

東京都眼科医会監修
眼科IC支援システム
アイシーアイ
iCeye III



**描画ツール・CG眼球
操作マニュアル**

ドキュメントVer 1.0.0

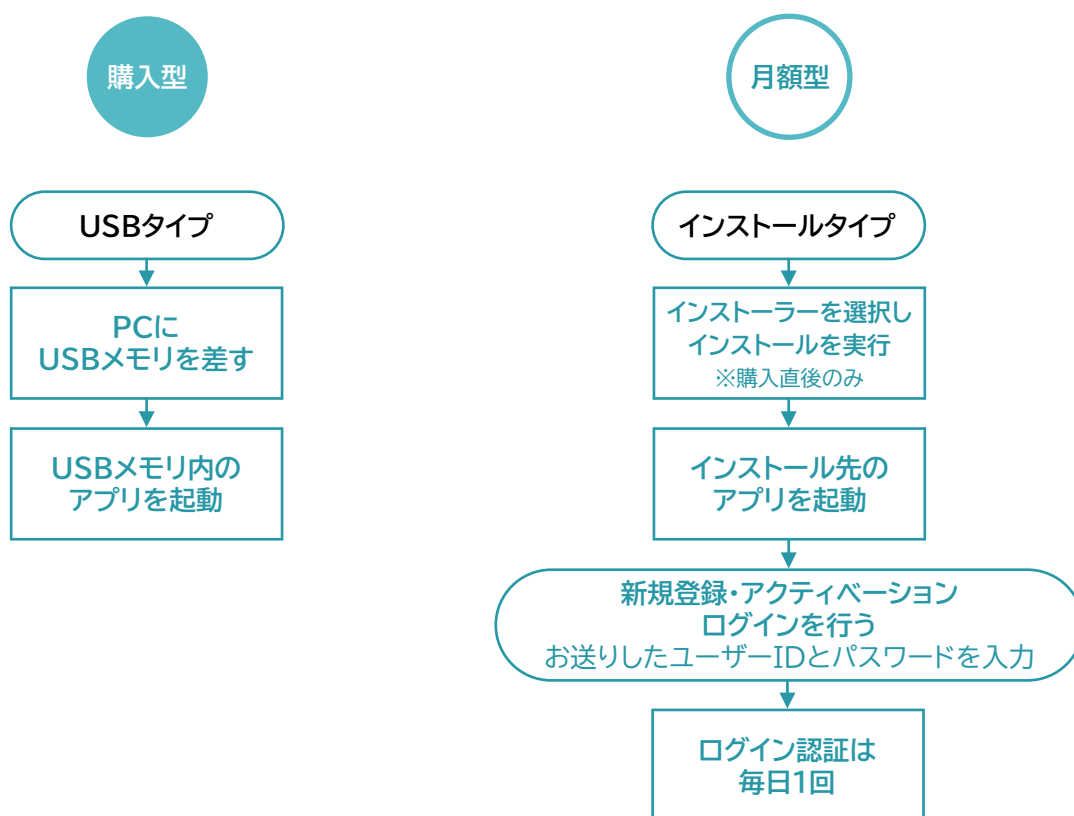
目 次	1. はじめに	2
	2. インストール／アンインストール	3
	3. 「新規登録・アクティベート」と「ログイン」画面	5
	4. iCeyeの終了	6
	5. メイン画面	7
	6. パネル	8
	7. 眼球操作	15
	8. 収録情報	16
	9. 動作環境・お問い合わせ	17

1. はじめに

まず初めに、お客様がどのタイプをご購入されたかをご確認下さい。

購入形態により、初期の導入プロセスなどが異なりますので、弊社からご案内させて頂いた内容をご確認下さい。

起動までの流れ



注意事項

1. USBタイプはPCから外す場合、OSに準拠した「安全な取り外し」を必ず実行して下さい。これをしないと高い確率で故障となります。お客様の過失による故障は無償保証の対象外となりますので、お気をつけ下さい。
2. クラウドや共有ドライブ等での利用は動作保証外となります。
3. 1契約1PCでのご利用となります。同時に複数のPCでご利用はできません。
4. Mac版はインストールタイプのみです。

2. インストール／アンインストール

こちらはインストールタイプの説明となります。USBタイプは「4.iCeyeの終了」にお進みください。

Windows版

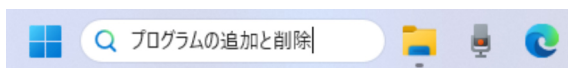
インストール

1. 「iCeye3○○○○インストーラー.exe」を実行します。
インストールが始まります。
2. ソフトウェア使用許諾契約書の同意
ソフトウェア使用許諾契約書に同意の場合のみ「同意する」を選択しインストールを続けて下さい。同意頂けない場合は「キャンセル」をしインストールを中止して下さい。
3. インストール先の指定
インストール先のフォルダを指定します。
4. スタートメニューフォルダーの指定
Windowsボタンで表示されるアプリリストのグループ名を指定します。
5. 追加タスクの選択
任意で「デスクトップにショートカットを作成」、「スタートメニューにショートカットを作成」する事ができます。



アンインストール

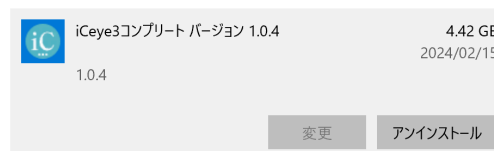
1. システムの「インストールされているアプリ」または「アプリと機能」を表示します。
タスクバーの検索窓に「プログラムの追加と削除」と入力すると便利です。



2. Win11の場合、iCeye3○○○○ バージョンX.X.Xの右端の「…」を選択します。
Win10の場合、iCeye3○○○○ バージョンX.X.Xを選択します。
「アンインストール」を選択します。



Windows11の場合は「…」を選択



Windows10の場合は「iCeye3」を選択

Mac版

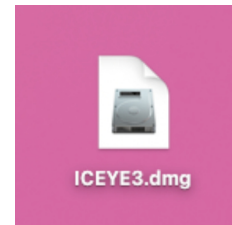
インストール

1. ICEYE3.dmgを選択します。

ソフトウェア使用許諾契約書が表示されます。

2. ソフトウェア使用許諾契約書の同意

ソフトウェア使用許諾契約書に同意の場合のみ「同意します」を選択しインストールを続けて下さい。同意頂けない場合は「同意しません」を選択しインストールを中止して下さい。



3. インストール

ソフトウェア使用許諾契約書に同意されると、右図の画面が表示されます。

iCeye3アイコンを**Applications**フォルダにドラッグするとインストールが始まります。インストール終了後、Applicationフォルダに移動しiCeye3アイコンを選択するとアプリが起動します。



アンインストール

1. アプリケーションフォルダに移動します。

iCeye3アイコンを選択し、ゴミ箱にドラッグします。削除を実行します。

Mac版にはアンインストーラーはありませんので、通常の削除操作でアンインストールとなります。

3. 「新規登録・アクティベート」と「ログイン」画面

こちらはインストールタイプの説明となります。**USBタイプは次の章にお進みください。**

新規登録・アクティベート

1. iCeyeを起動します。
最初の起動では「新規登録・アクティベート」画面が表示されます。
※既に新規登録を済ませている場合は「ログイン」画面が表示されます。
2. ユーザー名とパスワードを入力します。
3. 「SIGNIN」ボタンを選択します。
新規登録・アクティベートが完了するとHOME画面が表示されます。
新規登録が完了すれば、以降は起動後ログイン画面が表示されます。



ログイン

1. iCeyeを起動します。
新規登録を済ませていると「ログイン」画面が表示されます。
2. ユーザー名とパスワードを入力します。
3. 「LOGIN」ボタンを選択します。
HOME画面が表示されます。
※「ログインを記憶する」にチェックを入れておけば、次回からログイン操作は不要となります。
ログイン画面を再度表示させたい場合は、「6. 管理者モード／一般モード」の「管理者モード機能」-「自動ログインON／OFF」をご確認下さい。



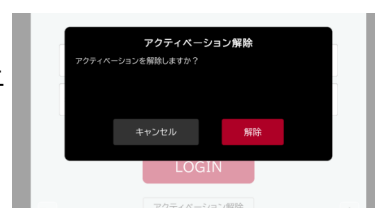
アクティベーション解除

1度アクティベートをすると、アクティベートしたPCはサーバーに登録されます。

他のPCで、同一契約でご利用したい場合は、一旦アクティベーションを解除して頂く必要があります。

アクティベーションを解除したい場合は、ユーザー名とパスワードを入力した上で「アクティベーション解除」ボタンを選択します。

※アクティベートして間もない場合、解除操作はアクティベートしたPCでのみ行えます。他のPCから行う場合は数日経ってからこの操作を行って下さい。

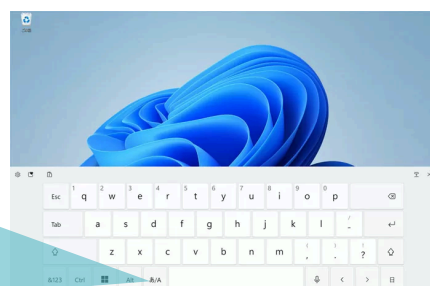


ソフトウェアキーボード(Windowsのみ)


タブレットPCなど、キーボードが無い場合には **A** を選択するとソフトウェアキーボードをご利用できます。

但しキーボードのモードは全角入力となってしまうので、ユーザー名およびパスワードを入力する際は半角入力モードにしてから操作を行って下さい。

全角／半角切替



4. iCeyeの終了

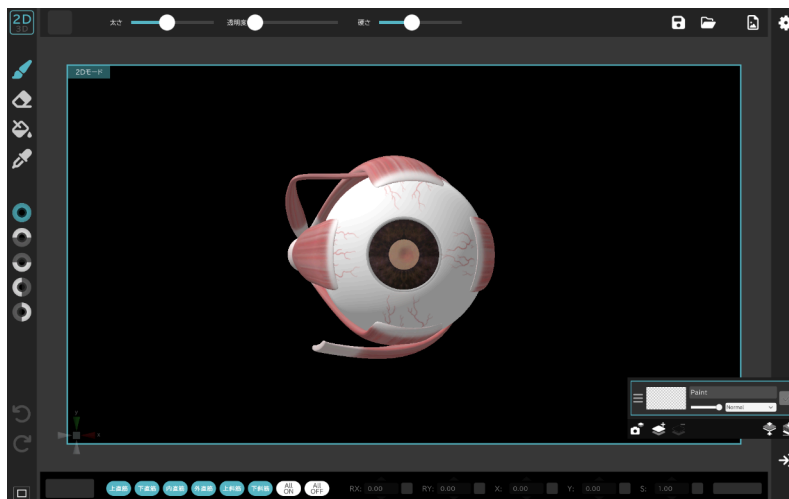
1. iCeyeの終了はキーボードの「ESC」キーで終了できます。
2. その他にも、ウィンドウ表示の場合は  で終了が可能です。



5. メイン画面

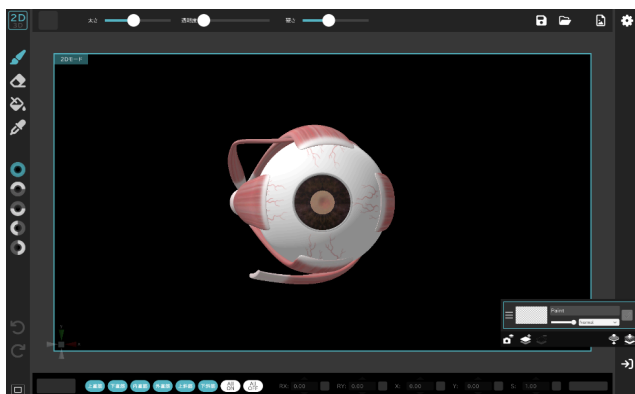
iCeye描画ツール・CG眼球が起動しログイン操作(インストールタイプで自動ログインON選択の場合は表示されない)を行うと描画面が表示されます。

CG眼球はログイン操作以外、この画面ですべて行います。(USBメモリタイプにはログイン画面はありません)

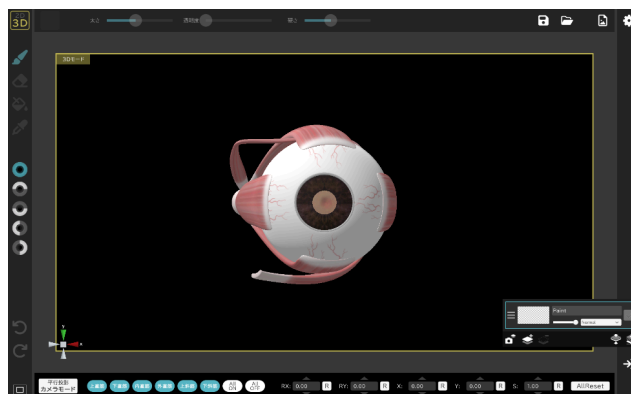


2Dモード・3Dモード

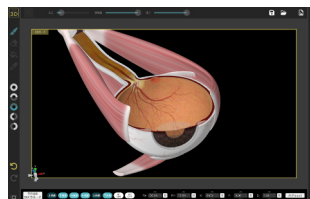
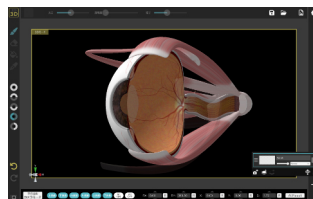
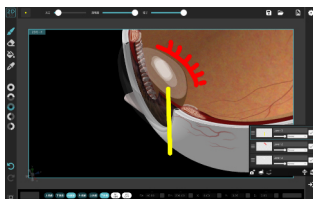
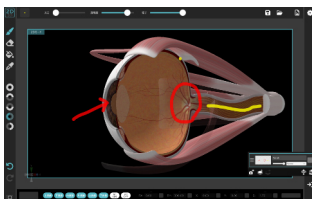
CG眼球には2Dモード、3Dモードがあります。2Dモードは加筆するモードで筆ツールなどで描画ができます。3Dモードは眼球を3次元に操作できます。また垂直、水平で眼球を半分にする事が可能です。



加筆できる2Dモード



3次元に眼球を操作できる3Dモード



6. パネル



Leftパネル



「モード切り替え」

2D編集モード／3D編集モードを切り替えます。



「ペイントブラシ」

キャンバスにペイントします。



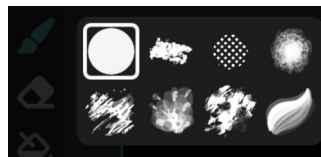
「消しゴム」

キャンバスに描画されたペイントなどを消します。



「バケツ」

指定された色で、塗りつぶします。塗りつぶすエリアは単色が基本ですが、許容値を調整できます。



ペイントブラシ、消しゴムはダブルクリックすると、ブラシのタイプを選択できます。



ダブルクリックすると、許容値を設定できます。



「スポイト」

キャンバスから色を抽出します。抽出した色は、ペイントブラシやバケツで塗る事ができます。



「眼球選択」

眼球のタイプを選択できます。全球、水平断面、垂直断面と選ぶ事ができます。



「アンドゥ／リドゥ」

操作のやり直し(アンドゥ)、やり直しの取り消し(リドゥ)を行えます。



「フルスクリーン化／ウインドウ化」

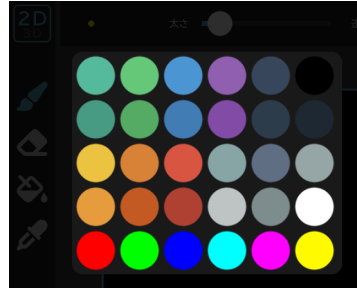
ウインドウの表示方法を変更します。

Topパネル



「ブラシビュー／カラー設定」

現在のブラシの状態を表示します。また、ダブルクリック(ダブルタップ)する事によりカラーパレットを表示し、色を指定する事が可能です。



「太さ設定」

ブラシの太さを調節します。



「透明度設定」

ブラシやバケツの透明度を調節します。



「硬さ設定」

ブラシや硬さを調節します。



「保存」

編集中のデータを保存できます。



「開く」

保存したデータを開く事ができます。



「書き出し」

編集したデータを汎用フォーマット(PNG形式)で書き出す事ができます。

Rightパネル



「設定」

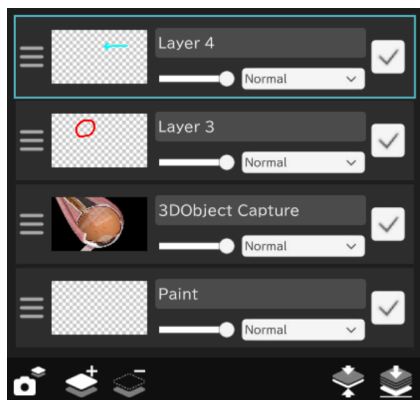
インストールタイプ、USBメモリタイプ共にバージョン情報を確認できます。
インストールタイプのみ、ログイン時に入力するUserNameとPassWordを記憶させ自動ログインできるようにできます。



「レイヤーパネル表示／非表示」

プレイヤーパネルの表示／非表示ができます。

レイヤーパネル



レイヤー機能は描画を行う上で、とても便利な機能です。

この機能を使えば表現だけでなく作業効率もアップします。また、他社の描画ソフトや動画編集ソフトなどもレイヤー機能は標準で備わっている事が多いので、他方面でも活用できるノウハウです。



キャンバスキャプチャー

キャンバスの眼球模型を新規レイヤーに静止画としてキャプチャーします。これを行う事により、眼球を固定でき3D編集の影響を受けなくなります。このアングルと決めた時はこの機能をご活用下さい。



新規レイヤー

新たにレイヤーを追加します。



レイヤー削除

選択されているレイヤーを削除します。



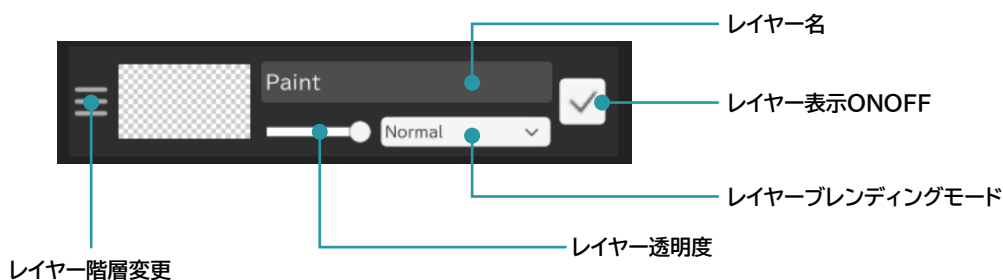
レイヤー統合

選択されているレイヤーの下部レイヤーとレイヤーを統合します。



全レイヤー統合

全てのレイヤーを統合します。



レイヤーブレンドモード

現在のレイヤーと下のレイヤーのブレンド方法指定できます。ブレンド方法には光学的な様々な方法があります。

Normal

不透明なピクセルは、それらの直下にあるピクセルを覆い隠します。数学的な計算やアルゴリズムは適用されません。もちろん、レイヤーの不透明度を下げることで、下にあるピクセルを見せることができます。

Darken

ダークンモードは、画像の暗い部分を強調したい場合に特に有用です。画像の特定の領域を暗くしたり、異なるレイヤー間で暗い色を保持することで、深みや立体感を出したりする効果があります。ブレンドレイヤーとベースレイヤーが同じ色を持っている場合、このモードは何の効果も与えませんが、色の違いに基づいて自動的に暗い色を選択することで、画像編集の過程で自然な見た目の調整を可能にします。

- Multiply** 乗算モードは、画像の色を深めたり、影の効果を加えたりする際によく使用されます。このモードの特性上、白色は影響を与えず、黒色は最も強い影響を与えるため、暗い色同士を混ぜ合わせるとさらに暗い色が生成されます。この性質を利用して、よりリアルな影の効果や深みのある画像を作成することが可能です。
- ColorBurn** カラーバーンモードは、ベースカラーとブレンドカラー間のコントラストを増やすことで、画像に深みと強度を加えます。中間色がより彩度が高くなり、画像全体のトーンが濃くなります。特に、影を深くしたり、テクスチャを強調したりする場合に効果的です。ハイライトが抑えられることで、よりドラマチックな雰囲気を画像に加えることができます。
- LinearBurn** リニアバーンモードは、画像の暗い部分をさらに強調したいが、カラーバーンのように彩度を大幅に高めたくない場合に適しています。このモードは、ベースカラーをブレンドカラーの値によって暗くすることで、より深みのある影やよりリアルな暗闇の表現を可能にします。画像のコントラストを高めつつも、色の鮮やかさを抑える効果があります。特に風景写真やポートレートの編集において、深みと立体感を出すために使われることがあります。
- DarkerColor** ダークカラーモードは、二つの色を直接混ぜ合わせるのではなく、ベースカラーとブレンドカラーを比較して、より暗い方の色を選択して画像に適用します。これにより、画像の特定の部分を暗くする効果を得ることができますが、彩度や明度の変更は伴いません。主に、画像のコントラストを調整する際や、暗い部分を際立たせたい場合に有効です。例えば、背景を暗くして被写体を強調したいときなどに役立ちます。
- Lighten** ライトンモードは、二つの色を比較してより明るい色を選択し、画像に適用することにより、画像を明るくする効果があります。特に、画像の明るい部分をさらに強調したい場合や、画像全体を明るく見せたい場合に適しています。ライトンブレンディングモードは、特定の部分だけを明るくしたり、画像のトーンを調整する際に役立ちます。ブレンドカラーとベースカラーが同じ値の場合、このモードは画像に影響を与えませんが、異なる色の場合には、より明るい色が選択され、結果として画像が明るくなります。
- Screen** スクリーンモードは、ベースカラーとブレンドカラーの輝度を反転させ、それらを乗算した後、再び反転させることで動作します。このプロセスにより、最終的な画像は常により明るくなります。黒色は画像に影響を与えないため、スクリーンモードを使用すると黒色の領域は無視され、明るい色のみが強調されます。これにより、画像を全体的に明るくしたり、光の効果を加えたりするのに適しています。特に、暗い背景に光を加える場合や、画像の明るい部分をさらに強調したい場合に有効です。
- ColorDodge** カラードッジモードは、ベースカラーを明るくしてブレンドカラーを加えることで、画像の中間色をより鮮やかにし、ハイライト部分を強調します。このブレンディングモードは、特に光の効果を強調したい場合や、画像にダイナミックなコントラストを加えたい場合に適しています。コントラストの減少により、画像の明るい部分がより目立ち、全体としての明るさが増すため、生き生きとした効果を画像に与えることができます。特に、光源を模倣する場合や、画像に暖かみや光沢を加えたい場合に有効です。
- LinearDodge** リニアドッジモードは、画像のベースカラーをブレンドカラーの輝度に応じて明るくすることで、画像全体をより明るく見せる効果があります。このモードでは、黒色をブレンドカラーとして使用した場合、画像には何の変化も加えられません。これは、黒が輝度の増加に貢献しないためです。リニアドッジは、特に画像に明るいエフェクトを加えたい場合や、明るい色彩を強調したい場合に有効です。このモードを使うことで、画像の明るい部分をさらに明るくし、鮮やかな印象を与えることができます。
- LighterColor** ライターカラーモードは、二つの色を直接混ぜ合わせるのではなく、ベースカラーとブレンドカラーを比較して、より明るい方の色を選択して画像に適用します。これにより、画像の特定の部分を明るくする効果を得ることができますが、彩度や明度の調整は伴いません。特に、画像の明るい部分をさらに強調したい場合や、特定のエリアを目立たせたい場合に有効です。
- Overlay** オーバーレイモードは、画像のコントラストを高めるのに特に有効で、明るい部分をより明るく、暗い部分をより暗くして、画像に深みとリアリズムを加えます。このモードは、ベースレイヤーのテクスチャやディテールを保持しながら、色の鮮やかさや明暗を調整するためによく使用されます。50%グレーが透明になる性質は、特定のエフェクトを加える際に便利で、画像の自然な見た目を保ちつつ、強調したい部分を際立たせることができます。

SoftLight	ソフトライトモードは、画像にソフトで自然なコントラストを加えるために使用されます。このモードは、ブレンドカラーの輝度が中間値より高い場合は画像を明るくし、低い場合は暗くします。しかし、この変化は非常に微妙で、オーバーレイモードよりも控えめな効果を提供します。ソフトライトは、画像の全体的な雰囲気を優しく調整したい場合や、肌の質感を自然に見せたいポートレート編集に特に適しています。このブレンディングモードにより、画像のディテールを損なうことなく、より柔らかく、深みのある見た目を作り出すことが可能です。
HardLight	ハードライトモードは、ソフトライトやオーバーレイと同様に、ベースレイヤーとブレンドレイヤーの明るさに基づいて効果を適用しますが、その影響はより強く、コントラストが高くなります。ブレンドレイヤーのピクセルが50%グレーより明るい場合、スクリーンモードの効果が適用されて全体を明るくします。50%グレーより暗い場合は、乗算モードの効果が適用されて全体を暗くします。このモードは、画像に強いコントラストと鮮明な質感を加えたいときに特に有用です。例えば、テクスチャを際立たせたり、画像の深みを増すために使用されます。
VividLight	ビビッドライトモードは、画像のコントラストと彩度を大幅に強化します。このモードは、カラーバーン(Color Burn)とカラードッジ(Color Dodge)の効果を組み合わせたようなもので、ベースカラーの明るさに応じて、ブレンドカラーを極端に暗くするか明るくします。50%グレーより暗い色はより深く暗くなり、50%グレーより明るい色はさらに明るくなります。この効果により、画像に非常に鮮明でダイナミックな見た目を与えることができますが、使い方には注意が必要です。特に、画像に強い影やハイライトを加えたい場合や、アートワークにドラマチックな効果を求めるときに効果的です。
LinearLight	リニアライトモードは、画像のコントラストを強調し、よりダイナミックな効果を生み出します。このモードでは、明るいピクセルはさらに明るくされ、暗いピクセルはさらに暗くされるため、画像の明暗差がはっきりとします。リニアドッジは明るい部分を明るくし、リニアバーンは暗い部分を暗くすることにより、画像に深みとリアリズムを加えます。このブレンディングモードは、画像に強い影響を与えるため、使い方を理解し、適切に適用することが重要です。特に、画像の特定の部分を強調したい場合や、よりアーティスティックな効果を目指す場合に有効です。
PinLight	ピンライトモードは、ベースレイヤーとブレンドレイヤーの色を厳格に比較し、ブレンドレイヤーの色が暗ければダーケンモードのように暗くし、明るければライトンモードのように明るくします。このプロセスにより、中間色が排除され、コントラストが非常に高い画像が生み出されます。その結果、画像にはっきりとしたテクスチャやエッジが現れ、独特のアーティスティックな効果が加わります。しかし、この効果は非常に強力なため、使用する際には注意が必要であり、特定の芸術的な目的や創造的な表現を求める場合に適しています。
HardMix	ハードミックスモードは、画像に極端なコントラストと鮮やかな色を追加することで、非常に強いグラフィック効果を生み出します。このモードは、色域を大幅に制限し、画像から中間色をほぼ完全に排除して、非常に限られた色パレットに変換します。そのため、画像は非常に抽象的で、ポップアートのような見た目になることがあります。ハードミックスは、特定の芸術的な効果を求める場合や、強いビジュアルインパクトが必要なデザインに適していますが、すべての画像編集シーンで適切とは限りません。使用する際には、画像が失う可能性のあるディテールと得られる強烈な色彩効果を考慮する必要があります。
Difference	ディファレンスモードは、二つのレイヤーの色の差を利用して、非常にユニークで創造的な効果を画像に加えます。ブレンドレイヤーの色がベースレイヤーの色からどれだけ異なるかに基づいて、結果の色が決定されます。白色をブレンドカラーとして使用すると、ベースレイヤーの色が完全に反転されるため、非常に強いビジュアルコントラストが生まれます。このブレンディングモードは、芸術的な写真編集、グラフィックデザイン、または特定の視覚効果を作成する際に特に有用です。また、色の違いを強調することで、予想せぬ美しいパターンやテクスチャを生み出すことができます。
Exclusion	エクスクルージョンモードは、ベースとブレンドのピクセル値の差を利用して独特の視覚効果を作り出しますが、ディファレンスモードに比べてその効果はよりソフトです。白でブレンドすると、ベースレイヤーの色が反転されるのに対し、黒でブレンドすると元のベースレイヤーの色がそのまま保持されます。そして、50%グレーでブレンドすると、その部分は50%グレーとなり、非常に微妙なコントラスト効果を生み出します。このモードは、画像に微妙なテクスチャを加えたり、軽微な視覚的な興味を生み出したりするのに適しています。また、特定の芸術的な効果や、画像間の微妙な差異を強調するために使用されることがあります。

- Subtract** サブトラクトモードは、画像の特定の部分を暗くするために使用され、特に明るさの調整が必要な場合に便利です。サブトラクトモードでは、ブレンドレイヤーのピクセル値がベースレイヤーから直接引かれるため、結果の画像は暗くなります。黒をブレンドカラーとして使用しても画像には変化が見られないため、暗くする効果を持たせたい場合は、黒以外の色を使用する必要があります。このモードは、画像から特定の光を除去したり、全体的な明るさを下げたりするのに特に有効です。
- Divide** ディバイドモードは、ベースレイヤーのピクセル値をブレンドレイヤーのピクセル値で除算します。この操作により、画像は全体的に明るくなり、特に暗いブレンドカラーを使用すると、その効果は顕著になります。白をブレンドカラーとして使用しても、画像にはほとんどまたは全く変化が見られないため、明るさを増加させたい場合は、白以外の色を使用する必要があります。このモードは、画像の露出を調整したり、特定の領域を明るくしたりするのに適しており、写真の編集や色の調整で役立ちます。
- Hue** ヒューモードは特に、画像内の特定の色を別の色に変更したいが、明度や彩度はそのまま保持したい場合に有効です。たとえば、衣服の色を変更したいが、その質感や影の強さは変えたくないという場合や、風景写真で空の色を変えたいが、その他の要素はそのままにしたい場合などです。ヒューモードを使用すると、元の画像の色調や彩度を保ったまま、色相だけを簡単に変更することができます。これにより、自然な見た目の変更が可能となり、画像のリアリズムを保ちながらクリエイティブな調整が行えます。
- Saturation** サチュレーションモードは、画像の彩度を調整したい場合に特に有用です。画像の色相や明度はそのままに、彩度だけを変更して色の鮮やかさを調整することができます。例えば、風景写真の色彩をより鮮やかにしたい場合や、特定のオブジェクトを目立たせたいが、画像全体のトーンや色相は変えたくない場合に便利です。黒白のブレンドレイヤーを使用すると、画像全体がグレースケールに変換されるため、色彩を排除して形やテクスチャに焦点を当てたい場合にも使用できます。このモードは、色彩の調整において非常に柔軟で、クリエイティブな表現の幅を広げることができます。
- Color** カラーモードは、画像に色を加えたいが、その明るさや影の詳細はそのまま保持したい場合に非常に有効です。特に、白黒写真に色を付けたり、単色のイラストに多彩な色を施したい場合に理想的です。このモードを使用することで、ブレンドレイヤーの色相と彩度を活用しながら、ベースレイヤーの明度やテクスチャの細かなディテールを保ちます。
また、「カラー」と「ルミノシティ」は交換可能なブレンディングモードであり、一方が色相と彩度を扱い、もう一方が明度を扱います。これにより、画像編集における色と明度の制御が可能となり、より精密な色調整や効果的な着色が行えます。この二つのモードを組み合わせることで、画像の色彩を豊かにしつつ、自然な明暗を保つことができるのです。
- Luminosity** ルミノシティモードは、画像の色調はそのままに、明るさだけを変更したい場合に特に有効です。たとえば、画像の特定の部分を明るくしたり暗くしたりすることで、コントラストを調整したいが、色相や彩度は変えたくない場合に適しています。ルミノシティモードを使用すると、ブレンドレイヤーの明度情報をベースレイヤーに適用することができるため、画像の明暗を調整しながら、色の鮮やかさやバランスを維持することが可能です。このブレンディングモードは、写真のリタッチや色調の微調整、特定の視覚効果の作成に非常に役立ちます。

Bottomパネル

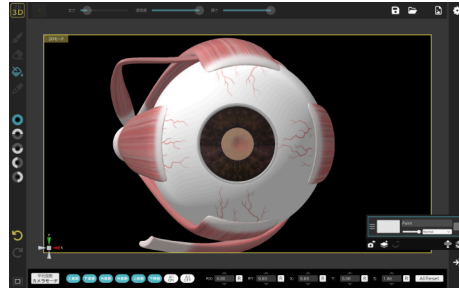


「カメラモード」

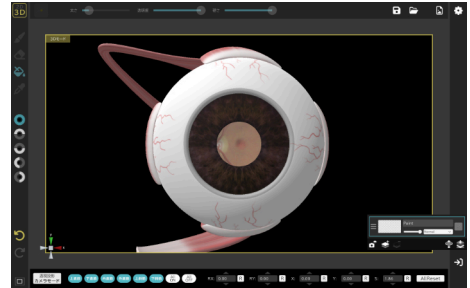
眼球オブジェクトの見え方を変更します。

平行投影 物体のサイズは距離に関係なく一定の大きさで表現されます。遠近感がないため、オブジェクトの大きさが実際の比率で等しく表示されます。

透視投影 視点を設定して投影図を得るため、対象物を目で見た像に近い表現が得られます。デザインの領域では、設計の予測や仕上がりの状態を表現する手段として、いろいろな分野で活用されています。



平行投影



透視投影



「筋肉表示／非表示」

各筋肉の表示／非表示の設定を行えます。



リセット

「眼球オブジェクト数値設定」

- RX** X軸(横軸)を中心に眼球を回転させます。
- RY** Y軸(縦軸)を中心に眼球を回転させます。
- X** 眼球をX軸方向(横方向)に移動させます。
- Y** 眼球をY軸方向(縦方向)に移動させます。
- S** 眼球を拡大縮小します。

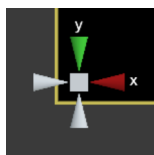
7. 眼球操作

Bottomパネルの数値設定で眼球操作は可能ですが、マウスやタップ操作で直感的に眼球を任意の位置、向き、サイズに変更できます。

マウス左クリック 眼球を回転できます。

マウス右クリック 眼球を移動できます。

ホイールマウス 眼球の拡大縮小ができます。



ジンバル

画面左下にある方位を示したUIはジンバルと言います。こちらを操作する事で眼球の向きを変える事も可能です。

中央の■はカメラモードを切り替えます。

タップジェスチャーデバイスがあるPC

Surfaceなどタッチパネルを搭載したPCは、タッチUIが表示されます。

この機能を利用する事により、タッチ操作で眼球模型を操作できます。

※ 全てのタッチデバイスに対応するとは限りません。

一部のシステムは認識されない場合があります。

システムがタッチデバイスを搭載しているという場合のみ、表示されます。



マウス操作モード



タッチ操作モード

シングルタップで眼球を回転できます。

ピンチ操作(2本の指でつまむ様な操作)で眼球を拡大縮小できます。

シングルタップで眼球を移動できます。

8. 収録情報

眼球模型

全球
垂直断面(断面右)
垂直断面(断面左)
水平断面(断面上)
水平断面(断面下)

9. 動作環境・お問い合わせ

動作環境

Windows

オペレーティングシステム	Windows10 64ビット(バージョン 20H2) / Windows11 64ビット
プロセッサー	Intel Core i5 第8世代(互換)以降
RAM	8GB
グラフィックカード	DirectX 12をサポートしているGPU、1.5GBのGPUメモリ ※1
モニターの解像度	1024 x 768以上
ハードディスク容量	6GB以上の空き容量 ※2
インターネット	サインイン、ログイン時に必須 ※2
その他	USB3.0ポート ※3

Mac

オペレーティングシステム	macOS 12(Monterey)
プロセッサー	Intel Core i5 第8世代(互換)以降、M1(Appleシリコン)以降
RAM	8GB
グラフィックカード	MetalをサポートしているGPU、1.5GBのGPUメモリ ※1
モニターの解像度	1024 x 768以上
ハードディスク容量	6GB以上の空き容量
インターネット	サインイン、ログイン時に必須 ※2

※1.グラフィックカードのリソースは大きく消費します。ご購入前にデモ版にて必ず動作するかご確認下さい。

※2.インストールタイプの場合

※3.USBタイプの場合(USB3.0 Standard-A(Type-A))

お問い合わせ／サポート

テクニカルサポート

(商品購入後の技術に関するお問い合わせ・メールのみ)

iceye@mimir.ne.jp

技術的な問題が発生した場合は、動作環境など(オペレーティングシステムやネットワーク環境)細かな情報が必要となります。

可能であれば以下の情報をご提供下さい。

- ・ ユーザー情報(弊社から発行のシリアル番号)
- ・ システム動作環境
- ・ エラー表示の画面写真
- ・ エラーが出るまでの手順

購入前、技術以外のお問い合わせ

(有) ミミル山房

TEL 042-577-3299

(平日9:00 ~ 18:00)

FAX 042-577-3705

〒186-0004 東京都国立市中1-10-28-201

<https://iceye.mimir.ne.jp>