ARCHITREND 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。

全般	推進の設定の		
機能	推興の設定し	,	
スケール	アパター名(A):	福井太郎	
グラフィックス			
入力	アパターの色(V):	×.	
、ッドマウントディスプレイ	ポート番号(P):	57000	- 57006
モニターディスプレイ			
コラボレーション			
その他			





■ 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。

r						
🐲 ARCHITREND VR: 市一ム	- 0	×	See ARCHITREND VE	2· π−Δ		
ファイル(ビーツール(ビーヘルプ(出)			ファイル(E) ツール(I) ヘルプ(日)		
コラボレーション(C): 〇 なし <mark>④ LIN</mark>			コラボレーション(<u>C</u>):	○なし		
データフォルダー(D): C:¥FcApp¥ATVR¥Data	参照(B).		データフォルダー(<u>D</u>):	C:¥FcApp¥ATVR¥Data		参照(B)
6個の項目 最終更新日時: 2020/03/31 19:03:00				6 個の項目	目 最終更新日時: 2020/03/31 19:03	3:00
接続(N): 〇 ゲスト	ホストの指定	<u>(S)</u>	接続(<u>N</u>):	・ ゲスト VR-Host-PC		ホストの指定(S)
 ホスト VR-Host-PC 	ホストの管理	Ē(<u>G</u>)		0 #ZF		ホストの管理(G)
				_		
	ータフォルダーを開	<(Q)				データフォルダーを開く(<u>Q</u>)
	コカフォルダーを開	<(P)			-	出力フォルダーを開く(P)
ヘッドマウントディスプレイで開始(E) モニターディスプレイで開始(M)			^'	ッドマウントディスプレイで開始(E)	モニターディスプレイで開始(M)	

【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。



ARCHITREND VR Ver.4 の新機能

集合

コラボレーション時に、参加中のプレーヤー 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一か所に集合 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が、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。



照明全 ON/OFF

アクションコマンドに、すべての照明をまとめて点灯・消灯する機能を追加しました。 モニターディスプレイのときでも、全照明の 一括 ON/OFF が簡単に行えます。



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。



【従来】