

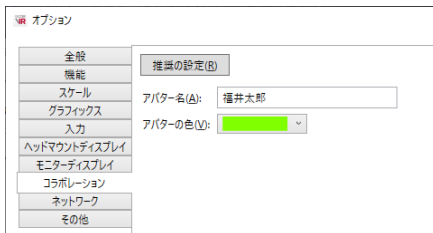
GLOBE VR Ver.4 の新機能

コラボレーション機能

ネットワークを利用して、1つのVR空間を複数の体験者が同時に体験できるコラボレーション機能を追加しました。

お施主様に対しVR上で遠隔案内することができます。

※ アバターの頭上に表示される名前とアバターの色は、ホーム画面の「ツール」メニューの「オプション（コラボレーション）」で設定します。

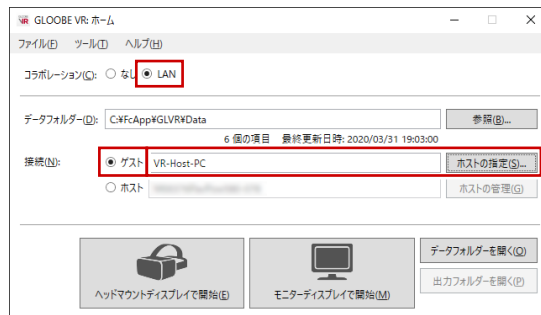


PCの準備

- ・ コラボレーションに参加するすべてのPCを、同一LAN内に接続します。
- ・ コラボレーションで使用する同一のVRデータを、参加するすべてのPCのATVRデータフォルダーに格納します。このときファイル名も同一にします。
- ・ 1台のPCを「ホストPC」（主催者）、残りのPCを「ゲストPC」（参加者）に設定します。
- ・ ホーム画面の「コラボレーション」で「LAN」を選択し、「接続」でそれぞれの設定を行います。



【ホスト PC（主催者）】
「接続」で「ホスト」を選択します。



【ゲスト PC（参加者）】
「接続」で「ゲスト」を選択し、「ホストの指定」をクリックしてホストPCを選びます。

コラボレーションの実行

- ・ コラボレーションに参加しているすべてのPC（ホスト・ゲスト）で、「ヘッドマウントディスプレイで開始」または「モニターディスプレイで開始」をクリックしてVRを開始します。
- ・ すべてのPCで「コラボレーション」を選択します。
- ・ いずれか1台のPCでVRデータを選択します。残りのPCでは同じVRデータが自動で開始されます。



集合

コラボレーション時に、参加中のプレイヤーを集合させる機能を追加しました。
散らばった参加者を強制的に—か所に集合させることができます。

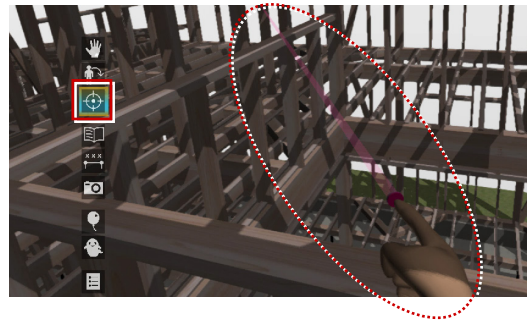


アクションコマンドが「ポインター」のときは、左手のパネルにも表示されます。



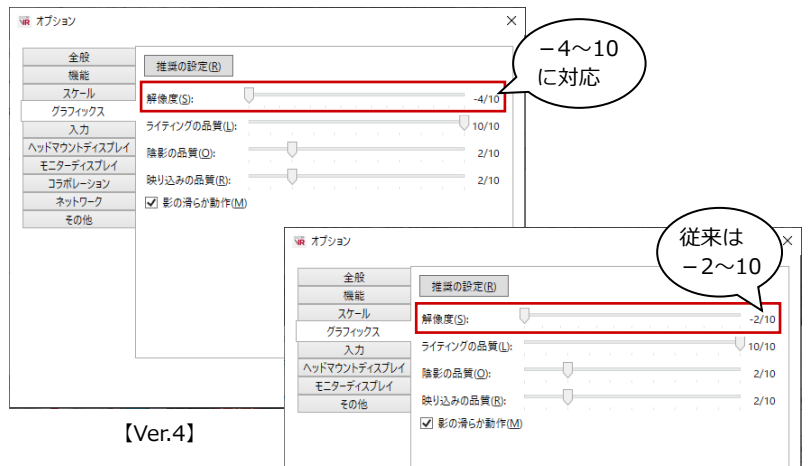
ポインターを常に有効化

従来、アニメーションが存在しない物件ではポインターが表示されませんでした。常に有効化するようにしました。
コラボレーション時に、指示棒としてお使いいただけます。



低解像度の設定に対応

ホーム画面の「オプション (グラフィックス)」で、低解像度に設定できるよう範囲を変更しました。
高性能の GPU の場合、SteamVR 側で高い解像度でレンダリングするため、描画速度が遅くなります。このとき、「解像度」を下げることで遅延を解消できます。



【Ver.4】

【従来】