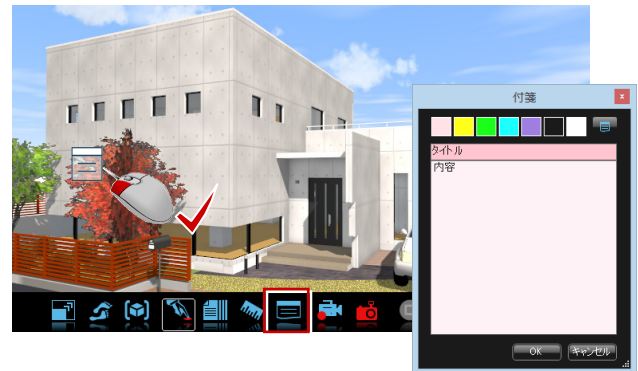
■ 付箋 (ウィンドウモード)

メモしておきたいことなどを書きとめておくことができます。



作成済みの付箋にマウスカーソルをあわせると、カーソル表示が  にかわります。この状態で付箋をクリックすると、付箋内容の編集や削除ができます。

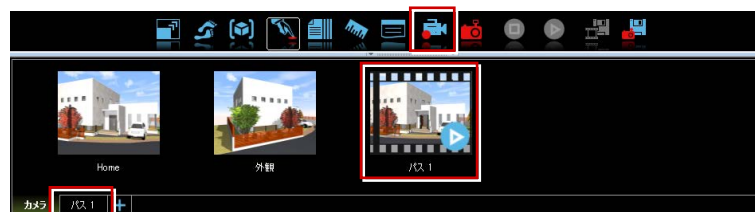
また、ドラッグで付箋を任意の位置へ移動することができます。



■ 連続コマ撮り (ウィンドウモード)

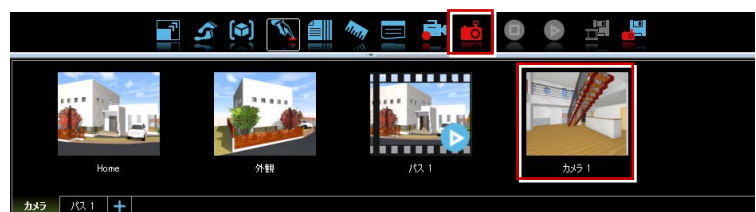
ウォークスルーの様子を録画します。録画を一時中止、または中止するには、再度「連続コマ撮り」をクリックします。

録画が完了すると、カメラパネルにパスが登録され、パスタブが作成されます。



■ カメラ登録 (ウィンドウモード)

カメラタブやパスに視点を登録します。



■ Play / Stop / Pause (ウィンドウモード)

パスを再生、停止、一時停止します。

フルスクリーンでパスを再生中の場合、ウインドウ下側に「停止」「一時停止」コマンドが表示されます。



■ ムービー出力 (ウィンドウモード)

パスを再生した動画を作成します。

※ 動画ファイル出力の詳細については、P.27 参照



動画の出力先フォルダを設定

「オプション」の「スナップショット・ムービー」で設定した出力フォルダが表示
ただし、「参照」をクリックして任意のフォルダに変更も可能

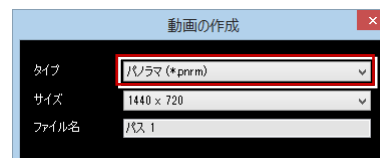
- 保存ファイル形式を選択
- 再生する動画のサイズを選択
- 作成するファイル名を設定
- 1秒間に書き換えるフレーム数を選択
- 値を高くすると画像が滑らかになるが、ファイルサイズが大きくなる
- 値を低くするとファイルサイズは小さくなるが、画像の滑らかさが軽減する
- AVI ファイルを出力する際、ファイル圧縮形式を選択

ATプレゼンデザイナーのHTML5コンテンツ対応のムービー出力が可能です。ただし、ARCHITREND ZERO から立体データを連携している場合は、ファイルの出力先がリアルウォーカーの「オプション」-「スナップショット・ムービー」で設定している出力フォルダとは異なります。ご注意ください。

- ・ ARCHITREND ZERO
データフォルダ内の「HTML5コンテンツ」-「Movie」フォルダ

「タイプ」で「パノラマ (*pnrm)」を選択した場合、ARCHI Box 上で閲覧可能なパノラマ動画を作成します。

- ※ 他タイプの動画に比べ、作成時間、ファイル容量が大きくなります。
- ※ 「2880×1440」サイズのパノラマ動画は、環境によっては作成・閲覧ができない場合があります。詳しくは、下記環境一覧を参照してください。




OS		パノラマ動画 出力			パノラマ動画 表示 (ARCHI Box for Win)		
		2880×1440	1920×960	1440×720	2880×1440	1920×960	1440×720
Win8.1	64	●	●	●	●	●	●
	32	×	●	●	●	●	●
Win8	64	●	●	●	●	●	●
	32	×	●	●	●	●	●
Win7	64	●	●	●	×	●	●
	32	×	●	●	×	●	●

■ スナップショット

ビューのイメージを出力し画像を作成します。出力先やファイル形式については、「オプション」の「スナップショット・ムービー」で変更します。

※ 画像ファイル出力の詳細については、P.27 参照

ファイル名はプログラム固定で、自動的に連番で付けられます。例えば、2014年9月1日に作成した場合、「20140901-001.jpg」「20140901-002.jpg」のように「日付-3桁連番.jpg」となります。

「オプション」の「スナップショット・ムービー」で「パノラマ」を選択した場合、コマンドの表示が  に変わります。

7 カメラパネルの機能

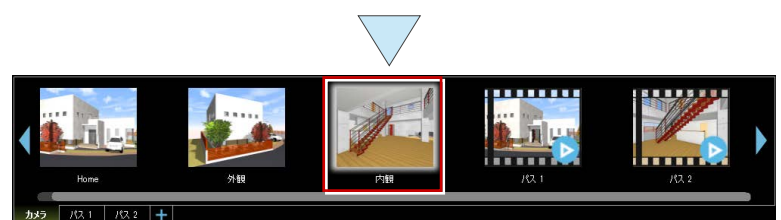
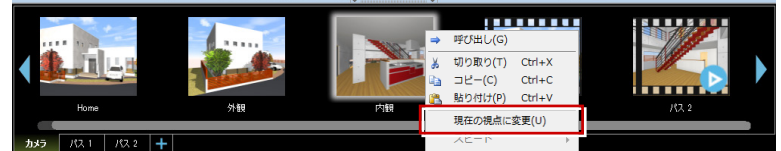
カメラパネルの機能を紹介します。



カメラタブ

カメラやパスの一覧が表示されます。サムネイルをドラッグして並び替えることもできます。サムネイルを選択して右クリックするとメニューが表示されます。メニューからコマンドを選択して、視点の呼び出し、カメラやパスのコピーや貼り付け、名前の変更などができます。

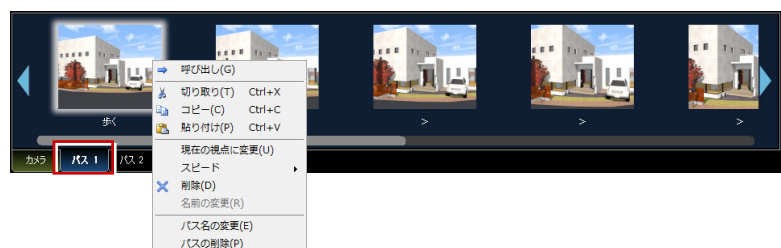
また、選択したカメラの視点を、現在表示しているビューの状態に変更することもできます。



パスタブ

録画したパスのカメラ一覧が表示されます。サムネイルをドラッグして並び替えると、再生順序を入れ替えることができます。サムネイルを選択して右クリックするとメニューが表示されます。メニューからコマンドを選択して、カメラのコピーや貼り付け、視点の変更ができます。また、パスの名称変更や削除も可能です。

※ パスの再生スピードの編集については、次ページ参照

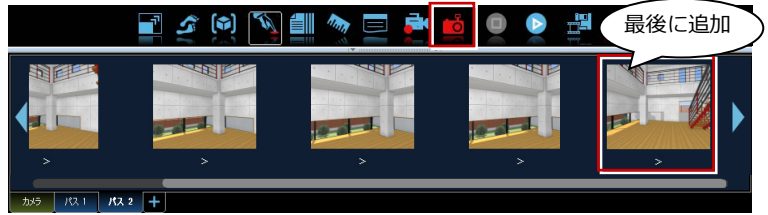


サムネイルをダブルクリック、または、サムネイルを選択してEnterキーを押しても、カメラ視点の決定ができます。また、カメラやパスの削除はDeleteキーでも行えます。

補足 パスの編集

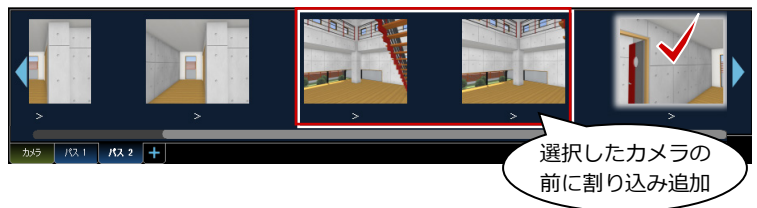
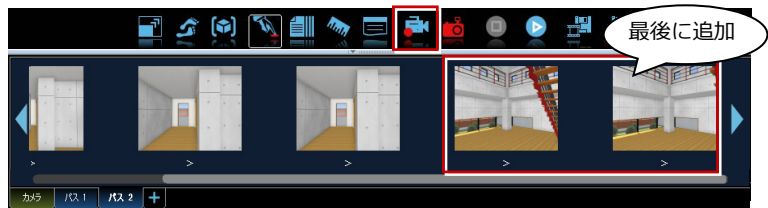
・カメラを追加する

「カメラ登録」をクリックしてパスにカメラを追加できます。追加位置の指定がない場合は、パスの最後に新たなカメラが追加され、追加する位置を指定した場合は、指定したカメラの前に割り込み追加されます。



・パスを追加する

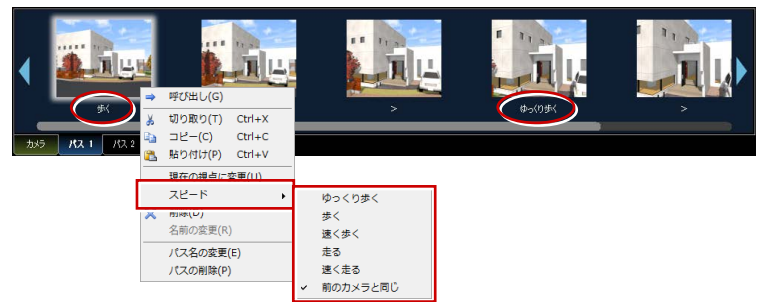
「連続コマ撮り」をクリックしてパスを追加録画できます。追加位置の指定がない場合は、パスの最後に新たに録画したパスが追加され、追加する位置を指定した場合は、指定したカメラの前に割りこみ追加されます。



・パスの再生速度を変更する

サムネイルを選択して右クリックしメニューから「スピード」を選択します。「ゆっくり歩く」～「速く走る」の5段階から再生速度を選択できます。

再生速度は途中で変更することもできます。特に指定がない場合（「>」のとき）は、前のカメラと同じ速さで再生します。



8

プルダウンメニューの機能

プルダウンメニューの機能について紹介します。

メニュー	コマンド	ショートカットキー	機能
ファイル	開く	Ctrl+O	作業中のデータを閉じて、別のデータを開きます。
	上書き保存	Ctrl+S	作業中のデータを上書き保存します。
	名前を付けて保存		作業中のモデルデータを別の名前で保存します。
	EXE 形式でエクスポート		作業中のモデルデータを EXE 形式で出力します。※下記参照
	DVD/CD イメージを作成		エクスポートした EXE ファイルを CD_image フォルダにコピー保存します。※次ページ参照
	オプション		リアルウォーカーの環境や描画に関するオプションを変更します。
	終了		リアルウォーカーを終了します。データが更新されている場合は、保存確認のメッセージが表示されます。
編集	元に戻す	Ctrl+Z	直前の操作を元に戻します。※「3D カタログ」「Archi Master」タブで有効です。
	やり直す	Ctrl+Y	直前の操作をやり直します。※「3D カタログ」「Archi Master」タブで有効です。
表示	システムビュー		システムカメラに切り替えます。建物を前後、上下、左右から確認できます。
	レンズ		カメラのレンズを切り替えます。ウォークスルーする場所に応じて視野角を変更したり、視点が外観・内観で切り替わったときに、視野角が自動的に切り替わるように設定できます。
	アスペクト比		ビューのサイズを変更します。
	付箋を表示		付箋の表示/非表示を切り替えます。
	マップを表示	F2	マップの表示/非表示を切り替えます。
	フルスクリーン	F4	フルスクリーンに切り替えます。コマンドバーの  と同じ機能です。※P.17 参照
ヘルプ	クイックヘルプ	F1	ウォークスルーの基本操作を表示します。
	機能ガイド		リアルウォーカーの機能ガイド (PDF ファイル) を開きます。
	FC コンシェルジュ		FC コンシェルジュを開きます。
	リアルウォーカーについて		リアルウォーカーのバージョン情報、ユーザー ID を確認できます。プロダクトの設定内容やシステム情報の確認も可能です。

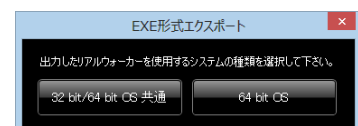
EXE 形式でエクスポート

リアルウォーカーがインストールされていないコンピュータでウォークスルーが体験できるように、モデルデータを EXE 形式で出力します。出力した EXE ファイルを CD や DVD に書き込み、別のコンピュータで使用します。

- ※ CD や DVD に書き込む手順については、次ページを参照してください。
- ※ 出力したデータでは、ベイキング、素材変更、連続コマ撮り、カメラ登録、ムービー出力、スナップショットなどの機能を使用することはできません。



64 ビット版プログラムがインストールされている場合は、右図の確認画面が表示されます。出力した EXE ファイルを使用するコンピュータの OS の種類がわからない場合は、「32bit/64bit OS 共通」を選択してください。



DVD/CD イメージを作成

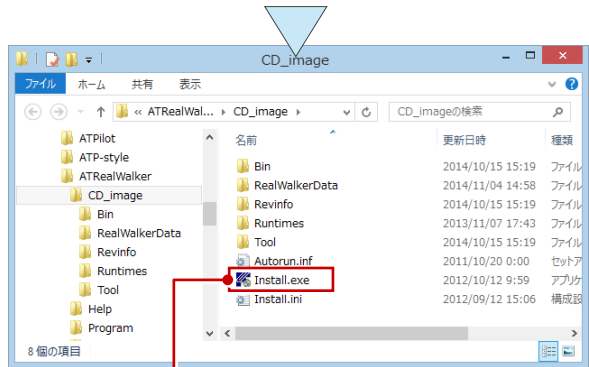
エクスポートした EXE ファイルを別のコンピュータでウォークスルーできるように、CD や DVD に書き込むための CD イメージを作成します。

- 1 EXE ファイルが保存されているフォルダを確認し、書き込む EXE ファイルにチェックを付けます。
- 2 「作成」をクリックします。
「RealWalkerData」フォルダに EXE ファイルがコピー保存されます。

Windows 機能やライティングソフトで、「CD_image」フォルダ内の全てのファイルを CD もしくは DVD にコピーしましょう。

※ 別のコンピュータでウォークスルーする場合、リアルウォーカーのインストールは必要ありません (P.23 参照)。

「オプション」の「スナップショット・ムービー」で設定した出力フォルダが表示されます。「参照」をクリックして任意のフォルダに変更できます。



CD もしくは DVD にコピーした後、「Install.exe」をクリックすると右図の画面が表示されます。「はじめにお読みください」に従ってウォークスルーデータを開いてみましょう。

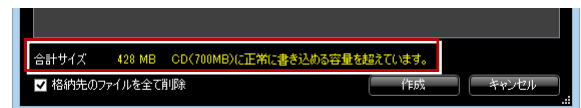


補足 書き込み可能な EXE ファイルの合計サイズ

CD や DVD には、EXE ファイル以外にウォークスルーするためのシステムファイル等も書き込まれるため、書き込み可能な EXE ファイルの合計サイズは、以下の通りとなります。

- CD (650MB) : 300MB
- CD (700MB) : 350MB
- DVD (4.7GB) : 4.0GB

容量が制限を超えると表示色が変わり、メッセージが表示されます。ご注意ください。



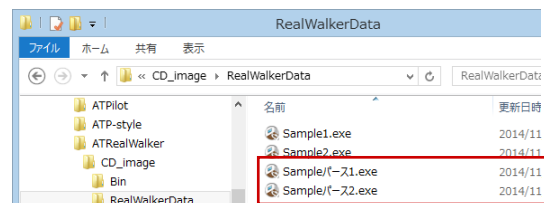
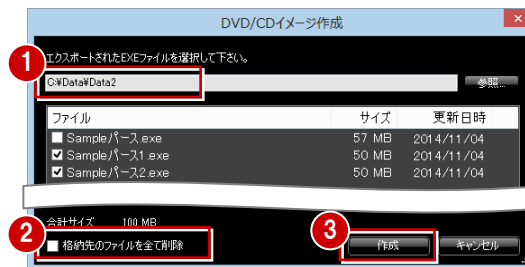
補足 別のフォルダに出力した EXE ファイルを追加登録したい場合

CD イメージを作成後、再度「DVD/CD イメージ作成」を開き以下の手順で行います。

- 1 「参照」をクリックして別フォルダを指定します。
- 2 「格納先のファイルを全て削除」のチェックをはずします。
- 3 追加する EXE ファイルにチェックをつけ、「作成」をクリックします。

作成済みの「RealWalkerData」フォルダに、選択した EXE ファイルが追加保存されます。

※ 「RealWalkerData」フォルダに同じ名前の EXE ファイルがある場合は、データが上書き保存されます。ご注意ください。



9 オプションの機能

オプションの機能について紹介します。

フルスクリーン

フルスクリーンに関するオプションを変更します。

■ アダプタ

使用するディスプレイアダプタを変更します。

■ 解像度

リアルウォーカーの画面の解像度を変更します。

リアルウォーカーの画面の解像度には、Windowsの「画面の解像度」ではなく、この設定が有効です。ただし、Windowsの「画面の解像度」の設定より解像度を高にした場合は、フルスクリーンで表示できません。ご注意ください。

■ ユーザーインターフェースのサイズ

フルスクリーンのときに表示されるコマンドバーやマップのサイズを変更します。デフォルトは75%です。

■ マップを表示する

このチェックを付けると、フルスクリーンのときにマップを表示します。



※「リアルウォーカー3D」をご購入されている方へ

「リアルウォーカー3D」をお使いの場合は、右図のオプションも表示されます。

■ 立体視を有効にする

リアルウォーカーのビューを3Dテレビなどで立体視できるようにするには、このチェックを付けます。ただし、お使いのコンピュータに立体視に必要なシステム環境がない場合は、この設定は変更できません。

■ 視野の整合

立体視の視野をより現実に近い状態にするには、このチェックを付けて、立体視を映すディスプレイのサイズ、ディスプレイまでの距離、ディスプレイ下端からの目線の高さを設定します。目線の高さは、「ガイド」の目盛りを利用すると設定しやすいです。



コントローラー

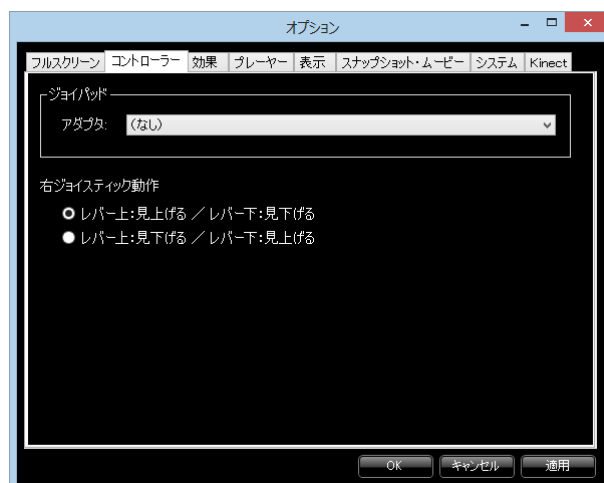
■ ジョイパッド

ジョイパッドを使用してウォークスルーを操作するには、「アダプタ」でコントローラーまたは接続キッドの種類を選択します。

※ 対応機種については、P.29「【付録】 入力デバイス」を参照してください。

■ 右ジョイスティック動作

ジョイスティックの右レバーを上下に動かしたときの視線の動きを変更します。



効果

よりリアルなウォークスルーを実現するためのオプションを変更します。

■ サウンドを有効にする

このチェックを付けると、次のような場面で効果音が有効になります。

建具の開閉、スイッチの ON/OFF、雨、風（曇り）、フルスクリーン/ウィンドウモード、カメラ切替、カタログ、計測、連続コマ撮り、カメラ登録、Play、Stop、スナップショットなど

■ カメラ切替時、アニメーションを有効にする

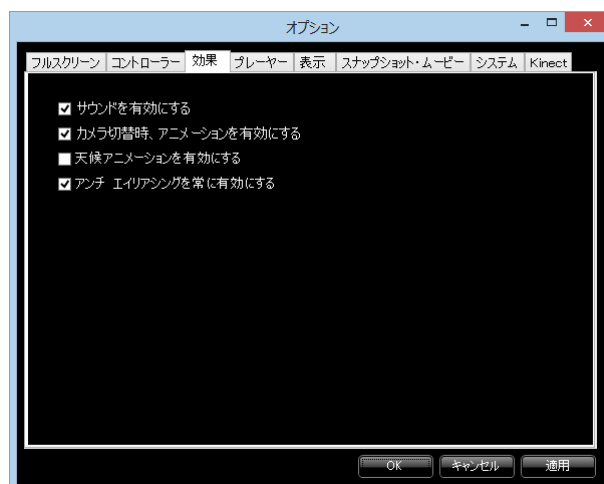
このチェックを付けると、カメラ切替時、次の表示へ移る様子がアニメーションで表現されます。

■ 天候アニメーションを有効にする

このチェックを付けると、天候アニメーションが有効になり、雲の流れる様子や雨、雪が降る様子が表現されます。

■ アンチエイリアシングを常に有効にする

このチェックを付けると、ウォークスルーの操作中も立体の縁などのギザギザが常になめらかに表現されます。ウォークスルーの動作速度を優先させたい場合など、一時的に設定を無効にしたい場合は、このチェックをはずします。



プレイヤー

プレイヤーの追加や編集を行います。

新しいプレイヤーを追加するには、「追加」をクリックして、プレイヤーの名称や身長などを設定します。

既存のプレイヤーの情報を変更するには、対象の行を選択して「編集」をクリックします。

一覧での表示順を変更するには、対象の行を選択して「上へ」または「下へ」で移動します。

プレイヤーの情報をデフォルトに戻すには、「リセット」をクリックします。





表示

■ カタログ表示項目

カタログに表示する項目を選択します。

■ フォント

カタログ、計測、付箋の表示で使用されるフォントを変更します。また、フォントサイズを大きくする場合は  を、小さくする場合は  を選択します。



スナップショット・ムービー

■ 出力フォルダ

スナップショットした画像ファイルや、ムービー出力した動画ファイルの保存場所を変更します。

■ 終了時に出力フォルダを開く

リアルウォーカー終了時に、出力フォルダを開くには、このチェックを付けます。

■ 作成後、プレビューする

コマンド実行後、出力した画像や動画を確認するには、このチェックを付けます。



※「パノラマ」を選択している場合はプレビューされません。

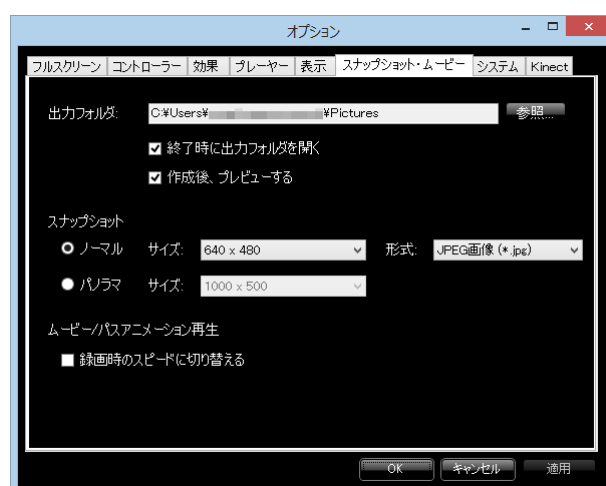
■ スナップショット (ノーマル / パノラマ)

スナップショットで出力する画像のタイプやサイズ、ファイル形式を変更します。

■ ムービー／パスアニメーション再生

ムービーやパスの再生スピードを、録画時の速度で再生・出力するには、「録画時のスピードに切り替える」にチェックを付けます。

チェックが入っている場合、コマンドの表示が変わります。(Play  / ムービー出力 )



システム

オンボード PC (intel4000 以上) でリアルウォーカーを使用したい場合、以下の設定のチェックを外します。機能の一部が制限されますが、リアルウォーカーでのウォークスルーが可能です。

■ 天候アニメーションの設定を有効にする

雨や雪など天候アニメーション表現と雲の表現の ON/OFF を設定します。

■ 太陽光を ON にする

太陽光の ON/OFF と、影描画時の解像度を設定します。

■ アンチエイリアシング設定を有効にする

立体の縁などが滑らかに表現されるアンチエイリアシング効果の ON/OFF を設定します。

以下はバックアップファイルに関する設定です。

■ 自動保存を行う

このチェックを付けると、指定した間隔（分）で自動的にバックアップファイルが保存されます。

バックアップファイルは、リアルウォーカーが正常終了すると自動的に削除されます。起動中にコンピュータからの応答がなくなったり、電源が突然落ちたりした場合は、次回リアルウォーカーを起動した時、このバックアップファイルを開くことができます。

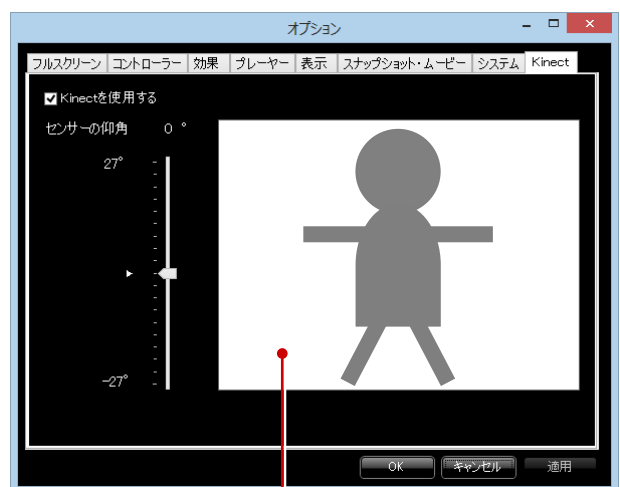
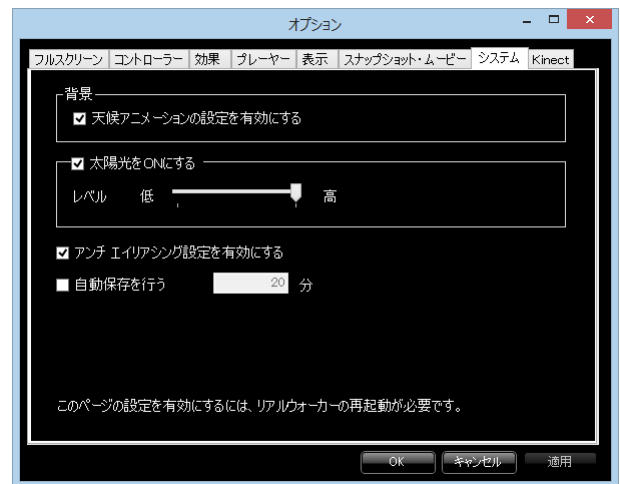
Kinect

■ Kinect を使用する

ジェスチャーする人物がモニターに収まるように立ち位置を調整します。また、上下の角度については「センサーの仰角」を設定して微調整します。

Kinect コントローラーの使用を中止する場合は「Kinect を使用する」を OFF にします。

- ※ Kinect コントローラーが接続されていない場合、または電源が入っていない場合は、この設定はできません。
- ※ リアルウォーカーでは、Kinect for Windows の使用を推奨しています。
- ※ 立ち位置を調整する際は、Kinect コントローラーから 1.5~2 m 程度離れ、かつ Kinect コントローラーに対して水平に立つようにしてください。



● センターが感知した画像が表示されます。

付録 入力デバイス

リアルウォーカーの入力デバイス一覧です。

入力デバイス	対応機種
USB 接続キット	エスケイネット社製 SMART JOY PAD 3 エスケイネット社製 SMART JOY PAD 3Plus
	エレコム社製 USBtoPS ゲームパッドコンバータ JC-PS101U エレコム社製 USBtoPS ゲームパッドコンバータ JC-PS102U エレコム社製 USBtoPS ゲームパッドコンバータ 2 JC-PS201U エレコム社製 USBtoPS ゲームパッドコンバータ 2 JC-PS202U エレコム社製 PS3 コントローラ対応ゲームパッドコンバータ JC-PS301U エレコム社製 PS3 コントローラ対応ゲームパッドコンバータ JC-PS302U
	サンワサプライ社製 USB ゲームパッドコンバータ JY-PSUAD1 サンワサプライ社製 USB ゲームパッドコンバータ JY-PSUAD2
	バッファロー社製 ゲームパッドコンバータ BGC-UPS101 バッファロー社製 ゲームパッドコンバータ BGC-UPS201
コントローラ (USB 接続キット不要)	エレコム社製 ゲームパッド JC-U912F エレコム社製 ゲームパッド JC-U912V エレコム社製 ゲームパッド JC-U1012F エレコム社製 ゲームパッド JC-U1012V エレコム社製 ゲームパッド JC-U1112V エレコム社製 ゲームパッド JC-U2312F
	サンワサプライ社製 USB ゲームパッド JY-P58U サンワサプライ社製 USB ゲームパッド JY-P62U サンワサプライ社製 USB ゲームパッド JY-P72U サンワサプライ社製 USB ゲームパッド JY-PFFU
	シグマ社製 ファランクスパッド “撃”AN2PAD シグマ社製 ファランクスパッド “龍”AN2PADS
	バッファロー社製 USB ゲームパッド BGC-UCF1201 バッファロー社製 USB ゲームパッド BGC-UCF1601 バッファロー社製 USB ゲームパッド BSGPCP1201
	マイクロソフト社製 Xbox 360 Controller for Windows
	ロジクール社製 PC GameController GPX-500 ロジクール社製 コードレス ランブルパッド 2 GPW-600 ロジクール社製 ワイヤレス ゲームパッド F710