

Holoeyes Users Manual



Holoeyes MD 取扱説明書 (Ver. 2.6)

Windows Mixed Reality 対応

2023/10/13 版

©Holoeyes, Inc. All Rights Reserved. 無断転載禁止



Holoeyes MD 取扱説明書 (Ver2.6)

Windows Mixed Reality 対応

添付文書と法定表示	3
注意事項	5
デバイス対応表	6
アプリケーションの開始方法	6
コントローラーの操作方法	9
■ 選択	9
■ 3Dモデルの移動/回転	9
■ 3Dモデルの拡大/縮小	9
メニューパネルの説明	11
■ メニューパネルを開く	11
■ メニューパネルの構造	12
■ メニューパネルを閉じる	12
■ メニューパネルの位置を移動する	12
3Dモデルのロード <Load>	13
■ サンプル3Dモデルをロードする	13
■ サービスサイトにアップロードした症例3Dモデルをロードする	14
■ ダウンロード済みの3Dモデルを閲覧/削除する	14
3Dモデルの移動・拡張 <Transform>	15
■ 3Dモデルに対し、XYZ軸を表示する	15
■ 3Dモデルの移動（角度・距離）、倍率の変更をする	15
■ 3Dモデルの角度、位置、倍率をリセットする	15
3Dモデルのレイヤー設定 <Layer>	16
■ 各レイヤーの表示/非表示を切り替える	16
■ 各レイヤーの不透明度を変更する	16
■ 各レイヤーをワイヤーフレーム表示に切り替える	17
■ 各レイヤーを動かす	18
■ 動かしたレイヤーの位置を戻す（ポジションリセット）	19
■ 各レイヤーのラベル表示/非表示を切り替える	21
3Dモデルに直線を設置する <Virtual line>	23

■ 直線の色/太さ/長さを設定する	23
■ 3Dモデルに対して直線を設置する	24
■ 設置した直線同士をつなげる / 直線間の距離を表示する	24
■ 設置した直線を削除する	25
3Dモデルにフリーハンドで描写する <Pen>	26
■ 曲線の色/太さを設定する	26
■ 曲線を描画する / 曲線の長さを表示する	26
■ 描画した曲線を削除する	27
3Dモデルの断面表示 <Slice>	28
■ 3Dモデルの断面を表示する	28
■ 断面表示を解除する	28
■ スライスパネルの表示方向を変更する	29
3D空間での動き/音声を記録する <Recording>	30
■ 3D空間での動き/音声を記録する	30
■ 一時点でのモデルに対する操作を保存する	32
3D空間の背景を変更する <Setting>	33
■ 手術室（実写）に変更する	33
■ 手術室（CG）に変更する	33
バーチャルセッションを始める <Virtual session>	34
アプリケーションの終了方法	35
改訂履歴	36

添付文書と法定表示

医療用画像処理ソフトウェア「Holoeyes MD」は、管理医療機器（一般的名称：汎用画像診断装置ワークステーション用プログラム、認証番号：302ADBZX00011000）です。このため、規定により、添付文書の提示、並びに認証番号や製造販売業者などを示す法定表示が義務付けられています。

■ 添付文書

サービスサイト <http://md.holoeyes.jp> にアクセスします。画面右下の「Holoeyes MD 添付文書」を選択すると、添付文書の閲覧およびダウンロードができます。

The screenshot shows the Holoeyes MD website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo and text: "Holoeyes MD 症例3Dモデルデータ パーチャルセッション お問い合わせ" and "利用終了日時: 2022/06/31". The main content area features a large heading: "医療用画像処理ソフトウェア「Holoeyes MD」は管理医療機器です。" followed by details: "一般的名称：汎用画像診断装置ワークステーション用プログラム" and "認証番号：302ADBZX00011000". Below this, there are several paragraphs of text describing the software's capabilities and usage instructions. A white callout box on the right side of the page contains the following text: "症例の参照には各VR/MR機材と機器に対応したアプリが必要となります" and a list of links: "サンプルページ", "各種マニュアルドキュメント", and "診療情報の第三者提供に関する患者同意書". At the bottom of the page, there is a footer with copyright information "© 2017 - 2022 Holoeyes" and navigation links: "お問い合わせ", "利用規約", "プライバシーポリシー", and "Holoeyes MD添付文書". The "Holoeyes MD添付文書" link is highlighted with a red rectangular box.

■ 法定表示

ヘッドセットで確認できます。

1. アプリケーションを起動後、メニューパネルを開き「Setting」を選択します。



2. パネル内の「About Holoeyes MD」を選択すると、法定表示が確認できます。



※メニューパネルの開き方やボタンの選択方法は、本取扱説明書 [「コントローラーの操作方法」](#) をご参照ください。

注意事項

Holoeyes MD ご利用前に、以下の注意事項をご確認ください。



事故、健康被害、物的損傷を防ぐための重要な安全性情報です。



製品の損傷を予防し、正しい測定結果を得るために重要な事柄です。

1. 3D モデルをダウンロードする前には、必ず当該患者のものであることをご確認ください。
2. 事前に該当患者に対して適切な画像およびデータであることをご確認ください。
3. 外部出力装置画面上の表示に乱れや抜けがないことをご確認ください。
4. 3D モデルが表示される際に、何らかの事由により PC が操作不良を起こした場合、PC の正常動作を確かめた後、再度 3D モデルをダウンロードしてください。
5. 3D モデルが左右反転の状態に表示されていないことをご確認ください。
6. 3D モデルの拡大縮小表示が実物と異なっていないことをご確認ください。
7. 拡大表示した 3D モデルに近づきすぎると、表示されないことがあります。ご注意ください。
8. バーチャルセッション機能は非医療機器です。診療には使用しないでください。
9. 画像およびデータの修正は、使用者の責任で行ってください。
10. 本プログラムは、各画像診断装置による画像情報の収集、処理及びその画像の表示に精通した医療従事者が使用してください。
11. 正確で最適な画像およびデータを得るためには、正しい位置情報、患者識別を含む画像収集から表示までのすべての手順の適切な実施が必要です。生成された画像およびデータが使用目的に合致しているかどうかの判断は、使用者の責任において行ってください。
12. 表示される結果は、画像およびデータとその付帯情報から算出したものであり、不適切な使用方法等の多くの要因により、実際と差異が生じる可能性があります。誤差を考慮して参考情報として使用してください。
13. 本プログラムによる計測結果は、画像と付帯情報から算出されたものです。したがって、本品の計測のみを用いて確定診断は行わず、参考値として使用してください。
14. 本プログラムは一次診断に使用しないでください。
15. 本プログラムの使用目的以外に使用しないでください。
16. 高濃度酸素雰囲気内、可燃性麻酔ガス等爆発性気体内、引火性の物質の存在下で使用しないでください。
17. 使用前に Windows Mixed Reality の取扱説明書を必ず確認してください。
18. 患者環境で使用する場合、安全性を確保する（JIS T 0601-1、16.6項漏れ電流）ために、PC は内部電源を使用してください。外部電源に接続しながらの使用はしないでください。



製品を効率よく使うためのヒントです。

デバイス対応表

本取扱説明書は、Holoeyes MD Ver2.6 / Windows Mixed Reality Headset に対応しています。

Windows Mixed Reality Headset のサポート対象は MD2.6までとなり、今後のバージョンはサポート対象外となります。

別のデバイスを利用する場合は、以下URLより対応するマニュアルをご参照ください。

<https://holoeyes.jp/manual/holoeyes-md-manual/>

				
	HoloLens 2	Windows Mixed Reality Headset	Meta Quest 2 ※2	Meta Quest Pro
Holoeyes MD Ver.	HEMD_2.8_HL2	HEMD_2.6_WMR	HEMD_2.6_MQ	HEMD_2.6_MQ
Virtual session機能	○	○	○	○
Line機能	○	○	○	○
Pen機能	x	○	○	○
Slice機能	○	○	○	○
Recording機能	x	○	○	○
Webview機能	x	x	○	○
Navi view機能	○	x	x	x
ARマーカ機能	○	x	x	x
手術室背景の表示	x	○	○	○
透過型 or 非透過型	透過型	非透過型	非透過型	非透過型
外部機器接続	x	別途PCが必要	x	x
コントローラ操作	○※3	○	○	○
ジェスチャー操作	○	x	○※4	○※4
重さ(HMD部分のみ)	566g	500g	503g	503g
解像度(片眼あたり)	2K	2160 × 2160 ※1	1832×1920	1800 × 1920

※1 デバイス仕様は推奨品である HP Reverb G2 VR Headset の情報です。
 ※2 Meta Quest は Oculus Quest の新名称です。
 ※3 対応機種は Xbox ワイヤレス コントローラ(純正品)のみです。
 ※4 Holoeyesアプリケーションでの操作には対応していません。

アプリケーションの開始方法

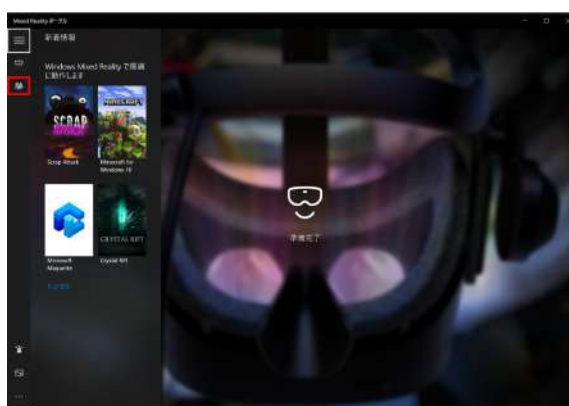
Windows Mixed Reality Headset でのアプリケーションの操作には、ヘッドセットに付属する左右のコントローラーを使います。

※コントローラーは、Bluetooth 通信で PC に接続されるため、あらかじめコントローラーをペアリングしておく必要があります。ペアリングの方法は、[Holoeyes MD 取扱説明書ページ](#)より「2. アプリケーションインストール手順書」の「Windows Mixed Reality セットアップ手順書」内「セットアップ手順 3. Mixed Reality ポータルでヘッドセットを PC と接続する」の項目をご確認ください。

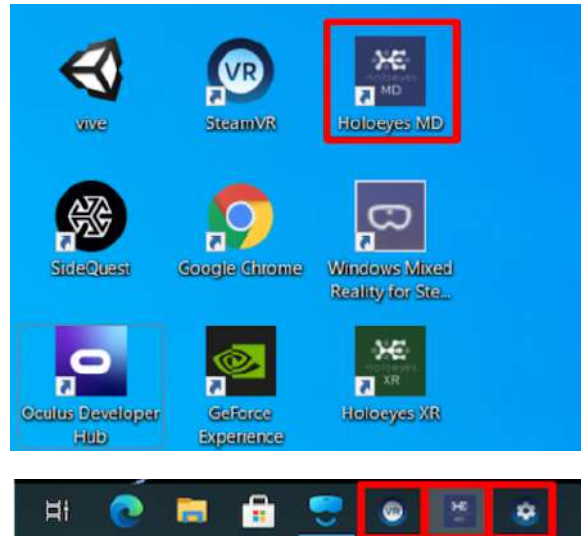
1. セットアップ済みの Windows Mixed Reality 対応 PC を起動し、ヘッドセットを準備します。



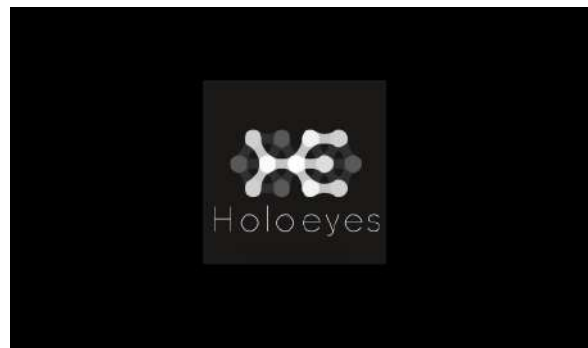
2. ヘッドセットを PC に接続すると、自動的に「Mixed Reality ポータル」が起動します。左メニューバーの一番下のアイコンから、境界のセットアップを行います。



3. Holoeyes MD を起動します。Holoeyes MD を起動すると、自動的に「Steam」と「Steam VR」が起動します。



4. PC 画面上に Holoeyes MD のアイコンが映し出されたら、ヘッドセットを装着します。また、コントローラーの Windows ボタンを長押しして、コントローラーを起動します。



参照

non-VR モード

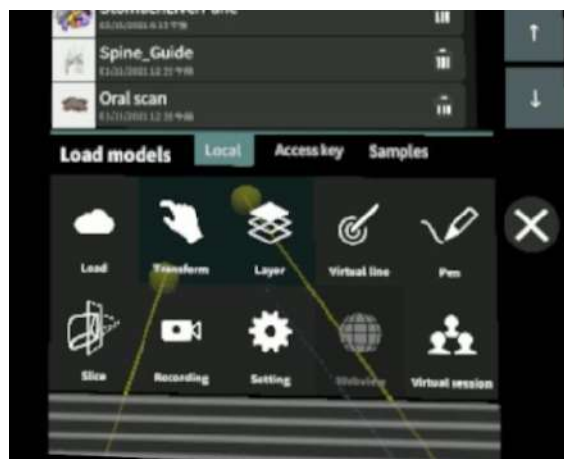
PCにヘッドセットを接続していない状態で Holoeyes MD を起動すると、デスクトップ画面上での閲覧モード（non-VRモード）でアプリが開きます。マウスとキーボードで操作ができます。詳しい使い方は、info@holoeye.jp までお問い合わせください。

コントローラーの操作方法

■ 選択

操作：トリガーボタン

VR空間上で、対象物を選択するには、左右どちらかのコントローラーから伸びるポインターを対象物（ボタンや3Dモデル）に向け、人差し指のトリガーボタンを引きます。ポインターの先端の黄色または青の球体で対象物を選択できます。左右とも同じように操作できます。



HP Reverb G2 VR Headset、HP Reverb VR Headsetのトリガーボタンの位置

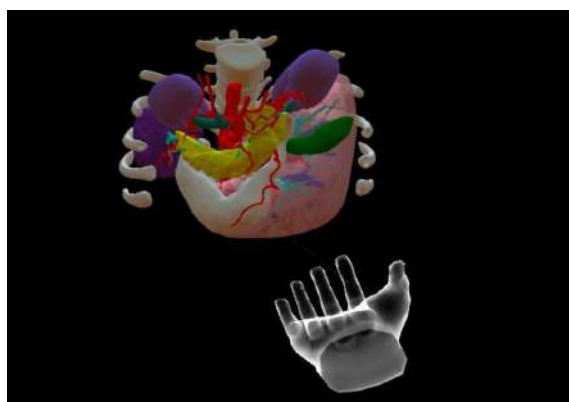
トリガーボタンは左右コントローラーの人差し指の位置にあります。



■ 3Dモデルの移動/回転

操作：トリガーボタン

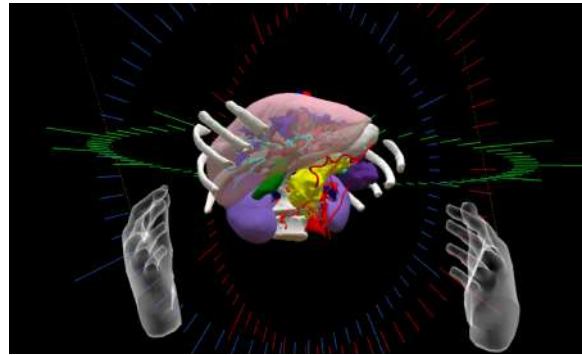
左右どちらかのコントローラーのトリガーボタンで3Dモデルを選択した状態で、コントローラーの位置を動かすと3Dモデルが移動します。また、コントローラーを握っている手首をひねると3Dモデルが回転します。



■ 3Dモデルの拡大/縮小

操作：両手のトリガーボタン

左右両方のコントローラーのトリガーボタンで3Dモデルを選択した状態で、左右のコントローラーの距離を広げたり縮めたりすることで3Dモデルを拡大/縮小します。



注意

拡大機能の適用範囲

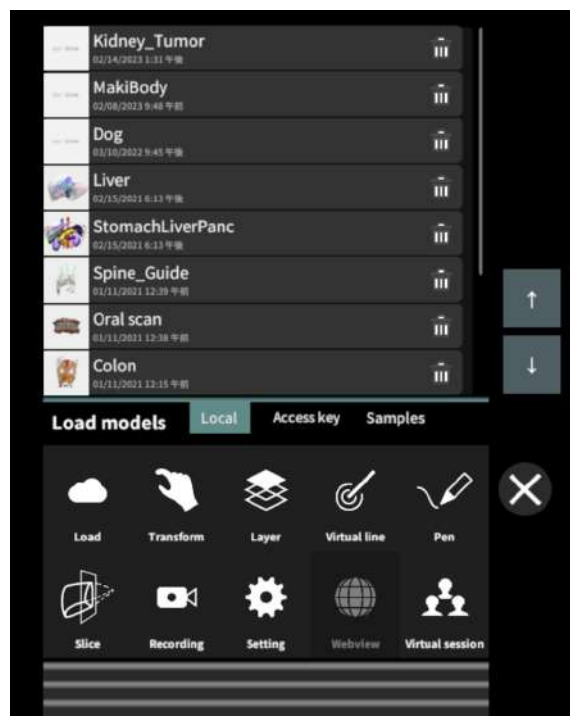
コントローラーを使った拡大機能は、至近距離のモデルにのみ正常に動作します。遠距離にある3Dモデルには正常に動作しない場合があります。

メニューパネルの説明

■ メニューパネルを開く

操作：メニューボタン

メニューボタンを選択し、メニューパネルの表示/非表示を切り替えます。



HP Reverb Virtual Reality Headset

メニューボタンの位置

左右コントローラーの3本線のマークが描画されている位置にあります。



HP Reverb G2 VR Headset

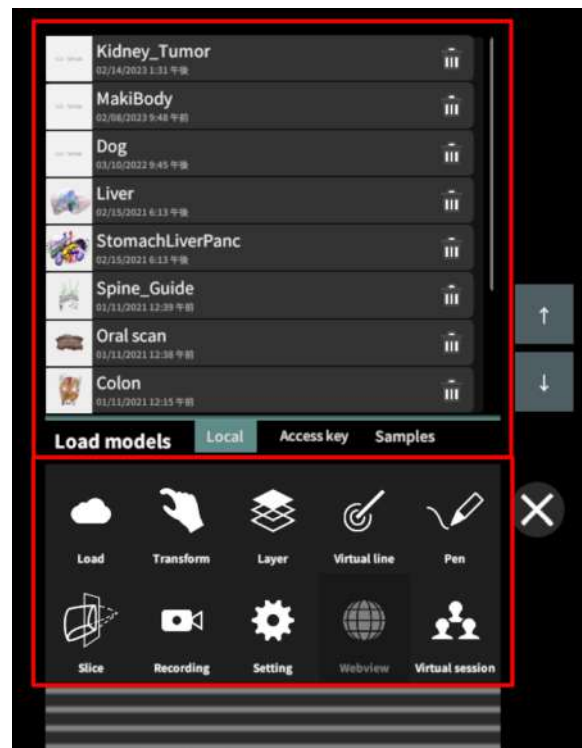
メニューボタンの位置

左コントローラーの3本線のマークが描画されている位置にあります。



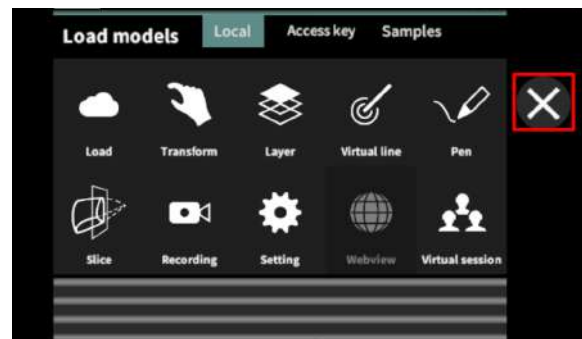
■ メニューパネルの構造

メニューパネルは、下部に機能の選択を行うパネル、上部に選択した機能の操作を行うパネルに分かれています。



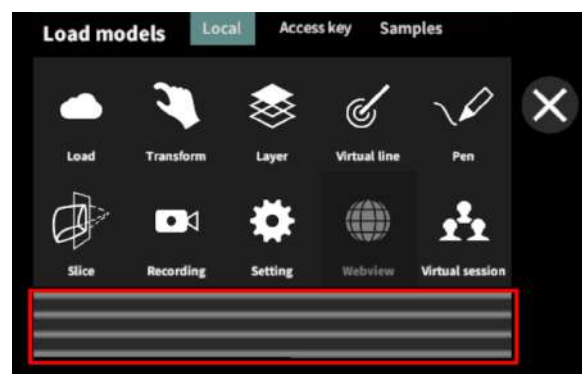
■ メニューパネルを閉じる

メニューパネルを閉じるにはパネル横の「x」を選択します。



■ メニューパネルの位置を移動する

メニューパネル最下部のバーを選択したままの状態ですべてのコントローラーを動かして、メニューパネルの位置を移動します。

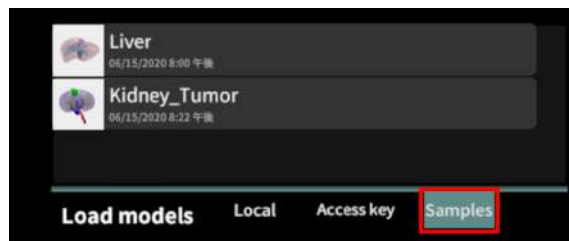


3Dモデルのロード <Load>

メニューパネル下部より「Load」を選択し、Holoeyes MD サービスサイト（<https://md.holoeyes.jp/>）にアップロードした症例3Dモデルデータの新規取得（ダウンロード）、ダウンロード済みデータの読み込み、サンプル3Dモデルデータの新規取得・読み込みをします。データの新規取得を行う際は、デバイスがWi-Fi環境に接続されていることをご確認ください。

■ サンプル3Dモデルをロードする







「Samples」を選択し、一覧から任意のサンプルを選択すると、ロードを開始します。サンプルは、サービスサイトのサンプル一覧ページ(<https://md.holoeyes.jp/polygons/samples/>)でもご覧いただけます。



参照

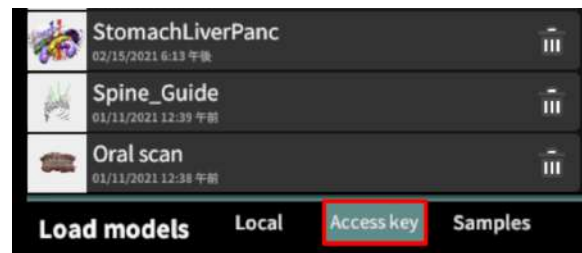
その他のサンプルのダウンロード

Liver、Kidney_Tumor 以外のサンプルは、アプリケーション上には表示されていません。サービスサイトのサンプル一覧ページに記載のアクセスキーを使ってダウンロードします。アクセスキーでのダウンロード方法は、次の項目をご参照ください。

	StomachLiverPancreas	000006	05/06/14 11:24
	Colon	000007	05/06/14 11:27
	Kidney	000008	05/06/14 11:29
	Prostate	000009	05/06/14 11:32
	Uterus	000010	05/06/14 11:34
	Spina_Guide	000011	05/06/14 11:36

■ サービスサイトにアップロードした症例3Dモデルをロードする

「Access key」を選択し、サービスサイトで症例3Dモデルを作成した際に発行された6桁のアクセスキーを入力します。入力後、「Enter」を選択すると、ロードを開始します。

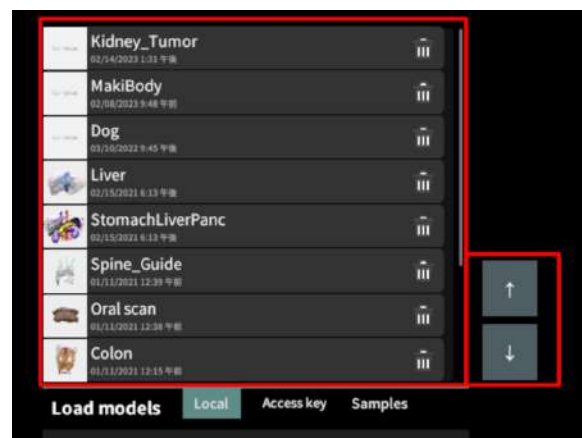


■ ダウンロード済みの3Dモデルを閲覧/削除する

ダウンロード済みの3Dモデルは、メニューパネルの上部に一覧で表示されます。ダウンロード済みの3Dモデルは、Wi-Fi環境下でなくても閲覧することができます。

ダウンロード済みの3Dモデルが増えると、メニューパネル横にページめくりの矢印（前のページへ/次のページへ）が現れます。

ゴミ箱アイコンを選択するとダウンロード済みの3Dモデルを削除します。



3Dモデルの移動・拡縮 <Transform>

3Dモデルに対し、XYZ軸の表示、移動（角度・距離）とリセット、倍率の変更をします。

■ 3Dモデルに対し、XYZ軸を表示する

「グリッド表示」左のチェックボックスを選択すると、3Dモデルに対して、XYZ軸に沿ったグリッドを表示します。



■ 3Dモデルの移動（角度・距離）、倍率の変更をする

移動（角度）

「Rotation(angle)」で3DモデルのXYZ軸に対して $\pm 1^\circ$ 、 $\pm 5^\circ$ ずつ移動します。

移動（距離）

「Position(cm)」で3DモデルのXYZ軸に沿って ± 1 cm、 ± 5 cmずつ移動します。

倍率の変更

「Scale」で3Dモデルの倍率を 1-2-3-5-10 倍に変更します。



■ 3Dモデルの角度、位置、倍率をリセットする

角度のリセット

「Rotation(angle)」の「reset」を選択すると、サービスサイトで保存した3Dモデルの向きに戻ります。

位置のリセット

「Position(cm)」の「reset」を選択すると、ヘッドセットの正面に3Dモデルが移動します。

倍率のリセット

「Scale」で3Dモデルの倍率「x1」を選択すると、等倍で表示されます。



3Dモデルのレイヤー設定 <Layer>

メニューパネル下部より「Layer」を選択し、レイヤー（臓器単位などで分けたファイル）別に表示/非表示、透明度、位置、表示方法を変えます。

■ 各レイヤーの表示/非表示を切り替える

特定のレイヤーの表示/非表示

各レイヤー名の左側にあるチェックマークを選択し、レイヤーの表示/非表示を切り替えます。



全レイヤーの表示/非表示

レイヤー名の左側にあるチェックマーク上部のチェックボックスにチェックをします。全レイヤーが表示されます。レイヤーを非表示にしたい場合は、チェックを外します。全レイヤーが非表示になります。

デフォルトでは、チェックボックスのチェックがついた状態です。



■ 各レイヤーの不透明度を変更する

各レイヤー名の右側にある「(数値)%」を選択することで、レイヤーの不透明度を100-80-60-40-20-0(%)に変更します。0%の次は再び100%に戻ります。



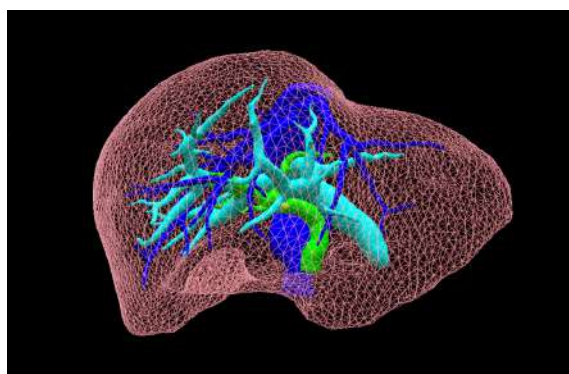
■ 各レイヤーをワイヤーフレーム表示に切り替える

各レイヤー名の右側にある「C」を選択し「WF」にすることで、レイヤーをワイヤーフレーム表示（WF表示：頂点と輪郭線のための骨組みでの表示）に切り替えます。

「WF」を選択すると、「C」に戻ります。



サービスサイトで症例3Dモデルデータを作成する際、「ワイヤーフレーム表示にする」と設定したレイヤーは、デフォルトでは不透明度60%・WF表示に設定されます。



① 注意

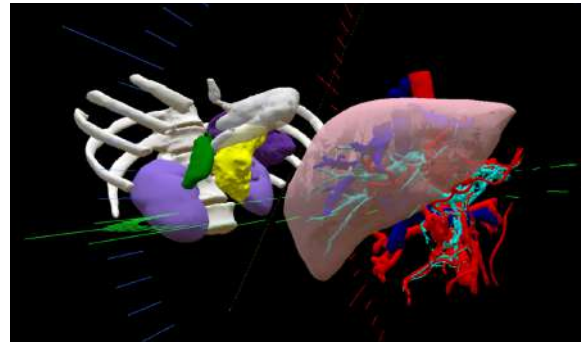
WF表示は、画像処理の関係で、サービスサイトで設定した色と異なって表示される場合があります。

WFを適用する場合には、ラベル表示などの方法を併用し、当該3Dモデルデータを特定した上で、3Dモデルを使用してください。

ラベル表示については、本取扱説明書「[各レイヤーのラベル表示/非表示を切り替える](#)」をご確認ください。

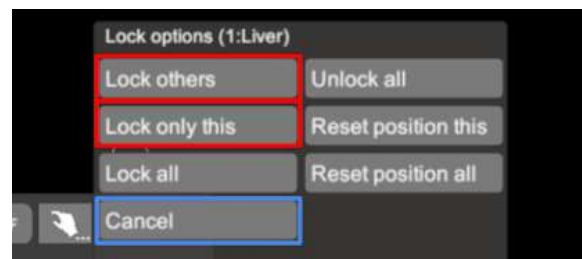
■ 各レイヤーを動かす

- ① まず、動かさないレイヤーをロックします。
(レイヤーロック/解除の方法は後述)
- ② 3Dモデルを選択した状態でコントローラーを動かすと、ロックされていないレイヤーのみが移動します。



レイヤーロック/解除の方法

- 各レイヤー名の右側にある人差し指マークを選択し、ロック/アンロックを切り替えます。ロックされると人差し指マークに赤色の「x」が表示されます。
- メニュー名「Layer」の右側にある人差し指マークでは、全てのレイヤーをロック/アンロックします。赤色の「x」が表示されている方がロックです。
- 各レイヤー名の右側にある人差し指マークを【長押し】すると、オプションメニューが表示されます。「Lock others」は選択したレイヤー以外をロックし、「Lock only this」は選択したレイヤーのみをロックします。オプションメニューを閉じるには、「Cancel」を選択します。



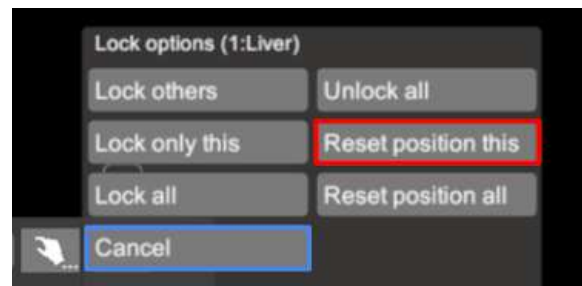
■ 動かしたレイヤーの位置を戻す（ポジションリセット）

特定のレイヤーの位置を戻す（2通り）

- 位置を戻すレイヤーのロックを解除します。



- 位置を戻すレイヤー名の右側にある人差し指マークを【長押し】してオプションメニューを表示し、「Reset position this」を選択し、位置を戻します。オプションメニューを閉じるには、「Cancel」を選択します。



全てのレイヤーの位置を戻す

- ① メニュー名「Layer」の右側にある人差し指マークを選択し全てのレイヤーのロックを解除します。



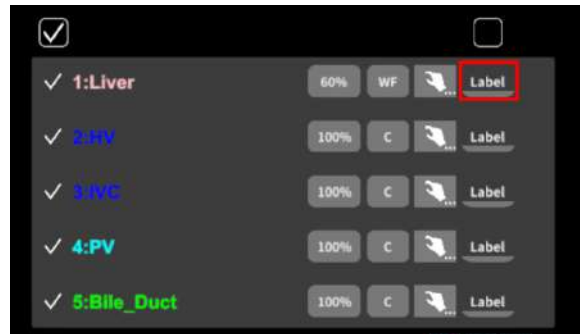
② メニュー名「Layer」の右側にある十字マークを選択し、全てのレイヤーの位置を戻します。



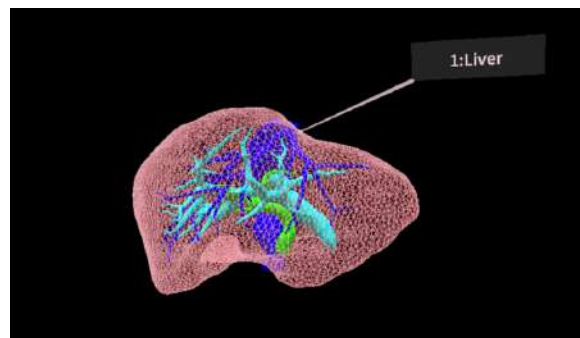
■ 各レイヤーのラベル表示/非表示を切り替える

特定のレイヤーのラベル表示/非表示する

各レイヤー名の右側にある「Label」を選択し、ラベル表示/非表示を切り替えます。

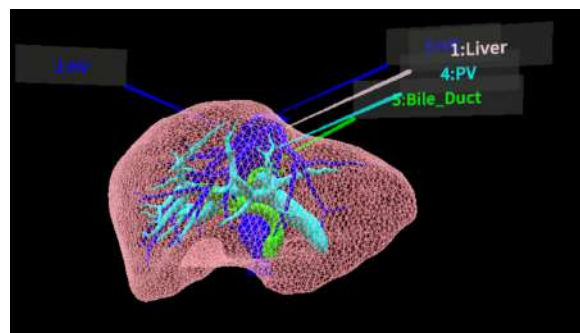
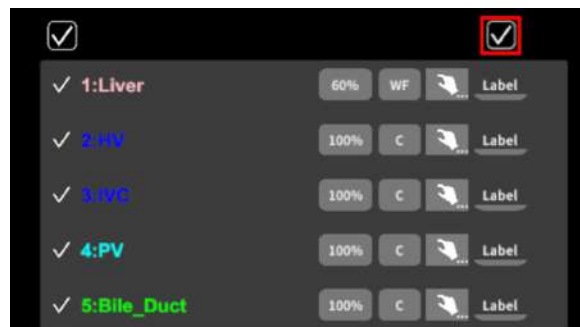


ラベルを表示すると、各レイヤーの名前が当該レイヤーの近くに表示されます。



全レイヤーのラベル表示/非表示

「Label」上部のチェックボックスにチェックを入れると、全レイヤーのラベルが表示されます。ラベルを非表示にしたい場合は、チェックを外します。デフォルトでは、チェックが外れた状態です。



参照

- **各レイヤーの名前・色の変更**

症例3Dモデルデータのアップロード時に設定した各レイヤーの名前や色は、アプリケーション内では変更できません。これらを変更する場合は、サービスサイトから設定を変更した上で、アクセスキーを再リクエストしてください。アクセスキーの再リクエスト方法は、[Holoeyes MD 取扱説明書ページ](#)より「2. 3Dモデルアップロード手順書」内、「症例3Dモデルデータの作成」の参照の項目をご確認ください。

- **ポジションリセットでレイヤーが戻る位置について**

ポジションのリセットは、モデルの起点に対して行われます。本取扱説明書「3Dモデルの移動・拡縮 <Transform>」[「3Dモデルに対し、XYZ軸を表示する」](#)に記載の「グリッド表示」を選択すると、モデルの起点がわかりやすくなります。

- **レイヤーロック時のラベル表示について**

ラベル表示をした状態でレイヤーをロックすると、当該レイヤーのラベルも一緒にロックされます。レイヤーがロックされていても、ラベル表示/非表示は切り替えることができます。

3Dモデルに直線を設置する <Virtual line>

メニューパネル下部より「Virtual line」を選択し、3Dモデルに対して直線を設置します。

■ 直線の色/太さ/長さを設定する

色を設定する

「Color」より直線の色を選択します。

太さを設定する

「Line diameter (cm)」より直線の直径を選択します。

長さを設定する

「Line length (cm)」より直線の長さを選択します。

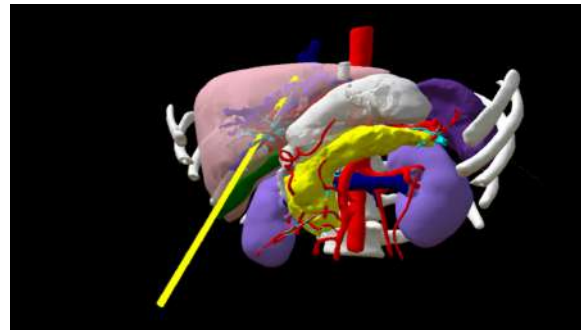
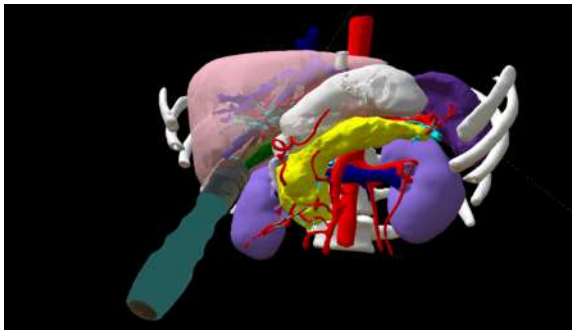


💡 参照

- **設定情報の表示位置**
設定した色/太さ/長さは、メニュー名「Virtual line」の右側に表示されます。
- **通し番号の表示/非表示**
メニューパネル上部の右下「Show line indices」を選択すると、直線を設置した順に通し番号を表示します。
- **点の設置**
「Line length (cm)」で「0」を選択し、次項「3Dモデルに対して直線を設置する」の手順で点を設置できます。

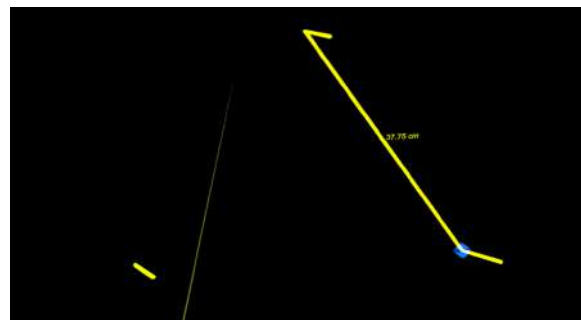
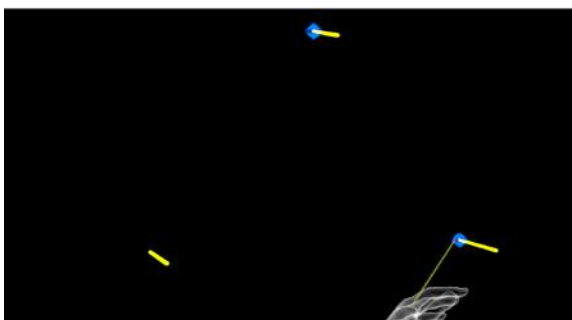
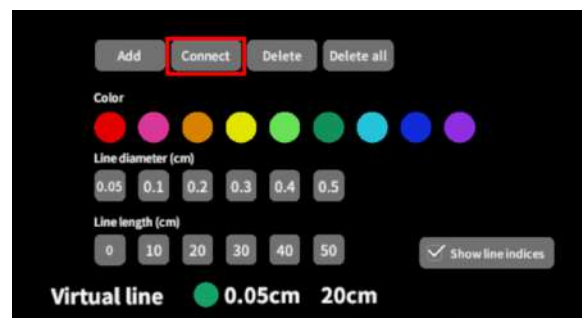
■ 3Dモデルに対して直線を設置する

「Virtual line」メニューの選択中は、選択したコントローラーの手のアバターが自動的にドライバーに切り替わります。「Add」を選択し、設置する直線の位置・角度にドライバーの先端・角度を合わせてコントローラーのトリガーボタンを引くと、直線を設置できます。



■ 設置した直線同士をつなげる / 直線間の距離を表示する

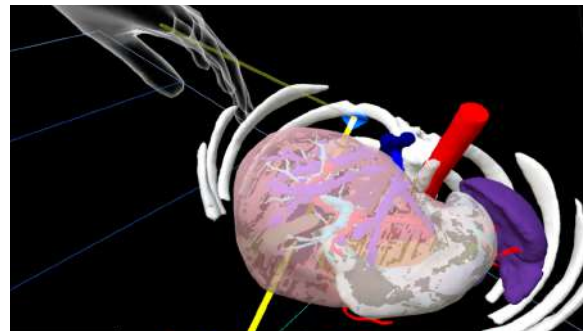
2本以上の直線を設置した後、「Connect」を選択します。それぞれの直線の始点を順に選択し、直線同士をつなげると、二直線の始点間の距離が表示されます。



■ 設置した直線を削除する

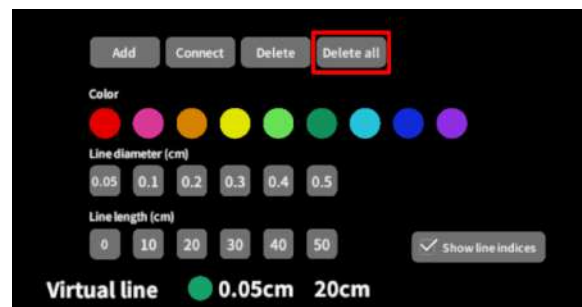
特定の直線を削除する

「Delete」を選択し、直線の始点を選択して削除します。



全ての直線を削除する

「Delete all」を選択し、全ての直線を削除します。



注意

直線間の距離表示

表示される距離は、画像およびデータとその付帯情報から算出したものであり、使用方法等（手ブレなど）の多くの要因により、実際と差異が生じる可能性があります。誤差を考慮し、参考情報として使用してください。また、本機能による計測のみを用いて確定診断は行わないでください。

3Dモデルにフリーハンドで描写する <Pen>

メニューパネル下部より「Pen」を選択し、3Dモデルに対してフリーハンドで曲線を描画します。

■ 曲線の色/太さを設定する

色を変更する

「Color」より曲線の色を選択します。

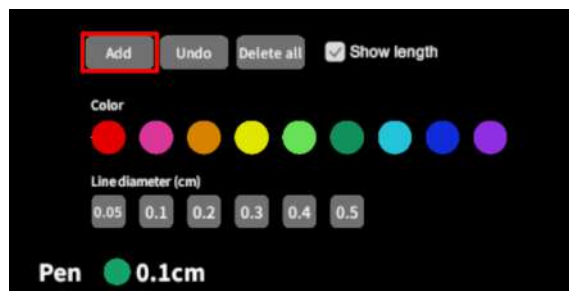
直径を変更する

「Line diameter (cm)」より曲線の直径を選択します。

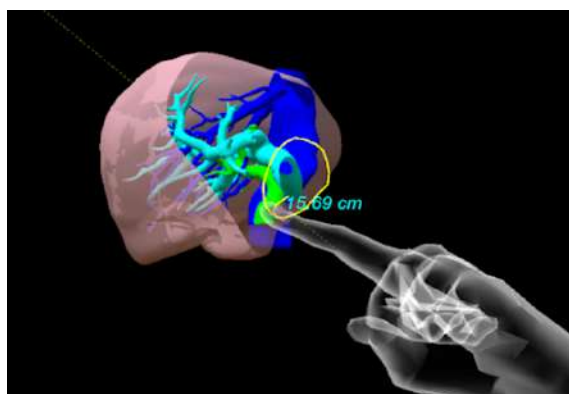
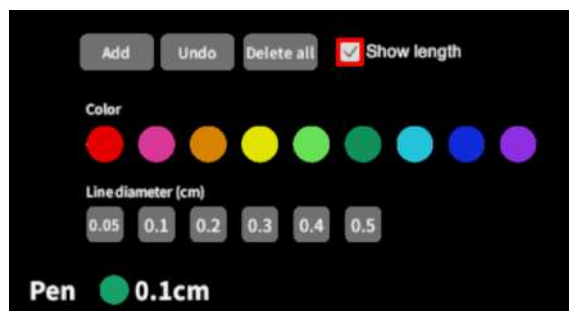


■ 曲線を描画する / 曲線の長さを表示する

「Pen」メニューの選択中は、選択したコントローラーの手のアバターが自動的に変形します。「Add」を選択し、コントローラーのトリガーボタンを引き続けている間、3Dモデルに対してフリーハンドで曲線を描画します。



「Show length」を選択して曲線を描画すると、描き始めから描き終わりまでの曲線の長さを表示します。



■ 描画した曲線を削除する

「Undo」を選択し、直前に描画した曲線を削除します。

「Delete all」を選択し、描画した全ての曲線を削除します。



① 注意

曲線の長さの表示

表示される線の長さは、画像およびデータとその付帯情報から算出したものであり、使用方法等（手ブレなど）の多くの要因により、実際と差異が生じる可能性があります。誤差を考慮し、参考情報として使用してください。また、本機能による計測のみを用いて確定診断は行わないでください。

3Dモデルの断面表示 <Slice>

メニューパネル下部より「Slice」を選択し、3Dモデルの断面を表示します。

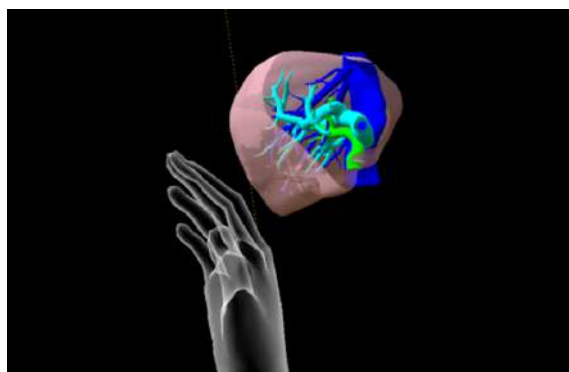
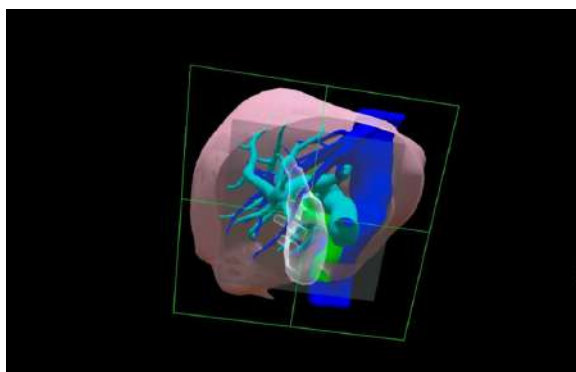
■ 3Dモデルの断面を表示する

「Slice」を選択すると、コントローラーにスライスパネルが表示されます。パネルで3Dモデルの断面を表示し、その状態でコントローラーのトリガーボタン（人差し指）を引くと、断面を固定します。



固定した断面の変更

一度断面を固定すると、スライスパネルは消え、3Dモデルを移動・回転・拡張できるようになります。別の場所で断面を固定したい場合は、再度「Slice」を選択してください。



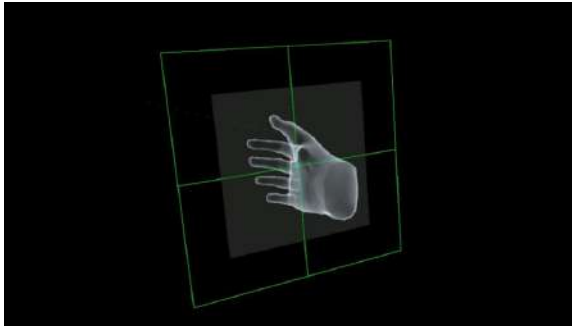
■ 断面表示を解除する

「Reset」を選択し、断面表示を解除します。

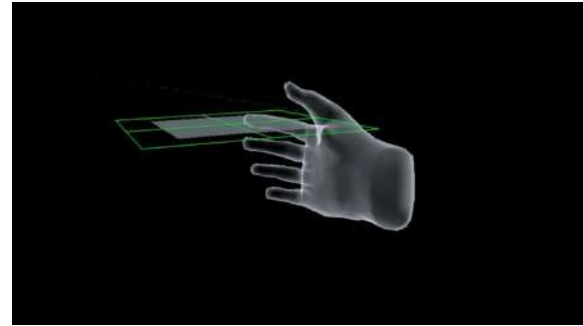


■ スライスパネルの表示方向を変更する

「Horizontal」ではコントローラーに対して水平方向に、「Vertical」ではコントローラーに対して垂直方向に、スライスパネルが表示されます。



Horizontal



Vertical

① 注意

「Slice」機能の注意事項・Tips

- 「Layer」機能でワイヤーフレーム表示にしているレイヤー、「Virtual Line」機能で設置した直線および「Pen」機能で描画した曲線は、断面表示されません。
- ply形式のファイルは「Slice」機能に対応していません。

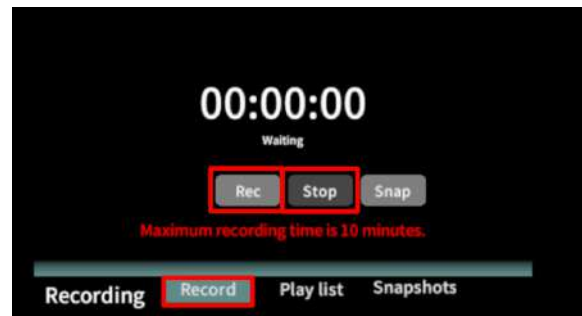
3D空間での動き/音声を記録する <Recording>

メニューパネル下部より「Recording」を選択し、3D空間での動きと音声、3Dモデルに対する操作を最長10分間記録します。

■ 3D空間での動き/音声を記録する

「Record」の「Rec」を選択し、記録を開始します。終了時には「Stop」を選択し、記録を停止します。

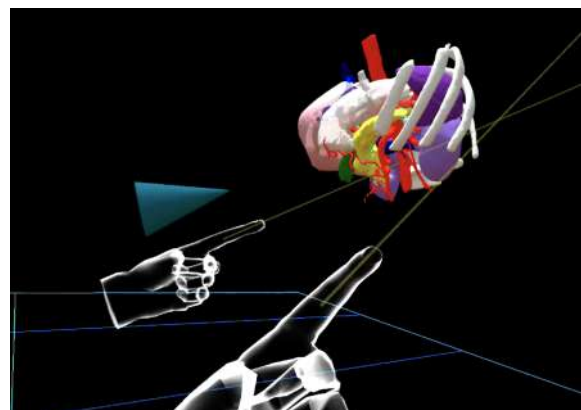
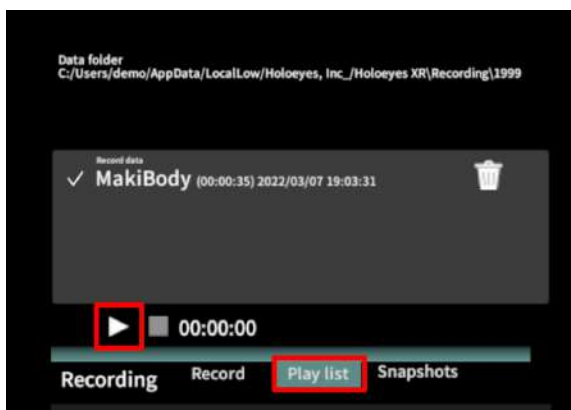
記録対象：3Dモデル・ヘッドセット・コントローラーの位置、入力音声、Layer・Virtual line
・ Pen・Slice 機能での操作



記録したデータの再生/削除

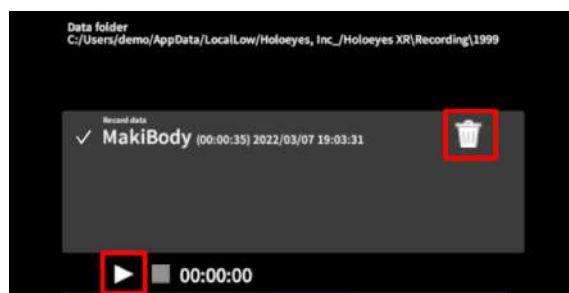
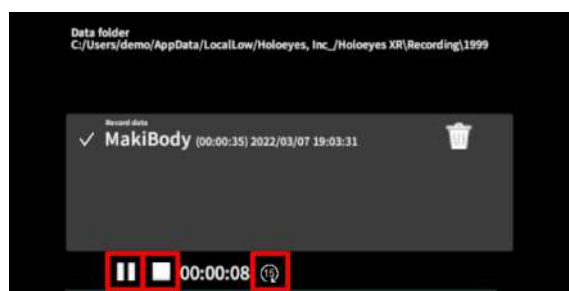
「Play list」を選択し、記録したデータの一覧を表示します。「▶」を選択し、データを再生します。データを記録したユーザーのヘッドセットの位置と視点が青い三角、コントローラーの位置と向きが手のアバターと黄色い線で表示されます。

記録したデータが不要な場合はゴミ箱アイコンを選択し、削除します。



各ボタンの説明

- || : 再生したデータの一時停止
- ■ : 再生したデータの停止
- 15 : データの早送り (15秒先まで)
- ▷ : 再生、一時停止したデータの再生
- ゴミ箱アイコン : 記録データの削除



注意

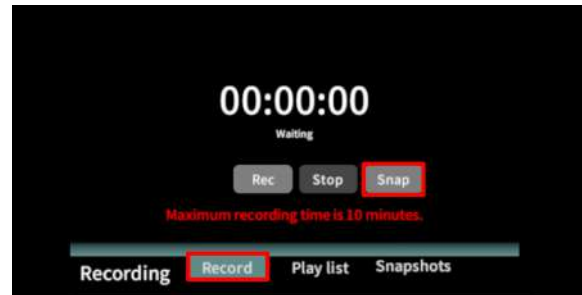
Recording機能 (Rec) の注意事項・Tips

- Virtual sessionは「Recording」機能に対応していません。
- 記録開始後 10分経過すると、自動で記録を停止します。
- 記録データは症例3Dモデルデータに紐付いています。記録した3Dモデル以外のモデルを読み込んでいる際には、「Play list」に記録データは表示されません。
- 音声記録の音質はマイクの性能に依存します。デバイス内蔵マイクの性能によっては、外部マイクの使用を推奨します。
- ply形式のデータは「Recording」機能に対応していません。

■ 一時点でのモデルに対する操作を保存する

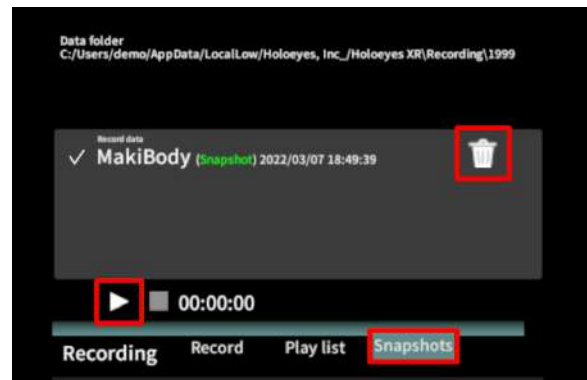
「Record」の「Snap」を選択すると、【その一時点でモデルに対して行っている】以下の操作を保存します。

保存対象：Layer・Virtual line・Pen・Slice 機能での操作



保存したデータの表示/削除

「Snapshots」を選択し、保存したデータの一覧を表示します。「▷」ボタンを選択し、データを表示します。保存したデータが不要な場合はゴミ箱アイコンを選択し、削除します。



① 注意

Recording機能 (Snap) の注意事項・Tips

- Virtual sessionは「Recording」機能に対応していません。
- Recording機能 (Rec) と異なり、動きや音声は保存されません。

保存データは症例3Dモデルデータに紐付いています。データを表示する際には、該当のモデルをロードした状態で、メニューパネルより「Recording」を選択してください。

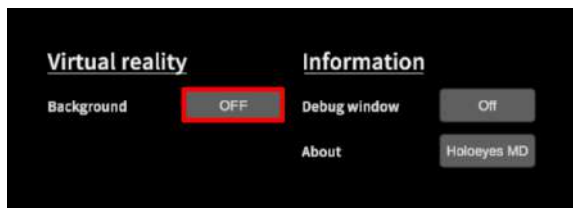
3D空間の背景を変更する <Setting>

メニューパネル下部より「Setting」を選択し、背景を変更します。

■ 手術室（実写）に変更する

「Virtual reality」の「Background」から「ROOM1」または「ROOM2」を選択し、手術室（実写）の背景に変更します。

「ROOM1」と「ROOM2」は解像度の違いです。背景を用いて撮影をする際は解像度の高い「ROOM2」を使用することをお勧めします。



■ 手術室（CG）に変更する

「Virtual reality」の「Background」から「ROOM3」を選択し、手術室（CG）の背景に変更します。



Debug window

「Setting」メニュー内「[Information](#)」の「Debug window（デバッグウィンドウ）」はHoloeyesの開発者向け機能です。

バーチャルセッションを始める <Virtual session>

メニューパネル下部の「Virtual session」は、オンライン遠隔共有カンファレンスサービス「Holoeyes VS」（有料オプション）です。ご利用方法は [Holoeyes VS 取扱説明書ページ](#)をご確認ください。

アプリケーションの終了方法

1. コントローラーの電源を落とし、ヘッドセットのケーブルを PC から外します。



2. PCで起動している「Holoeyes MD」、「Steam」、「Steam VR」、「Windows Mixed Reality for Steam VR」を終了します。



改訂履歴

日付	内容
2020年 4月 22日	version MDVR_1.0.0 用ユーザーズマニュアル新規作成
2020年 6月 11日	MDVR_1.0.1 推奨スペック変更および注意事項の内容を修正
2020年 8月 18日	Oculus Quest の操作を追加・スクリーンショット画面の変更・注意事項の追加
2021年 11月 30日	HEMD_2.3からの新機能の追加・スクリーンショット画面の変更
2022年 8月 31日	非透過型ヘッドセット版 ユーザーズマニュアルを機器別に分割・患者環境対応に伴う注意事項の修正
2023年 5月 19日	Ver. 2.6からの新機能の追加・スクリーンショット画面の変更
2023年 10月 13日	次バージョン以降のサポート終了に関する追記