



日本語ドキュメント

Model Vista Create Web

Model Vista Create Web のユーザードキュメント。

2026年10月30日

目次

- 01** **Model Vista Create Web**

- 02** **最初の切り替え可能な仕上げを作成する**

- 03** **GLB または FBX のインポート**

- 04** **作業画面とナビゲーション**

- 05** **ステートの作成とターゲットの編集**

- 06** **Visibility と Transform のオプション作成**

- 07** **カメラビューの保存**

- 08** **マテリアルバリエーションの作成**

- 09** **Animation と Group のプリセット**

- 10** **GLB+ をプレビューして書き出す**

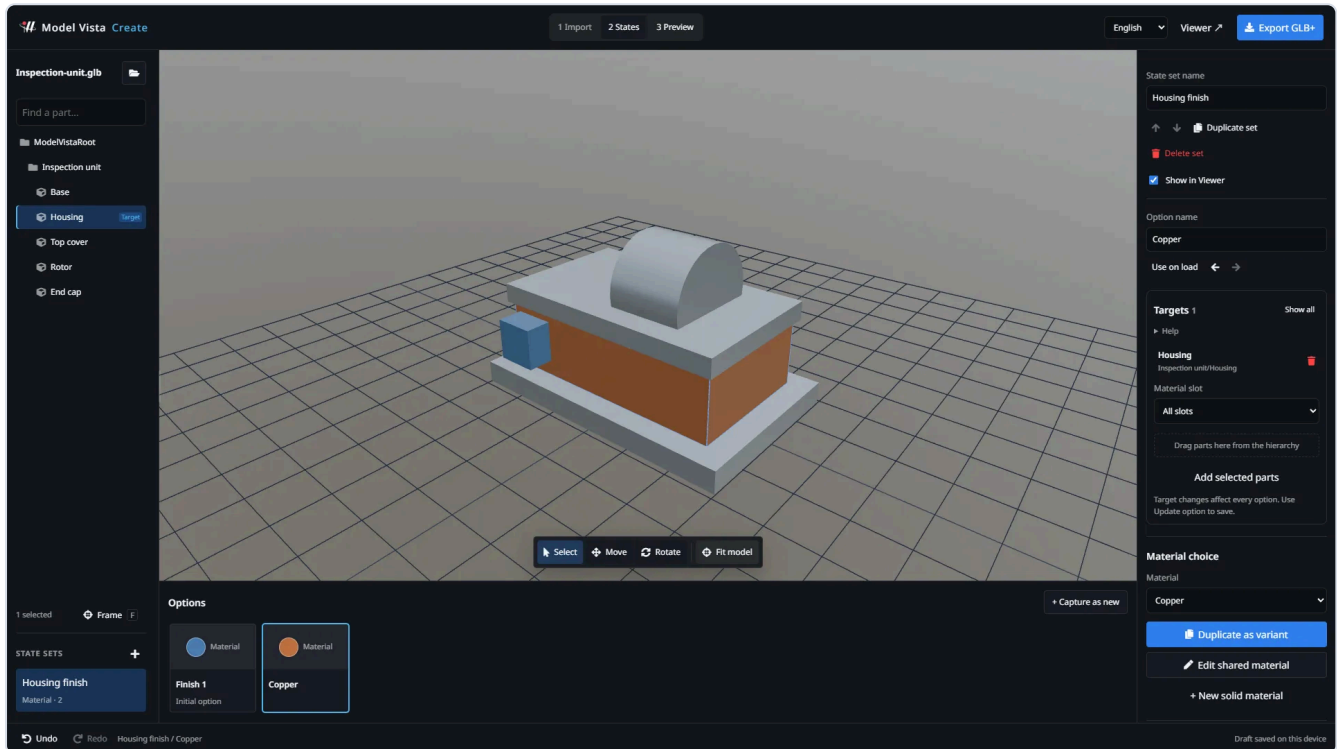
- 11** **下書きと元に戻す・やり直す**

- 12** **互換性とトラブルシューティング**

Model Vista Create Web

Model Vista Create Web 1.0.0 は、ブラウザーで GLB または FBX モデルに Model Vista ステートを追加するアプリケーションです。一つのモデルをインポートし、オプションを作成してプレビューした後、**INNOWORKS_configurables** 拡張を含む **.glb** をダウンロードします。

ファイルはデバイス上で処理されます。作成にアカウントやモデルのアップロードサービスは必要ありません。持ち運べるコピーを残すには、エクスポートした GLB+ をダウンロードしてください。



作成を始める

1. **Model Vista Create** を開きます。
2. マウスまたはトラックパッドを使用できるデスクトップ／ノートパソコンを使用します。
3. **Import GLB / FBX** または **Try a sample model** を選びます。
4. **クイックスタート**に従って切り替え可能な仕上げを追加します。
5. **3 Preview** でオプションを確認し、**Export GLB+** でダウンロードします。

作成画面のアドレスは一覧に掲載されず、検索エンジンにもインデックスしないよう指定されています。直接 URL を知っていればアクセスできます。URL はアクセス制御ではありません。

ガイドの内容

- **クイックスタート**

- GLB または FBX のインポート
- 作業画面とナビゲーション
- ステートの作成とターゲットの編集
- Visibility と Transform のオプション
- カメラビューの保存
- マテリアルバリエーションの作成
- Animation と Group プリセット
- プレビューとエクスポート
- ドラフトと Undo/Redo
- 互換性とトラブルシューティング

スマートフォン／タブレットでの編集はまだサポートされていません。インポートやプレビューは制限されませんが、タッチ操作で閲覧できても、モバイル端末向けの編集画面には対応していません。

最初の切り替え可能な仕上げを作成する

組み込みの **Inspection unit** サンプルなら、モデルを準備せずに作成手順を学べます。

二つの仕上げを作成

1. **/create/** を開き、**Try a sample model** を選びます。
2. 左側の階層で **Housing** を選びます。
3. **State sets** の横にある **+** を選びます。
4. **Material · choose a finish** を選び、セット名を **Housing finish** にして **Create State set** を選びます。
5. 最初のオプションは選択パーツの現在のマテリアルを使用します。クリックして適用します。
6. **Duplicate as variant** を選び、マテリアル名を **Copper**、**Hex color** を **#bd713f** にします。
7. **Metallic**、**Roughness**、**Clearcoat** を調整して **Save variant** を選びます。
8. **Copper** オプションをクリックして新しい仕上げを確認します。
9. Copper を初期仕上げにする場合は **Use on load** を選びます。
10. **3 Preview** で両方の選択肢を確認します。
11. **Export GLB+** を選び、検証が完了してから **Download .glb** を選びます。

Save variant は独立したマテリアルと新しいオプションを作成し、元のマテリアルとオプションを保持します。

新しいステートセットやオプションは、作成画面に自動では適用されません。クリックしてプレビューします。エクスポートしたファイルは設定された初期オプションを使用します。

結果の保存

ダウンロードした GLB+ を **Create** で再度開くと編集を続けられます。ブラウザーのドラフトはこのデバイスでの復旧に便利ですが、持ち運べる保存にはファイルをダウンロードします。

自分のモデルでは、**GLB** または **FBX のインポート** の後に同じステート作成手順を使用します。

GLB または FBX のインポート

Create は、一度に一つの **.glb**、**.glb** 拡張子で保存された GLB+、または **.fbx** を扱います。分離した **.gltf** ファイル一式や、外部のバッファ/画像 URL は利用できません。

GLB のインポート

1. **Import GLB / FBX** を選ぶか、ファイルを作業画面へドロップします。
2. リソースを内包した GLB を一つ選びます。
3. 読み込みを待ち、階層と見た目を確認します。
4. モデル全体を表示する場合は **Fit model** を使用します。

既存の GLB+ ステートデータは保持されます。標準 GLB には安定した編集用のルートノードと、一意の階層名・マテリアル名が追加されます。Draco 圧縮 GLB のジオメトリに対応します。設定スキーマのバージョンが 2 より新しいファイルは受け付けません。

FBX のインポート

1. **Import GLB / FBX** で FBX を選びます。
2. 別ファイルの画像を使用する場合は **Import FBX** の **Add texture files** を選びます。
3. 必要な PNG、JPEG、WebP、BMP、TGA ファイルを選びます。
4. **Import FBX** を選び、**Import notes** を確認します。
5. 作成前にスケール、向き、透明度、アニメーションクリップを確認します。

FBX とテクスチャファイルを一緒にドロップすることもできます。テクスチャの照合はファイル名の大文字小文字を区別せず、同名の画像が複数ある場合は拒否されます。埋め込みテクスチャは別途選択する必要があります。リモートのテクスチャ参照は取得されません。

FBX はローカルでリソースを内包した GLB に変換されます。古い形式のファイルには同梱の **ufbx** WebAssembly が自動で使われ、変換サーバーや Blender のインストールは不要です。単位はメートルに正規化されますが、向きとスケールはビューポートで確認してください。

マテリアルの変換は PBR の見た目を近似します。不足しているテクスチャ、非対応のシェーダーマップ、ブレンドシェイプ、レイヤー/プロシージャルテクスチャ、スキニング変換の近似などが **Import notes** に表示される場合があります。FBX に有効な接続がない場合、画像を追加しても割り当ては作成されません。メモはブラウザドラフトに保持され、エクスポート時にも表示されます。

作業画面とナビゲーション

左パネルには **Model parts** と **State sets**、中央には 3D ビューポートと **Options**、右のインスペクターには選択したステートオプションの編集項目があります。

ナビゲーションと選択

操作	入力
周回	左ドラッグ
パン	中ドラッグ、または Shift + 左ドラッグ
ズーム	右ドラッグ、またはスクロールホイール
選択にパーツを追加	Ctrl、Command、Shift を押しながら選択
選択パーツに合わせる	Frame または F
モデル全体に合わせる	Fit model

ビューポートまたは階層でパーツを選びます。**Find a part...** は名前を絞り込みます。階層の横の区切りをドラッグすると幅を調整でき、ダブルクリックで初期幅に戻せます。**Move** と **Rotate** はパーツを一つ選択した場合に使用でき、ローカル空間で操作します。

タッチ操作では、一本指で周回、二本指でパン、ピンチでズームできます。作成は引き続きデスクトップが対応ワークフローです。

編集コントロール

- **Preview changes** は未保存のインスペクター値を試します。
- **Update option** は値とターゲットの変更をドキュメントに確定します。
- **Revert changes** は現在のオプション編集を破棄します。
- **Capture thumbnail** はオプションのドラフトを更新します。保存には **Update option** を使用します。
- **+ Capture as new** は現在のキャプチャ手順で別のオプションを追加します。

サムネイルのキャプチャは現在のカメラ位置、投影、周回を中心、ズームを保持します。保存済みの Camera オプションを選ぶとカメラが移動します。

ヘッダーの言語セレクターで英語／日本語を切り替えられます。保存した言語設定は Viewer と共有されます。モデル、クリップ、作成済みステートの名前は変更されません。このガイドのラベルは英語 UI に基づきます。画面と直接照合する場合は英語に切り替えてください。

ステートの作成とターゲットの編集

State set には、1つの構成に対する複数のオプションが含まれます。**target** は、そのセットが操作するパーツやマテリアルを指定します。

ステートセットの作成

1. ターゲットが必要なステートタイプでは、関連するモデルパーツを選びます。
2. **State sets** の横の **+** を選びます。
3. タイプと名前を指定して **Create State set** を選びます。
4. オプションをクリックして作成画面のプレビューに適用します。
5. **Option name** と値を編集して **Update option** を選びます。
6. 初期値にする選択肢で **Use on load** を選びます。
7. **Show in Viewer** で再生コントロールへの表示を設定します。

タイプ	新規作成できる内容
Visibility	一つ以上のターゲットパーツの表示切り替え。
Transform	一つのターゲットパーツの移動と回転。
Camera	モデルに対するビューのキャプチャ。
Material	メッシュターゲットへの仕上げの割り当て。
Animation	埋め込みクリップの再生設定。
Group	既存オプションを組み合わせたプリセット。

インポートした Shader と Light のセットは、保持、再生、名前変更、並べ替え、複製、Group からの関連付けが可能です。専用のプロパティとバインディングの編集にはデスクトップの Create が必要です。未知のステートタイプは保持されます。

ターゲットの編集

インスペクターには名前と完全な階層パスが表示されます。ターゲット名または **Show all** をクリックすると、対象のパーツを選択して表示範囲に収められます。**Add selected parts** または階層から **Targets** へのドラッグで追加します。Transform は **Use selected part** で一つのターゲットを指定し、Material のターゲットはメッシュパーツである必要があります。

ターゲットの変更はセット内の全オプションに影響し、**Update option** まではドラフトです。ターゲットを削除してもモデルのパーツは削除されません。必要なターゲットを取り除いた場合は、保存前に代わりを指定してください。不足または曖昧な階層パスはエクスポート前に解決します。

並べ替えの矢印や **Duplicate set/Duplicate** で選択肢を整理します。参照されているセットやオプションを削除する前に Group の関連付けを解除してください。Group の循環参照は拒否されます。

Visibility と Transform のオプション作成

Visibility はカバーの表示/非表示などの切り替え、Transform はドアの閉/開などの姿勢に使用します。

Visibility

1. 操作対象のパーツを選びます。
2. **Visibility · show or hide parts** の状態セットを作成します。
3. オプションをクリックして名前を付け、**Targets** のチェックボックスで表示するパーツを選びます。
4. **Update option** を選びます。
5. **Duplicate** で別の選択肢を作り、チェックボックスを変えて更新します。
6. 両方のオプションをクリックし、対象のパーツが変わることを確認します。

Visibility は即座に切り替わり、Duration コントロールは無効です。

Transform

1. 組み込みサンプルの **Top cover** など、一つのパーツを選びます。
2. **Transform · move and rotate a part** の状態セットを作成します。
3. 最初のオプションを適用し、元の姿勢を表す名前を付けます。
4. 複製して別の姿勢を作ります。
5. ビューポートの **Move** または **Rotate** で操作して **Capture current transform** を選びます。またはローカルの Position/Rotation を入力します。
6. 適用したい **Position** と **Rotation (degrees)** の項目を有効にします。
7. **Update option** を選び、オプションを切り替えます。

Transform オプションはローカルの位置と回転を保存します。この作成 UI は Transform ステートのスケール編集を提供しません。

遷移と保存

利用できる場合は **Duration (seconds)** と **Easing** を設定します。インポートした距離/角度によるタイミングは保持され、時間の入力が無効になる場合があります。このエディターはタイミングを自動変換しません。

ビューポートでの操作をオプションとして保存するにはキャプチャが必要です。**Preview changes** でインスペクターのドラフトを試し、**Revert changes** で破棄できます。プレビューやエクスポート前に **Update option** で確定してください。

カメラビューの保存

Camera ステートはモデル参照に対するビューを保存します。全体表示や詳細確認のビューに使用できます。

ビューのキャプチャ

1. 保存したいビューに移動します。
2. **Camera**・**save a view** を作成するか、既存の Camera セットとオプションを選びます。
3. **Current camera** で透視投影または **Current orthographic projection** を選びます。
4. 透視投影は **Current field of view (degrees)** を 1–179°、平行投影は **Current orthographic half-height (m)** を調整します。
5. **Capture current camera** を選びます。
6. オプション名を付けて **Update option** を選びます。
7. **+ Capture as new**、または複製後の再キャプチャで別のビューを作ります。
8. 各保存ビューをクリックし、フレーミングと遷移を確認します。

Current camera の表示値はナビゲーションに追従します。位置はメートル、XYZ オイラー回転は度で、Camera ステートの参照座標系と、保存された「+Z を前方とする」規約を基準にした値です。

保存値の編集

Saved view settings を開くと、オプションのドラフトとして投影とレンズの値を編集できます。

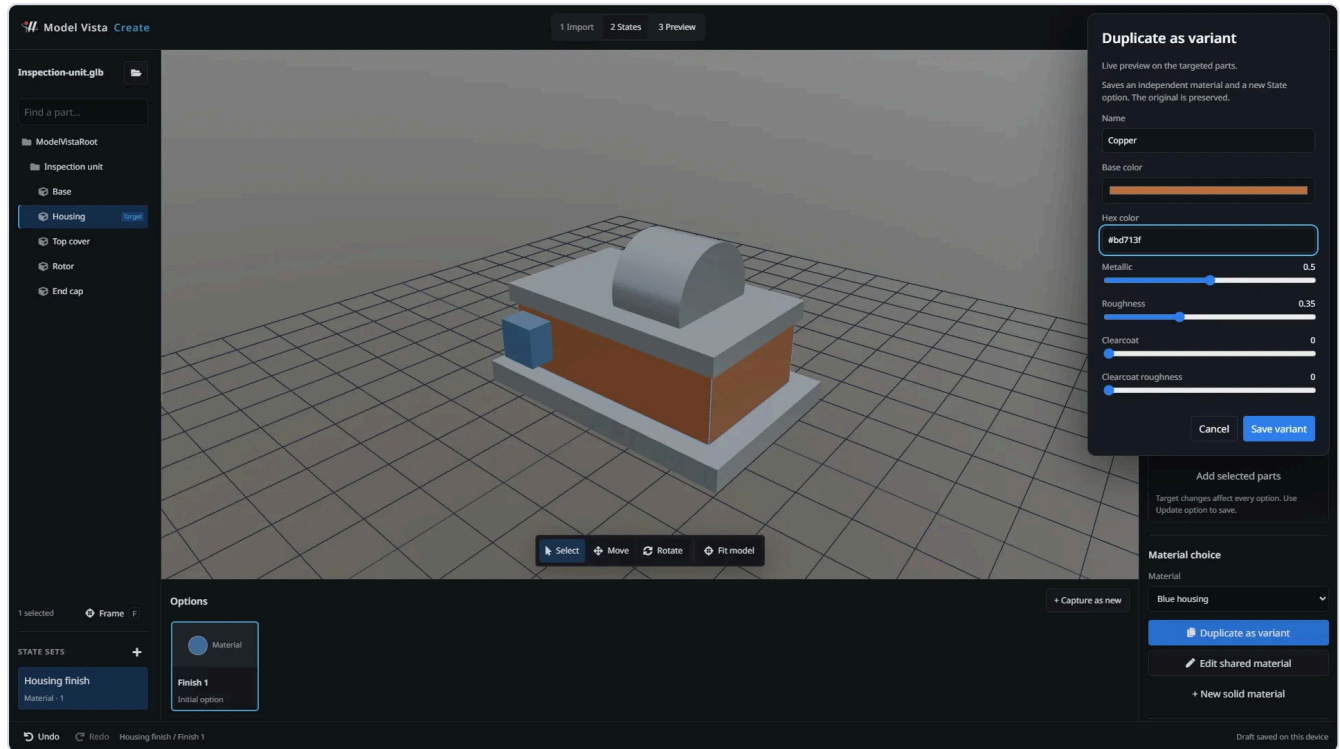
Preview changes で確認し、Update option で確定します。

初回読み込みと Preview 開始時には、カメラ位置とレンズを保持しつつ、表示中のモデル形状の中心に周回の中心を合わせます。Preview でフレーミングを再確認してください。

サムネイルのキャプチャは現在のカメラビューを保持し、別の Camera オプションを自動選択しません。インポートしたセットのカメラ参照バインディングの編集は、デスクトップの Createで行います。

マテリアルバリエーションの作成

Material ステートはメッシュターゲットに仕上げを適用します。元の仕上げを残して別の仕上げを作るには **Duplicate as variant** を使用します。



独立した仕上げの作成

1. メッシュパーツを選び、**Material**・**choose a finish** のステートセットを作成します。
2. オプションを適用して元の **Material** を選びます。
3. **Duplicate as variant** を選びます。
4. **Name** を入力し、**Base color** または **Base color / tint**、**Metallic**、**Roughness**、**Clearcoat**、**Clearcoat roughness** を調整します。
5. **Save variant** を選び、新しいオプションをクリックして適用します。

バリエーションは独立したマテリアルレコードとステートオプションを持ちます。テクスチャ画像は共有され、テクスチャ、UV 設定、透明度、その他の保持対象のマテリアルデータは維持されます。

ベースカラーテクスチャがある場合、色合いの値が、焼き込まれたデカールを含むテクスチャの色に乗算されます。Unlit マテリアルはこのペイント編集に対応しません。テクスチャの置き換え、透明度/ガラスの編集、カスタムシェーダーは対象外です。

共有マテリアルとスロット

Edit shared material は選択したマテリアルのすべての使用箇所を変更します。保存前に参照一覧を確認してください。Cancel はプレビューを復元します。+ **New solid material** は新しい PBR 仕上げを作成します。

Targets で **All slots** または名前付き **Material slot** を選びます。スロットの選択はセット内の全オプションに適用されます。保存される **MaterialSlot** はゼロから始まるインデックスです。

スロット指定には現在の Web Viewer が必要です。現在の Unity Create と古い Web Viewer はこの指定を無視し、レンダラーの全スロットを置き換える場合があります。それらの環境向けには塗装対象部分専用の別レンダラーを使用し、エクスポート結果を確認してください。

仕上げを変更したらサムネイルを再キャプチャします。**Capture thumbnail** の後に **Update option** で保存します。

Animation と Group のプリセット

Animation State を作成する

Animation State は、読み込んだ GLB に埋め込まれているクリップ、または FBX 変換で保持されたクリップを再生します。Create Web で新しいアニメーションクリップを記録することはできません。

1. アニメーションクリップを含むモデルを読み込みます。
2. **Create State set** で **Animation** を選び、名前を入力します。
3. セットを作成します。**Stop** と、使用可能な各クリップのオプションが追加されます。
4. オプションを選び、インスペクターでクリップを指定します。
5. **Playback speed**、ループ、使用可能な場合はクロスフェード時間を調整します。
6. **Play / restart** と **Pause / Resume** で結果を確認します。
7. **Update option** で設定を確定します。
8. 起動時にこのクリップを再生する場合は **Use on load** を選びます。

速度 **1** は元の速度、**0.5** は半分の速度、**0** は再生位置の保持です。ループを無効にすると、クリップを一度再生して最後の姿勢を保持します。

埋め込み glTF クリップはクロスフェードに対応しています。従来の Unity カーブクリップは直接切り替わります。すべての Animation セットはモデルのクリッププレイヤーを共有するため、別のセットを作成しても独立したアニメーションレイヤーにはなりません。

クリップがない場合は、**Transform State** で作成済みの位置間を遷移させるか、元のアプリケーションでアニメーションを追加して再度読み込んでください。

Group で選択をまとめる

Group オプションは、他の State セットのリンク先オプションを適用します。例えば「Service」プリセットで、カバーを開く、仕上げを選ぶ、点検用の視点に切り替える操作をまとめられます。

1. 個別の State セットとオプションを先に作成します。
2. **Group State** セットを作成します。
3. Group オプションを選びます。
4. **Linked choices** で、必要な各セットから一つのオプションを選びます。
5. 現在の選択を維持したいセットは、**Leave unchanged** のままにします。
6. **Update option** を選びます。
7. **3 Preview** を開き、Group を適用します。

セットやオプションの順序を変更しても Group のリンクは維持されます。リンク先のセットやオプションを削除する前に、Group の参照を取り除いてください。循環する Group リンクは拒否されます。

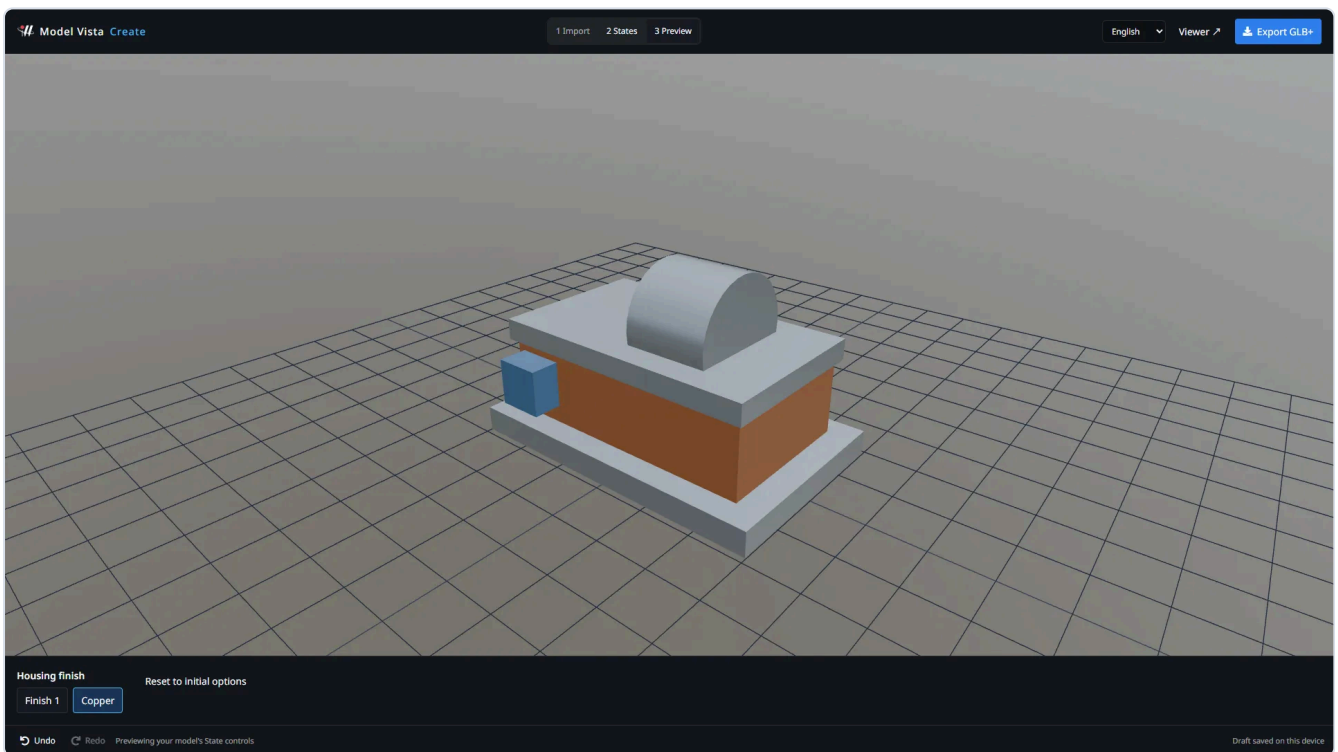
Preview の **Reset to initial options** で、Group プリセットを含む起動時の構成を確認します。変更しない選択を含む Group の結果は、適用時点で有効な選択に依存します。

GLB+ をプレビューして書き出す

再生用の操作を確認する

1. **Update option** で未確定のインスペクター編集を保存します。
2. **3 Preview** を開きます。
3. 表示される各 State オプションを適用し、対象を確認します。
4. Group、アニメーション、カメラ変更、遷移を確認します。
5. **Reset to initial options** で起動時の構成を確認します。
6. 修正する場合は **2 States** に戻ります。

Show in Viewer は再生用の操作にセットを表示するかどうかを指定します。**Use on load** は初期オプションを指定します。新しいセットは作成中に未適用のままになることがあります。オプションをクリックするとプレビューします。

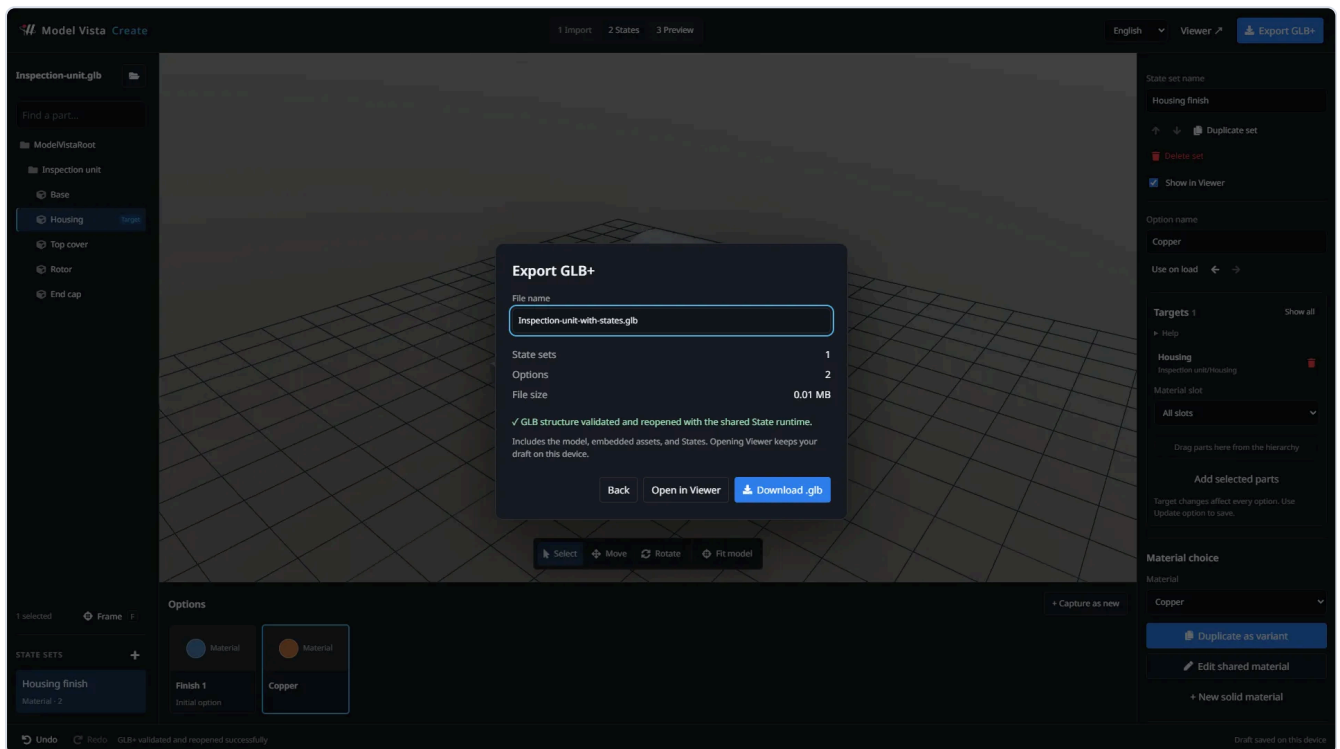


Preview は、Create を開いた時点でこのデバイスに保存されている Viewer の描画設定と、同梱の環境を使用します。設定が保存されていない場合、環境は **Cannon Exterior** です。カスタムライブラリーの HDR は同梱の環境に置き換わり、ビューポートの説明に有効な HDR と代替環境が表示されます。

この照明はプレビュー用で、書き出すモデルは変更しません。Viewer のポストプロセスや影によって見た目が変わることがあります。配布前に、作成したファイルを目的の再生アプリケーションで確認してください。

モデルをダウンロードする

1. **Export GLB+** を選びます。
2. 検証と共有 State ランタイムでの再読み込みが完了するまで待ちます。
3. 警告と、State セットおよびオプションの数を確認します。
4. ファイル名を入力します。
5. **Download .glb** を選びます。
6. ダウンロードしたファイルを保存し、期待する States を含めて再度開けることを確認します。



ダウンロードには、モデル、埋め込みアセット、Model Vista の設定データが含まれます。GLB+ の拡張子は **.glb** です。ブラウザで別のファイル形式を選ぶものではありません。

GLB を読み込んだ場合は、元の GLB をベースに設定を反映したファイルを書き出します。ジオメトリ、テクスチャー、無関係な拡張データは保持されます。FBX の読み込みでは、変換工程で作成された GLB を書き出します。

検証に失敗した場合は編集に戻り、不足または曖昧な対象、不正な値、壊れた Group 参照を修正してから再度書き出します。

書き出したモデルを Viewer で開く

Open in Viewer は、確定済みの下書きをローカルに保存し、書き出したモデルを転送して同じタブで Viewer を開きます。ローカルのブラウザストレージが利用でき、同じサイトのオリジンである必要があります。

転送は一時的です。Viewer が一度読み込むと消費され、未使用の転送は 24 時間後に期限切れになります。共有リンクやバックアップとしては使用できません。保存や共有には GLB+ をダウンロードしてください。

転送用ストレージが利用できない場合は、**Download .glb** で保存してそのファイルを直接開きます。

下書きと元に戻す・やり直す

Create Web は、このデバイスのブラウザーストレージに確定済みの作業内容を、1件の下書きとして保存します。下書きは、作成時のブラウザープロファイルとサイトのオリジンに属します。

保存される内容

変更	保存する方法
State セット、オプション、名前、順序、初期選択	編集を確定すると、ローカルの下書きが自動保存されます。
インスペクターの値と対象の変更	Update option を選びます。
Move/Rotate で変更した姿勢	Transform オプションに取り込み、オプションを更新します。
ナビゲーションで変更した視点	Capture current camera の後に Update option を選びます。
サムネイルのキャプチャ	オプションを更新して下書きのサムネイルを確定します。
モデルと States を持ち運べるコピー	書き出して Download .glb を選びます。

未保存のインスペクターの値や、取り込んでいないビューポートの変更は、ローカルの下書きに含まれません。**Preview changes** は値を確定せずに試します。**Revert changes** は保存済みのオプションに戻します。

フッターで下書きの保存状況を確認してください。ローカルストレージが利用できない場合や保存に失敗した場合は、モデルを書き出して確定済みの作業を保持します。

下書きを再開する

同じブラウザープロファイルとサイトで Create に戻ったら、**Resume** で保存済みの下書きを開くか、**Discard** で削除します。

下書きはデバイス間で同期されません。別のブラウザー、プライベートセッション、変更されたサイトアドレス、またはサイトデータの削除によって、同じ下書きを利用できなくなることがあります。複数のプロジェクトを保持する場合は、モデルを置き換える前に書き出してください。

未確定の作業がある状態でページを離れると、アプリケーションが警告します。警告はバックアップではありません。保存が必要なセッションを閉じる前に、モデルをダウンロードしてください。

元に戻す・やり直す

Undo と **Redo** は、確定済みの文書編集とオプションの適用を復元します。オプションの適用を元に戻すと、現在のプレビューの選択も変わることがあります。

未確定のインスペクター編集には **Revert changes** を使います。自由なビューポート移動だけでは Camera や Transform オプションは確定されず、取り込むまで作成済みのオプションとして復元できません。

ブラウザーストレージが失われても必要な作業は、節目ごとにダウンロードしたファイルで保存してください。

互換性とトラブルシューティング

書き出したファイルは、使用するアプリケーションで確認してください。

形式と編集範囲

内容	対応
Visibility、Transform、Camera、Material、Animation、Group の States	対応するプロパティーを作成・編集できます。
読み込んだ Shader と Light の States	保持、再生、名前変更、並べ替え、複製、Group からのリンクに対応します。専用プロパティーの編集にはデスクトップの Create が必要です。
不明な State の種類	プロパティーを編集せずに保持します。
既存のメタデータと入力アクションのレコード	書き出し時に保持します。専用の作成エディターはありません。
設定スキーマ 1 と 2	読み込みに対応します。新規文書はスキーマ 2 を使用し、それより新しいスキーマは拒否されます。
新しく作成したファイルのネイティブ Unity 再生	統合確認が必要です。ブラウザーの共有再生処理だけではネイティブ互換性を検証できません。
マテリアルスロットの指定	使用するプレイヤーで確認します。古いプレイヤーやネイティブプレイヤーは、書き出したスロットのフィールドに対応していない場合があります。

元の GLB を読み込んだ場合、バイナリーのジオメトリー、テクスチャー、不明なチャンクを保持します。新しいサムネイルは、既存のバイナリーオフセットを変更せずに追加します。通常の GLB には State の参照を確定できるよう、恒等変換を持つルートノードと一意の名前を追加します。既存の GLB+ の階層は保持します。

よくある問題を解決する

症状	対処
ファイルを読み込めない	自己完結した GLB/GLB+ または FBX を一つ使用します。複数ファイルの .gltf や外部の .bin・画像 URL は使用できません。
FBX のテクスチャがない	Import FBX で関連画像を選ぶか、FBX と一緒にドロップします。Import notes を確認し、重複ファイル名を解消します。外部テクスチャ URL は取得されません。
新しい State が適用されないように見える	オプションをクリックします。作成中の新しいセットは未適用の場合があります。対象の階層パスを確認し、対象の編集を確定します。
再度開くと編集が消える	インスペクターの値、対象、取り込んだ視点を変更した後に Update option を選びます。フッターで下書きの保存状況を確認します。
Group によって削除できない	参照先のセットやオプションを削除する前に、Group のリンクを削除します。
曖昧な対象として書き出しエラーになる	階層パスで一意に識別できるターゲットに置き換えます。
Preview でマテリアルの見た目が違う	有効な環境、マテリアルの対象、マテリアスロットを確認します。マテリアル編集ダイアログと State 再生は別の段階なので、ダイアログを閉じた後に保存済みのオプションを確認します。
書き出したモデルの見た目がプレイヤーで違う	プレイヤーの照明、影、ポストプロセス、レンダーパイプライン、対応する State フィールドを確認します。
Viewer への転送に失敗する、または期限切れになる	再度書き出すか、GLB をダウンロードして直接開きます。転送には同一オリジンのローカルストレージが必要で、一度読み込むと消費されます。
ビューポートが起動しない	WebGL が動作するデスクトップブラウザを使用し、ブラウザのグラフィックス設定を確認します。

再現できる不具合では、読み込んだファイル名、ブラウザ、問題の State の種類、対象パス、書き出し時の警告を記録します。結果を再現できるよう、元のモデルとダウンロードした書き出しファイルを保存してください。

共有する前に

初期オプション、作成したすべての選択、Group プリセット、アニメーション、透明表現、カメラ遷移を確認します。書き出した GLB+ と一緒に元のモデルも保存してください。ブラウザの下書きは復元に便利ですが、持ち運べる配布物にはなりません。