

# HOTMOCK Builder ユーザーマニュアル

ver. 3.5

2021-2

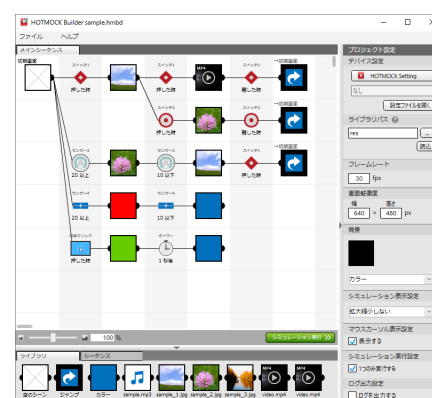
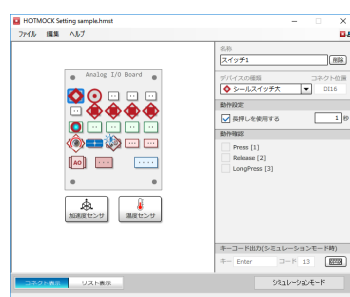
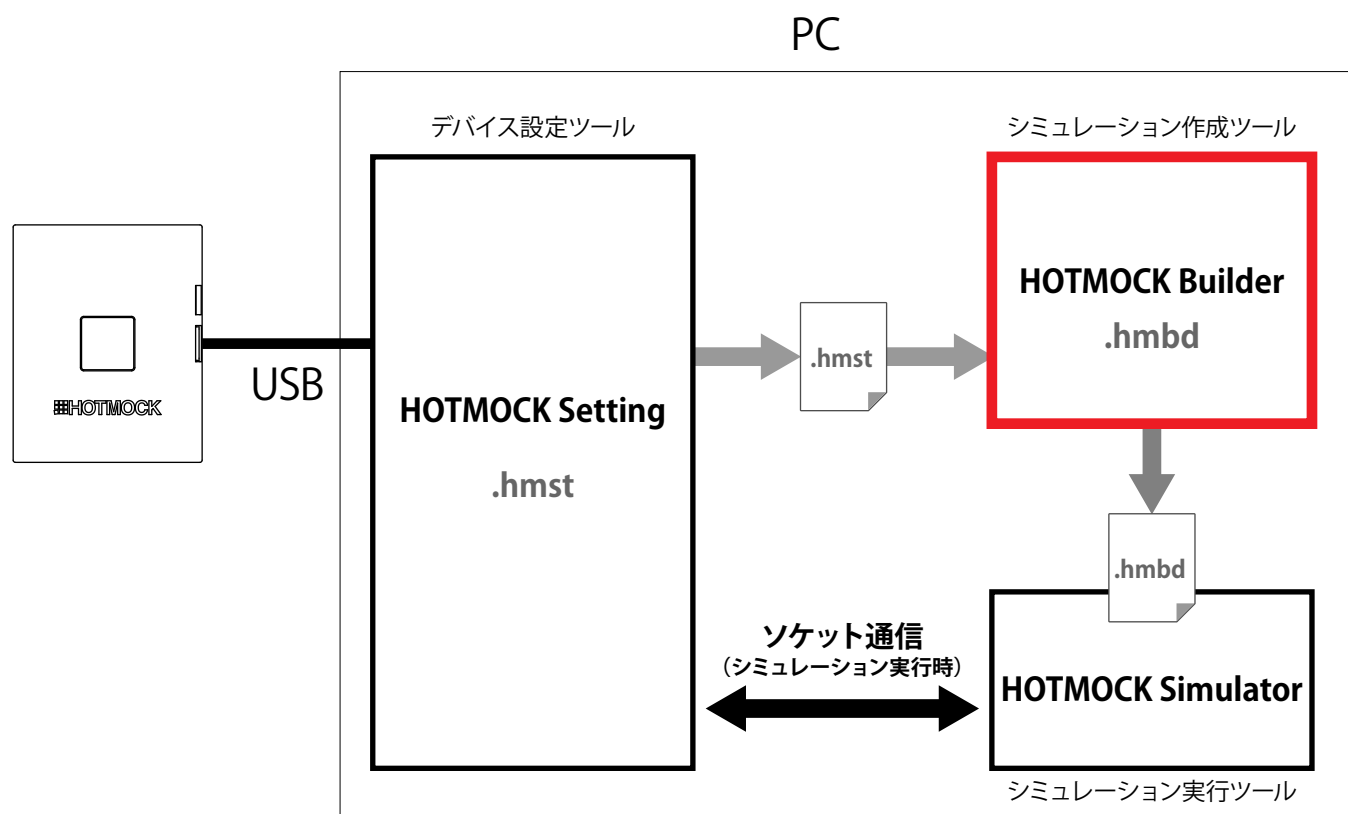
## 目次

1. ソフトウェア概要	2
2. 画面構成	3
3. 基本操作方法	4
4. シーケンスの構築	16
5. シミュレーション実行	53
6. お問い合わせ先	55

## 1. ソフトウェア概要

### 1.1 概要

HOTMOCK Builder はプログラミングの知識を必要とせずに、素早く簡単に簡易シミュレーションを作成 / 実行することが出来るソフトウェアです。シミュレーションは .hmbd 形式で保存されます。HOTMOCK Setting で登録したデバイス設定ファイル (.hmst) を読み込むことで、入力デバイスをトリガーとした画面遷移、出力デバイスの実行タイミングを簡単に設定出来ます。



### 1.2 必要システム

- Microsoft® Windows® 10  
※ Starter Edition には対応していません。  
※ Windows RT では動作しません。
- Microsoft® .NET Framework 3.5
- Microsoft® .NET Framework 4.0 または .NET Framework 4.5 以降

## 2. 画面構成



### [1] シーケンスエリア

HOTMOCK Builder で構築したシミュレーションフローをシーケンスと呼びます。  
シーケンスには、「シーン」とシーン間をつなぐ「トリガー」で構築されています。

### [2] プロパティパネル

選択中のプロパティを表示します。  
シーン選択中はシーンの設定を、トリガー選択中はトリガーの設定を行います。  
非選択状態でシミュレーション全体の設定（画面サイズ、デバイス設定ファイル読み込等）を行います。

### [3] ライブラリ / シーケンス

ライブラリタブでは読み込まれたファイルを表示します。  
ここからシーケンスエリアにドラッグ & ドロップでシーケンスに配置できます。  
シーケンスタブには、任意に作成可能なサブシーケンス一覧が表示されます。

### [4] シーケンス表示サイズ設定

シーケンスの表示サイズを変更できます。

### [5] シミュレーション実行ボタン

HOTMOCK Simulator を起動し、シミュレーションの実行を行います。

### [6] x ボタン

アプリケーションを終了します。

## 3. 基本操作方法

### 3.1 プログラムを起動する

「HOTMOCK」フォルダ > 「HOTMOCK Builder」フォルダにある  
「HOTMOCK Builder.exe」で起動します。

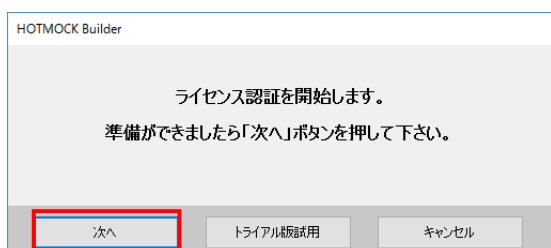


### 3.2 ライセンス認証

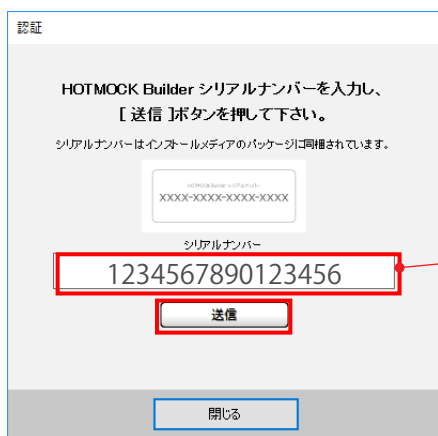
初回起動時にインターネット接続によるライセンス認証が必要です。  
パッケージに同梱したシリアルナンバーをご用意下さい。

※トライアル版の試用期間は30日です。  
それ以降は使用できません。  
ライセンス認証を行ってください。

1) インターネット接続状態で[次へ]をクリック

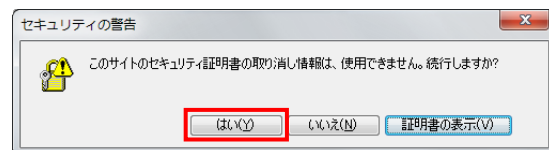


2) シリアルナンバーを入力し、[送信]をクリックします。

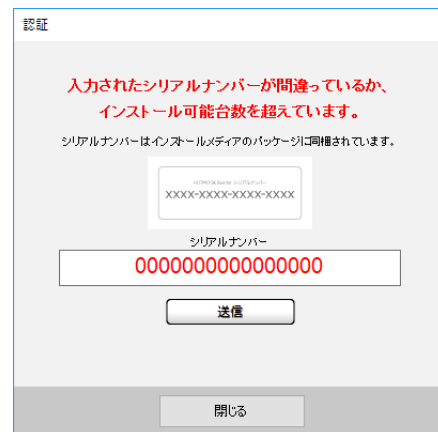


シリアルナンバー入力欄  
※シリアルナンバーは  
パッケージに同梱されています。

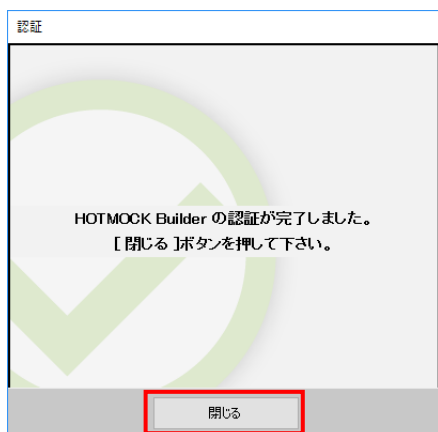
セキュリティの警告が表示された場合は、  
[はい]をクリックします。



送信ボタンクリック後、  
シリアルナンバーが間違っているか、  
インストール可能台数を超過している場合  
このような画面になります。

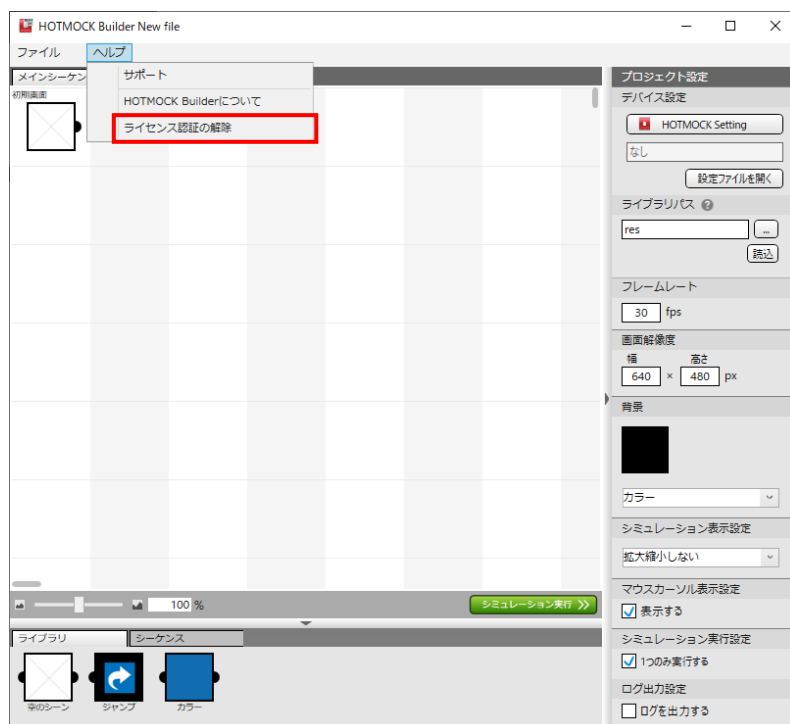


3) ライセンス認証されると下記画面になります。  
[閉じる]ボタンをクリックで使用準備が完了し、  
Builder が起動します。

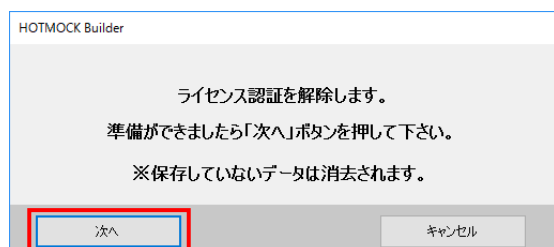


### 3.3 ライセンス認証の解除

1) メニューの「ヘルプ」>「ライセンス認証の解除」を選択。

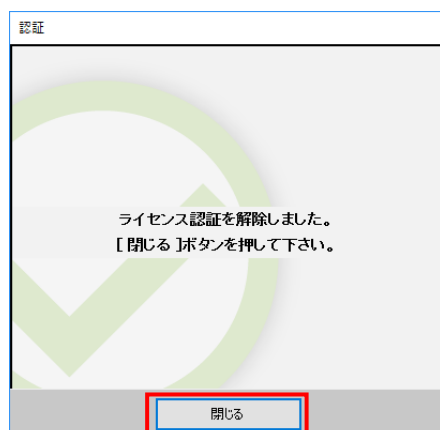


2) 「次へ」を選択。



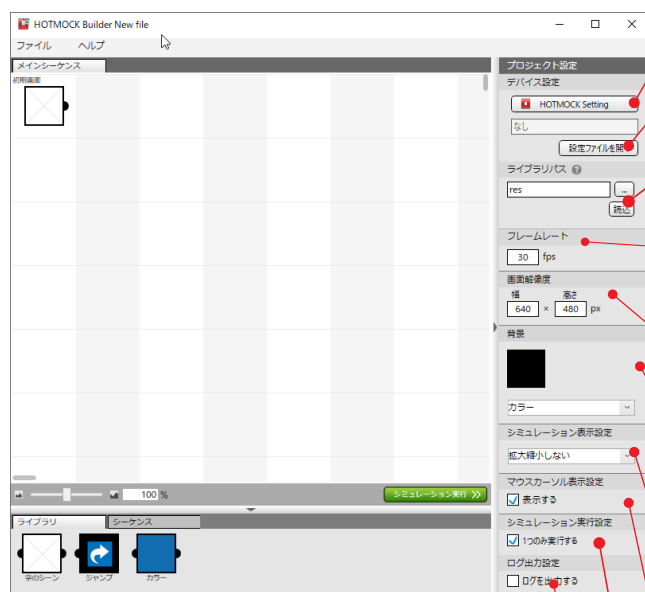
3) ライセンス認証解除されると下記画面になります。

[ 閉じる ] ボタンをクリックしてから HOTMOCK Builder を終了して下さい。



### 3.4 シミュレーションの設定をする

デバイス設定 / ライブラリパス / フレームレート / 画面解像度 / 背景 /  
シミュレーション表示設定 / マウスカーソル表示設定 / ログ出力設定



- デバイス設定

HOTMOCK Setting 起動します。→3.5 を参照

- HOTMOCK Setting で設定した

デバイス設定ファイルを読み込みます。→3.6 を参照

- ライブラリパス

ライブラリにファイルを読み込みます。→3.7 を参照

- フレームレート

デモのフレームレートを変更します。  
(1 ~ 120 fps)

- 画面解像度

デモ画面解像度を設定します。  
(最大 2880 × 2880 px)

- 背景

シミュレーション画面の背景を設定します。  
各シーンで、背景なし / 透過画像を  
選択した際に現れます。  
カラー / ライブラリに読み込んだ画像から選択出来ます。

- シミュレーション表示設定

シミュレーション画面の表示サイズ設定をします。

- 拡大縮小しない：画面解像度設定の px サイズで表示します。
- ウィンドウの横に合わせる：シミュレーションウィンドウ横サイズに合わせます。
- ウィンドウの高さに合わせる：シミュレーションウィンドウ縦サイズに合わせます。

- マウスカーソル表示設定

シミュレーション画面のマウスカーソル  
表示 / 非表示を設定します。

- シミュレーション実行設定

シミュレーション実行した際に、  
既に起動中の Simulator を終了して1つのみ実行するかを設定します。

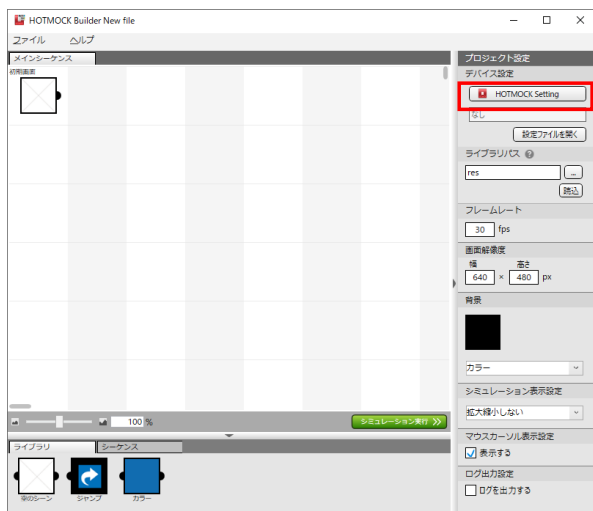
- ログ出力設定

操作ログを出力するかどうかを設定します。  
※HOTMOCK Setting でもログ出力の設定が必要です。

### 3.5 HOTMOCK Setting を起動しデバイス設定をする

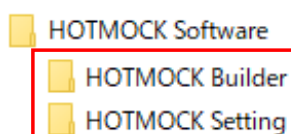
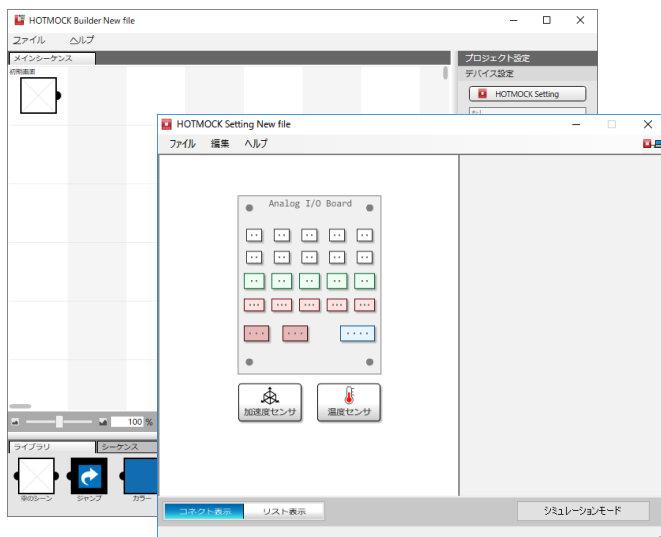
HOTMOCK Setting でデバイスの設定を行います。

- 1) プロパティパネル「プロジェクト設定」デバイス設定の [HOTMOCK Setting] ボタンをクリックします。



- 2) HOTMOCK Setting でデバイスの設定をおこないます。

HOTMOCK Setting の操作方法は、HOTMOCK Setting ユーザーズマニュアルを参照してください。

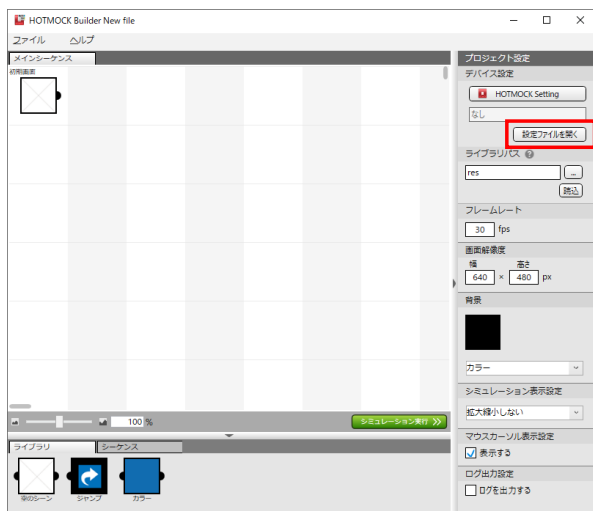


HOTMOCK Setting フォルダを移動すると起動できません。  
HOTMOCK Setting フォルダは必ず HOTMOCK Builder フォルダと  
同じディレクトリに配置してください。

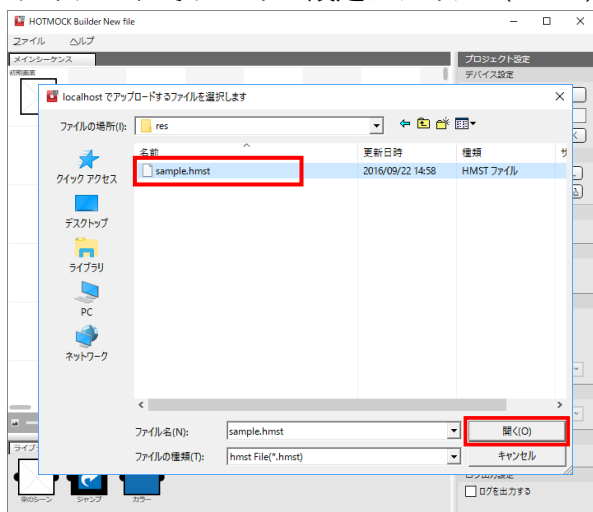
### 3.6 デバイス設定ファイルを読み込む

HOTMOCK Setting で設定し保存したデバイス設定ファイル（.hmst）を読み込みます。

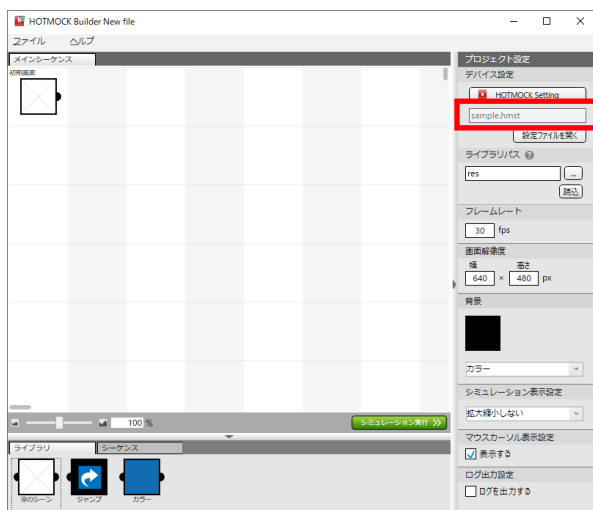
- 1) プロパティパネル「プロジェクト設定」デバイス設定の[設定ファイルを開く]ボタンをクリックします。



- 2) ダイアログでデバイス設定ファイル（.hmst）を選択し、[開く]をクリックします。



- 3) 読み込み完了すると、デバイス設定ファイル名が表示されます。

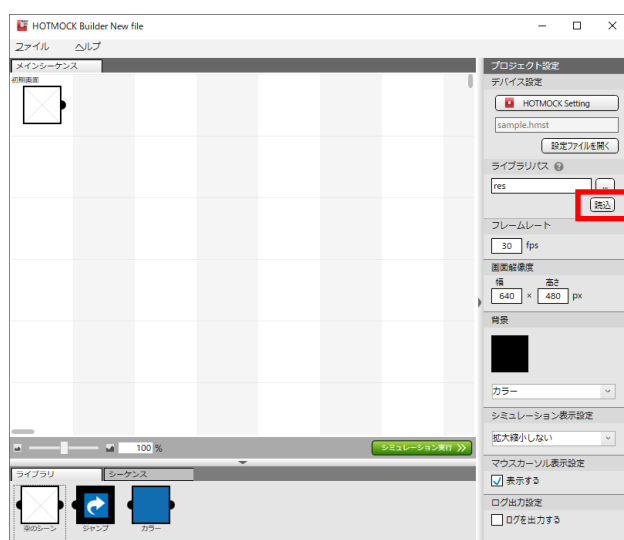




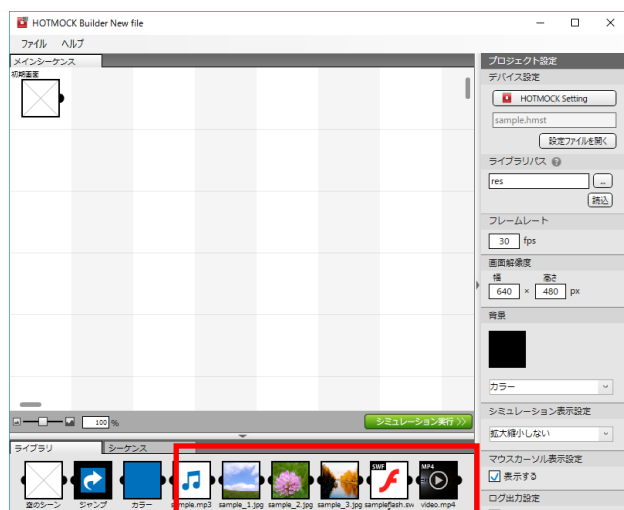
### 3.7 ライブラリにファイルを読み込む

シミュレーションに使用するファイル（画像など）をライブラリに読み込みます。

- 1) 使用したいファイルを HOTMOCK Builder フォルダ内の「res」フォルダに入れます。
- 2) プロパティパネル「プロジェクト設定」のライブラリパスの[読み込]ボタンをクリックします。



- 3) ライブラリに「res」フォルダ内のファイルが読み込まれます。

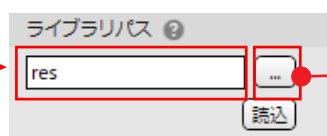
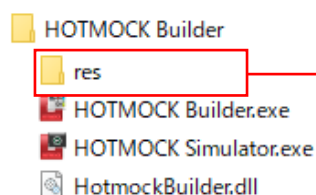
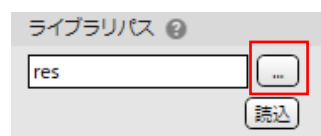


- ・ライブラリに読み込み可能なファイル形式

静止画：JPG / JPEG / PNG / GIF

動画：FLV / MP4

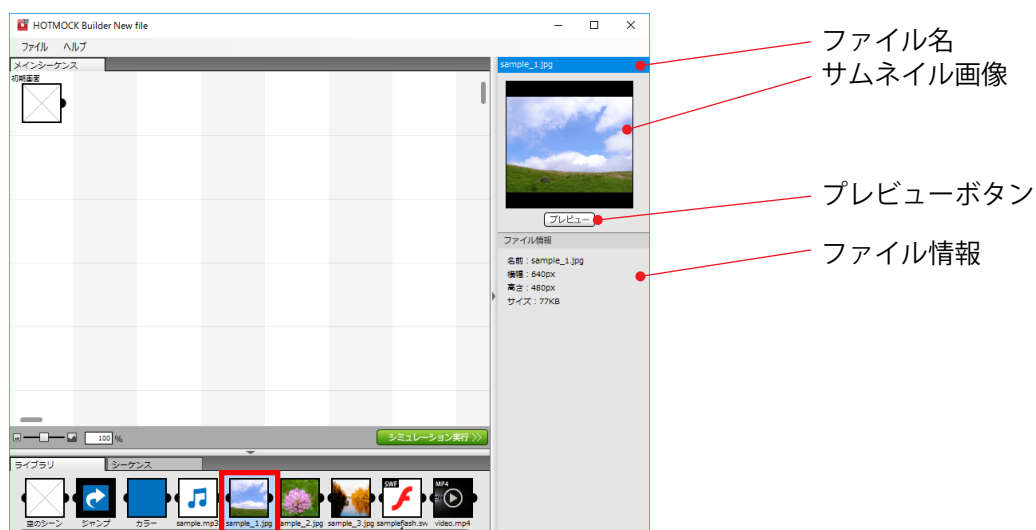
音：MP3



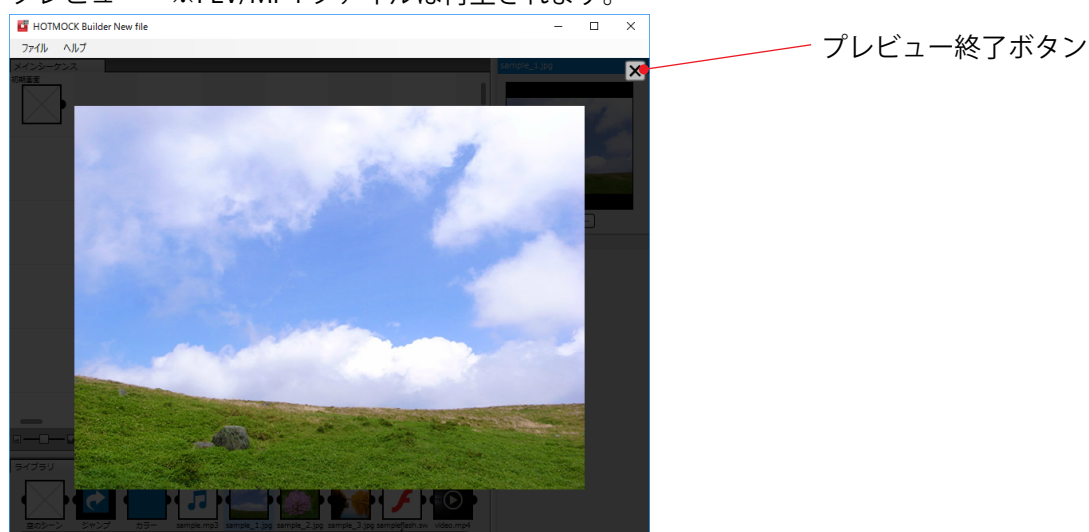
「res」以外のフォルダを参照する場合

複数のシミュレーションを作成する等、異なるフォルダを参照したい場合は参照ボタンからフォルダを選択します。

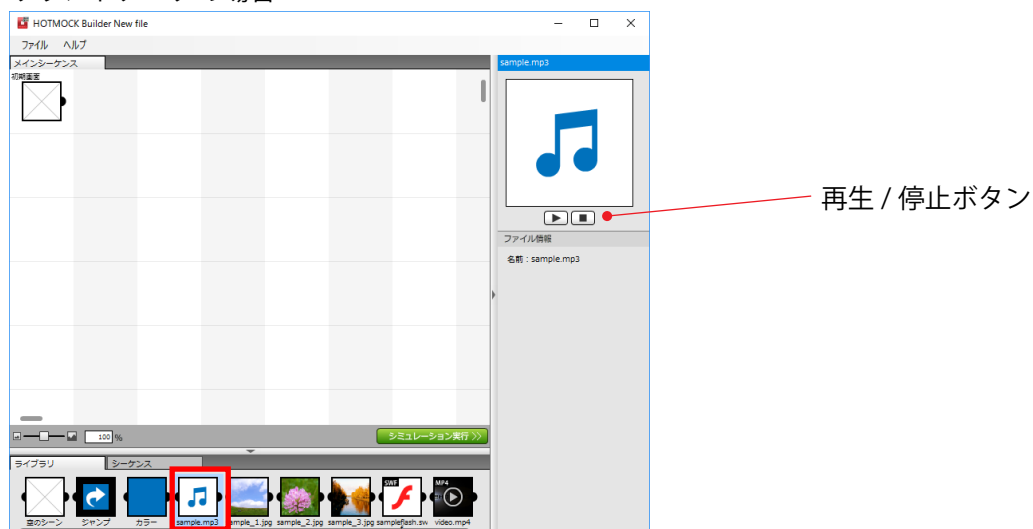
ライブラリのファイルを選択すると、サムネイル画像、ファイル情報を確認出来ます。



プレビュー ※FLV/MP4 ファイルは再生されます。



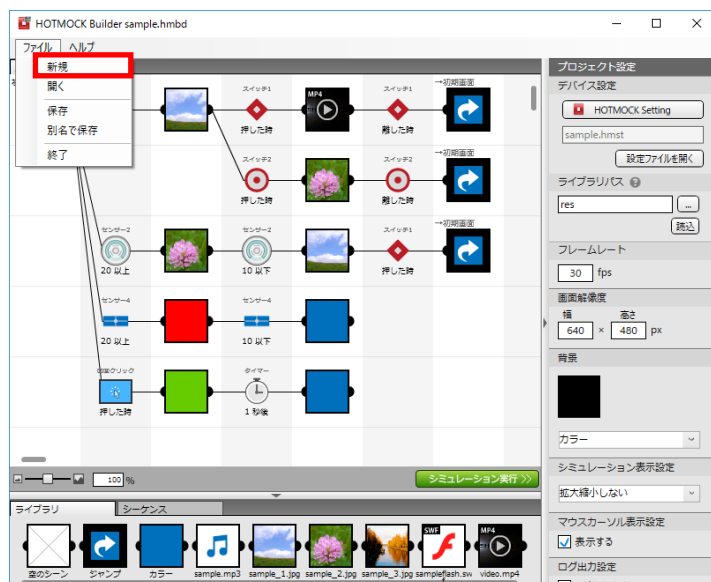
サウンドデータの場合



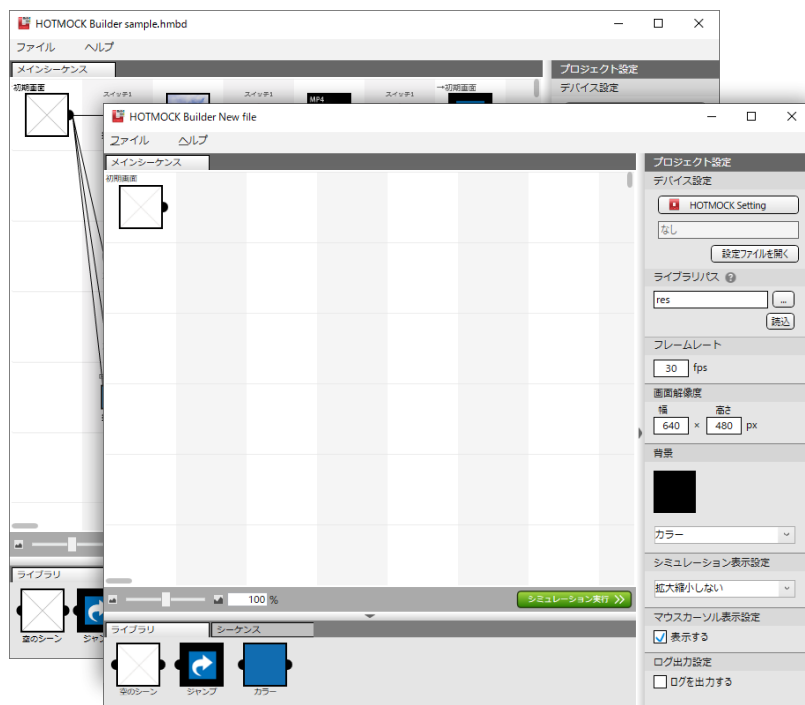
### 3.8 新規シーケンスの作成

新規シーケンス（新規ウィンドウ）を作成します。

1) メニューの「ファイル」>「新規」を選択します。



2) 新規ウィンドウが開きます。

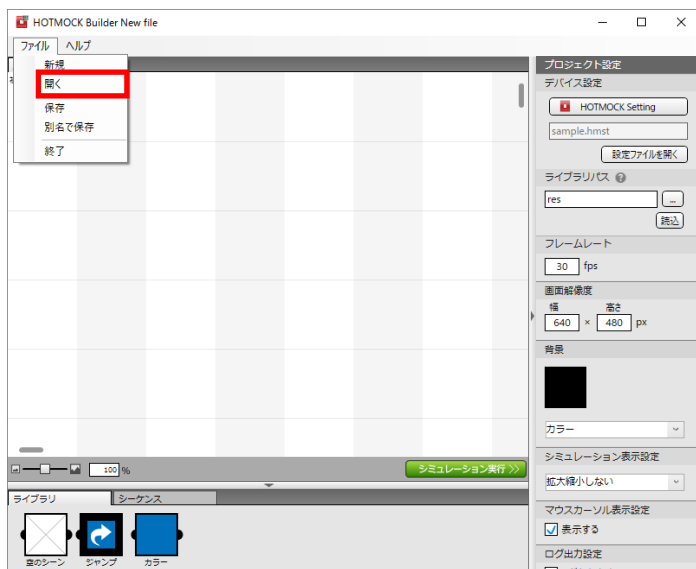


HOTMOCK Builder.exe 起動でも  
新規シーケンス（新規ウィンドウ）が  
作成されます。  
複数同時起動も可能です。

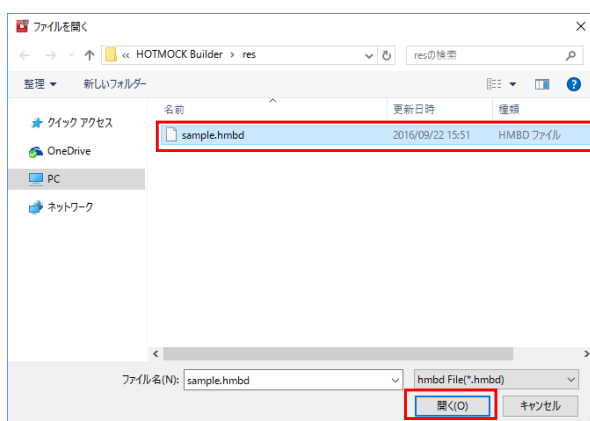
### 3.9 シーケンスを開く

保存されたシーケンスを開きます。

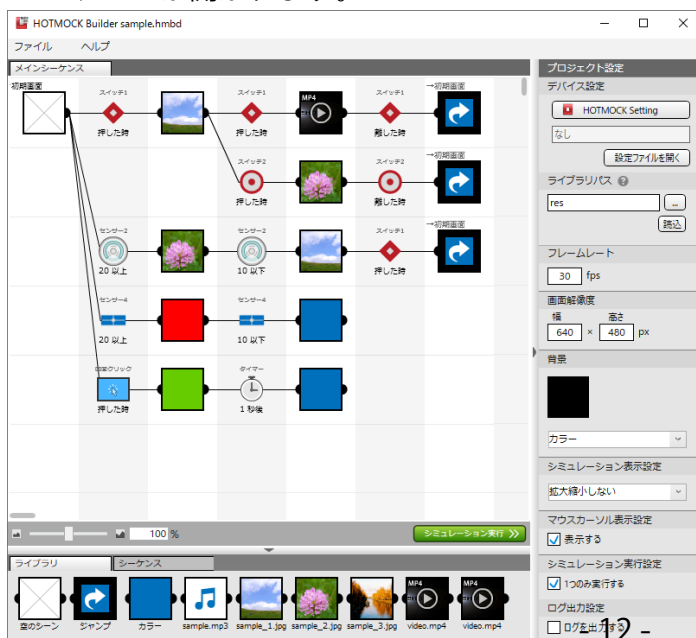
- 1) メニューの「ファイル」>「開く」を選択



- 2) ダイアログでシーケンスファイル (.hmbd) を選択して [開く] ボタンをクリックします。



- 3) シーケンスが開かれます。



### 3.10 シーケンスの保存

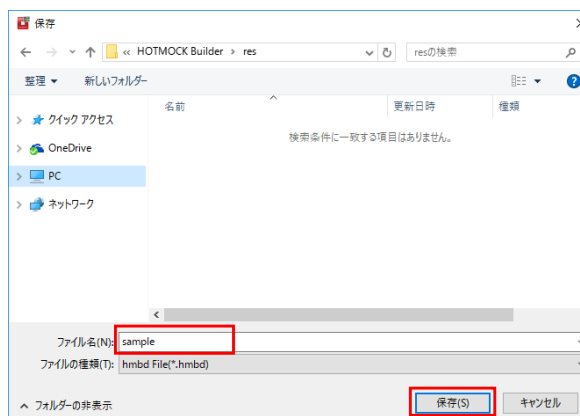
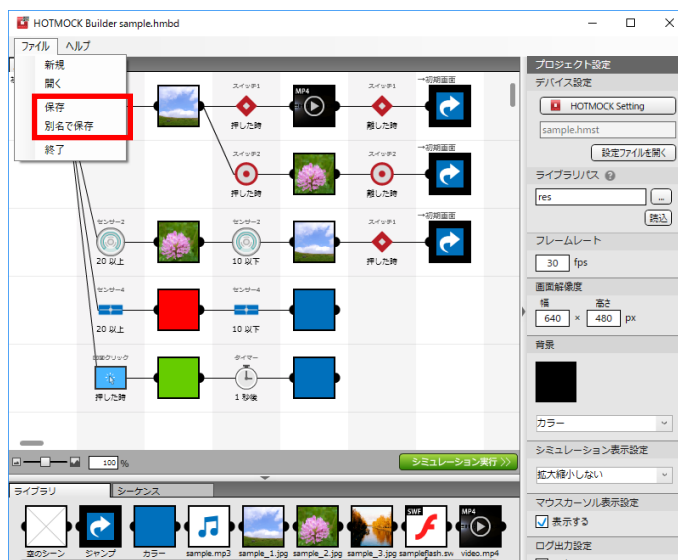
構築したシーケンスを保存します。

- 上書き保存する

- 1) メニューから「ファイル」>「保存」を選択します。

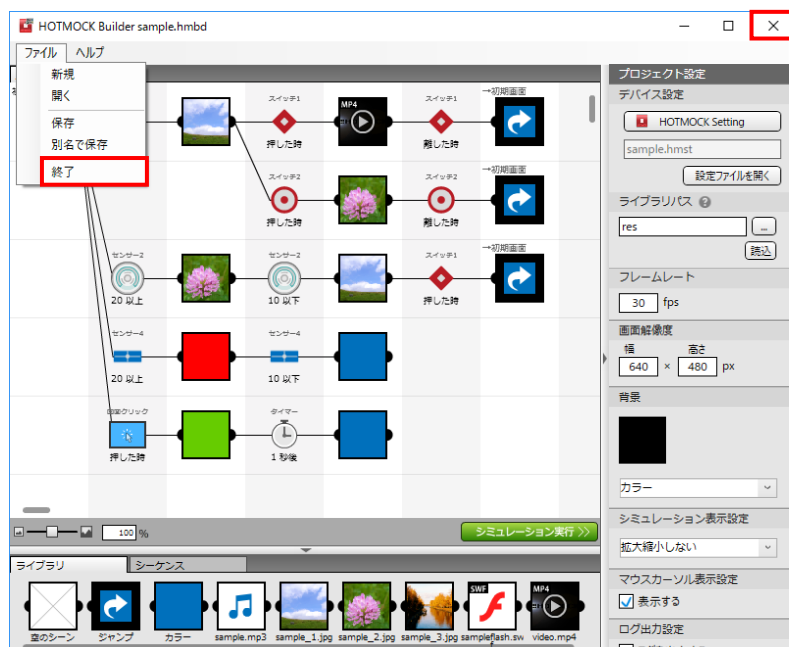
- 別名で保存する

- 1) メニューから「ファイル」>「別名で保存」を選択します。
- 2) 保存ダイアログで保存場所と名前を設定して [保存] ボタンで保存します。  
.hmbd 形式で保存されます。

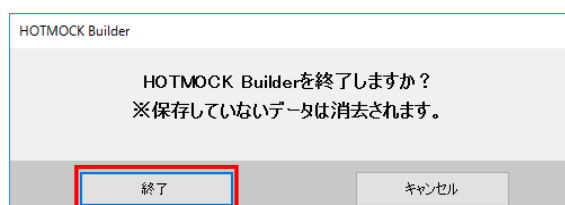


### 3.1.1 プログラムを終了する

- 1) メニューの「ファイル」>「終了」を選択。  
もしくは、ウィンドウの [x] ボタンをクリック



- 2) ダイアログで [終了] をクリックします。



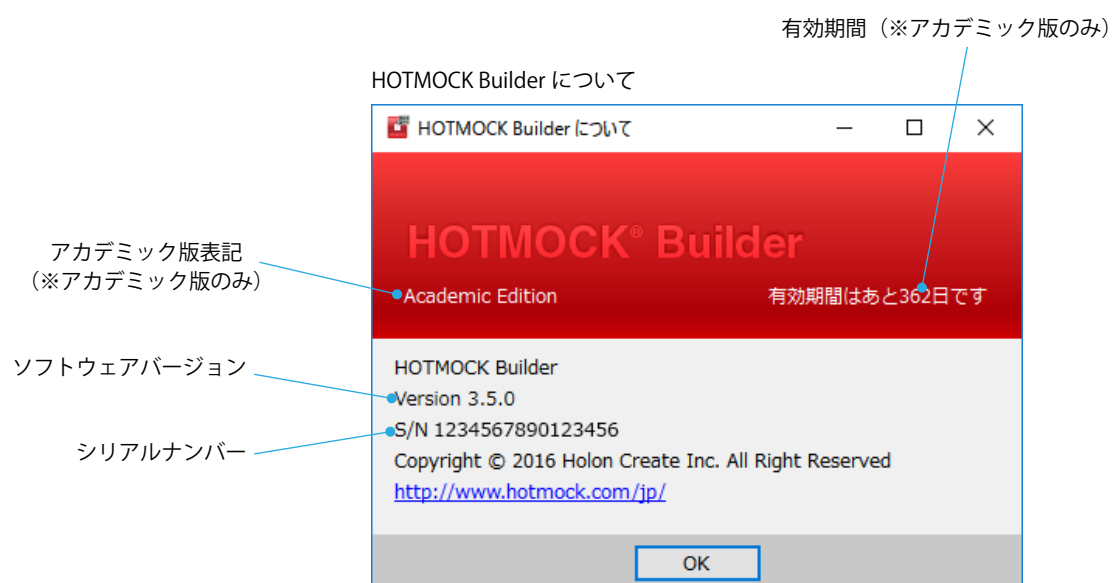
### 3.1.2 メニュー項目

#### ファイル

- 新規  
新規シーケンスファイルを作成します。
- 開く  
シーケンスファイルを開きます。
- 保存  
シーケンスファイルを上書き保存します。
- 別名で保存  
シーケンスファイルを名前をつけて保存します。
- 終了  
HOTMOCK Builder を終了します。

#### ヘルプ

- サポート  
サポートページを開きます。※インターネット接続が必要です。
- HOTMOCK Builder について  
バージョン情報などを表示します。
- ライセンス認証の解除  
ライセンス認証を解除します。※インターネット接続が必要です。



## 4. シーケンスの構築

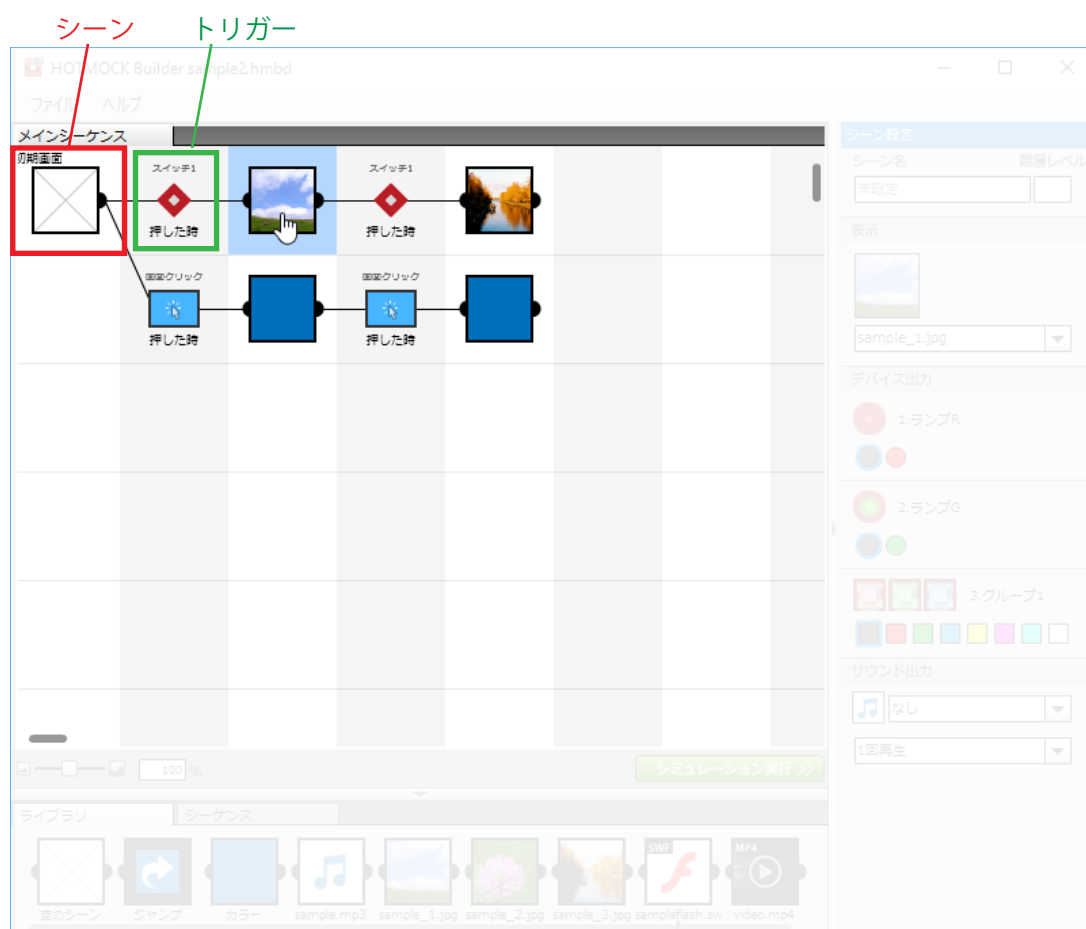
### 4.1 シーケンス概要

シーケンスは、「シーン」とシーン間をつなげる「トリガー」で構成されています。  
左上を初期画面とし、右方向に進んでいきます。

シーンは、その時点での状態（表示させる画像、LED 出力など）を設定します。

トリガーはシーンを遷移させるデバイス操作等を設定します。

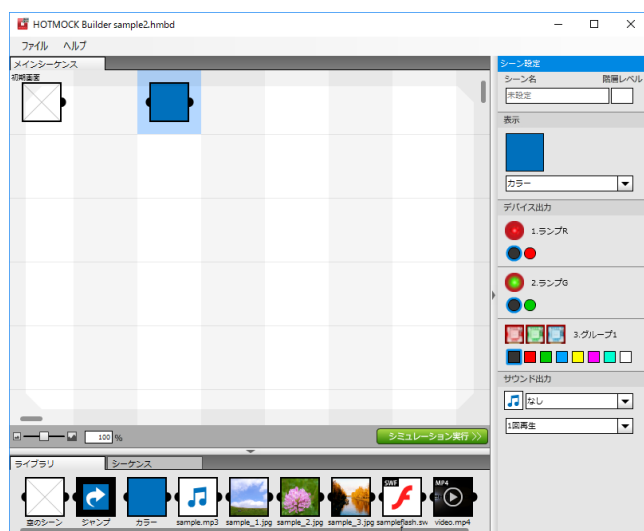
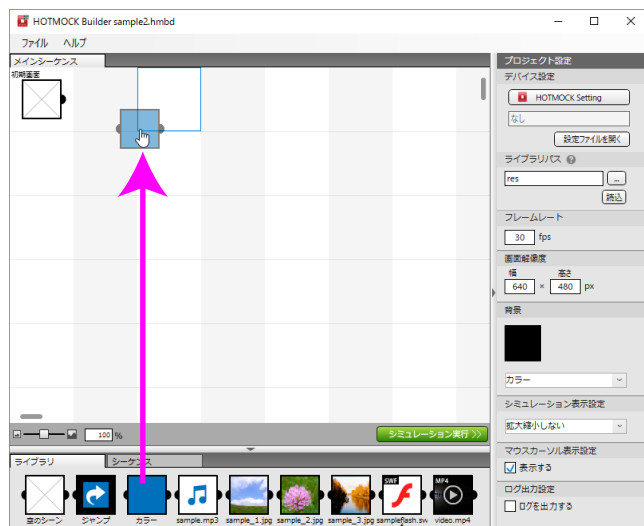
また、サブシーケンスを使用することで効率良くシーケンスを構築することができます。





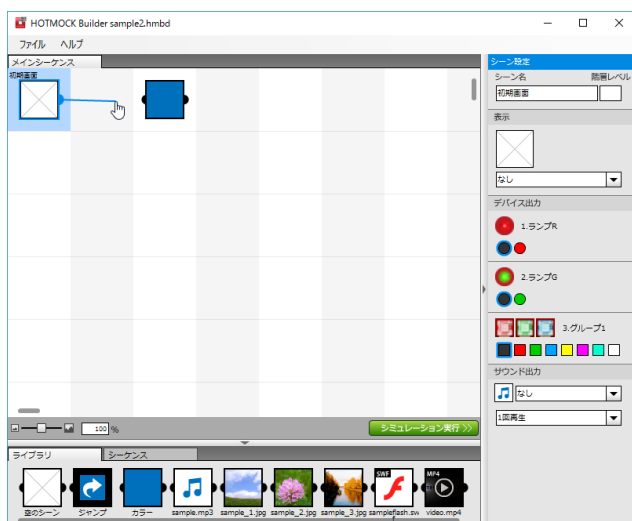
## 4.2 シーンの追加

シーケンスにシーンを追加するには、  
ライブラリからシーケンスヘドドラッグ & ドロップします。

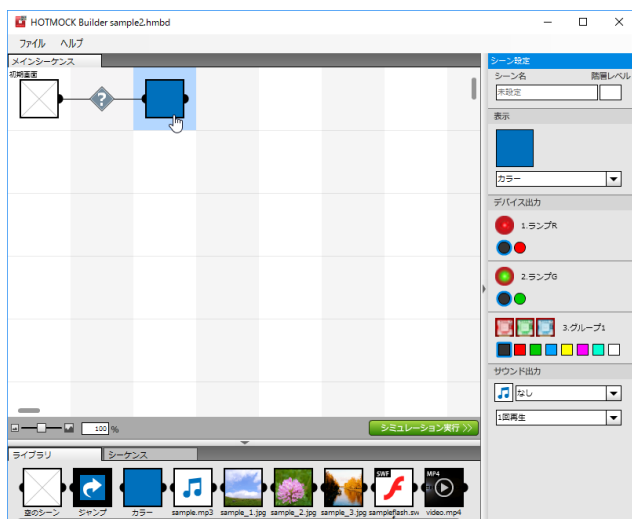


### 4.3 トリガーの追加

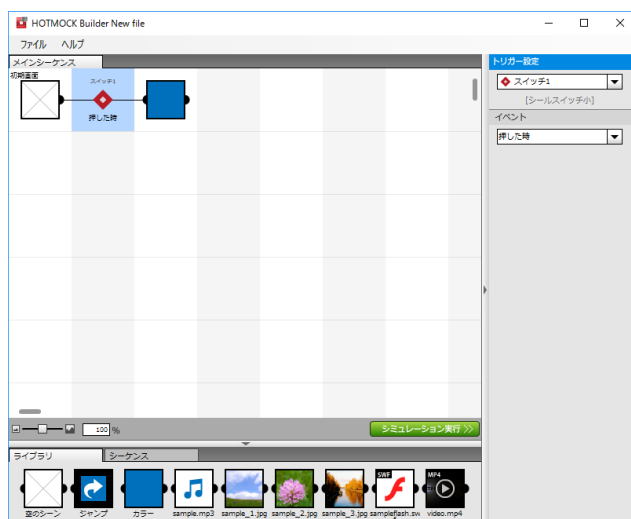
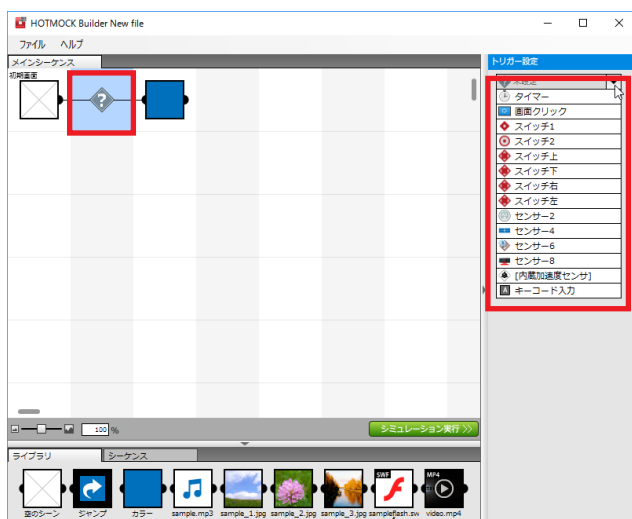
1) シーンをドラッグ＆ドロップでつなげます。



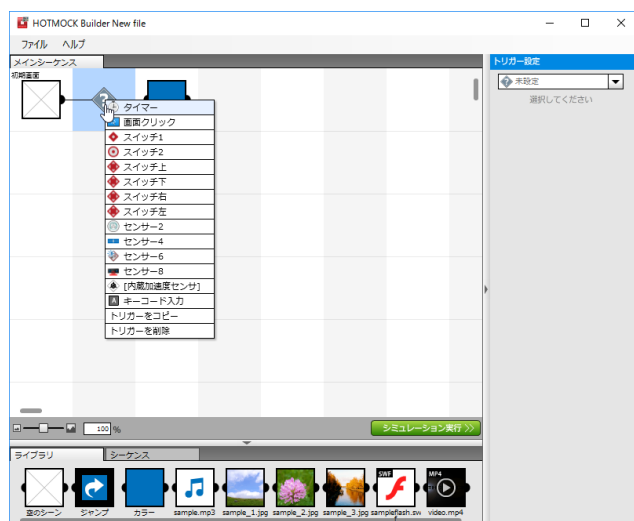
2) トリガーを選択します。



3) トリガー設定でトリガーとして使用するデバイスを選択します。



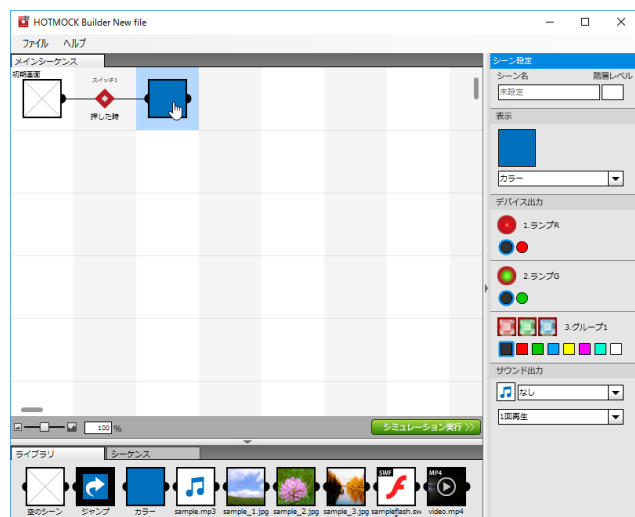
トリガーを右クリックでもデバイス選択可能です。



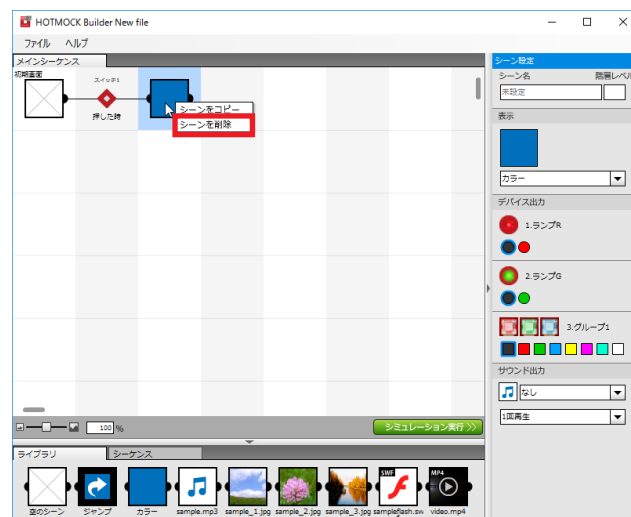
## 4.4 シーンの削除

シーンを削除するには、シーン選択後 [Delete] キーか、右クリックメニューから削除します。

[Delete] キーで選択中のシーンを削除します。



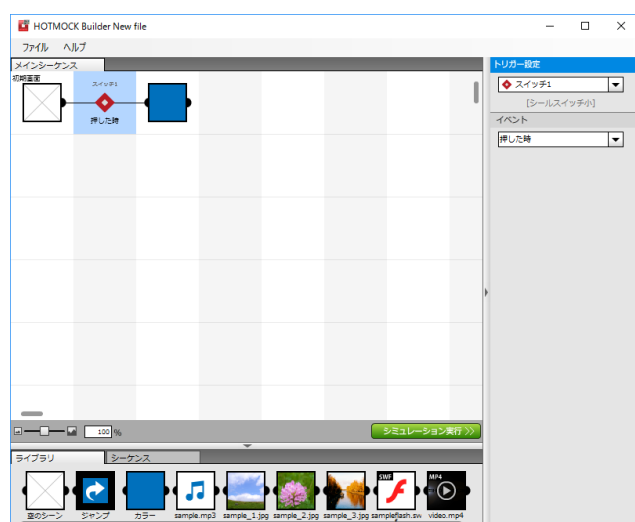
右クリックでメニューを表示し、「シーンを削除」を選択します。



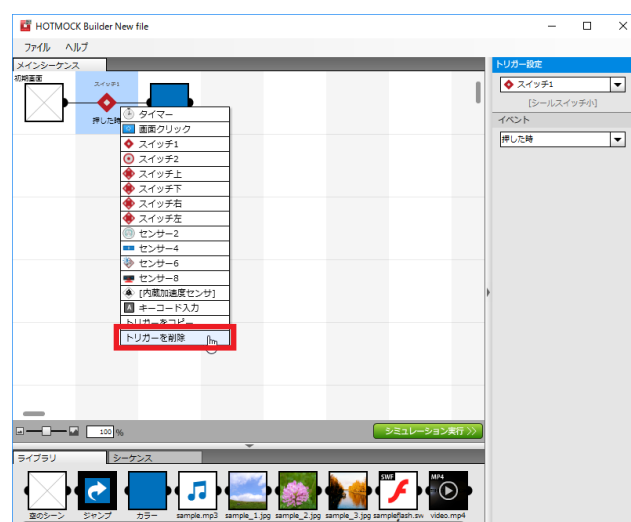
## 4.5 トリガーの削除

トリガーを削除するには、トリガー選択後 [Delete] キーか、右クリックメニューから削除します。

[Delete] キーで選択中のトリガーを削除します。

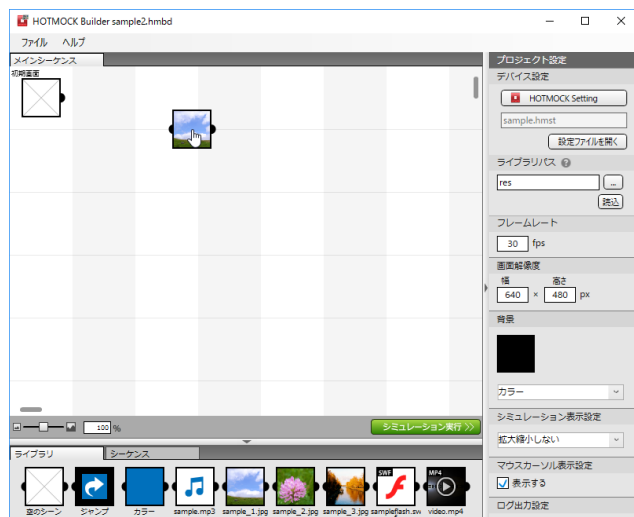


右クリックでメニューを表示し、「トリガーを削除」を選択します。



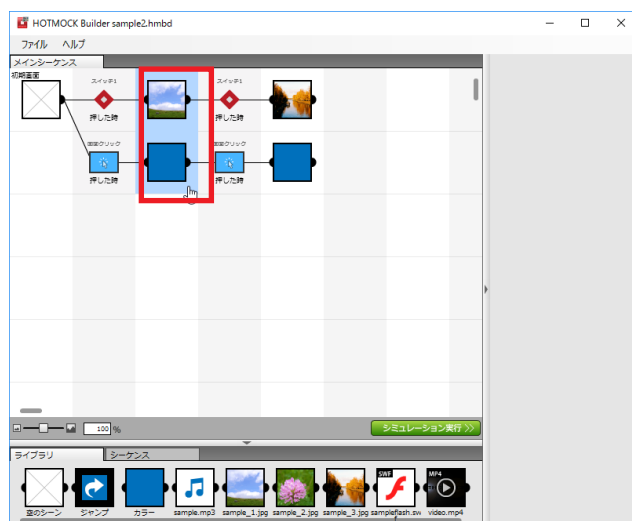
## 4.6 シーンの移動

他のシーンに繋がっていない状態に限って、シーンの場所を移動できます。  
移動させるには、[Ctrl] キーを押しながらドラッグ&ドロップします。

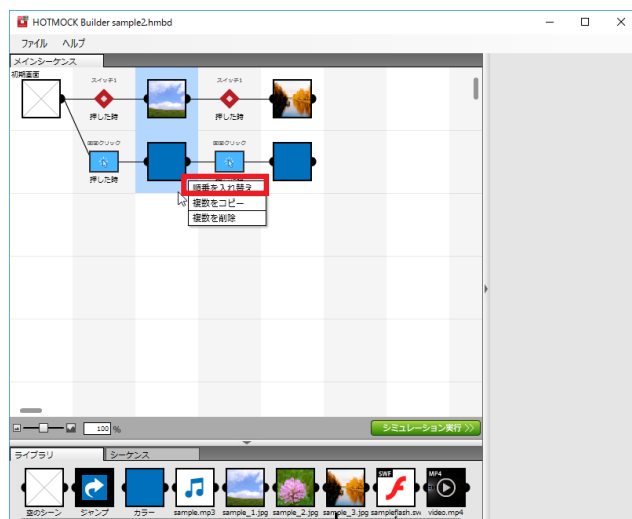


## 4.7 シーンの入替え

1) 入れ替えるシーン 2 箇所を [Ctrl]+ クリックで選択します。



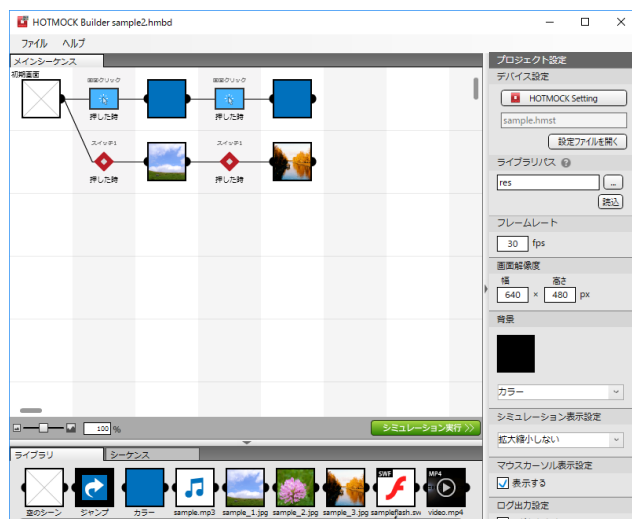
2) 右クリックメニューで「順番を入れ替え」を選択します。



※以下の条件の場合に入れ替え可能です。

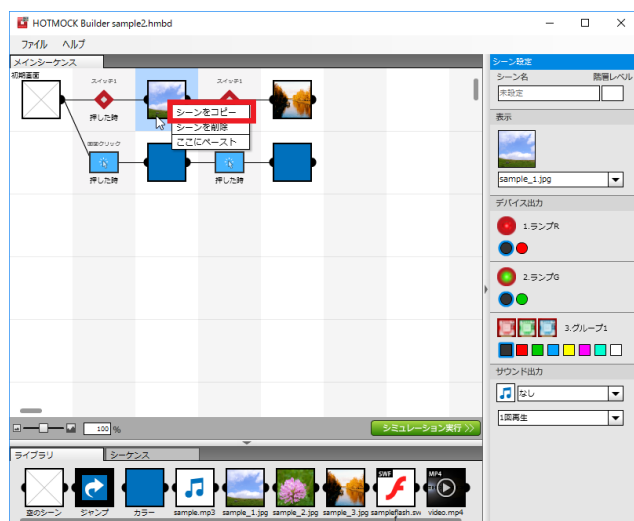
- ・直前の接続シーンが同じ 2 つのシーン

※入れ替え後の配置最適化は、  
遡って初期画面（サブシーケンスの場合はサブシーケンス内の  
初期画面）に繋がっている場合のみ有効です。

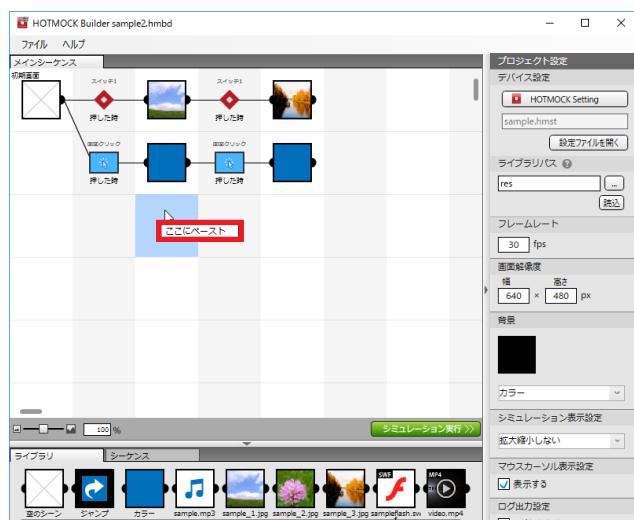
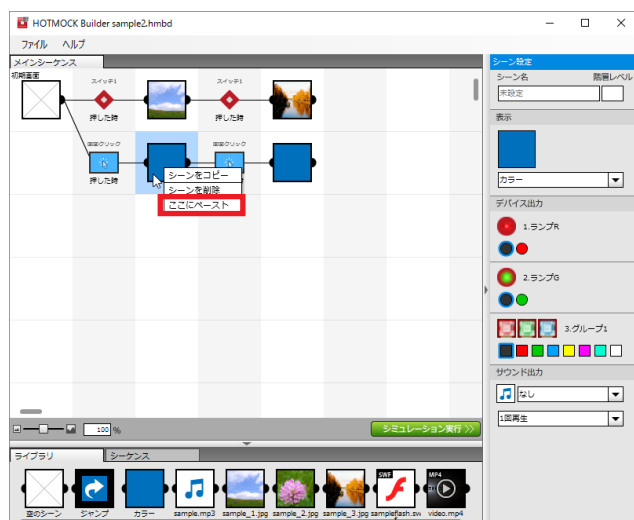


## 4.8 シーンのコピー / ペースト

- 1) コピーするシーンを選択し、右クリックメニューから「シーンをコピー」を選択します。

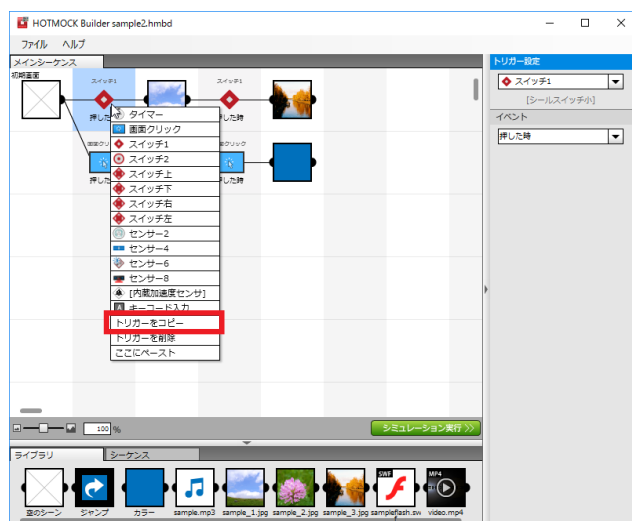


- 2) ペーストする場所（シーン、もしくは空欄）を選択し、右クリックメニューから「ここにペースト」を選択します。

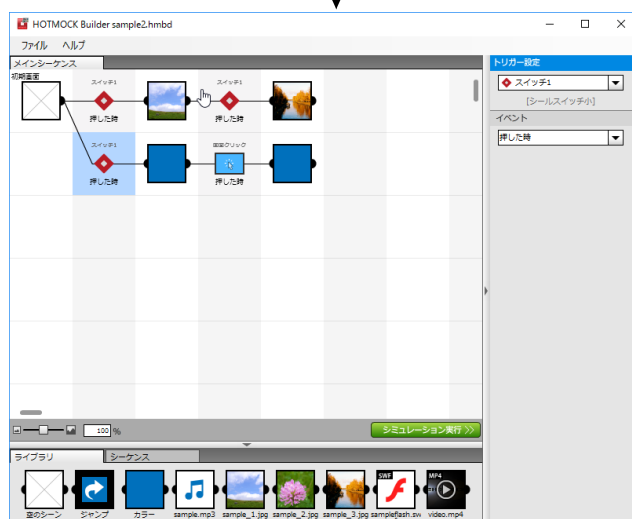
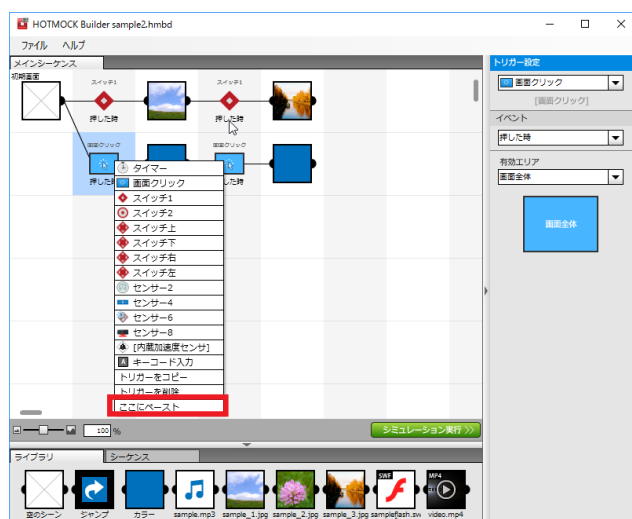


## 4.9 トリガーのコピー / ペースト

1) コピーするトリガーを選択し、右クリックメニューから「トリガーをコピー」を選択します。



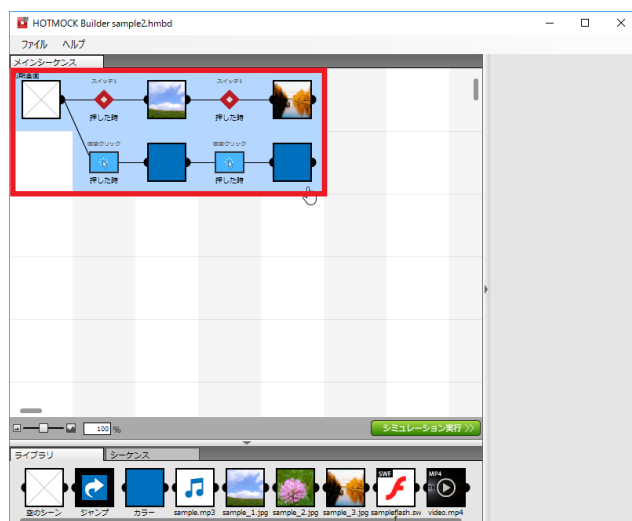
2) ペーストするトリガーを選択し、右クリックメニューから「ここにペースト」を選択します。



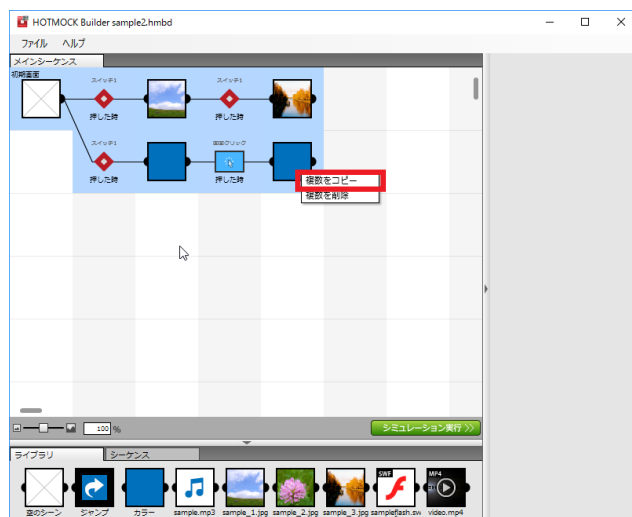


## 4.1 0 複数のコピー / ペースト

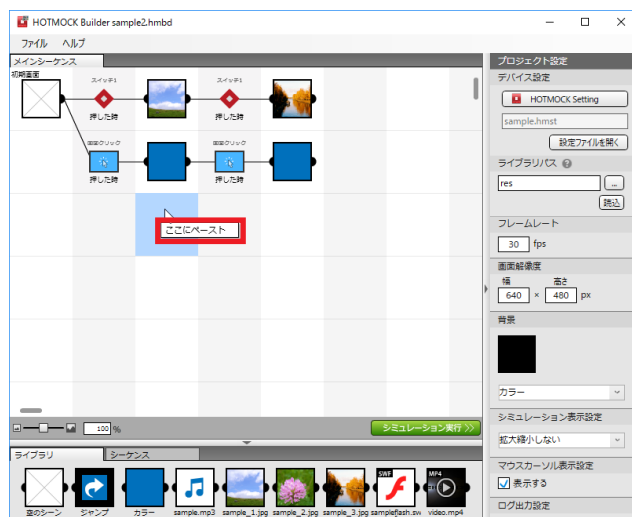
1) コピーするシーン / トリガーを [Ctrl]+ クリックで複数選択します。



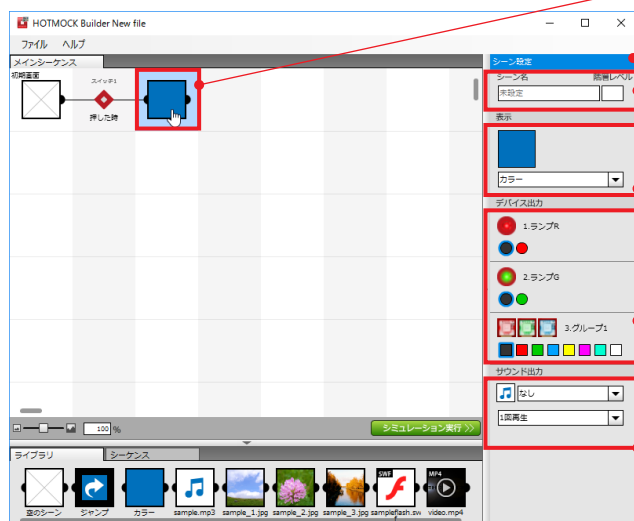
2) 右クリックメニューで「複数をコピー」を選択します。



3) ペーストする場所 (シーン、もしくは空欄) を選択し、右クリックメニューから「ここにペースト」を選択します。



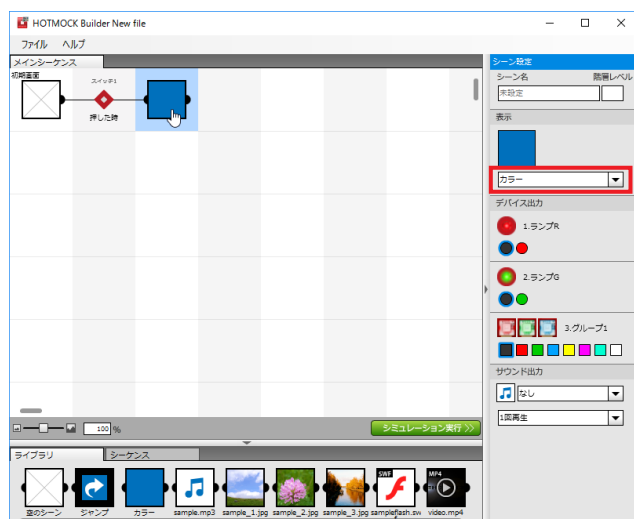
## 4.1 1 シーン設定



シーケンスエリアでシーンを選択するとプロパティパネルがシーン設定になります。

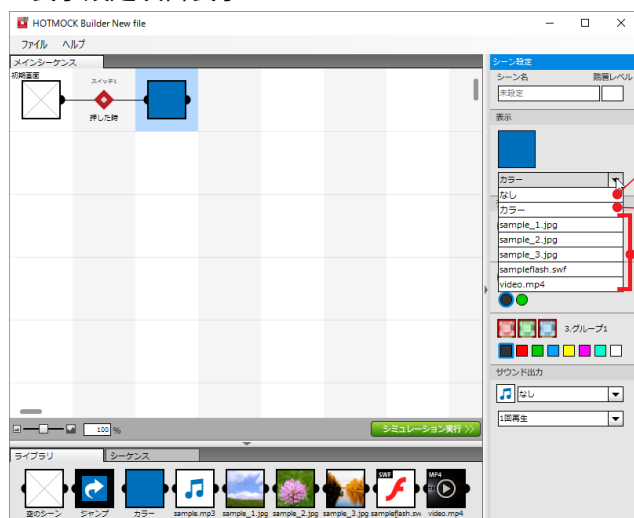
- シーン名  
シーン名称を任意で登録出来ます。登録すると、[ジャンプ]で選択出来るようになります。
- 階層レベル  
HOTMOCK Evaluation でシミュレーションのログデータを評価する際に設定します。  
詳しくは HOTMOCK Evaluation のマニュアルを参照して下さい。
- 表示  
選択シーンの画面表示を設定します。

## 表示



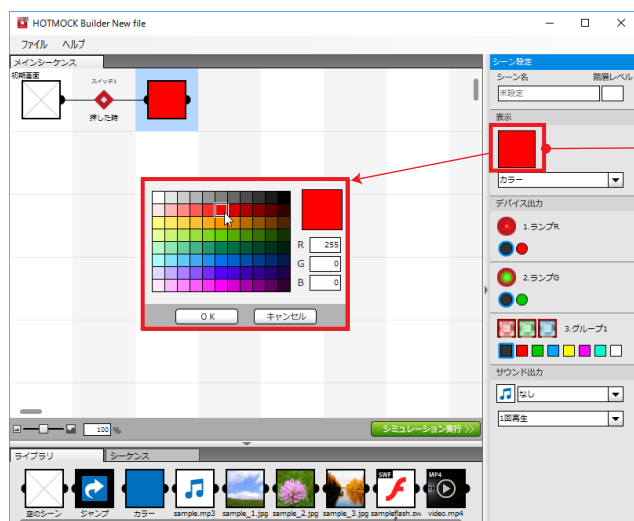
- デバイス出力  
デバイス設定に出力デバイスが登録している場合に設定出来ます。
- サウンド出力  
ライブラリにサウンドデータがある場合に設定出来ます。

## • 表示設定項目表示



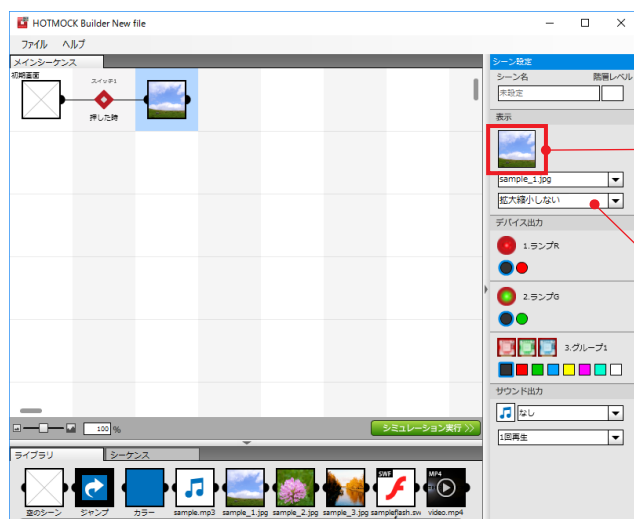
- なし  
表示なしです。  
プロジェクト設定の背景が表示されます。
- カラー  
色を設定します。
- ライブラリファイル  
ライブラリに読み込まれた画像 / 動画に設定します。

## カラー



- ・カラー設定ポップアップ表示プレビューをクリックでカラーパレットを表示します。

## ライブラリファイル

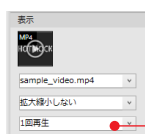


- ・ライブラリファイルを選択するとサムネイルが表示されます。

### 表示設定

画像 / 映像の表示サイズ設定をします。

- ・拡大縮小しない：画像解像度の px サイズで表示します。
- ・シーンの横に合わせる：シーン横サイズに合わせます。
- ・シーンの高さに合わせる：シーン縦サイズに合わせます。

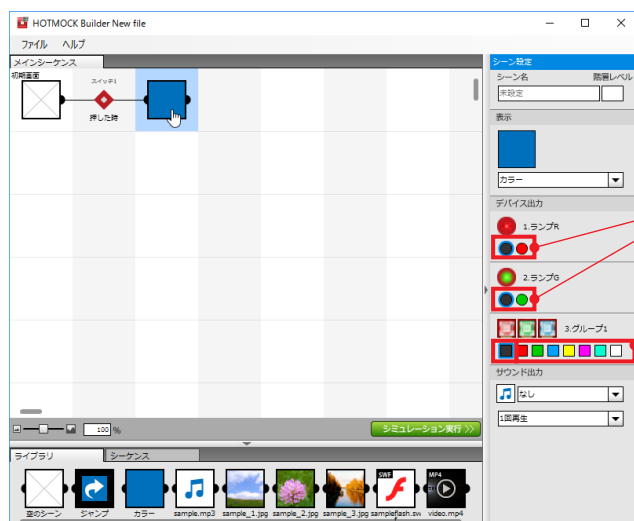


- ・動画ファイルの場合は、1回再生 / ループ再生を選択できます。

- ・1回再生：一回再生されると停止します。

- ・ループ再生：繰り返し再生します。

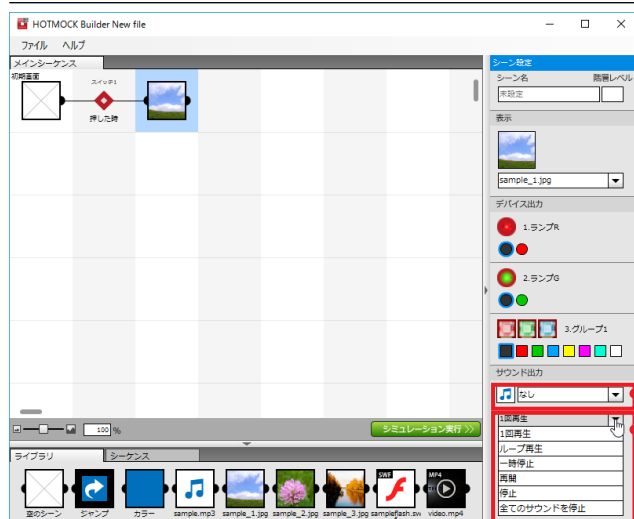
## デバイス出力



単色 LED ON/OFF 設定

7色 LED ON(色選択)/OFF 設定

## サウンド出力

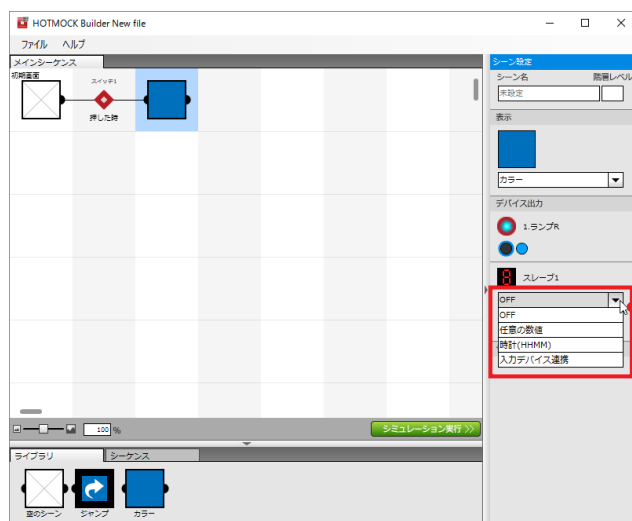


サウンドファイル選択

サウンド動作設定

- ・1回再生：  
一回再生されると停止します。
- ・ループ再生：  
繰り返し再生します。
- ・一時停止：  
選択サウンドを一時停止します。
- ・再開：  
一時停止中の選択サウンド再生を再開します。
- ・停止：  
選択サウンドを停止します。
- ・全てのサウンドを停止：  
全てのサウンドを停止します。

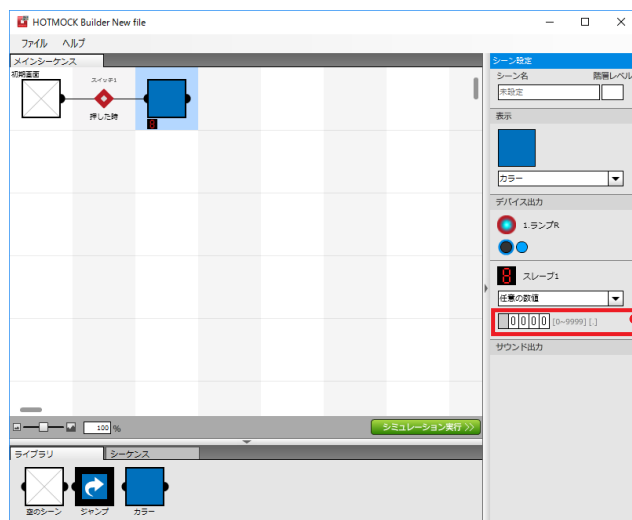
## デバイス出力：7 セグメント



### 7 セグメント動作設定

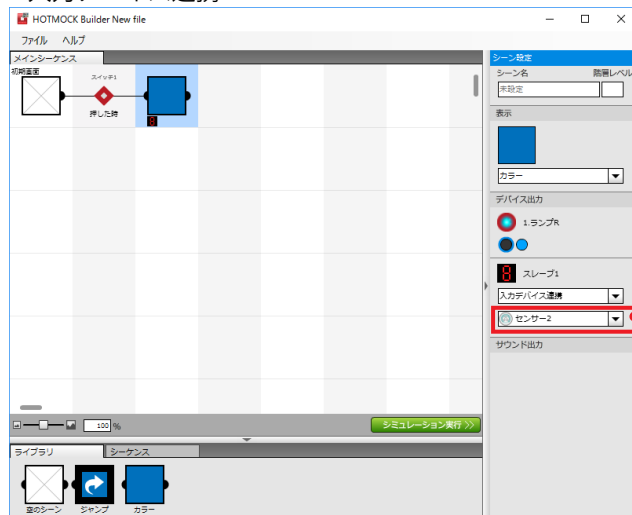
- OFF :  
消灯します。
- 任意の数値 :  
任意の数値を表示します。
- 時計 (HHMM) :  
PC の現在時刻を表示します。
- 入力デバイス連携 :  
選択したアナログ入力デバイスの入力値を表示します。

### • 任意の数値



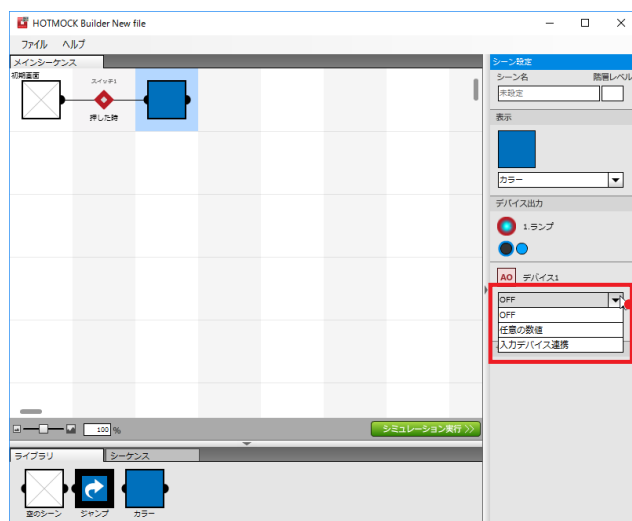
任意の値を入力

### • 入力デバイス連携



値を取得するアナログ入力デバイスを選択

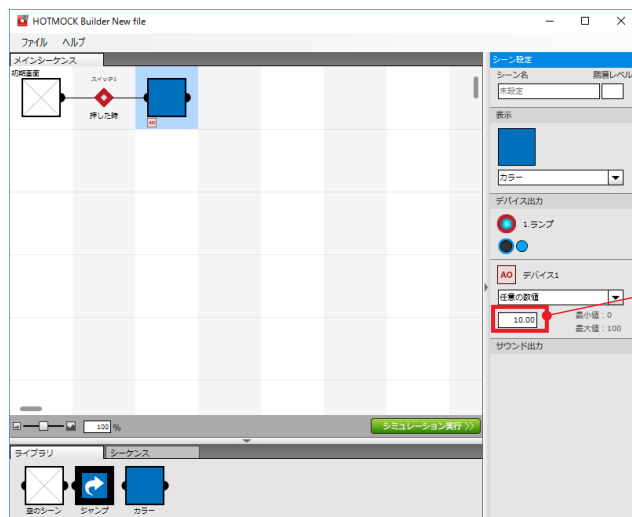
## デバイス出力：AO デバイス（アナログ出力）



AO デバイス動作設定

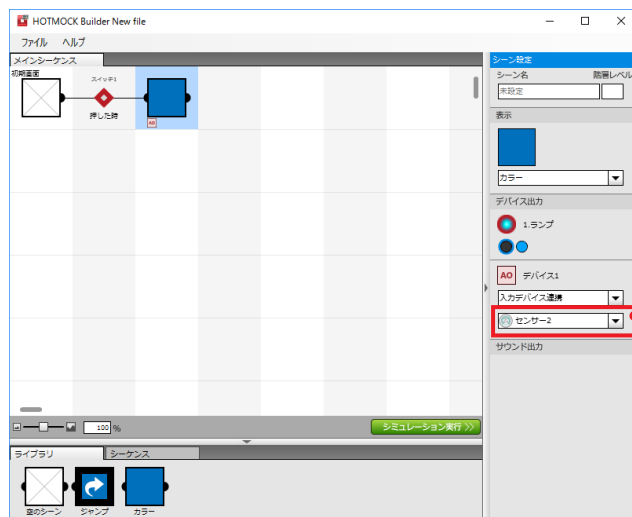
- OFF :  
出力なし
- 任意の数値 :  
任意の数値を出力します。
- 入力デバイス連携 :  
選択したアナログ入力デバイスの入力値を出力します。

### • 任意の数値



任意の値を入力

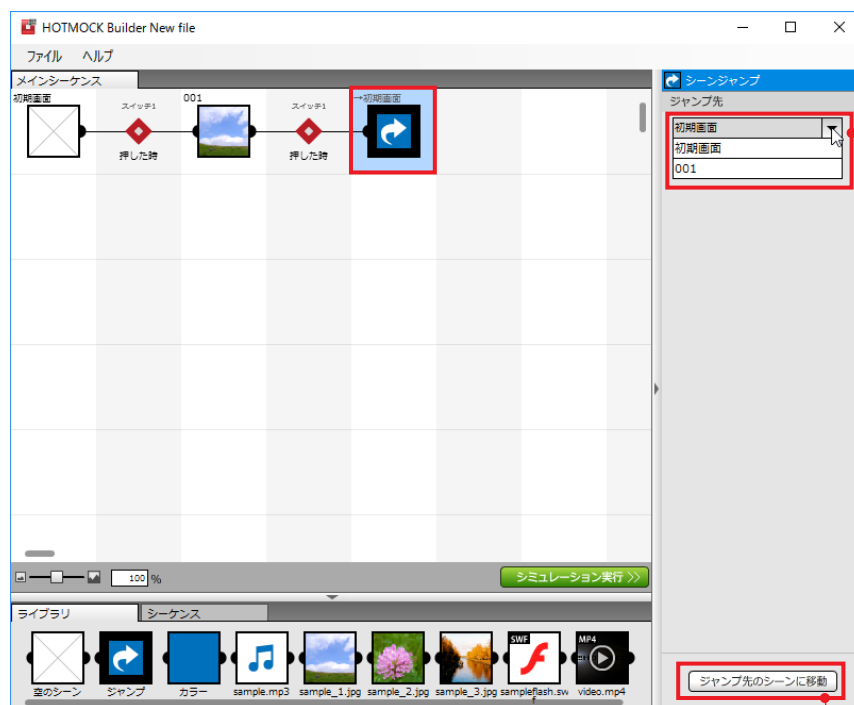
### • 入力デバイス連携



値を取得するアナログ入力デバイスを選択

## 4.12 ジャンプ

ジャンプ先へ選択したシーンに遷移します。



・ジャンプ先

シーン名称を登録したシーンを選択できます。

※メインシーケンスからサブシーケンス内のシーンにジャンプした場合は、サブシーケンス背景設定は反映されません。これは、サブシーケンスを複数配置した場合にどのシーケンスかを判別出来ないためです。配置した任意のシーケンスへ遷移させるには一旦空シーンにジャンプ後にタイマーを使用して遷移させて下さい。

・ジャンプ先のシーンに移動

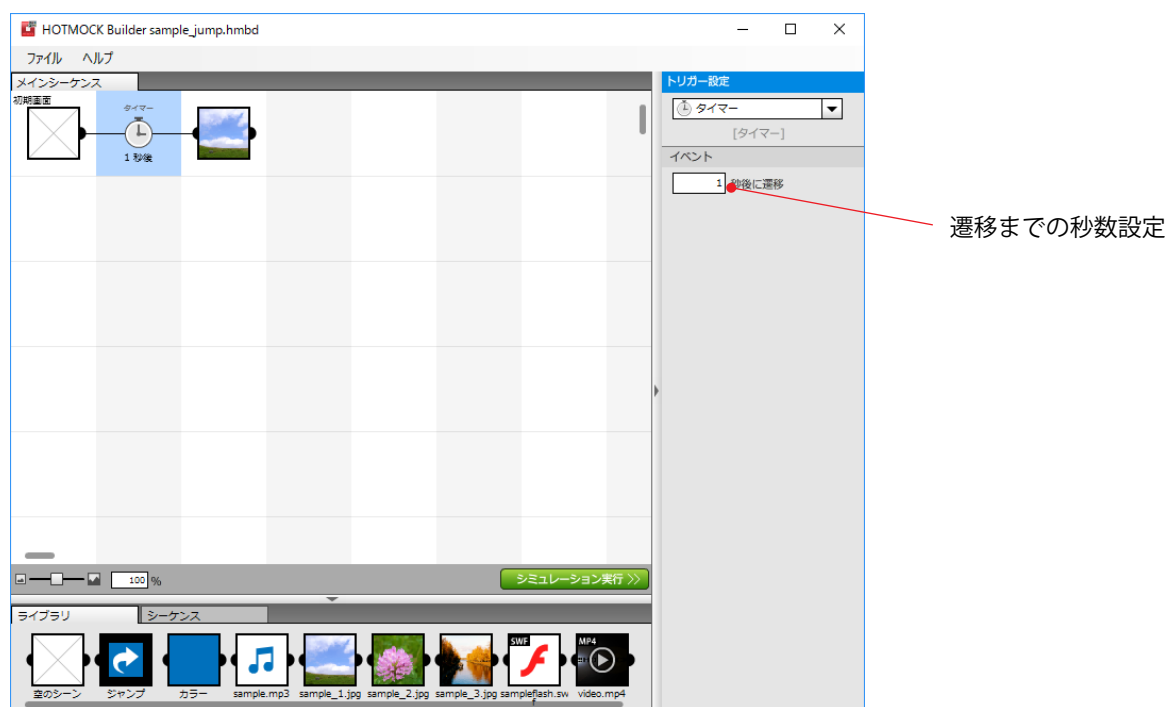
ジャンプ先に指定したシーンに選択が移動します。

### 4.1.3 トリガー設定

各トリガーによって、設定可能な項目が異なります。

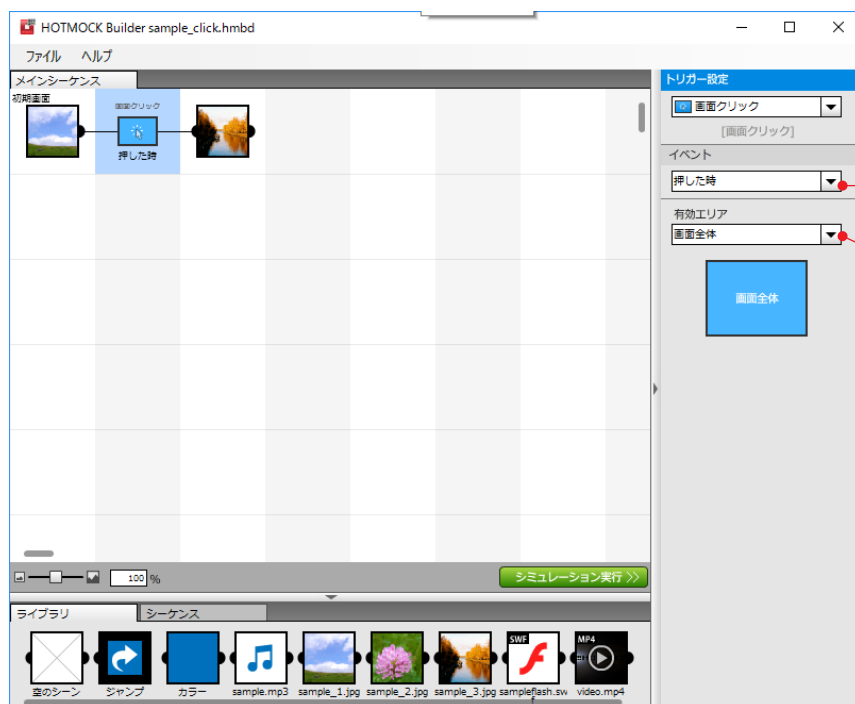
#### タイマー

設定秒数経過すると遷移します。





## 画面クリック



押した時
押した時
離れた時

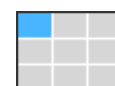
画面全体
画面全体
2 × 2 分割
3 × 3 分割
4 × 4 分割
5 × 5 分割
任意サイズ



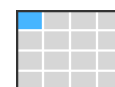
画面全体



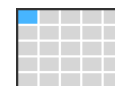
2 × 2 分割



3 × 3 分割



4 × 4 分割

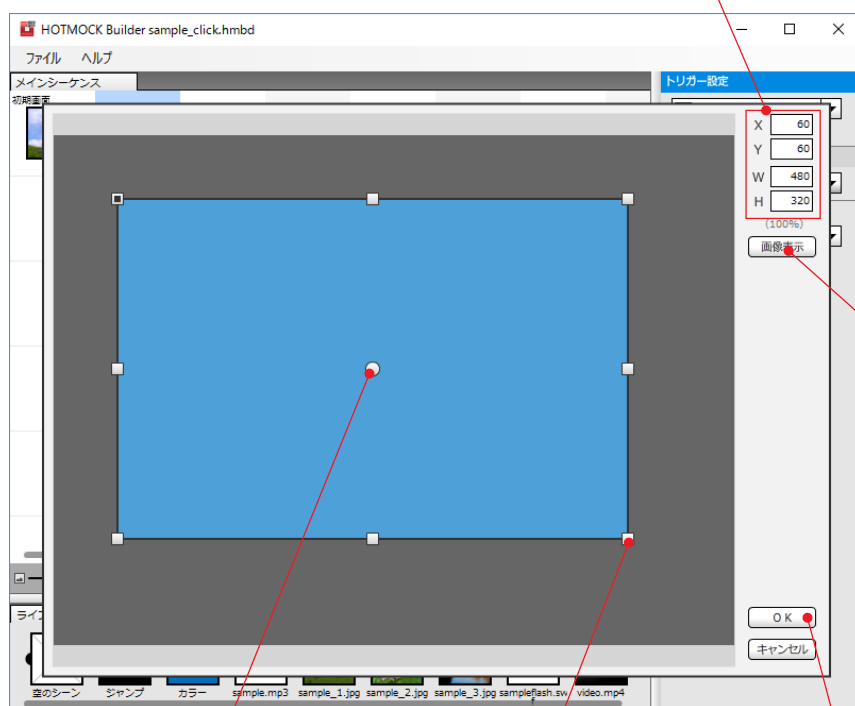


5 × 5 分割

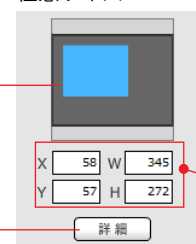
クリックでトリガーエリアを設定します。  
 部分がトリガーとして機能します。

## 任意サイズ指定ダイアログ

有効範囲を数値で指定

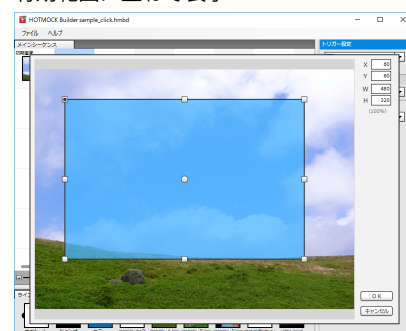


## 任意サイズ



有効範囲を数値で指定

トリガー対象シーン画像を  
有効範囲に重ねて表示



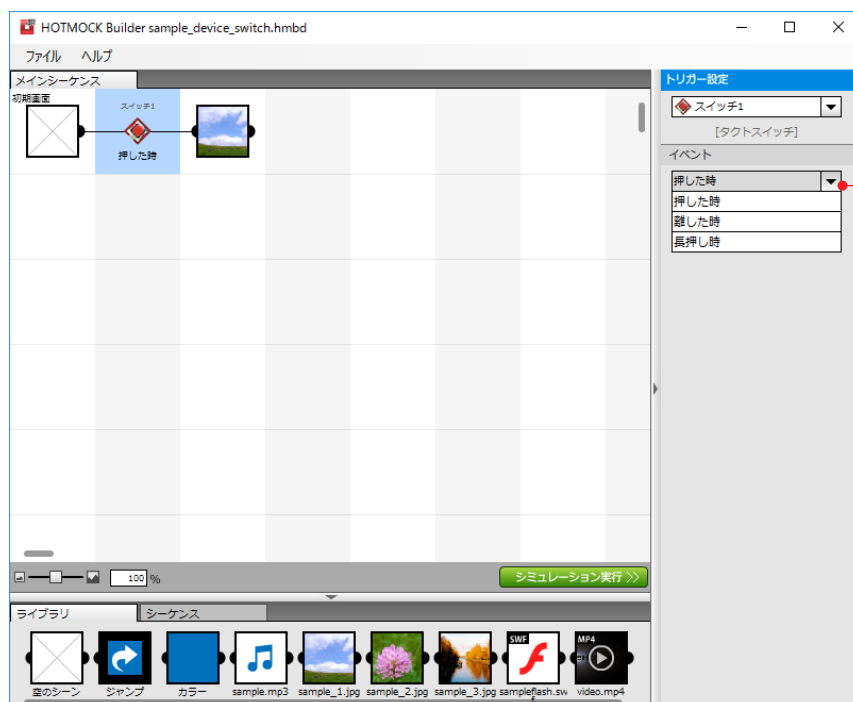
ドラッグで有効範囲を移動

ドラッグで有効範囲のサイズ変更

設定を反映して閉じる

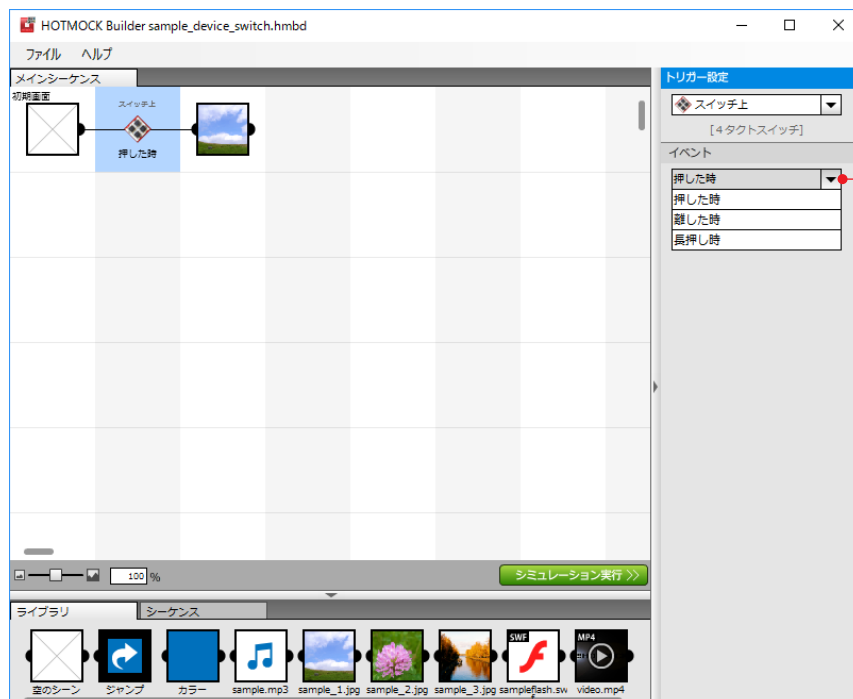
## (デジタル入力)

### タクトスイッチ (デジタル入力)



- ・ イベント設定  
押した時  
離した時  
長押し時※Setting で設定時のみ有効

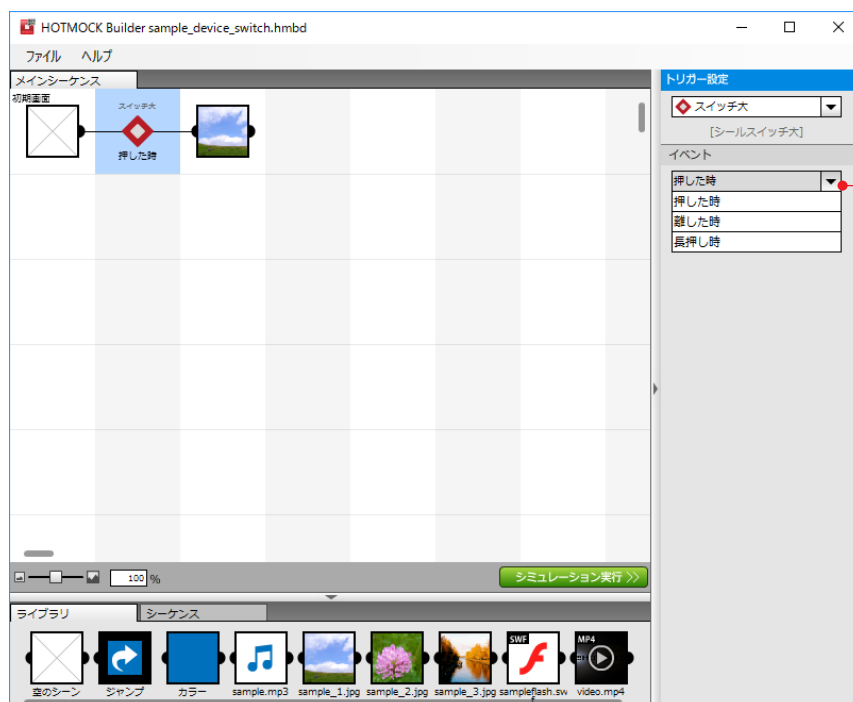
### 4 タクトスイッチ (デジタル入力)



- ・ イベント設定  
押した時  
離した時  
長押し時※Setting で設定時のみ有効

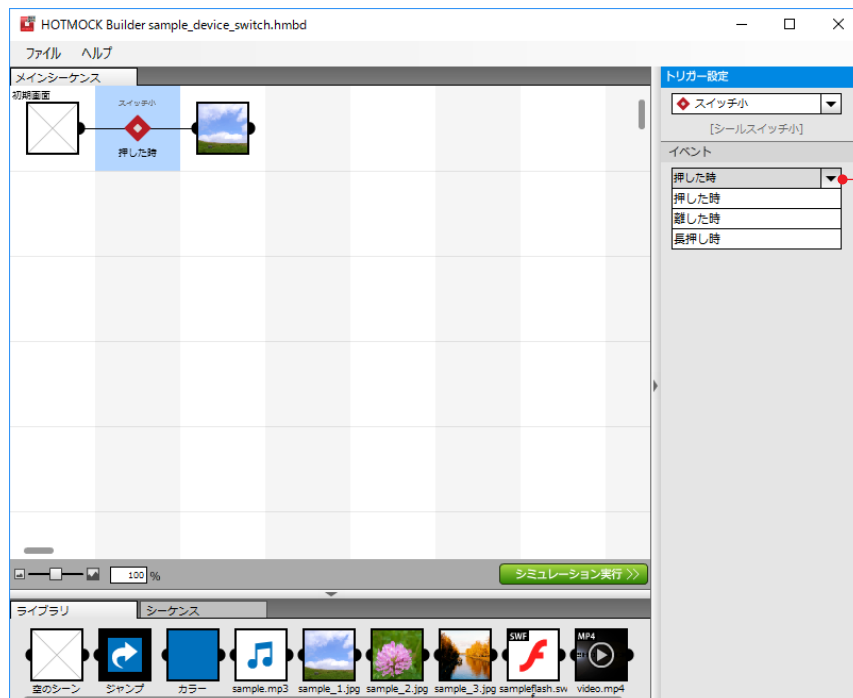
## (デジタル入力)

### シールスイッチ大 (デジタル入力)



- ・ イベント設定  
押した時  
離した時  
長押し時※Setting で設定時のみ有効

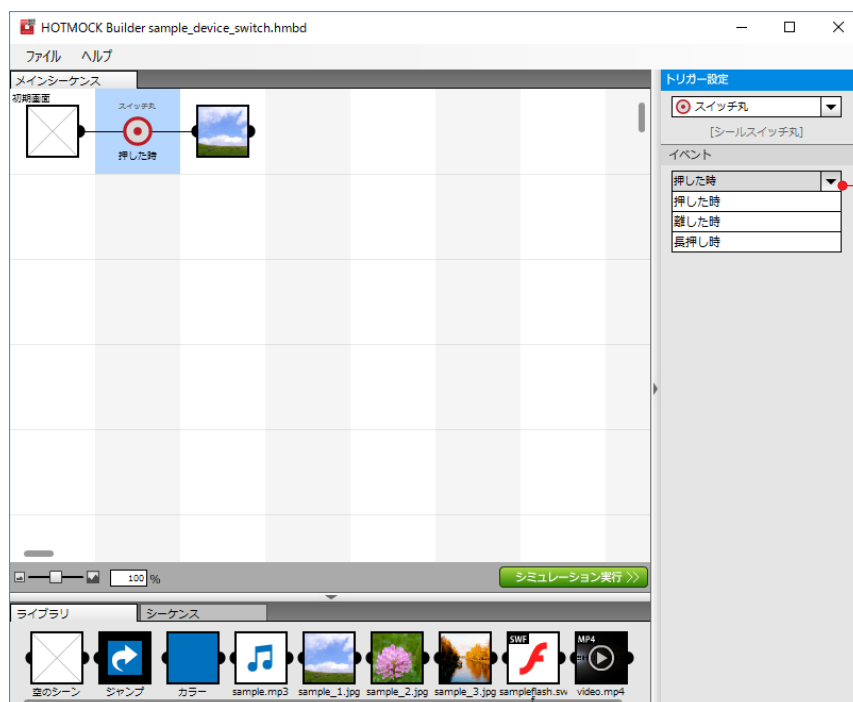
### シールスイッチ小 (デジタル入力)



- ・ イベント設定  
押した時  
離した時  
長押し時※Setting で設定時のみ有効

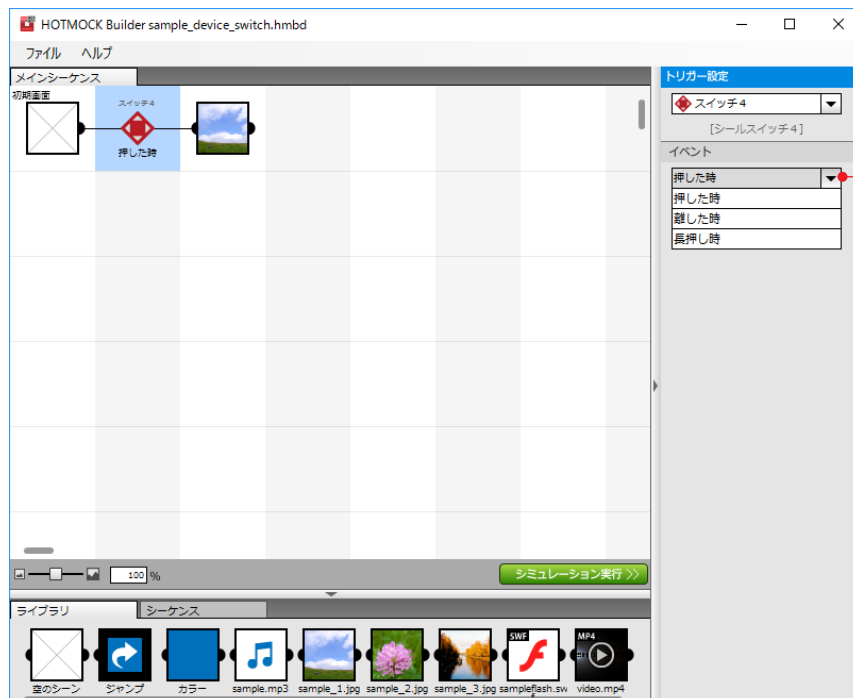
## (デジタル入力)

### シールスイッチ丸 (デジタル入力)



- ・ イベント設定  
押した時  
離した時  
長押し時※Setting で設定時のみ有効

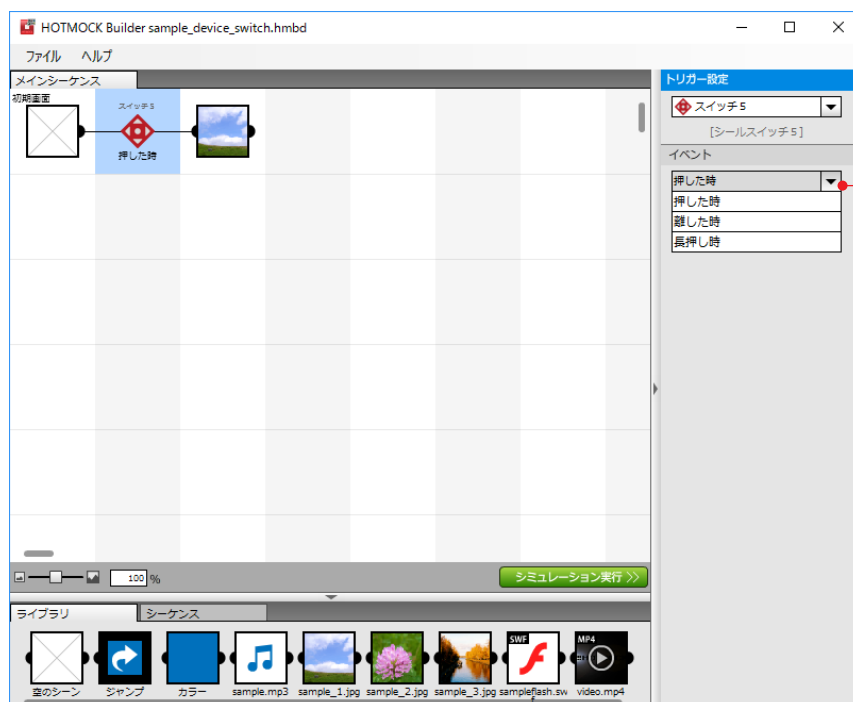
### シールスイッチ 4 (デジタル入力)



- ・ イベント設定  
押した時  
離した時  
長押し時※Setting で設定時のみ有効

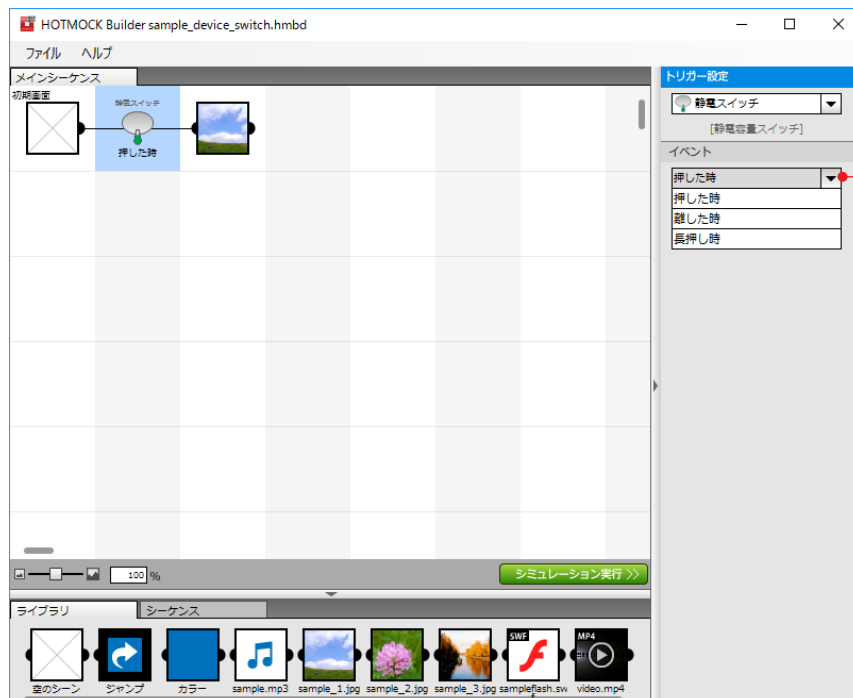
## (デジタル入力)

### シールスイッチ 5 (デジタル入力)



- ・ イベント設定  
押した時  
離した時  
長押し時※Setting で設定時のみ有効

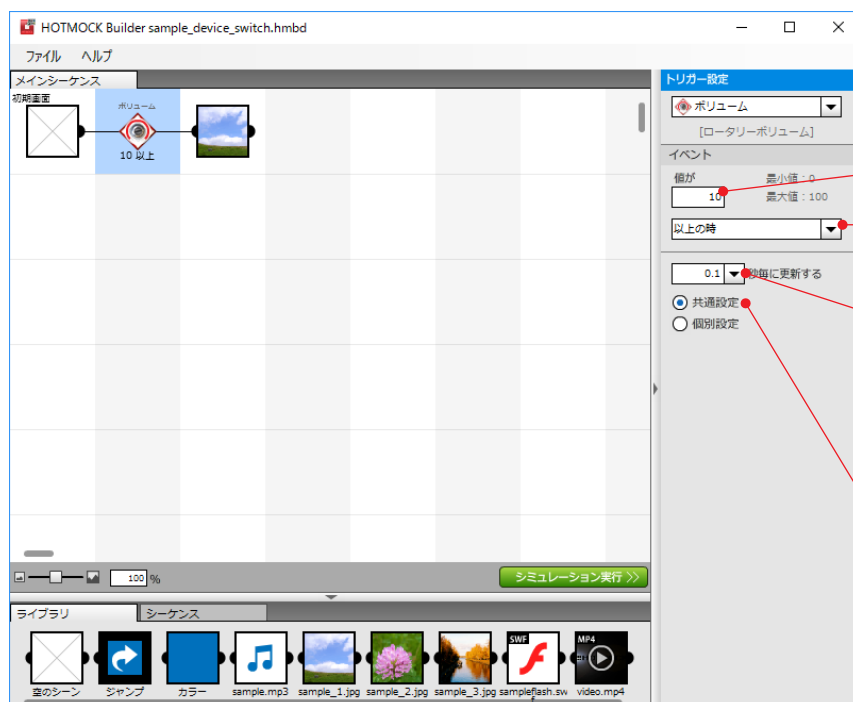
### 静電容量スイッチ (デジタル入力)



- ・ イベント設定  
押した時  
離した時  
長押し時※Setting で設定時のみ有効

## (アナログ入力)

### ロータリーボリューム (アナログ入力)



・トリガー値設定

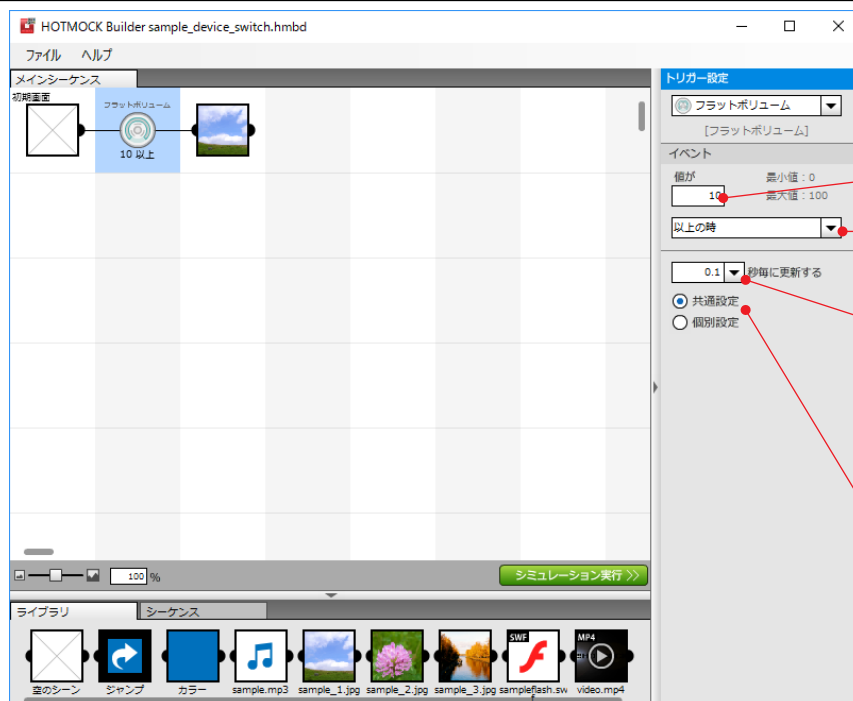
・条件設定  
[ 以上の時 / 以下の時 ]

センサー等の入力の  
取得間隔 (秒) を設定します。

1 シーンに対して複数のセンサーを  
トリガー設定している場合など、  
シミュレーションが正常に動作  
しない場合に変更します。

・共通設定: 全トリガー共通の設定  
・個別設定: 選択トリガーのみで有効

### フラットボリューム (アナログ入力)



・トリガー値設定

・条件設定  
[ 以上の時 / 以下の時 ]

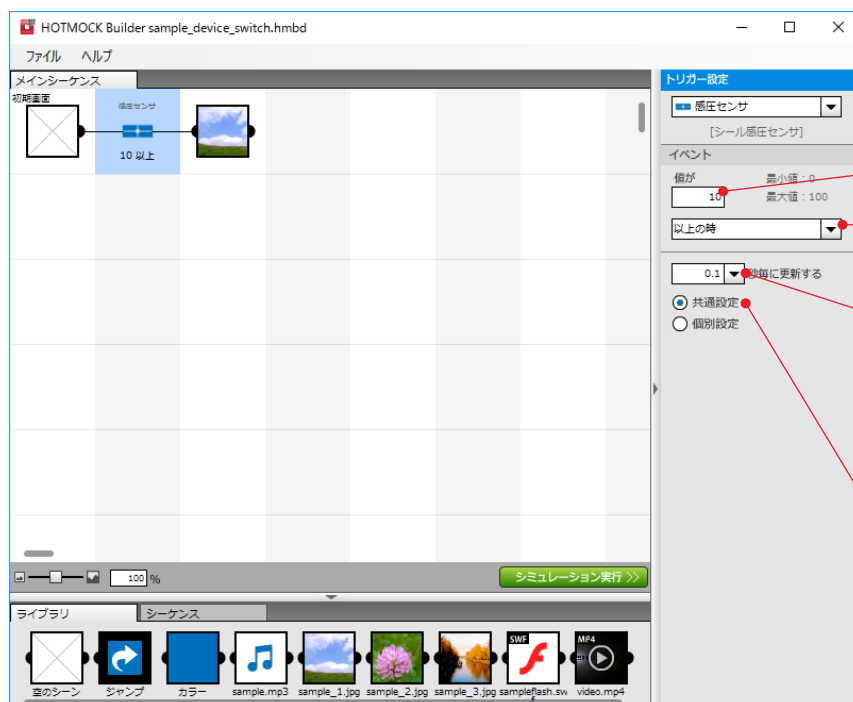
センサー等の入力の  
取得間隔 (秒) を設定します。

1 シーンに対して複数のセンサーを  
トリガー設定している場合など、  
シミュレーションが正常に動作  
しない場合に変更します。

・共通設定: 全トリガー共通の設定  
・個別設定: 選択トリガーのみで有効

## (アナログ入力)

### シール感圧センサ (アナログ入力)



・トリガー値設定

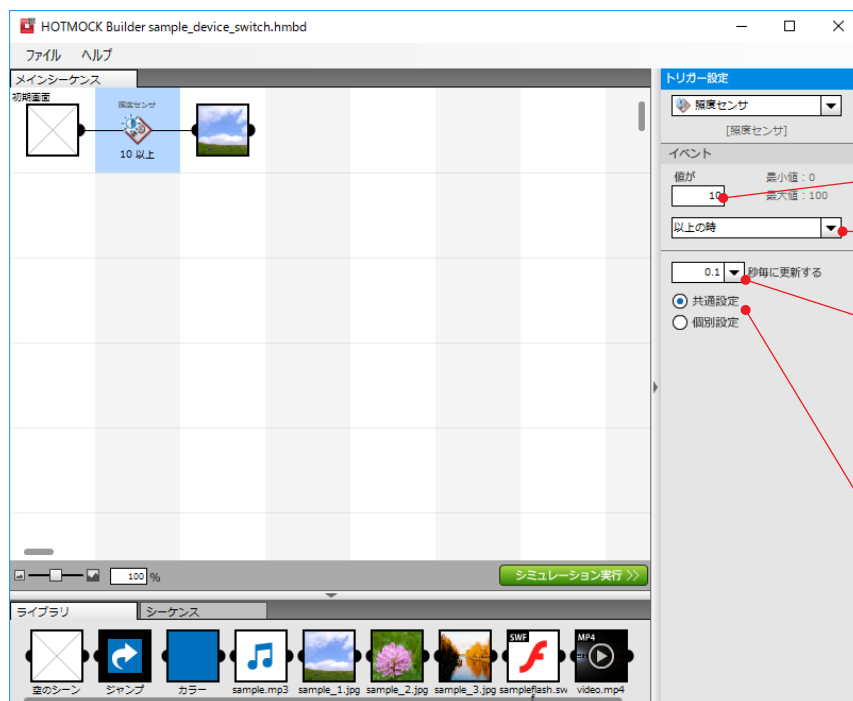
・条件設定  
[ 以上の時 / 以下の時 ]

センサー等の入力の  
取得間隔 (秒) を設定します。

1 シーンに対して複数のセンサーを  
トリガー設定している場合など、  
シミュレーションが正常に動作  
しない場合に変更します。

・共通設定：全トリガー共通の設定  
・個別設定：選択トリガーのみで有効

### 照度センサ (アナログ入力)



・トリガー値設定

・条件設定  
[ 以上の時 / 以下の時 ]

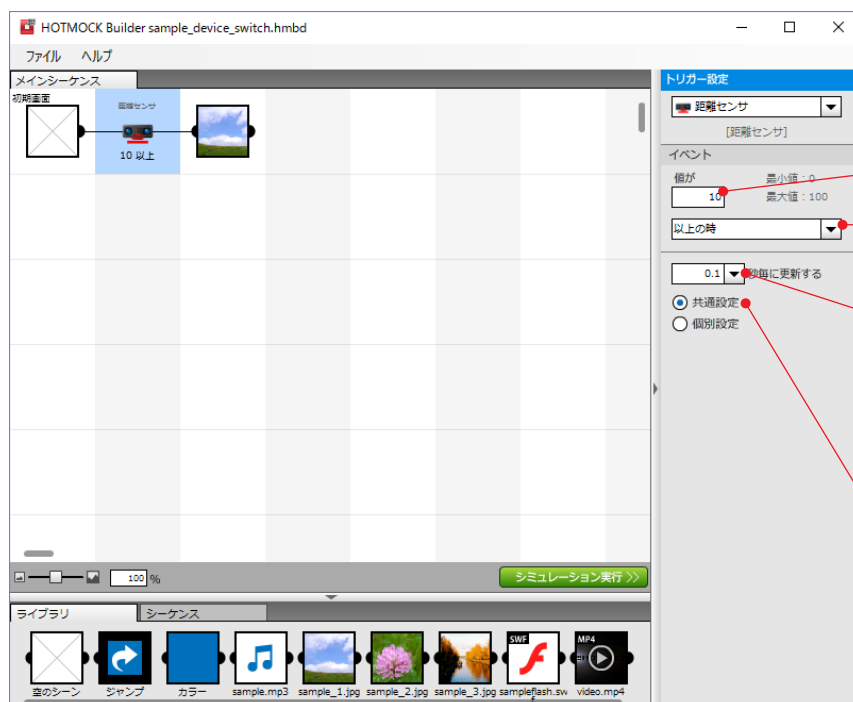
センサー等の入力の  
取得間隔 (秒) を設定します。

1 シーンに対して複数のセンサーを  
トリガー設定している場合など、  
シミュレーションが正常に動作  
しない場合に変更します。

・共通設定：全トリガー共通の設定  
・個別設定：選択トリガーのみで有効

## (アナログ入力)

### 距離センサ (アナログ入力)



・トリガー値設定

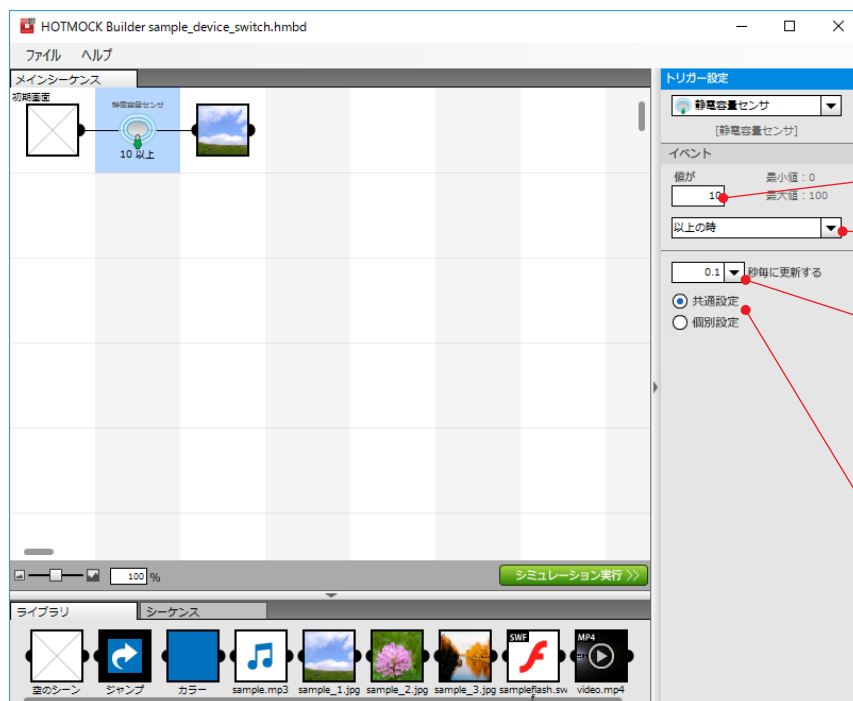
・条件設定  
[ 以上の時 / 以下の時 ]

センサー等の入力の  
取得間隔 (秒) を設定します。

1 シーンに対して複数のセンサーを  
トリガー設定している場合など、  
シミュレーションが正常に動作  
しない場合に変更します。

・共通設定: 全トリガー共通の設定  
・個別設定: 選択トリガーのみで有効

### 静電容量センサ (アナログ入力)



・トリガー値設定

・条件設定  
[ 以上の時 / 以下の時 ]

センサー等の入力の  
取得間隔 (秒) を設定します。

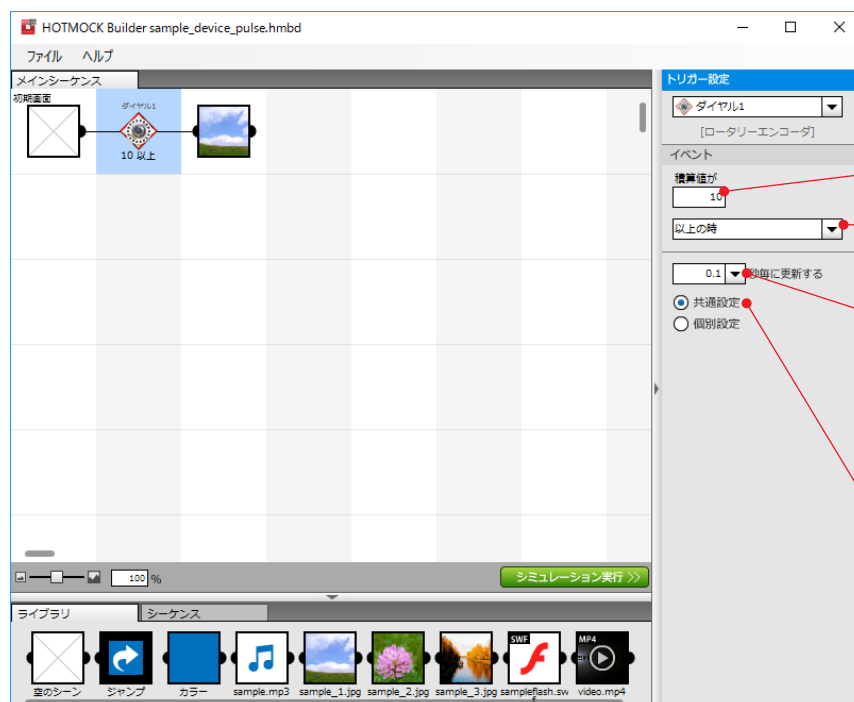
1 シーンに対して複数のセンサーを  
トリガー設定している場合など、  
シミュレーションが正常に動作  
しない場合に変更します。

・共通設定: 全トリガー共通の設定  
・個別設定: 選択トリガーのみで有効



## (パルス入力)

## ロータリーエンコーダ (パルス入力)



・トリガー値設定

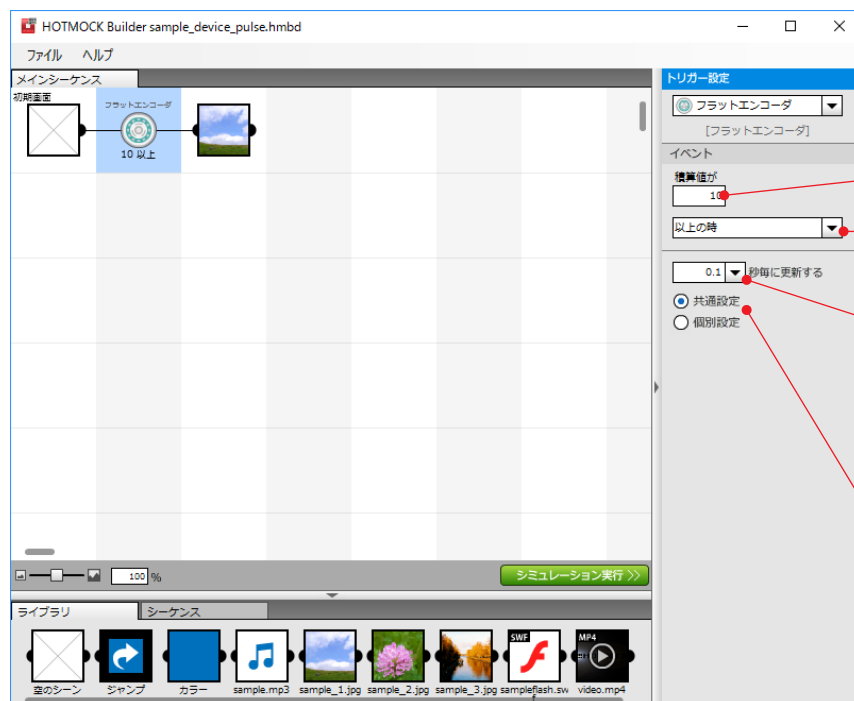
・条件設定  
[ 以上の時 / 以下の時 ]

センサー等の入力の  
取得間隔 (秒) を設定します。

1 シーンに対して複数のセンサーを  
トリガー設定している場合など、  
シミュレーションが正常に動作  
しない場合に変更します。

・共通設定：全トリガー共通の設定  
・個別設定：選択トリガーのみで有効

## フラットエンコーダ (パルス入力)



・トリガー値設定

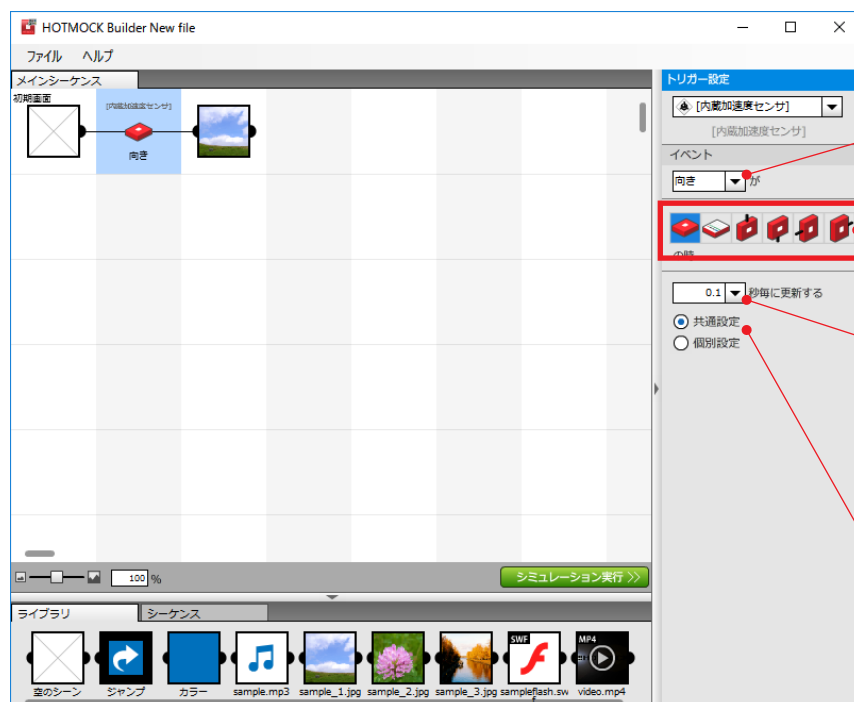
・条件設定  
[ 以上の時 / 以下の時 ]

センサー等の入力の  
取得間隔 (秒) を設定します。

1 シーンに対して複数のセンサーを  
トリガー設定している場合など、  
シミュレーションが正常に動作  
しない場合に変更します。

・共通設定：全トリガー共通の設定  
・個別設定：選択トリガーのみで有効

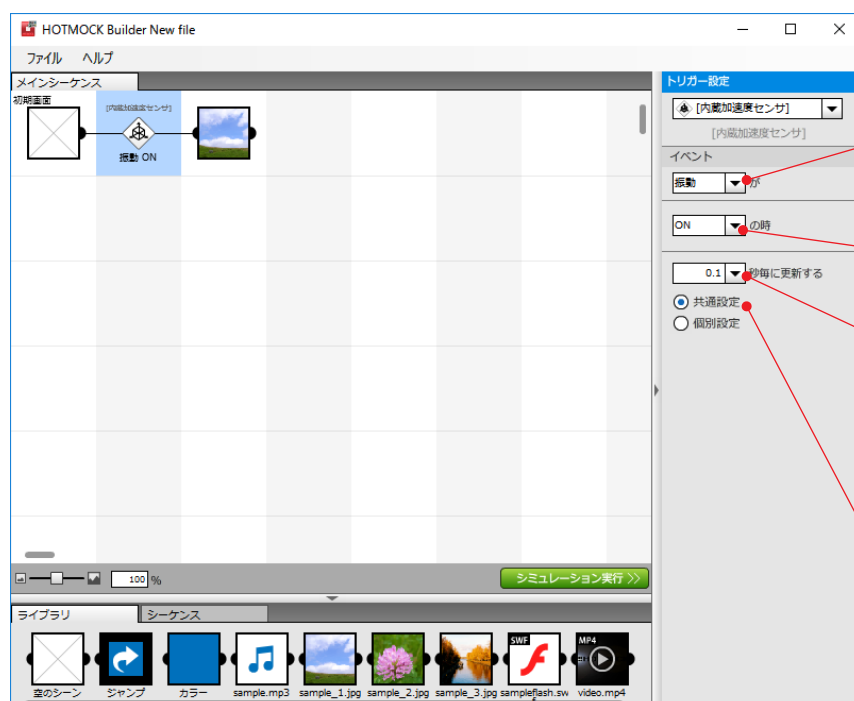
## 内蔵加速度センサー



### イベント種類: 向き

- ・ イベント種類選択  
[ 向き / 振動 / 角度値 / 加速度値 ]
- ・ 条件設定  
HOTMOCK コアユニットの向き指定
- ・ センサー等の入力の取得間隔 (秒) を設定します。  

0.1
0.2
0.5
1.0
2.0
5.0
- ・ 1シーンに対して複数のセンサーをトリガー設定している場合など、シミュレーションが正常に動作しない場合に変更します。
- ・ 共通設定: 全トリガー共通の設定
- ・ 個別設定: 選択トリガーのみで有効

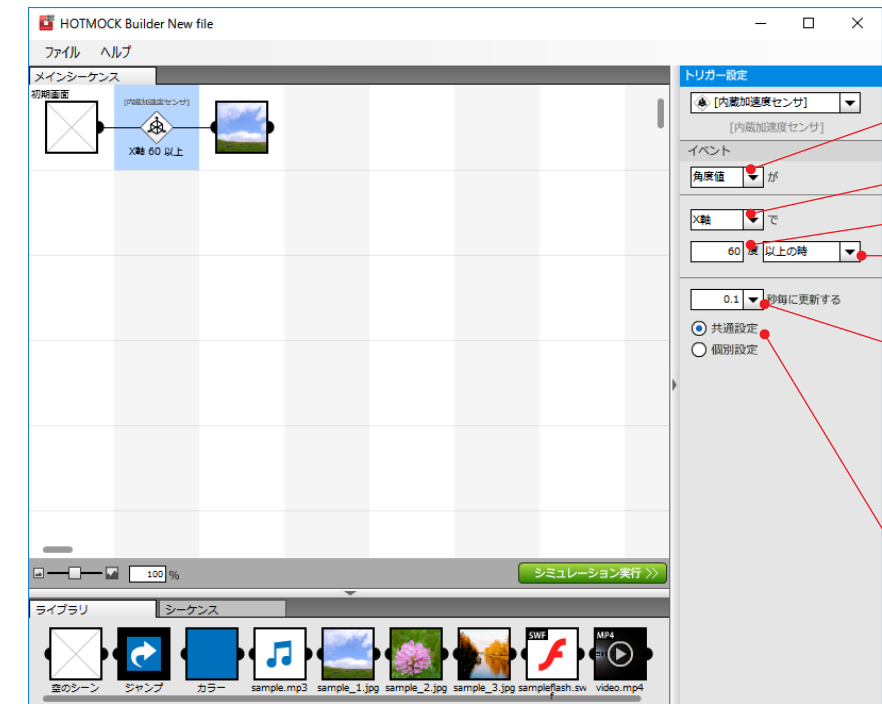


### イベント種類: 振動

- ・ イベント種類選択  
[ 向き / 振動 / 角度値 / 加速度値 ]
- ・ 条件設定  
[ ON ( 振動検知 ) / OFF ]
- ・ センサー等の入力の取得間隔 (秒) を設定します。  

0.1
0.2
0.5
1.0
2.0
5.0
- ・ 1シーンに対して複数のセンサーをトリガー設定している場合など、シミュレーションが正常に動作しない場合に変更します。
- ・ 共通設定: 全トリガー共通の設定
- ・ 個別設定: 選択トリガーのみで有効

内蔵加速度センサー



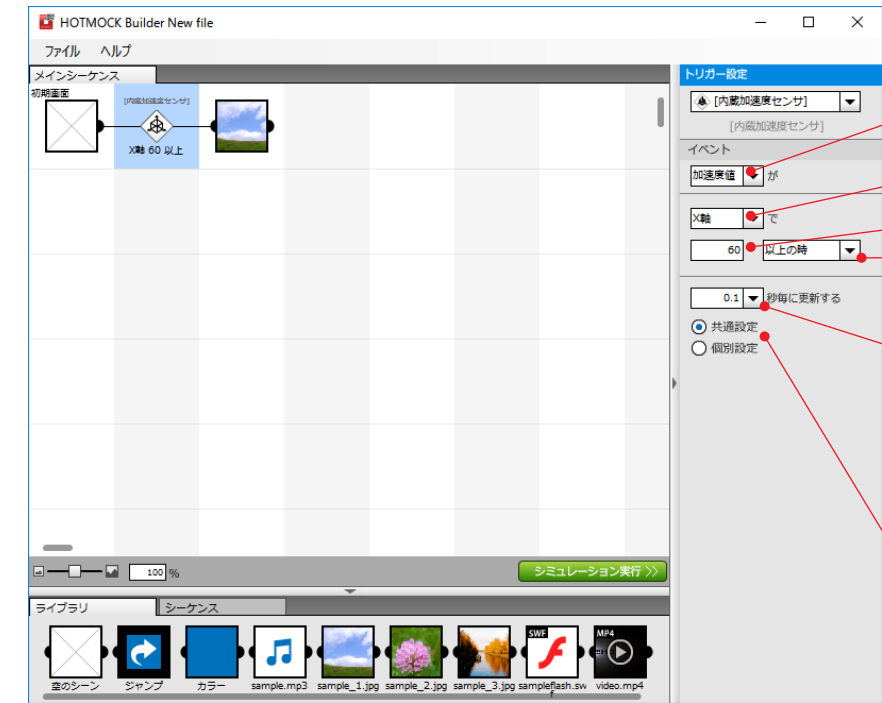
イベント種類: 角度値

- ・ イベント種類選択  
[ 向き / 振動 / 角度値 / 加速度値 ]
- ・ 軸設定 [ X 軸 / Y 軸 / Z 軸 ]
- ・ トリガー値設定
- ・ 条件設定  
[ 以上の時 / 以下の時 ]

0.1 センサー等の入力の取得間隔（秒）を設定します。

1シーンに対して複数のセンサーをトリガー設定している場合など、シミュレーションが正常に動作しない場合に変更します。

- ・ 共通設定：全トリガー共通の設定
- ・ 個別設定：選択トリガーのみで有効



イベント種類: 加速度値

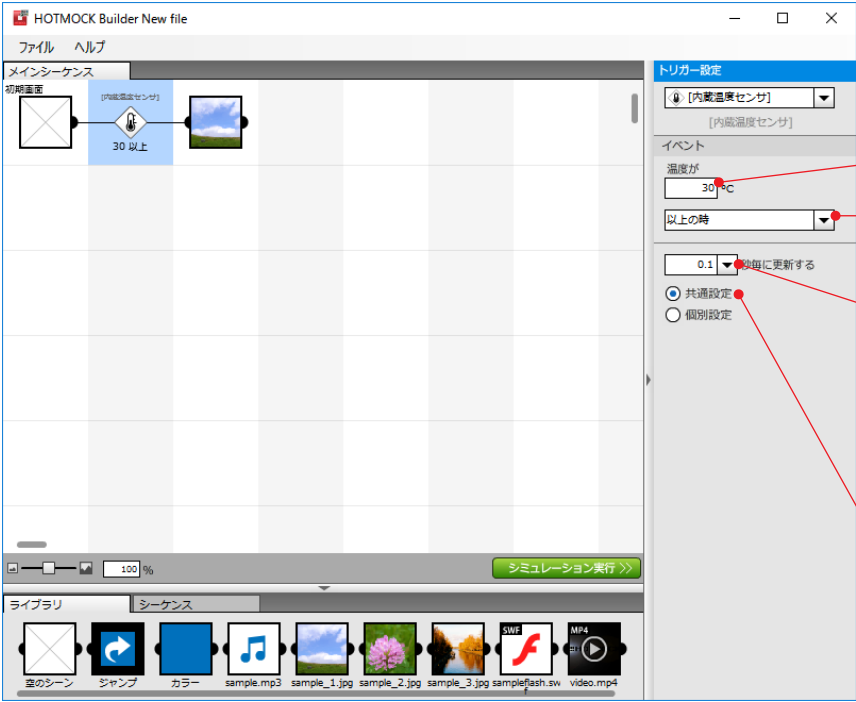
- ・ イベント種類選択  
[ 向き / 振動 / 角度値 / 加速度値 ]
- ・ 軸設定 [ X 軸 / Y 軸 / Z 軸 ]
- ・ トリガー値設定
- ・ 条件設定  
[ 以上の時 / 以下の時 ]

0.1 センサー等の入力の取得間隔（秒）を設定します。

1シーンに対して複数のセンサーをトリガー設定している場合など、シミュレーションが正常に動作しない場合に変更します。

- ・ 共通設定：全トリガー共通の設定
- ・ 個別設定：選択トリガーのみで有効

内蔵温度センサー



・トリガー値設定

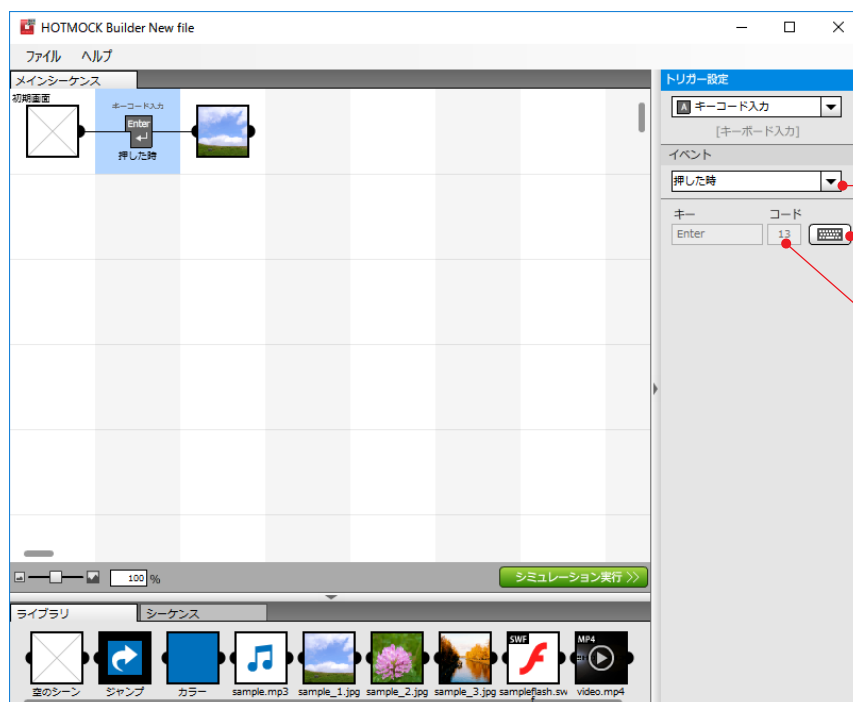
・条件設定  
[ 以上の時 / 以下の時 ]

センサー等の入力の  
取得間隔 (秒) を設定します。

1 シーンに対して複数のセンサーを  
トリガー設定している場合など、  
シミュレーションが正常に動作  
しない場合に変更します。

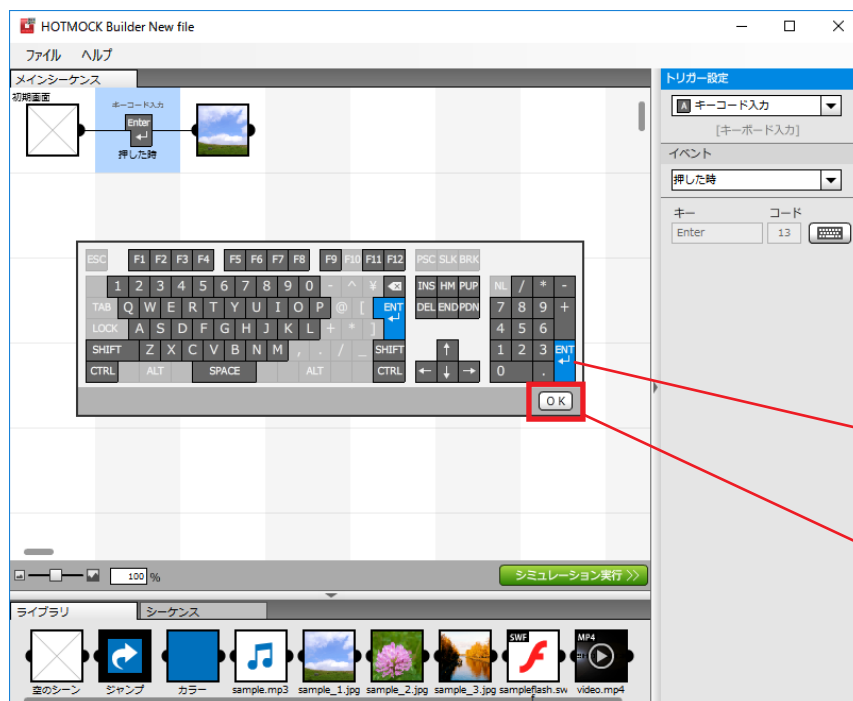
- ・共通設定：全トリガー共通の設定
- ・個別設定：選択トリガーのみで有効

## キーコード入力（キーボード）



- ・イベント設定  
押した時  
離した時
- ・キーコード設定ダイアログ呼出し
- ・設定キーコード

### キーコード設定ダイアログ



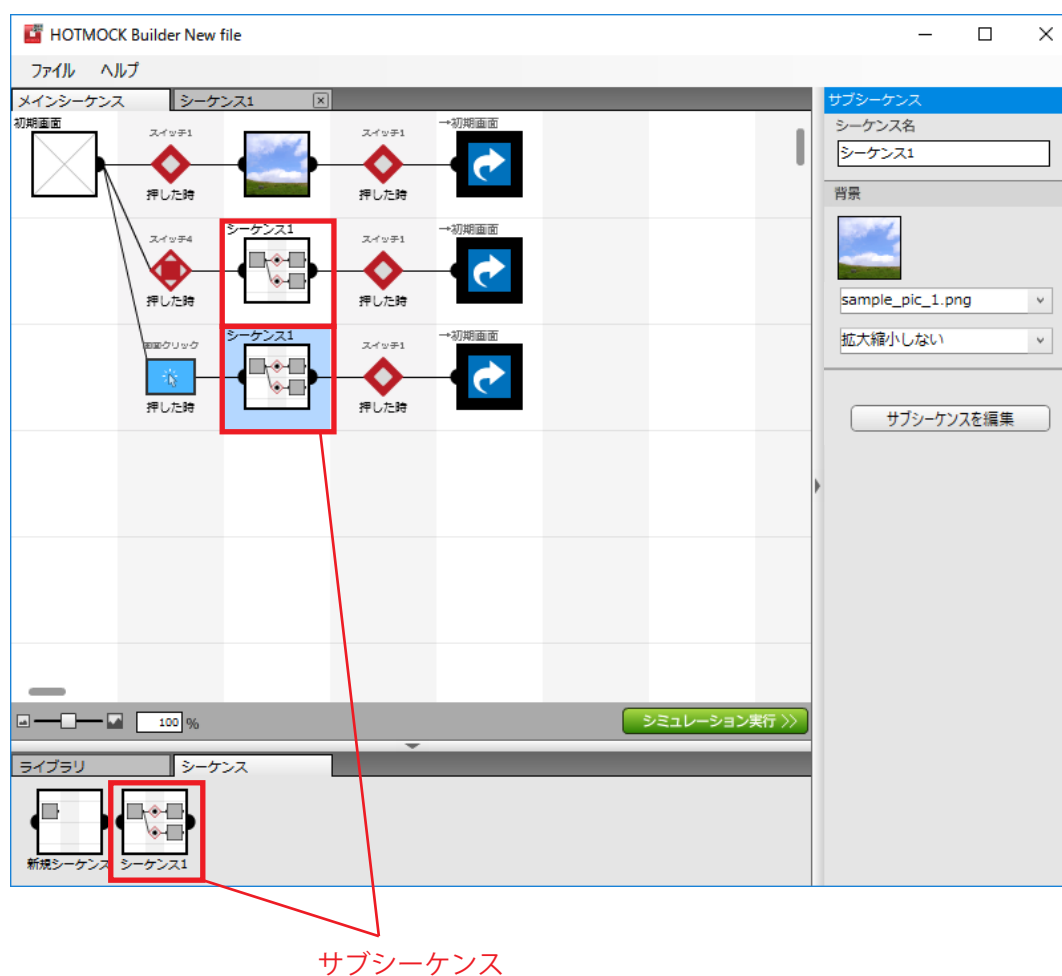
- ・キーコード設定  
対象キーをクリックで指定
- ・反映して閉じる

#### 4.1 4 サブシーケンス

サブシーケンスを利用することでメインシーケンス内に別のシーケンスを配置することができます。サブシーケンスはメインシーケンス同様の操作で構築できます。

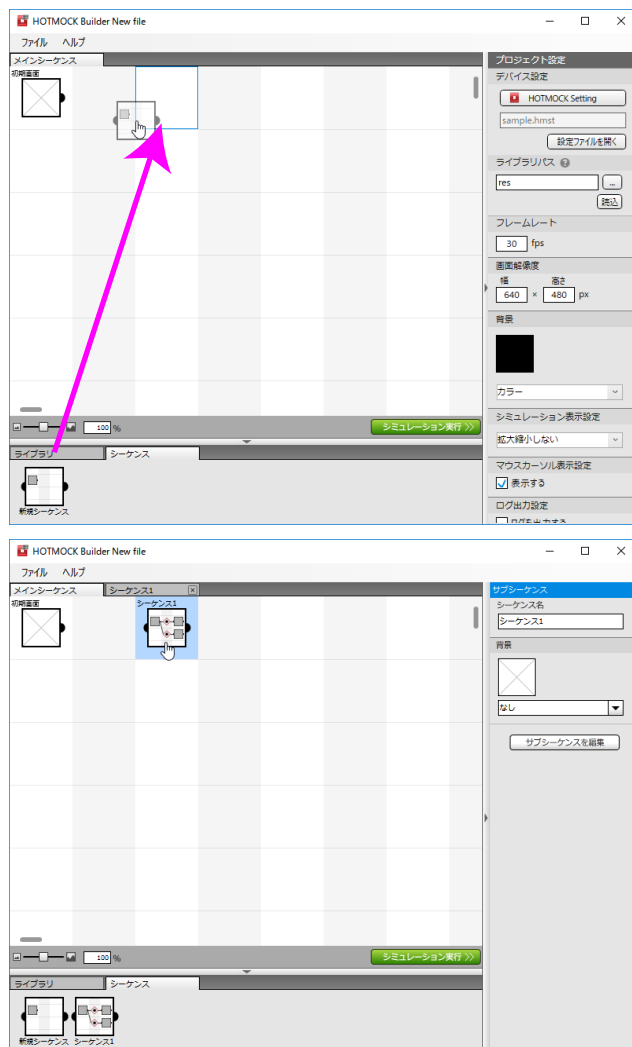
また、同じサブシーケンスを複数メインシーケンスに配置でき、それぞれに背景を設定可能です。同じシーケンスを使いまわしたい場合に便利です。

ただし、サブシーケンス内にはサブシーケンスは配置出来ません。

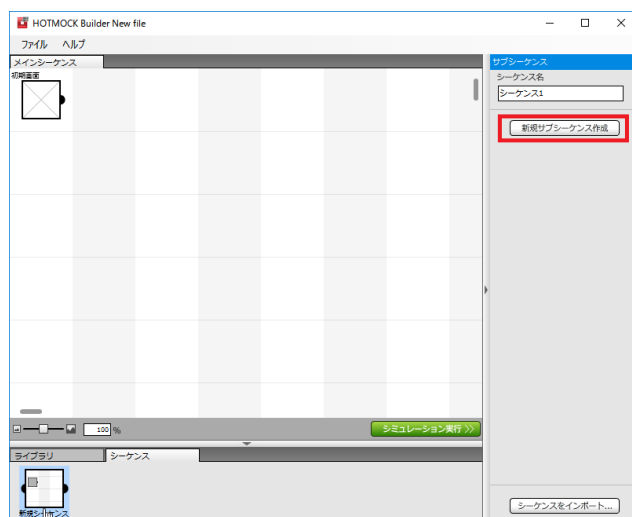


## 4.1 5 サブシーケンスの追加

シーケンスにサブシーケンスを追加するには、  
シーケンスライブラリからドラッグ＆ドロップします。

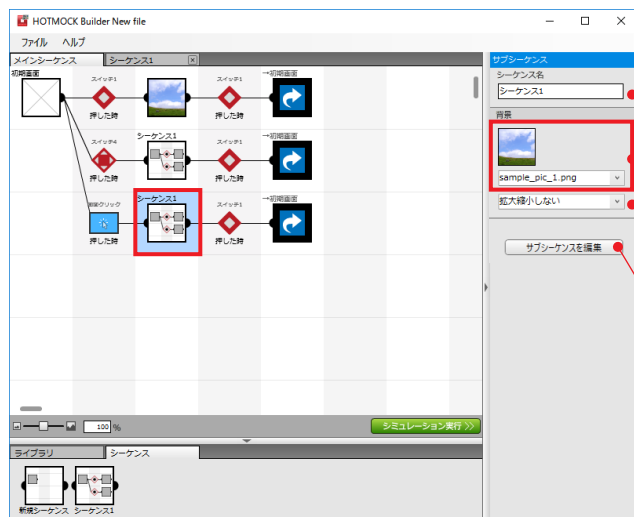


シーケンスライブラリの新規シーケンスを選択し、[新規サブシーケンス作成] ボタンでも作成可能



## 4.1 6 サブシーケンスのプロパティ

- ・メインシーケンス上のサブシーケンスを選択した場合



・シーケンス名

・背景

選択サブシーケンスの背景を設定します。

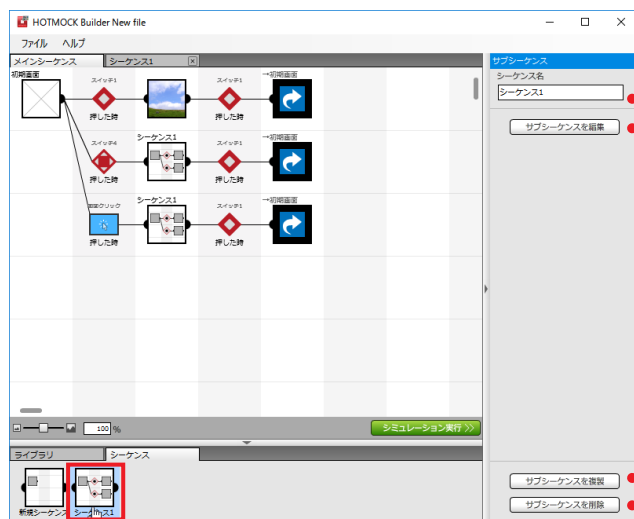
表示設定

画像 / 映像の表示サイズ設定をします。

- ・拡大縮小しない：画像解像度の px サイズで表示します。
- ・シーンの横に合わせる：シーン横サイズに合わせます。
- ・シーンの高さに合わせる：シーン縦サイズに合わせます。

・サブシーケンスを編集

- ・シーケンスライブラリ上のサブシーケンスを選択した場合



・シーケンス名

・サブシーケンスを編集

・サブシーケンスを複製

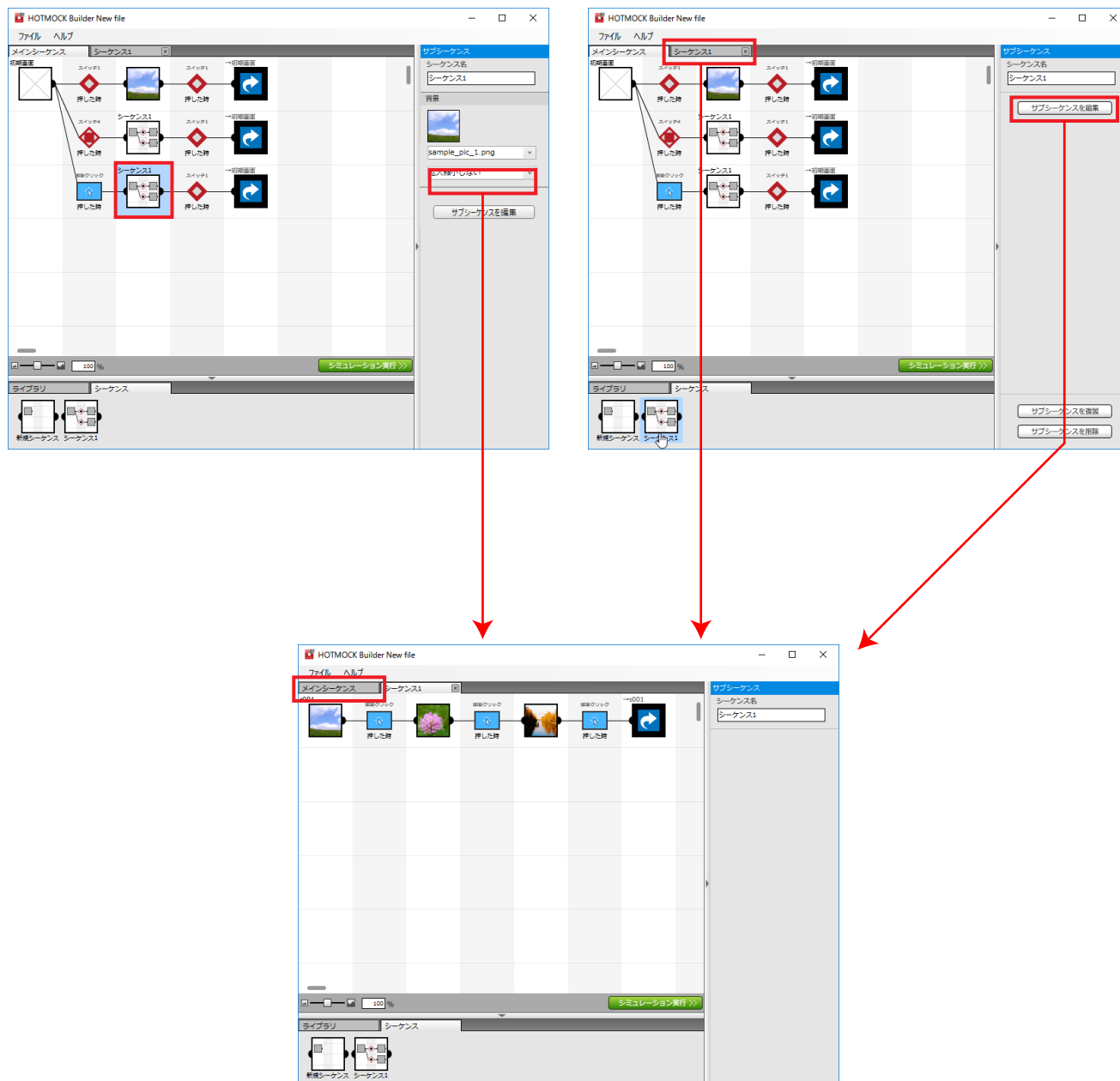
・サブシーケンスを削除



### 4.1.7 サブシーケンスの編集

サブシーケンスを編集するには、

[サブシーケンスを編集] ボタンか、サブシーケンスタブを選択します。

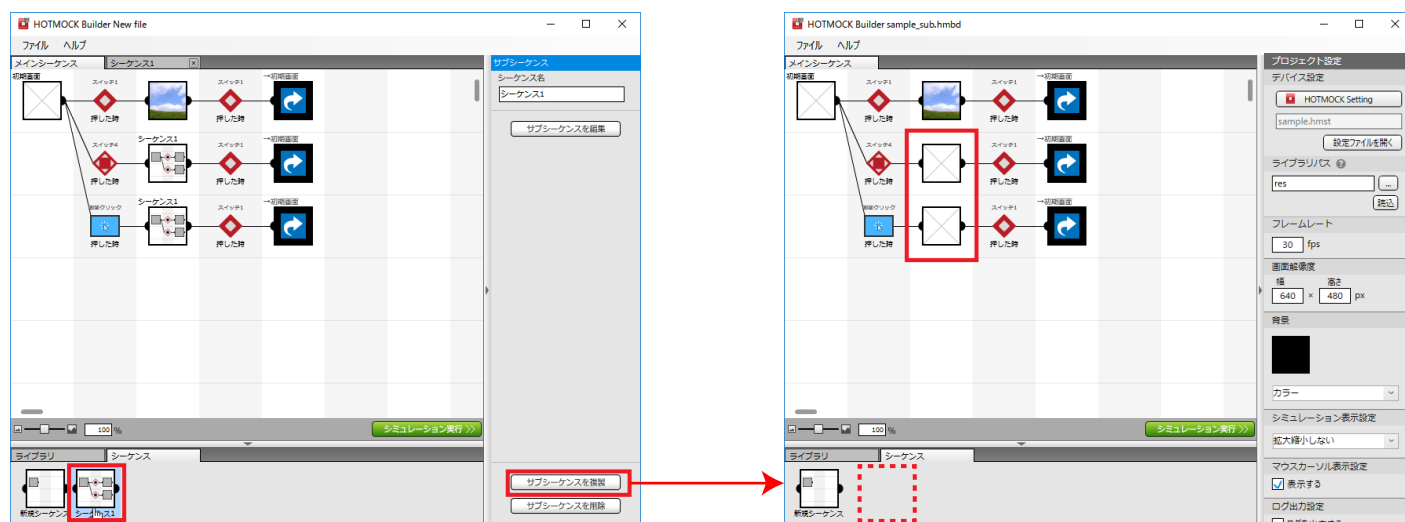


メインシーケンスに戻るには、

[メインシーケンス] タブを選択します。

### 4.1 8 サブシーケンスの削除

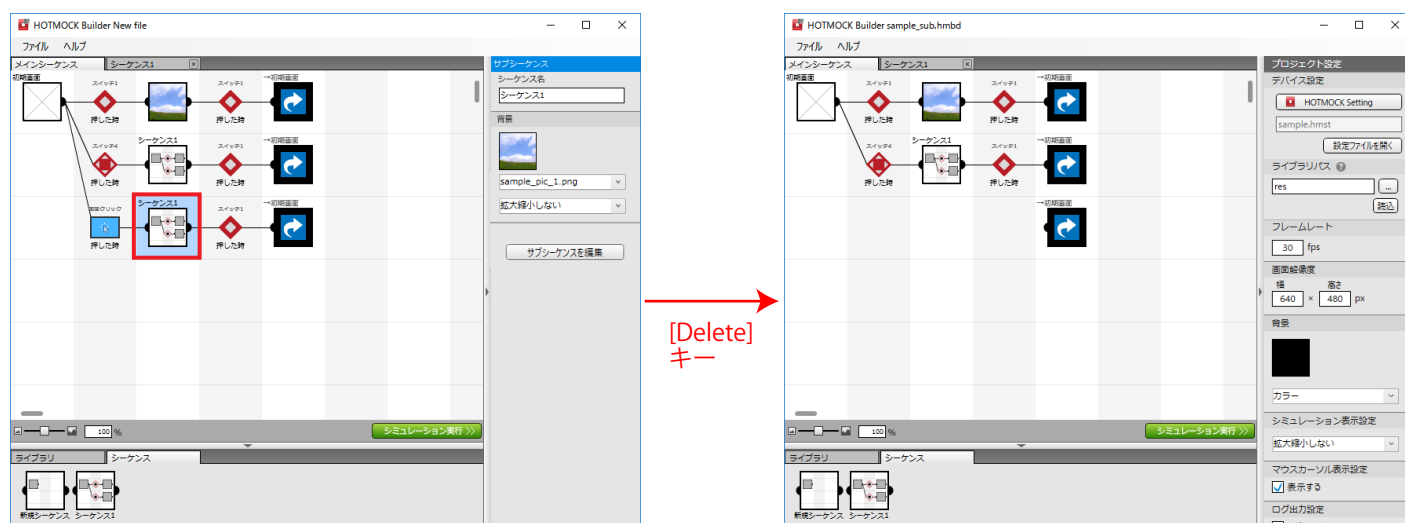
サブシーケンスを複製するには、シーケンスライブラリで選択し、  
[サブシーケンスを削除] ボタンをクリックします。



メインシーケンス上では、  
空のシーンに置き換わります。

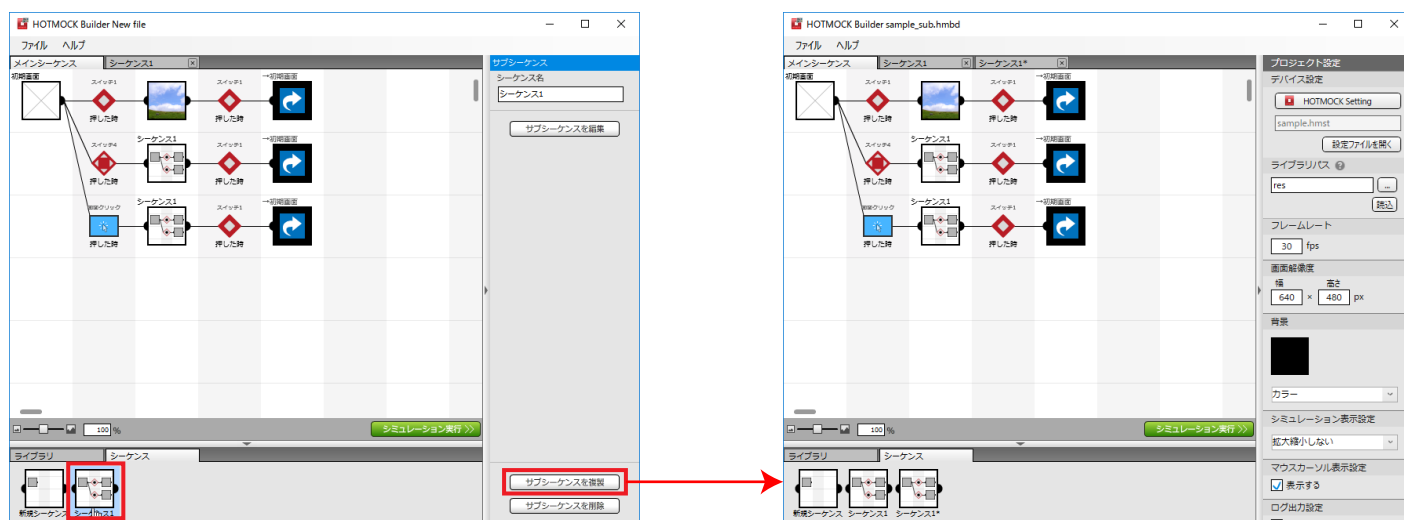
※タブの [x] ボタンでは削除されません。タブの [x] ボタンでタブを消した場合、  
[サブシーケンス編集] でタブは再度表示されます。

- ・メインシーケンスに配置したサブシーケンスを削除する場合  
メインシーケンス上で選択し、[Delete] キーで削除します。  
この場合、シーケンスライブラリのサブシーケンスは削除されません。



### 4.19 サブシーケンスの複製

サブシーケンスを複製するには、シーケンスライブラリで選択し、  
[サブシーケンスを複製] ボタンをクリックします。

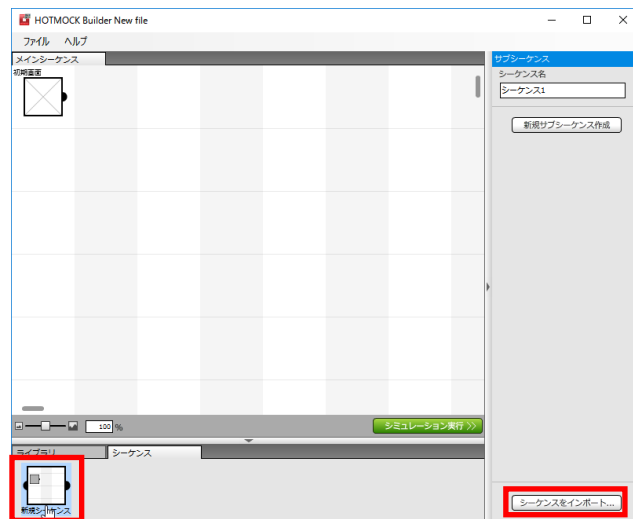
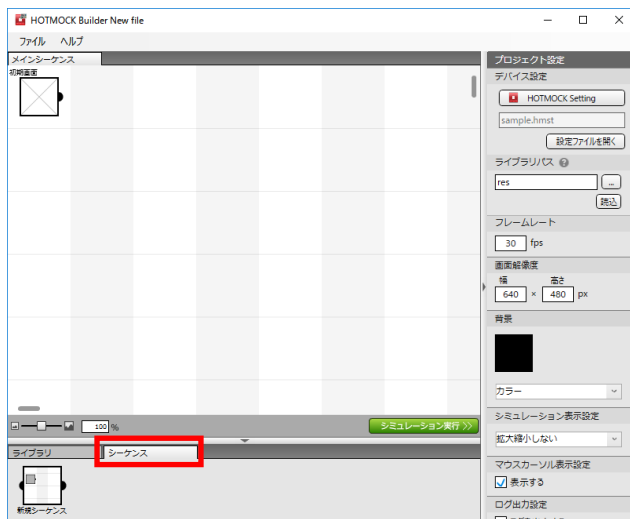


## 4.2.2 シーケンスのインポート

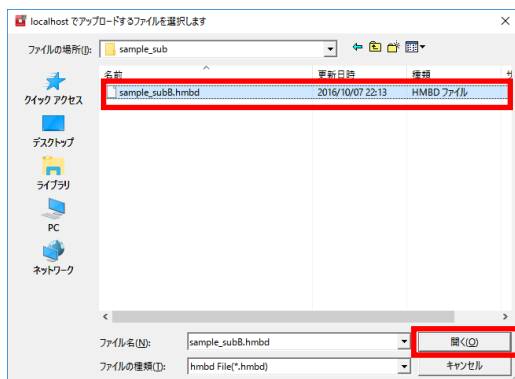
保存された別ファイルのサブシーケンスを読み込みます。

※メインシーケンスはインポートされません。

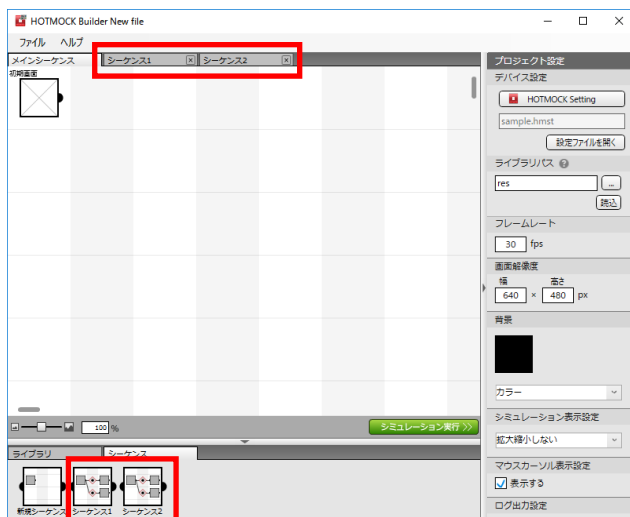
- 1) シーケンスタブの「新規シーケンス」を選択し、「シーケンスをインポート」をクリックします。



- 2) ダイアログでシーケンスファイル (.hmbd) を選択して [開く] ボタンをクリックします。



- 3) サブシーケンスがシーケンスタブに読み込まれます。



※読み込むファイルのライブラリファイルは複製されません。  
windows エクスプローラー等で指定フォルダに  
手動でコピーして下さい。

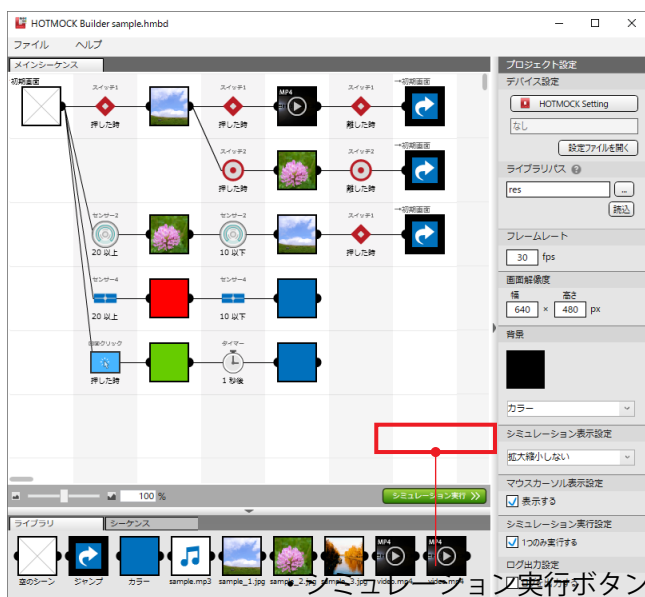
## 5. シミュレーションの実行

HOTMOCK デバイスを使用するシミュレーションを実行するには、HOTMOCK Setting をシミュレーションモード開始後、シミュレーション実行します。

### 5.1 シミュレーションの実行

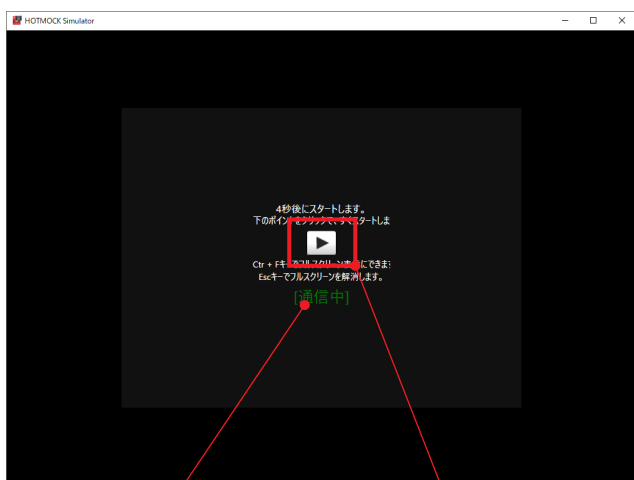
1) HOTMOCK Setting をシミュレーションモードにします。

2) HOTMOCK Builder でシミュレーション実行ボタンを押します。



3) HOTMOCK Simulator が起動します。

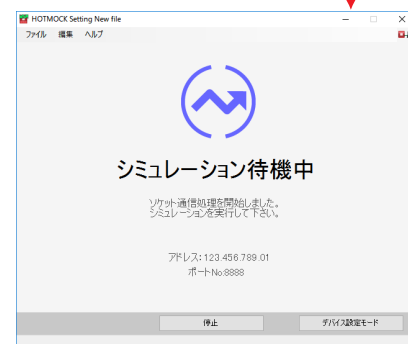
4) 起動画面で開始ボタンを押すか、5 秒経過すると自動的に開始します。



通信状態

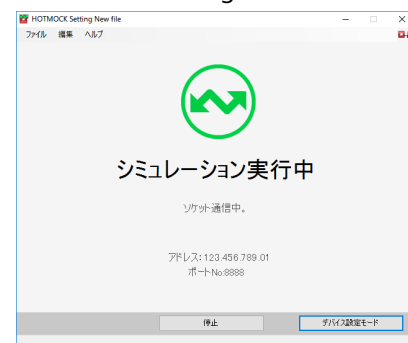
※「通信なし」の表示される場合は、HOTMOCK Setting の状態を確認して下さい。  
停止している場合は、シミュレーションモードを開始して下さい。

HOTMOCK Setting 画面



シミュレーション待機中  
(ソケット通信待機中)

HOTMOCK Setting 画面



シミュレーション実行中  
(ソケット通信中)

## 5.2 HOTMOCK Simulator をフルスクリーン化する

---

HOTMOCK Simulator は

- Ctrl + F

でフルスクリーン表示できます。

フルスクリーンを解除するには、[Esc] キーを押します。

## 5.2 シミュレーションの終了

---

1) [x] ボタンで HOTMOCK Simulator を終了します。

## 6. お問合せ先

本製品に関するサポート情報は下記ページに掲載しています。  
サポート情報にない不明点等は下記お問合せフォームでご連絡下さい。

サポート情報

<https://www.hotmock.com/support>

お問合せフォーム

<https://www.hotmock.com/contact>