

ARCHITREND

操作ガイド

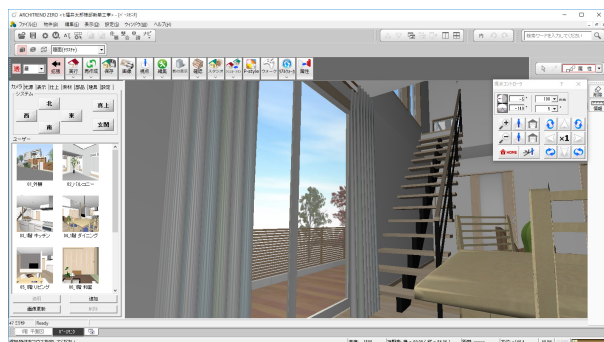
1 ARCHITREND VR データの作成	2	アクションコマンド	13
視点を登録する	2	建具開閉、部品アニメーション	13
背景・光源を確認する	3	照明 ON/OFF	14
部品・建具の入替候補を設定する	4	カタログ表示	14
素材の入替候補を設定する	5	建材入替	15
使用する素材入替マスタを設定する	6	撮影	15
部品・建具の入替候補を確認する	7	計測	16
VR データを作成する	7	立ち位置表示	16
2 ARCHITREND VR の起動	8	プラン変更	17
Steam VR を起動する (HTC Vive の場合のみ)	8	ビューワーの終了	17
ホーム画面を起動する	8	4 HTC Vive/Windows MR	
ビューワーを起動する	8	コントローラの操作	18
オプションの設定	9	HTC Vive コントローラ	18
3 ビューワーの機能	10	Windows MR コントローラ	18
プラン一覧	10	各コマンドのコントローラ制御一覧	19
テレポートモード	10	5 Xbox One コントローラの操作	20
模型モード	11		
シーン切替	11		
リンク	12		

1 ARCHITREND VR データの作成

ARCHITREND VR（以降、ATVR）は、バーチャルリアリティ対応のヘッドマウントディスプレイを使って、ZERO で設計した建物、室内を確認できるバーチャル空間体感システムです。

ATVR のデータは、ZERO のパースモニタまたはパーススタジオから作成します。

ATVR で建材入替やシーン切替を行うには、あらかじめ ZERO 側で設定を行ってから VR データを作成します。



- パースの作成（パースモニタ・パーススタジオ）
 - ・視点の設定、ユーザーカメラ登録
 - ・背景・光源の設定
- 部品・建具の入替候補を設定
- 素材の入替候補を設定（3D カタログマスタ）
- 使用する素材入替マスタを設定
- VR データの作成



- 外観や室内空間の体感
- ドアやサッシの開き勝手を確認
- 照明 ON/OFF で照明の位置や調光イメージを確認
- 朝・昼・夜のシーン切り替え
- 素材の張り替え
- ドアやサッシ、住設機器の入れ替え など

視点を登録する

ATVR データ作成時、1 カ所以上のユーザーカメラが必要です。

パースモニタまたはパーススタジオの拡張画面の「カメラ」タブを開いて、ユーザーカメラを登録しておきましょう。



【ZERO の「カメラ」タブ】



【ATVR の視点一覧】

※ パースモニタの場合は、ユーザーカメラが未登録でも、システムカメラ（内観）を出力（⇒ P.7 参照）することで ATVR データを作成できます。

ATVR の視点一覧は、ZERO で登録したカメラ名称を表示します。視点の並び順を指定したい場合は、カメラ名称に番号を設定する必要があります。ただし、建物外にカメラ登録した場合は、外構カメラとして最上位に表示されます。

背景・光源を確認する

ATVR では、朝・昼・夜のシーン切替が可能です。
シーンに連携する太陽光などの設定を確認しておきましょう。

パーススタジオから VR データ出力した場合は、
シーン切替に「カレント」が存在します。
パースモニタから出力した場合は、「朝」「昼」「夜」のみです。



【ATVR のシーン切替】

■ 背景

背景を「イメージ」以外に設定している場合は、ATVR の背景に連携します。「イメージ」の場合は、ATVR 固定の背景になります。

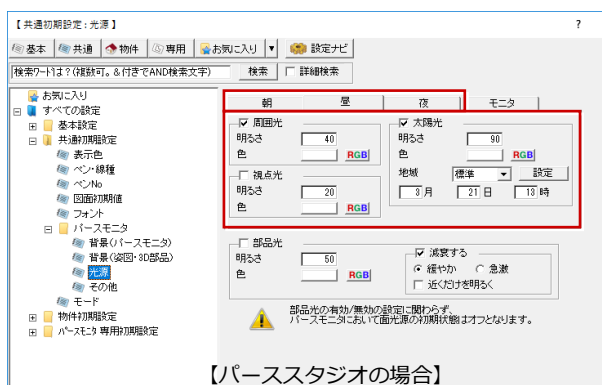
- ※ パースモニタの背景は、「共通初期設定：パースモニター-背景（パースモニタ）」で設定します。
- ※ パーススタジオのカレントの背景は、拡張画面の「設定」タブで設定します。朝、昼、夜の背景は、「共通初期設定：パースモニター-背景（パースモニタ）」の設定が連携します。



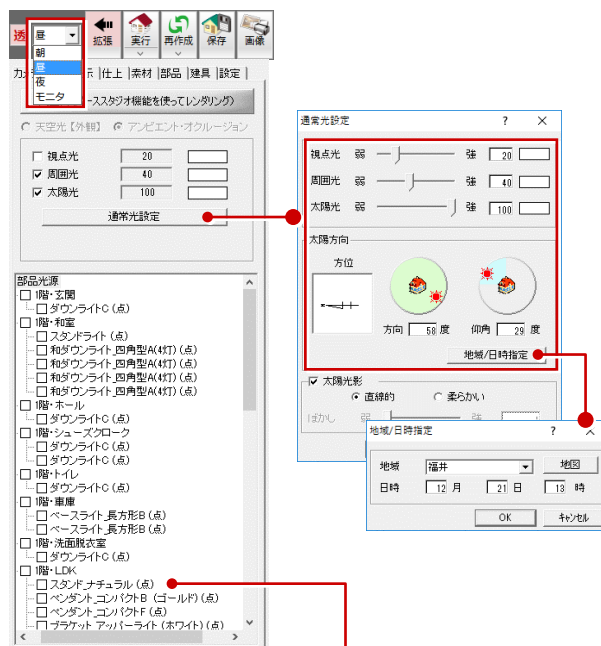
■ 太陽光などの情報

太陽の方向と、視点光・周囲光・太陽光の明るさ、色が ATVR のシーンに連携します。

- ※ パースモニタの場合は、「朝」「昼」「夜」のモードの通常光設定から連携します。
- ※ パーススタジオの場合は、「共通初期設定：パースモニター-光源」の朝、昼、夜の設定が連携します。拡張画面の「光源」タブの設定はシーンの「カレント」に連携します。



【パーススタジオの場合】

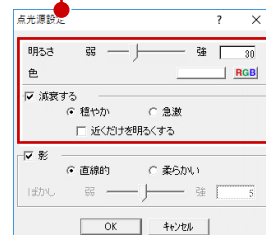


【パースモニタの場合】

■ 部品光源

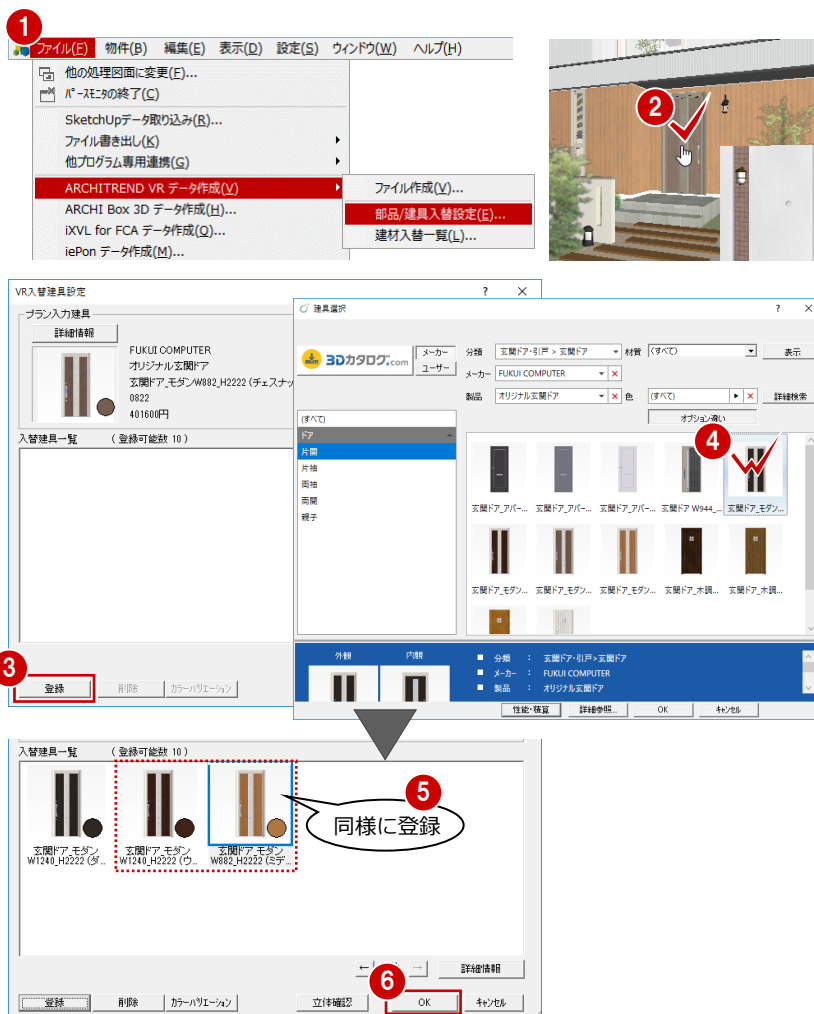
立体データ内にある照明（部品光源）が連携し、夜のシーンでは照明が点灯します。

- ※ 拡張画面の「光源」タブの ON/OFF 状態に関わらず連携します。
- ※ 点光源、スポット光源が対象で、面光源、線光源は対象外です。
- ※ 明るさ、色、減衰状態の設定が連携します（影は無効）。



部品・建具の入替候補を設定する

- 1 「ファイル」メニューから「ARCHITREND VR データ作成」の「部品/建具入替設定」を選びます。
- 2 対象となる部品または建具をクリックします。
- 3 「VR 入替部品（建具）設定」ダイアログの「登録」をクリックします。
- 4 「部品（建具）選択」ダイアログから入替候補を選びます。
- 5 続けて「登録」をクリックし、他の候補も設定します。
- 6 「OK」をクリックします。
- 7 同様にして、入替を行いたい部品・建具すべてに入替候補を設定します。



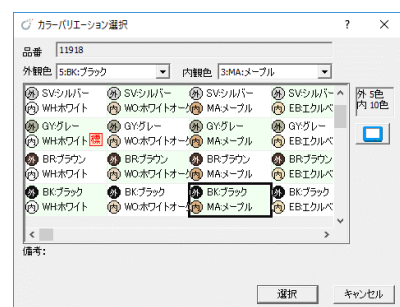
部品・建具の入替設定について

- ・ 入替候補を設定できるのは 3D カタログ建材のみです（AM および AT 建材は不可）。
- ・ マークが表示される部材には入替候補を設定できません。
- ・ 入替候補は、1 部材に対して 10 個までです。
- ・ 入替候補が多いほど、出力時に時間を要します。

入替設定ダイアログの機能



カラーバリエーションに登録されている別の色に入れ替えます。



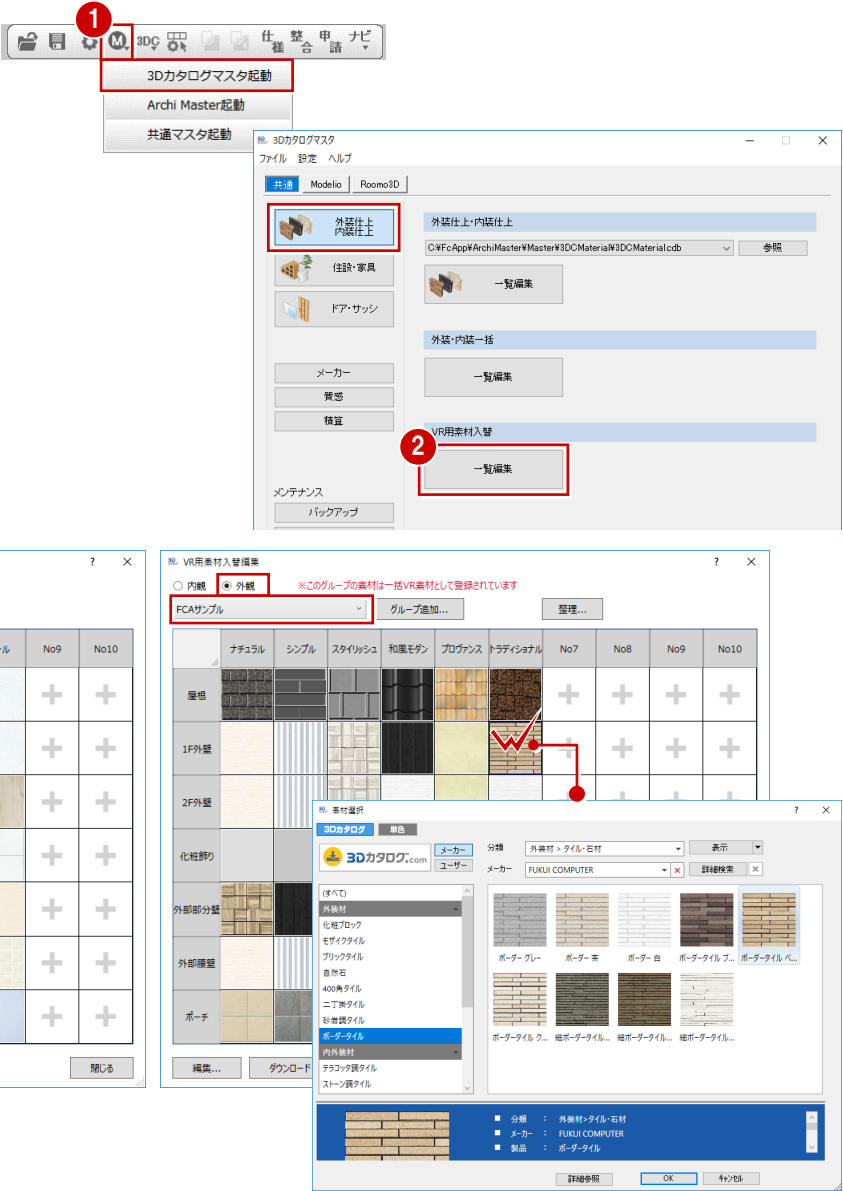
ATVR データ作成前に、パースモニタ・パーススタジオ上で入替の確認ができます。



素材の入替候補を設定する

素材の入替候補は 3D カタログマスタで設定します。

- 1 「建材マスタ起動」メニューから「3D カタログマスタ起動」を選びます。
- 2 「外装仕上・内装仕上」の「VR 用素材入替」の「一覧編集」をクリックします。
- 3 「内観／外観」「マスタグループ」を切り替えて、入替素材を確認します。
変更する場合は、素材をダブルクリックします。



素材の入替設定について

- 入替候補は、1 マスタグループにつき、内観、外観の各部位ごとに 10 個まで設定できます。
- 3D カタログ素材または単色から選択します（AM 素材は不可）。
- 各部位の左→右の順に ATVR で入れ替わります。

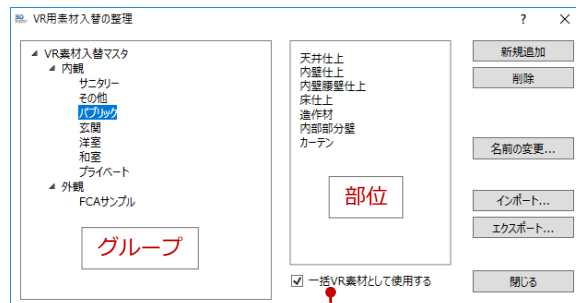
※ 内観、外観の各部位の対象は次のとおりです。

内観	天井	天井、鉛直天井
	内壁	内壁（ニッチ奥面・側面含む）
	内壁腰壁	内壁腰壁
	床	床
	造作材	天井廻縁、見切縁、巾木、柱、長押、鴨居、敷居、カウンター、ニッチカウンター、階段
	内部部分壁	内壁部分目地
	カーテン	カーテン（シンボル）、ロールスクリーン、ブラインド、シェード
外観	屋根	屋根（棟瓦、けらば瓦含む）
	1F 外壁	1 階外壁（妻壁含む）、バルコニー
	2F 外壁	2 階以上外壁（妻壁含む）、バルコニー
	化粧飾り	モール、付梁、付柱、付土台、手摺、コーナー飾り
	外部部分壁	外壁部分目地
	外部腰壁	外壁腰壁
	ポーチ	ポーチ

VR 用素材入替編集ダイアログの機能



登録した素材入替のグループをメンテナンスします。素材入替の設定をファイル (.czvrn) に出力したり、取り込むことも可能です。

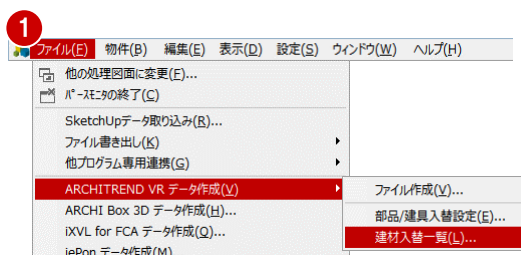


ATVR で入替を行う際に、一括入替対象 (⇒下記参照) のマスタとする場合は ON にします。OFF の場合は、個別入替のマスタとなります。
※ ATVR 側で一括・個別の切替はできません。

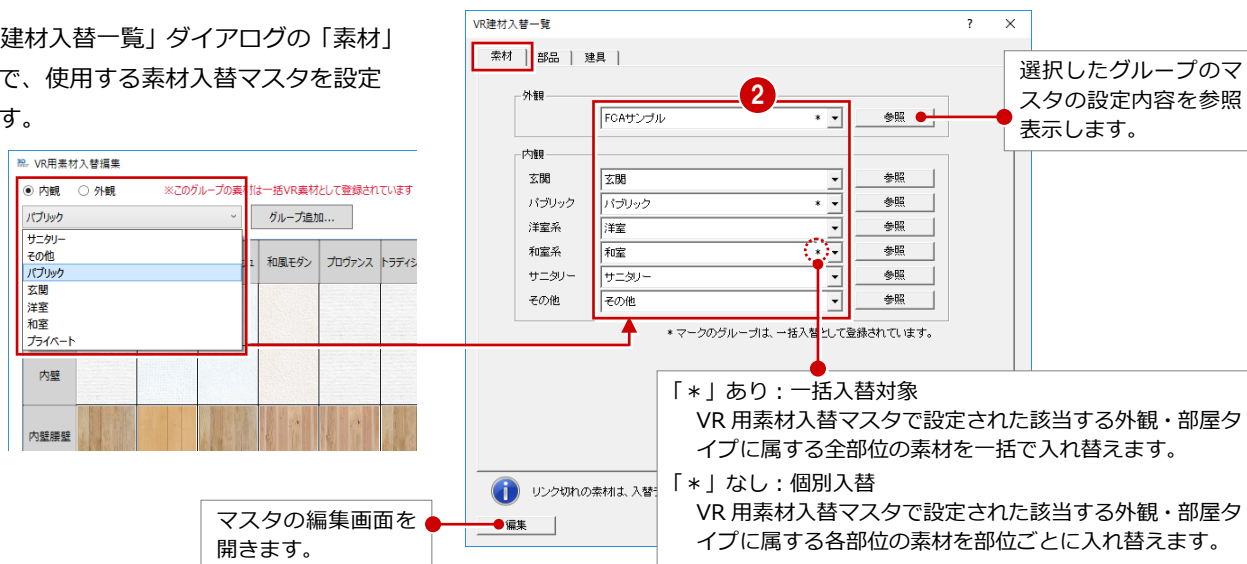
使用する素材入替マスタを設定する

ZERO に戻り、外観および部屋グループごとに、使用する素材入替マスタを設定します。

① 「ファイル」メニューから「ARCHITREND VR データ作成」の「建材入替一覧」を選びます。



② 「VR 建材入替一覧」ダイアログの「素材」タブで、使用する素材入替マスタを設定します。



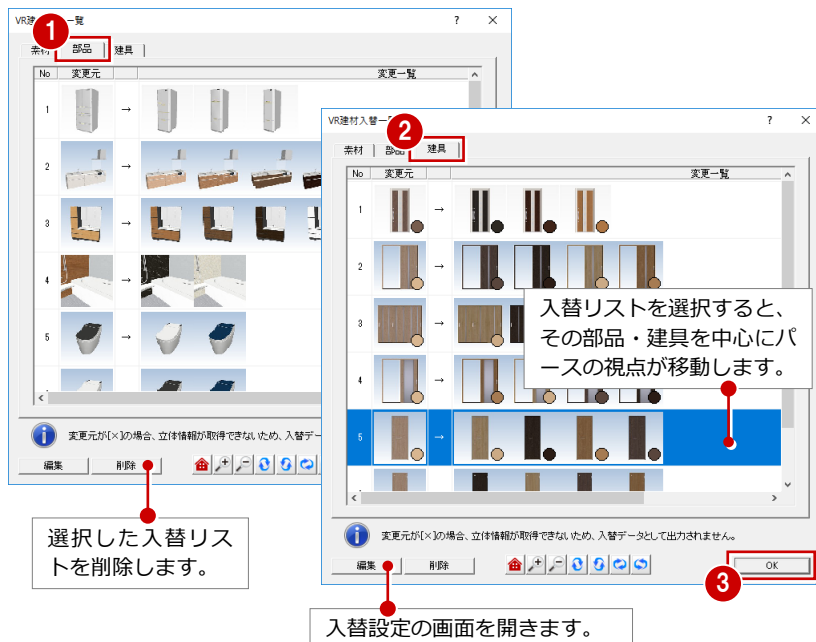
内観の部屋グループについて

部屋グループに属する ZERO の部屋タイプは次のとおりです。

玄関	玄関、勝手口
パブリック	ホール・廊下、食事室、居間、台所、階段室、吹抜、小屋裏収納
洋室系	洋室、寝室、子供室、書斎、収納、ウォークインクローゼット
和室系	和室、縁側、床の間・仏間、押入
サニタリー	便所、浴室 (ユニットバス)、浴室 (在来)、脱衣室、洗面所
その他	その他、バルコニー (製作)、バルコニー (既製)、共有ホール・廊下、共有階段、車庫等

部品・建具の入替候補を確認する

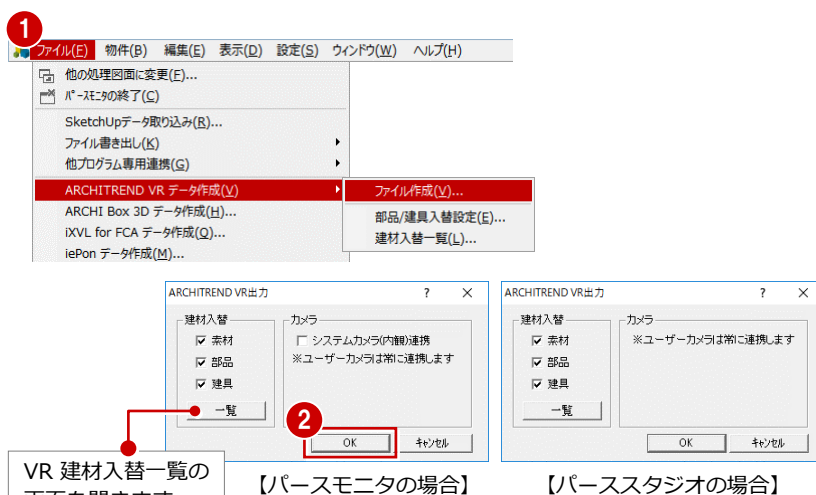
- 「VR 建材入替一覧」ダイアログの「部品」「建具」タブをクリックします。
「部品/建具入替設定」で設定した入替リストが表示されます。
- 確認したら、「OK」をクリックします。



VR データを作成する

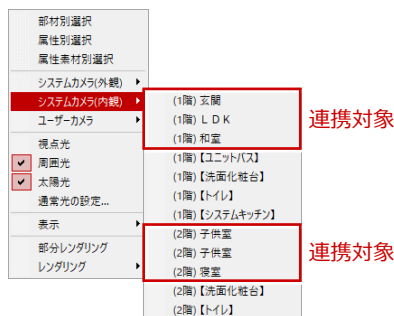
- 「ファイル」メニューから「ARCHITREND VR データ作成」の「ファイル作成」を選びます。
- 「VR 建材入替出力」ダイアログで建材入替を行う対象を ON にして、「OK」をクリックします。
- 出力先のフォルダとファイル名を指定して、「保存」をクリックします。

※ 初期値では、ARCHITREND ZERO のデータフォルダ内の「プレゼン」フォルダに保存されます。ファイルの拡張子は fcaxvr です。

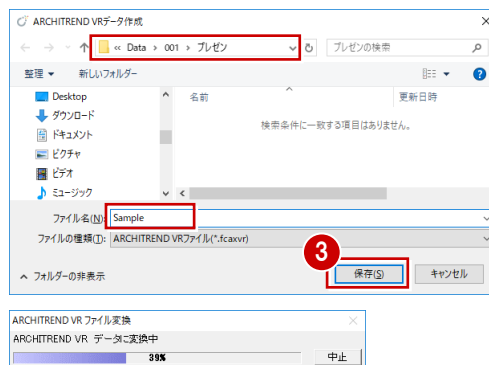


システムカメラ（内観）連携

パースモニタの場合、「システムカメラ（内観）連携」を ON にしてデータ作成すると、ユーザーカメラに加え、システムカメラ（内観）の視点も ATVR に出力されます。
システムカメラ（内観）のうち、連携するのは居室カメラで、住設機器カメラ（名称が【 】）は対象外です。



- 居室カメラは、部屋属性の「部屋タイプ」が「玄関」「食卓」「居間」「台所」「洋室」「和室」「寝室」「子供室」の部屋に自動登録されます。
- ユーザーカメラが未登録のときは、「システムカメラ（内観）連携」のチェックが自動的に ON になります。



2 ARCHITREND VR の起動

ご使用になる前に

本アプリケーションは、13 歳未満の使用を推奨していません。
ヘッドマウントディスプレイの使用に際し、メーカーごとに年齢制限がありますのでご確認ください。

Steam VR を起動する (HTC Vive の場合のみ)

ショートカットの「Steam VR」を実行して、パネルの表示が「利用可能」となっていることを確認します。



※ 利用不可と表示された場合は、接続の確認、およびヘッドマウントやコントローラがベースステーションにて感知される場所にあるか確認してください。

ホーム画面を起動する

デスクトップ上の「ARCHITREND VR」アイコンをダブルクリックすると、ホーム画面が起動します。

作成した VR データをビューするには、以下のいずれかの方法にて準備します。

■ ホーム画面の「データフォルダー」に表示されたフォルダーに VR データを格納する場合

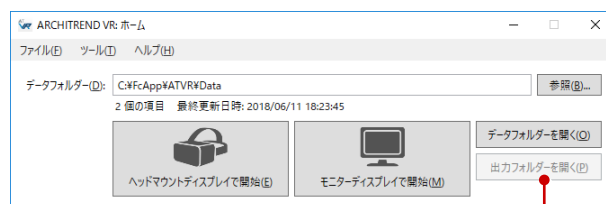
「データフォルダーを開く」をクリックして、開いた場所に VR データをコピーします。

■ 任意の場所に格納した VR データを開く場合

「参照」をクリックして、そのフォルダーを指定します。ホーム画面終了時に変更内容の確認があり、保存した場合は次回もそのフォルダーを参照します。

※ 作成した VR データ（.fcaxvr）をダブルクリックしても起動できません。

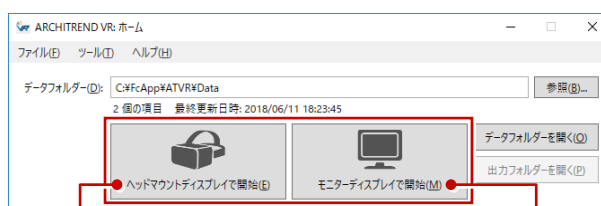
※ 終了は、「ファイル」メニューから「終了」をクリックするか、ホーム画面右上の「×」をクリックします。



VR 画面を撮影した画像の保存先を開きます。
⇒ P.15 参照

ビューワーを起動する

「ヘッドマウントディスプレイで開始」「モニターディスプレイで開始」のいずれかを選びます。



ヘッドマウントディスプレイ（Vive/Oculus/MR）のデバイスが正常に接続されている場合のみ使用可能です。ドライバや接続に問題があるなど、正常動作ができないと判断された場合はエラーが表示されビューできません。なお、ヘッドマウントディスプレイ使用中は、モニターディスプレイでもビュー可能です（この場合のモニター側の表示は若干粗くなります）。

モニターディスプレイでのみ表示されるモードです。視点高は 1500 mm 固定で表示します。ヘッドマウントディスプレイが接続されていない PC 環境でもモニター上でのビューが可能です。手軽に VR データを確認する際にご利用ください。

タイトル画面の「ファイルを開く」を選ぶとビューワーが起動します。



オプションの設定

「ツール」の「オプション」から、操作環境に関する設定が行えます。

■ 全般

ホーム画面を起動したときに、最初に表示されるデータフォルダーを設定します。

■ 機能 ※ は Vive/MR コントローラで使用する設定です。

- ・「アクション」：画面上に表示されるアクションコマンドの表示／非表示を設定します。
- ・「自由度の高い移動」※：テレポートや釣り竿による移動のときに、ユーザーの立ち位置を基準にするときは ON にします。ルームスケールの中心を基準にするときは OFF にします。
- ・「製品名を表示」：仕様コマンド実行時に、カタログ情報を表示するかどうかを設定します。

■ スケール

- ・「移動距離」※：釣り竿で移動するときの最大移動距離を設定します。
- ・「ポインターの長さ」※：ポインターまたは仕様コマンド実行時の右手のポインターの最大照射距離を設定します。
- ・「模型の幅・高さ」：模型モード時の模型の表示サイズと表示する高さを設定します。
- ・「重力」：落下時のスピードに影響します。小さい値にするとゆっくり落ちます。

■ グラフィックス

VR 描画がスムーズに行えないとき、設定値を下げることで改善場合があります。通常は推奨の設定を使用します。

■ 入力

マウスと、Xbox one コントローラのスティックの感度を設定します。

■ ヘッドマウントディスプレイ

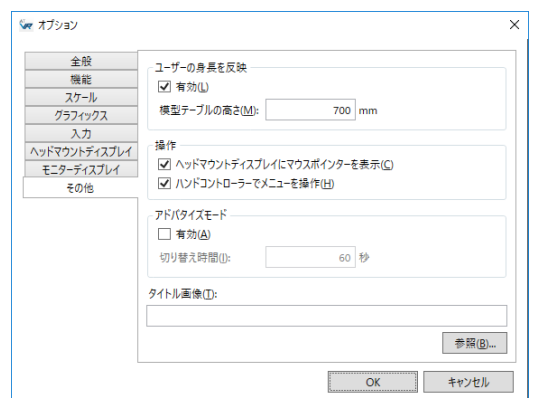
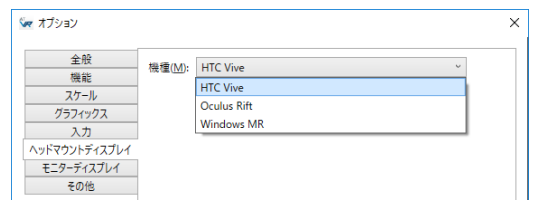
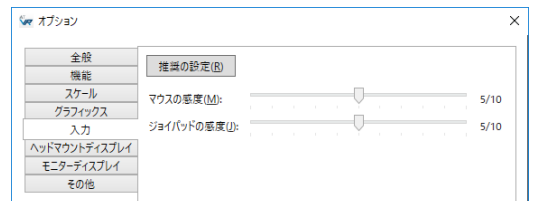
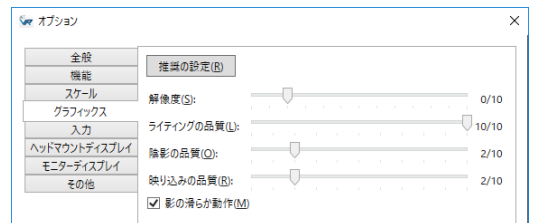
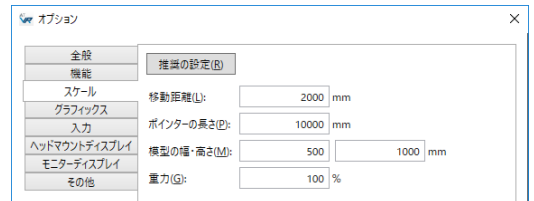
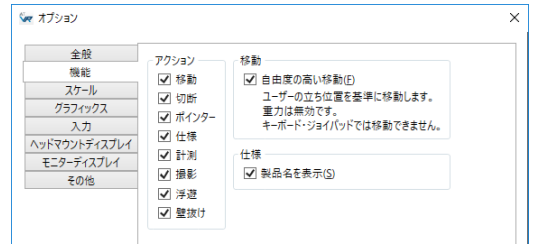
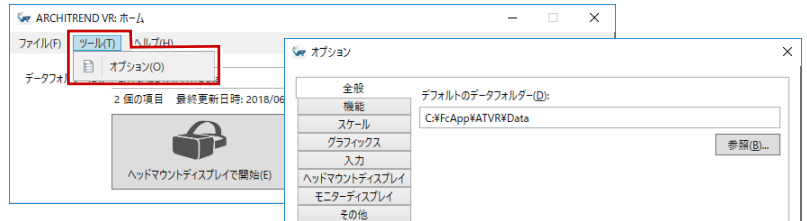
接続するヘッドマウントディスプレイの種類を設定します。

■ モニターディスプレイ

ディスプレイの種類と、モニター表示の際の解像度を設定します。

■ その他

- ・「ユーザーの身長を反映」：自動的にユーザーの身長に合わせて表示するときは、「有効」を ON にします。ただし、「モニターディスプレイで開始」のときは視点高 1500 mm 固定です。
「有効」が OFF のときは、視点高 1500 mm 固定で表示します。座った状態でも視点高 1500 mm の視点でビュー可能です。
- ・「模型テーブルの高さ」：模型モード時に模型が配置される高さです。模型を配置するテーブルがあると仮定し、その高さを設定します。
- ・「ヘッドマウントディスプレイにマウスポインターを表示」：ヘッドマウントディスプレイにマウス表示が不要なときは OFF にします。
- ・「ハンドコントローラでのメニュー操作」：体験者の誤操作をなくするため、コマンドの切り替えをオペレータ（キーボード）側のみに制限するときは OFF にします。
- ・「アドバタイズモード」：データフォルダー内全物件の全視点をランダムに自動切り替えるときは、「有効」を ON にします。
このとき、「切り替え時間」で視点遷移までの時間を設定します。
- ・「タイトル画像」：起動時のタイトル画像を設定できます。



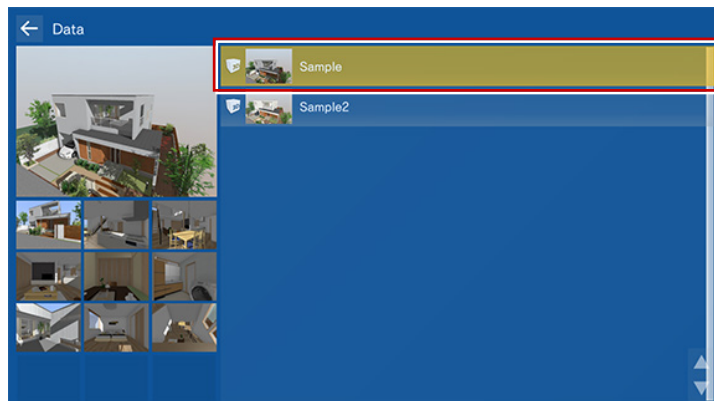
3 ビューワーの機能

以降の操作は、キーボード、マウス、HTC Vive/Windows MR コントローラ、Xbox One コントローラでも可能です。

プラン一覧

ホーム画面のデータフォルダー内に格納されている VR データ（.fcaxvr）が一覧表示されます。

ビューするプランを選択します。



テレポートモード

登録された視点をビューするモードです。
外観や室内空間を体感したり、住設機器・家具の高さの確認や、動線スペースの確保などをイメージすることができます。



視点の変更（移動）は、アクションコマンドの「メニュー」または Esc キーからメニューを呼び出します。

※ キーボードの↑ ↓キーでアクションコマンドを切り替えることができます。

メニューから「テレポート」を選択し、一覧から移動したい視点を選びます。



起動時の視点

プランを選択した直後に起動する視点は、一覧の最上位にある視点です。

コントローラによる視点操作

HTC Vive/Windows MR コントローラでは、視点を移動する機能も利用できます。
⇒ P.13 参照（「移動」コマンド）

Oculus Rift では、Xbox One コントローラにてウォークスルーが可能です。 ⇒ P.20 参照



模型モード

住宅模型を外から見るモードです。
あたかも目の前に住宅模型があるかのような
視点で、全階または各階を俯瞰的にビューす
ることができます。

模型モードへの移行は、メニューから「模型」
を選択し、階表示を切り替えます。
模型モードの視点は自動的に作成されます。
各階の鳥瞰図としてビューが可能です。

コントローラによる模型の操作

Vive/MR コントローラでは、表示された模型に
対してあらゆる方向で断面を切って確認するこ
とができます。

⇒ P.13 参照（「切断」コマンド）



シーン切替

パースモニタから VR データ出力した場合は
朝・昼・夜、パーススタジオから出力した場
合は朝・昼・夜・カレント（⇒ P.3 参照）の
シーンに切り替えることができます。

- ※ シーンは、以下の情報を持っています。
名称、背景、背景の明るさ・色、太陽の方向、
環境光・拡散光・太陽光の明るさ・色
- ※ パースモニタから出力時に選択していたシーン
が ATVR で最初に表示されます。
パーススタジオから出力した場合はカレントの
シーンが最初に表示されます。

シーンの切り替えは、メニューから「シーン」
を選択し、朝・昼・夜・カレントを選びます。
キーボードの 1・2・3・4 キーで、それぞれ
朝・昼・夜・カレントに移行できます。

- ※ キー操作は、テンキーではなくメインキーボ
ードを使用します。

なお、夜のシーンでは照明がすべて ON にな
ります。朝または昼のシーンに切り替えると
OFF になります。



リンク

データフォルダー内にサブフォルダーを作成し、その中に複数の VR データを入れると、プラン一覧にはリンクフォルダーが表示されます。

※ アイコンも変わります。

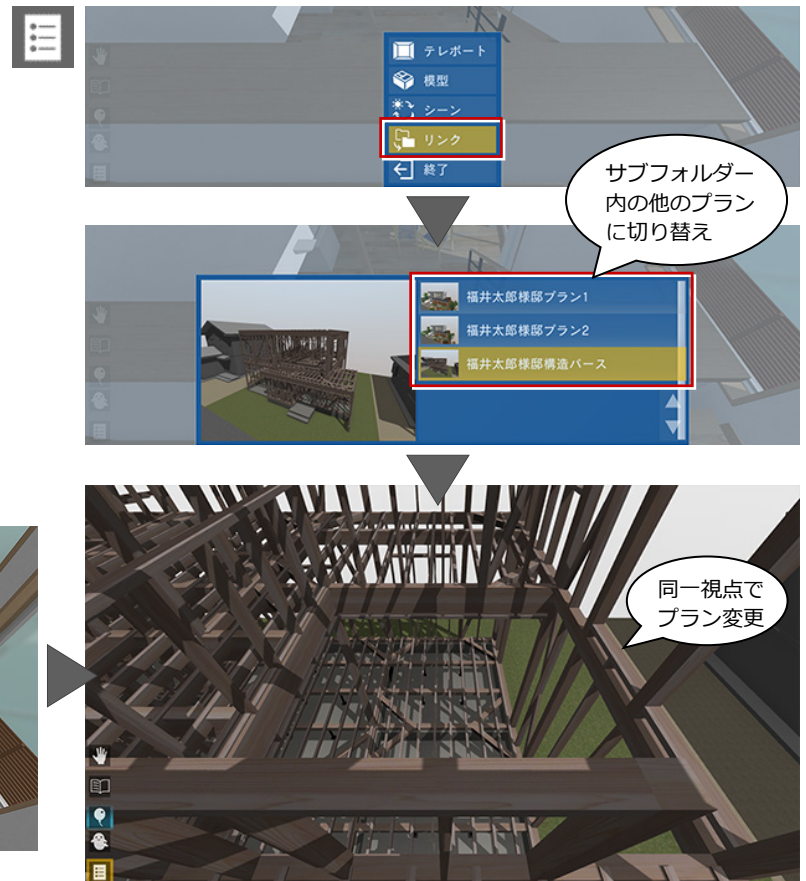
リンクフォルダーを選択すると、名前順で最初に表示されるプランが開きます。



リンクフォルダーからプランを開いている場合は、メニューに「リンク」が表示され、ここからサブフォルダー内の他のプランに切り替えることができます。

プラン一覧に戻ることなく、同一視点のまま他のプランに移動が可能です。

※ リンクフォルダーからプランを開いたとき、サブフォルダー内のプランをすべてメモリ上に読み込むため、大きいデータの場合はメモリが不足する可能性があります。



【プラン切り替え前の視点】

アクションコマンド

アクションコマンド		機能	備考
	手	手を表示します。対象部材に触れると、建具開閉や部品のアニメーション、照明 ON/OFF を実行できます。	
	移動	矢印の先端に移動します。	Vive/MR で表示されます。 ⇒ P.19
	切断	模型モードのとき、建物を切断します。	Vive/MR で表示されます。 ⇒ P.19
	ポインター	遠隔操作で、建具開閉や部品のアニメーション、照明 ON/OFF を実行します。	Vive/MR で表示されます。 ⇒ P.19
	仕様	素材、部品、建具のカタログ情報を表示したり、入替を実行します。	
	計測	対象物の垂直距離、高さ、2 点間距離、面積を計測します。	Vive/MR で表示されます。 ⇒ P.19
	撮影	VR の画面を撮影して、Jpeg ファイルに保存します。	Vive/MR で表示されます。 ⇒ P.19
	浮遊	浮遊モード（浮いた状態）にします。	
	壁抜け	ゴーストモード（壁を通り抜けられる状態）にします。	
	メニュー	メニューを表示します。	

※ ホーム画面の「ツール」メニューの「オプション（機能）」で、一部のアクションコマンドを非表示にできます。

建具開閉、部品アニメーション

アクションコマンドが「手」のとき、ドアやサッシを開閉したり、部品などのアニメーションを再生することができます。

※ 対象は、アニメーション情報を持つ 3D カタログ・Archi Master の部品・建具、カーテンシンボル、掘りごたつシンボルです。



Vive/MR コントローラによる操作

アクションコマンドが「手」のときは、対象部材の前に立ち、その立体に触れた状態でトリガーを押しながら動かすと動作します。



アクションコマンドが「ポインター」のときは、右手にポインターが表示されます。対象物に合わせてトリガーを押すと、自動でアニメーション動作します。



遠隔操作で部材のアニメーションを実行したい際に有効です。実行中、左手には釣り竿が起動しています。

⇒ P.19 参照



照明 ON/OFF

アクションコマンドが「手」のとき、照明を点灯したり消灯したりできます。

部屋内の同一種類の照明が、同時に ON/OFF されます。

また、キーボードの 0 キーで、すべての照明を一括 ON/OFF できます。



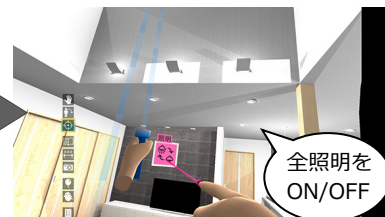
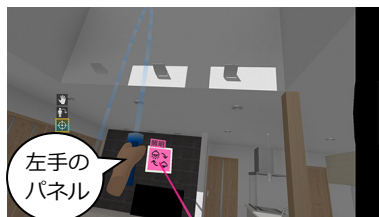
Vive/MR コントローラによる操作

アクションコマンドが「ポインター」のときは、アニメーションのポインターで照明を指示してトリガーを押下すると、部屋内の同一種類の照明グループの光源 ON/OFF が可能です。

また、ポインターで照明を指示してトリガーを長押しすると、部屋内の同一種類の照明グループの調光が可能です。つまみが表示されるので、コントローラを左右に捻ってトリガーを押下すると確定されます。

すべての照明を一括 ON/OFF したいときは、左手の手に「照明」アイコンが表示されるので、右手のポインターで指示してトリガーを押します。

⇒ P.19 参照



カタログ表示

アクションコマンドが「仕様」のとき、部材を指示するとカタログ情報が表示されます。

- ※ 対象は、すべての 3D カタログ・Archi Master の素材（単色素材を除く）・部品・建具です。
- ※ 製品名（品名）、シリーズ名、メーカー名が表示されます。



※ 類似建材などで代用している場合など、カタログ情報を非表示にしたいときは、ホーム画面の「ツール」メニューの「オプション（機能）」にある「製品名を表示」を OFF にします。

Vive/MR コントローラによる操作

「仕様」コマンド実行時には、右手に黄色ポインターが表示されます。そのポインターで部材を指示すると、部材のカタログ情報が手元に表示されます。実行中、左手には釣り竿が起動しています。

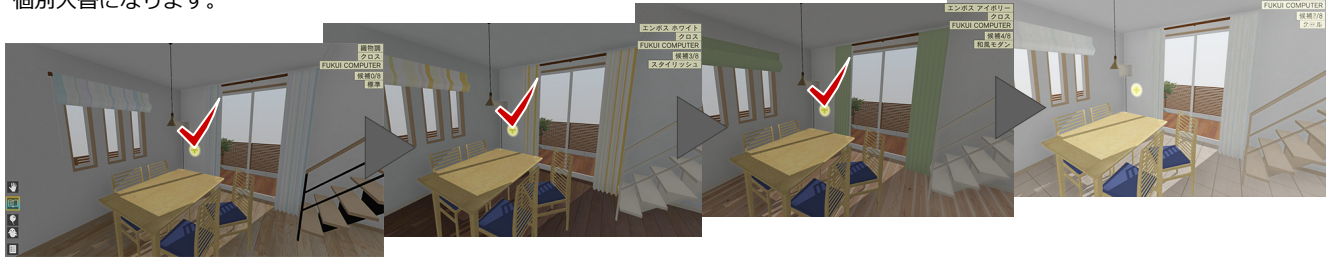
⇒ P.19 参照



建材入替

アクションコマンドが「仕様」のとき、入替候補を設定した建材をクリックすると、順に次候補に入れ替わります。

※ 出力時に一括入替マスタを設定した外観や部屋は、対象の全部位の素材が一括で入れ替わります。一括以外のマスタの場合は、各部位ごとに個別入替になります。



Vive/MR コントローラによる操作

通常は、トリガークリックで入替を実行していきますが、対象部材を選択しトリガーを長押しすると下図中央のようなパネルが表示されます。「標準」行を右手ポインターで指示してトリガーを押すと入替候補リストが表示され、一覧から選択することができます。

⇒ P.19 参照



撮影

※ Vive/MR コントローラによる操作です。

アクションコマンドが「撮影」のとき、VRの画面を撮影して、Jpeg ファイルに保存できます。

まず、左手のパネルから右手ポインターで写真の種類を指示してトリガーを押します。右手に写真フレームが表示されるので、撮影したい位置に向けてトリガーを押すと、画像が固定されてファイルに保存されます。

※ 再度トリガーを押すと固定が解除されます。

※ 撮影した画像は、ATVR のデータフォルダーの「Outputs」フォルダーに保存されます。ファイル名は、「(プラン名).(4桁の連番).jpg」となります。

⇒ P.19 参照



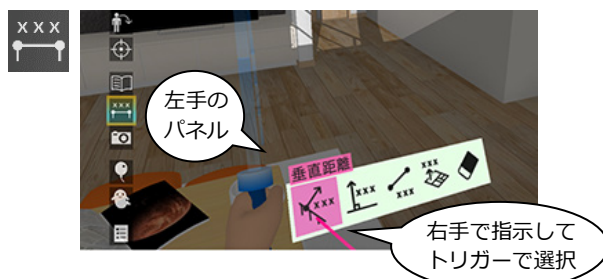
計測

※ Vive/MR コントローラによる操作です。

アクションコマンドが「計測」のときは、左手のパネルに計測方法が表示されます。右手のポインターで使用する計測方法を指示してトリガーを押下します。

垂直距離

右手のポインターで指示した面から垂直に延ばした線が他の対象物に当たるまでの距離が計測されます。トリガーを押すと計測値が画面上に残ります。



高さ

対象物を右手のポインターで指示すると、立ち位置から指定点までの高さが計測されます。トリガーを押すと計測値が画面上に残ります。



2点間距離

1点目を右手のポインターで指示してトリガーを押し、2点目をポインターで指示すると、2点間の距離が計測されます。トリガーを押すと計測値が画面上に残ります。



面積

右手のポインターで指示したエリアの面積が計測されます。トリガーを押すと計測値が画面上に残ります。

※「居室」のみ対象です。



全削除

画面上に残した計測値をすべて削除します。

※ 画面上に残せる計測値は3つまでです。

⇒ P.19 参照



立ち位置表示

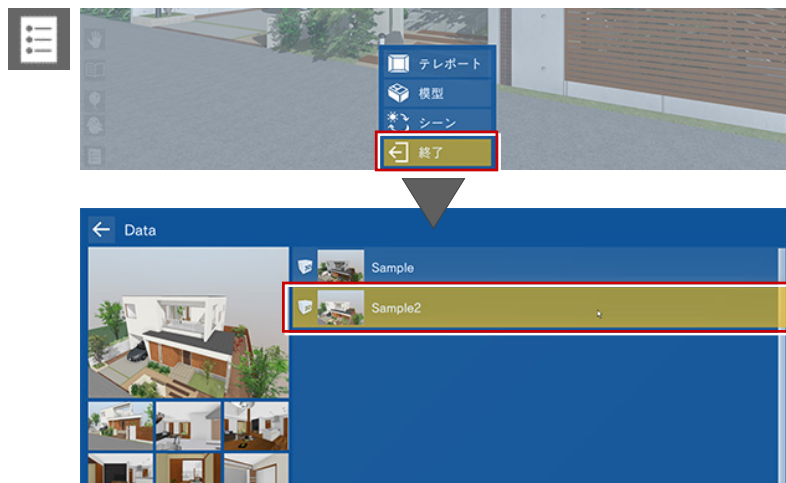
ヘッドマウントディスプレイで開始した場合は、立ち位置にマーカーが表示されます。意図する視点に移れなかったときは、立ち位置に戻ってテレポートや移動（釣り竿）を実行することで、より思い通りの視点に移行できます。

※ テレポートモードでは常時 ON、模型モードでは常時 OFF となります。



プラン変更

メニューから「終了」を選びます。プラン一覧画面に戻り、別のプランを選びます。



ビューワーの終了

プラン一覧画面で、画面左上の「←」をクリック、または Esc キーを押して、タイトル画面の「終了」を選びます。



キーボードでのビュー操作

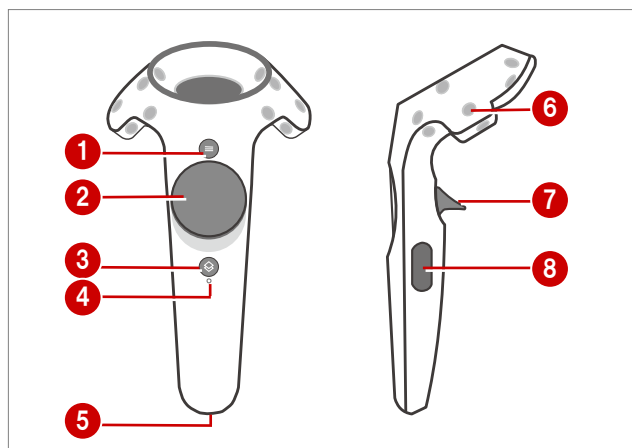
選択	矢印キーでカーソル移動
OK	Enter キー
キャンセル メニュー	Esc キー
前進する	W キー (+Shift で高速)
後退する	S キー (+Shift で高速)
左へ移動する	A キー (+Shift で高速)
右へ移動する	D キー (+Shift で高速)
上へ移動する	E キー (+Shift で高速)
下へ移動する	Q キー (+Shift で高速)

4 HTC Vive/Windows MR コントローラの操作

HTC Vive および Windows MR にはコントローラが 1 組付属しています。ビューワー起動中は、コントローラにて操作することが可能です。

※ ヘッドマウントディスプレイを装着した状態でコントローラ操作が困難な場合には、オペレータの方がキーボード操作にて補助（視点切替など）していただくことをお勧めいたします。

HTC Vive コントローラ



1	メニューボタン	メニュー表示
2	トラックパッド	カーソル移動
3	システムボタン	電源 ON/OFF
4	ステータスライト	電源確認用
5	Micro-USB ポート	充電用
6	トラッキングセンサ	モーションセンサー
7	トリガー	実行など
8	グリップボタン	使用しません

各コマンドは、左コントローラのトラックパッド上下で選択します。右コントローラのトラックパッド下で実行します。

※ 誤操作等でヘッドマウント内に Steam のメニュー画面が表示されることがあります。その場合は、左右どちらかのコントローラのシステムボタン 3 を押して解除してください。

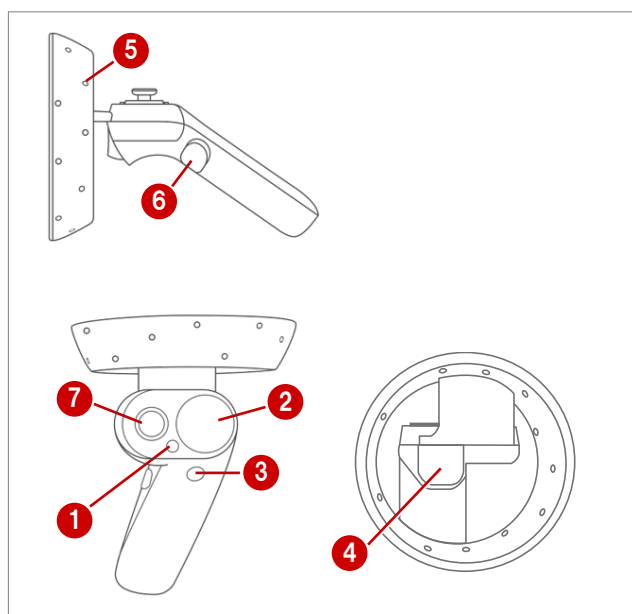
【左コントローラ】

メニュー選択	トラックパッド 2 を上下でカーソル移動
直前コマンド実行	メニューボタン 1 で実行

【右コントローラ】

メニュー表示	メニューボタン 1 で表示
OK/実行	トラックパッド 2 を下で OK
キャンセル	トラックパッド 2 を右でキャンセル
戻る	トラックパッド 2 を右で戻る
アクション実行	トリガー 7 押下で実行

Windows MR コントローラ



1	メニューボタン	メニュー表示
2	タッチパッド	カーソル移動
3	Windows ボタン	電源 ON/OFF : 長押し
4	トリガー	実行など
5	マーカー	モーションセンサー
6	グラブボタン	使用しません
7	サムスティック	使用しません

使い方は、HTC Vive コントローラと同様です。

各コマンドのコントローラ制御一覧

■ テレポートモード

	左コントローラ	左トリガー	右コントローラ	右トリガー	トリガー長押し
	手	握る 直接アニメーション実行	手	握る 直接アニメーション実行	
	釣り竿	移動	手	握る 直接アニメーション実行	
	釣り竿 全照明 ON/OFF	移動	ポインター	遠隔アニメーション 照明 ON/OFF	照明調光
	釣り竿	移動	ポインター (カタログ表示)	建材切替・入替実行	カタログパネル 建材一覧表示・選択
	釣り竿 計測方法パネル	移動	ポインター	計測切替・実行	
	釣り竿 写真種類パネル	移動	ポインター 写真フレーム	平面⇄全天球切替 撮影	
	釣り竿	移動	手	握る 直接アニメーション実行	
	釣り竿	移動	手	握る 直接アニメーション実行	
	手	握る 直接アニメーション実行	手	握る 直接アニメーション実行	

■ 模型モード

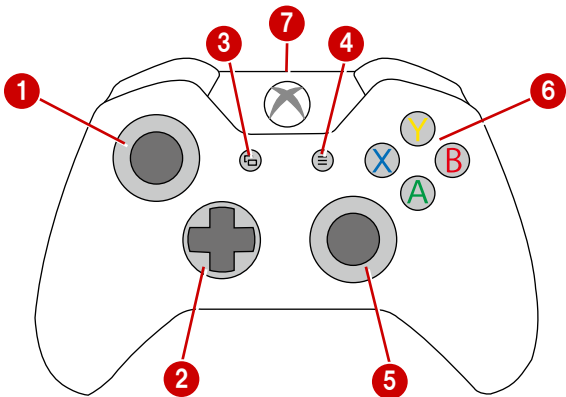
	左コントローラ	左トリガー	右コントローラ	右トリガー	トリガー長押し
	手	握る	手	握る	
	切断アイテム	切断位置ロック	手	握る	左：切断位置固定
	切断アイテム 全照明 ON/OFF	切断位置ロック	ポインター	遠隔アニメーション 照明 ON/OFF	照明調光
	切断アイテム	切断位置ロック	ポインター (カタログ表示)	建材切替・入替実行	カタログパネル 建材一覧表示・選択
	切断アイテム 写真種類パネル	切断位置ロック	ポインター 写真フレーム	平面⇄全天球切替 撮影	
	手	握る	手	握る	

5

Xbox One コントローラの操作

Oculus rift には Xbox One コントローラが付属しています。ビューワー起動中は、コントローラにて操作することが可能です。

※ ヘッドマウントディスプレイを装着した状態でコントローラ操作が困難な場合には、オペレータの方がキーボード操作にて補助（視点切替など）していただくことをお勧めいたします。



1	左スティック	視点移動（ウォークスルー）
2	方向パッド	カーソル移動
3	ビューボタン	直前コマンドの再実行
4	メニューボタン	メニュー表示
5	右スティック	ビューのリセット、模型の回転など
6	A/B/X/Y ボタン	コマンドの実行・キャンセルなど
7	Micro-USB ポート	PC 接続用

各コマンドは、方向パッド上下で選択します。A ボタンで実行します。

【コントローラ操作】

メニュー表示	方向パッド 2 の上下でカーソル移動
OK／実行	A ボタン 6
キャンセル／Esc	B ボタン 6
拡大・縮小	左スティックボタン 1
ウォークスルー	左スティック 1
ジャンプ	Y ボタン 6
ズームイン・アウト（模型モード）	左スティック 1
回転（模型モード）	右スティック 5
視点リセット（模型モード）	右スティックボタン 5