

見てるだけじゃつまらない、シミュレータの決定版!!

ビジュアル シミュレータ  
**Visual Simulator**

日本語版 Ver.1.0J



株式会社 マイクロブレイン

Windows95  
対応

# Visual Simulator 日本語版 Ver.1.0J

ビジュアル シミュレータ

## インタラクティブ・シミュレータの登場!!

### 他に類をみない6大特長

#### 1. 驚きのイージーオペレーション

マウスでオブジェクト(部品)を配置し、線をつなぐだけで簡単にシミュレーションが作成可能です。

#### 2. 簡単リンク機能

マウスクリックでサウンドを鳴らす場合は、マウスオブジェクトとサウンドオブジェクトを配置し、線をつなぐだけで出来ます。アニメーションも同様にアニメーションオブジェクトをアニメーションさせたいオブジェクトの中に配置して線をつなぐだけで簡単に可能です。

#### 3. 新規オブジェクト(部品)も自在に作成

オブジェクトを組み合わせる新しいオブジェクトを作成可能です。また、オブジェクトエディタを使用して新規にオブジェクトを作成することも出来ます。

#### 4. 抜群のライブラリー充実度

アニメーション、イラスト、実写、サウンド等の著作権フリーのオブジェクトが合計3,700点以上入っています。(縮小イメージを含む)

#### 5. オブジェクトの変形、レイヤー、表示も自由に簡単設計

部品(オブジェクト)の拡大、回転がマウスで枠を引っ張るだけの簡単操作で各オブジェクトごとに設定出来ます。また、レイヤ(前後の表示の順番)、実行時の表示の有無、回転禁止等の設定もオブジェクトごとに可能です。

#### 6. シミュレーション作成後の実用性

作成したアプリケーションは、実行形式(EXE)で配布可能です。(商用利用も可)

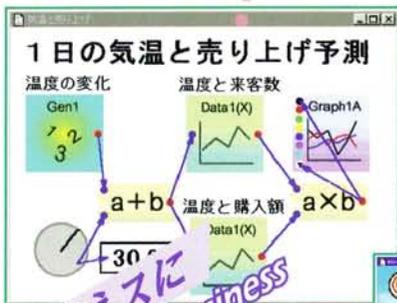


多種多様な  
シミュレーションを  
実現!!



左のスイッチをマウスでクリックするとON・OFFします。すると電球の明るさが変わります。計算により電圧と電流を求めていますので、いろんな回路に対応できます。電球やスイッチは、オブジェクトの複写で簡単に増やすことが出来ます。

ゲームの作成も出来ます。簡単なブロック崩しの例です。ボールと自動車の衝突は、オブジェクトのエリアの重なりで判定されます。



データのオブジェクトを配置し線をつなぐだけで簡単にシミュレーションが出来ます。つまり、みを回して平均温度を変えると売り上げのグラフが変化します。



### 使用フローチャート

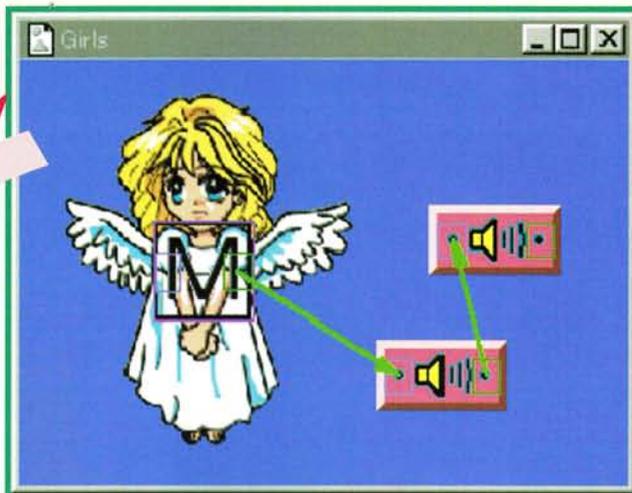
必要な部品(オブジェクト)をライブラリからマウスで移動して来ます。サウンド等のデータを必要とするオブジェクトの場合はデータも自動的に複写されます

必要ならば、部品(オブジェクト)を拡大・縮小、回転してから適当な位置に配置します。

必要ならば、オブジェクト情報を開いて、名前やメモを変更します。また、オブジェクトウィンドウを開いてオブジェクトの内部を変更します。

各オブジェクトを線をつなぎます。エリアとエリアを線をつないで下さい。

シミュレーションの実行ボタンを押して完了です。作成したシミュレーションは、実行形式(EXE)で保存し配布することも出来ます。



▲ **オブジェクトウィンドウ**：部品（オブジェクト）を表示します。上の例はマウス部品Mとサウンドが2個、線で結ばれています。マウスでMをクリックするとサウンドが順番に再生されます。オブジェクトウィンドウが実行時のメイン画面となります。

▼ **コントロールウィンドウ**：シミュレーション全体をコントロールします。ファイルへの保存やシミュレーション速度の変更等の設定が出来ます。オブジェクトの名前やメモの変更も可能です。



◀ **情報ウィンドウ**：オブジェクトの情報を表示します。オブジェクトはそれぞれ、名前とメモ、プログラム等を持っています。情報ウィンドウは、名前とメモを表示します。メモの部分の変更で機能が変化するようなオブジェクトもあります。



▲ **オブジェクトライブラリ**：オブジェクトは、ライブラリウィンドウからマウスで移動するだけで簡単に使用することが出来ます。また、作成したオブジェクトもマウスでライブラリへ移動するだけでライブラリに追加することが出来ます。



▲ **オブジェクトエディタ**：オブジェクトの詳細を編集するためのウィンドウです。オブジェクトの内部の細かな部分を変更したり、オブジェクトを新規に作成する場合に使用します。オブジェクトのイメージを表示しています。アニメーションするオブジェクトは、複数のイメージを内部に持っています。

## 仕様

- 最大オブジェクト数：制限なし（メモリ量に依存）
- 最大オブジェクト階層：256階層
- 最大イメージ数：32,000イメージ
- 最小画面サイズ：横128、縦64
- 最大画面サイズ：横1,600、縦1,200
- イメージの内部処理：イメージは全て32,000色で処理。同一イメージは、共有されメモリの使用量が節約される。また、通常RLE圧縮が行われ必要に応じて自動的に解凍される。
- イメージの取り込み：オブジェクトエディタを使用することによりBMPファイル

ルからの読み込み、クリップボードからのBMPデータの取り込みが可能。

マルチメディア：WaveサウンドとMidiサウンドをサポート、WaveはDirectSoundにも対応。

オブジェクト間リンク：メッセージ送受信によるリンクおよび接続ラインと接続計算式による式のリンク（結合）が可能。リンクは、手動による静的リンクと、衝突（エリアの重なり）による動的リンクの2種類をサポート。

シミュレーション保存形式：ビジュアルシミュレータデータ形式（\*.VSD）と実行形式（\*.EXE）で保存可能。各オブジェクトで使用するデータは、データフォルダに自動的に保存される。

