



日本語ドキュメント

Model Vista for Quest

Model Vista for Quest のユーザードキュメント。

2026年10月30日

目次

01 Model Vista for Quest

02 インストールと起動

03 主な操作の場所

04 コントローラー操作とコンテンツの位置合わせ

05 モデルライブラリの設定

06 モデルとステートの確認

07 シーンの保存と読み込み

08 背景とパススルーの使用

09 Quest 設定の調整

10 レビューセッションと Web Remote の接続

11 トラブルシューティングと制限

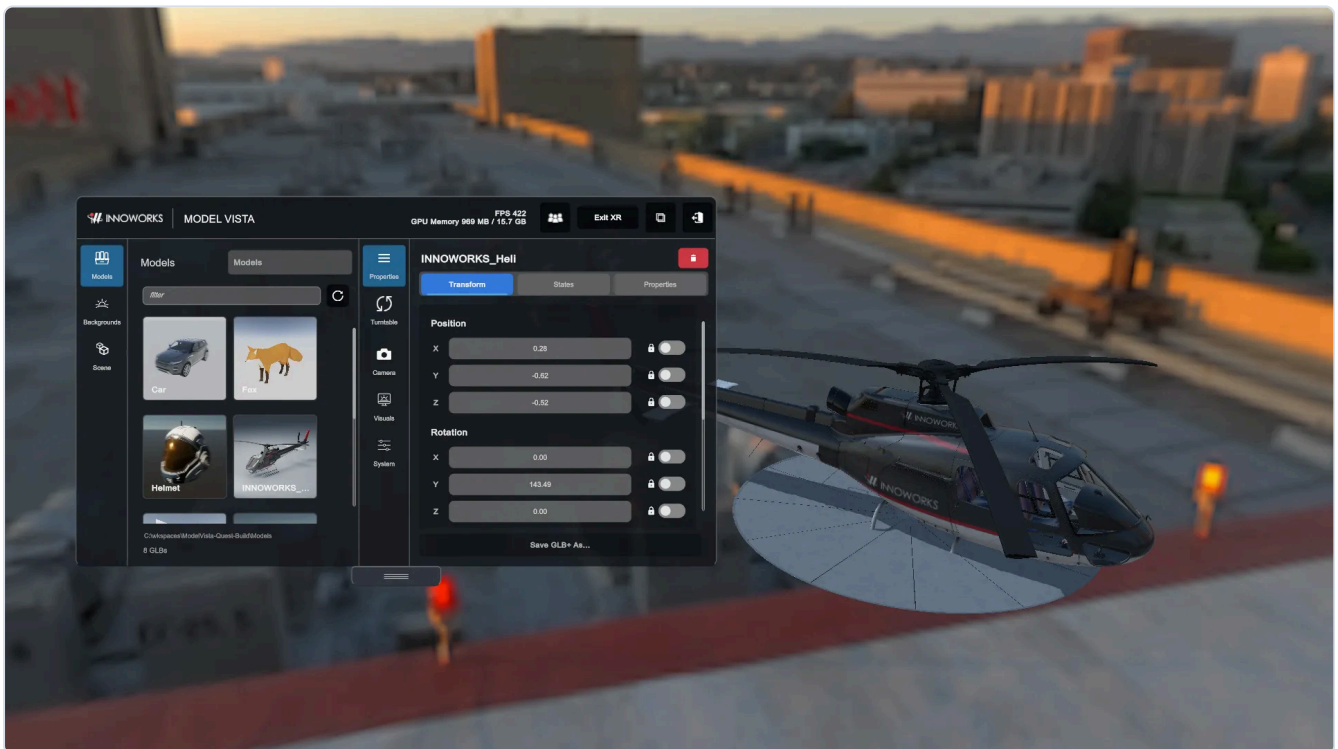
Model Vista for Quest

Model Vista for Quest 2.0.6 は、Meta Quest ヘッドセット上で GLB モデルをレビューし、設定するためのアプリケーションです。現在の対象は Quest 3 ファミリーです。ネイティブ Quest では常に XR モードで動作し、**Default** インターフェースを使用します。

クイックスタート

1. Meta ストアから [Model Vista](#) をインストールします。
2. **Model Vista** を起動し、起動処理とサンプルライブラリの準備が完了するまで待ちます。
3. **Models** で **Samples** を選び、GLB タイルを選択して読み込みダイアログを確定します。
4. **Scene** で読み込んだモデルを選び、**Properties** の **Transform**、**States**、**Properties** を確認します。
5. コントローラーのレイでフローティングパネルを操作します。右サムスティックを押すとメニューの表示を切り替えられます。
6. **Backgrounds** で背景を選ぶか、パススルーを有効にして室内でモデルをレビューします。
7. レイアウトを再利用する場合は、**Scene** 下部から名前付きシーンを保存します。

小さなモデルから始め、大きなコンテンツを読み込む前にスケールと位置を確認してください。



ガイドの内容

- [インストールと起動](#)

- 主な操作の場所
- コントローラー操作とコンテンツの位置合わせ
- モデルライブラリの設定
- モデルとステートの確認
- シーンの保存と読み込み
- 背景とパススルー
- Quest 設定の調整
- レビューセッションと Web Remote
- トラブルシューティングと制限

インストールと起動

Meta ストアの Model Vista ページから Model Vista for Quest をダウンロードします。

準備

- Meta Quest 3 ファミリーのヘッドセットと、ストアでアプリを入手する Meta アカウントを使用します。
- アプリ、インストールされるサンプル、モデルを保存できる空き容量を確保します。
- アカウント確認、クラウドコンテンツ、共有セッションにはネットワーク接続が必要です。

インストールと起動

1. [Model Vista のストアページ](#)を開きます。
2. ヘッドセットで使用する Meta アカウントでサインインし、ストアの案内に従ってアプリを入手します。
3. ヘッドセットのアプリライブラリから **Model Vista** をダウンロードしてインストールします。
4. **Model Vista** を起動し、起動処理が完了するまで待ちます。ネイティブ Quest のサンプルは、書き込み可能なアプリストレージに準備されます。
5. [クイックスタート](#)に従ってモデルを読み込みます。ネイティブ Quest には **Enter XR**、**Exit XR** ボタンはありません。

メイン画面が開く前に Meta の利用権が確認されます。起動時に終了する場合は、ストアでアプリを入手したアカウントでサインインしていることを確認し、[トラブルシューティング](#)を参照してください。

更新とアプリデータ

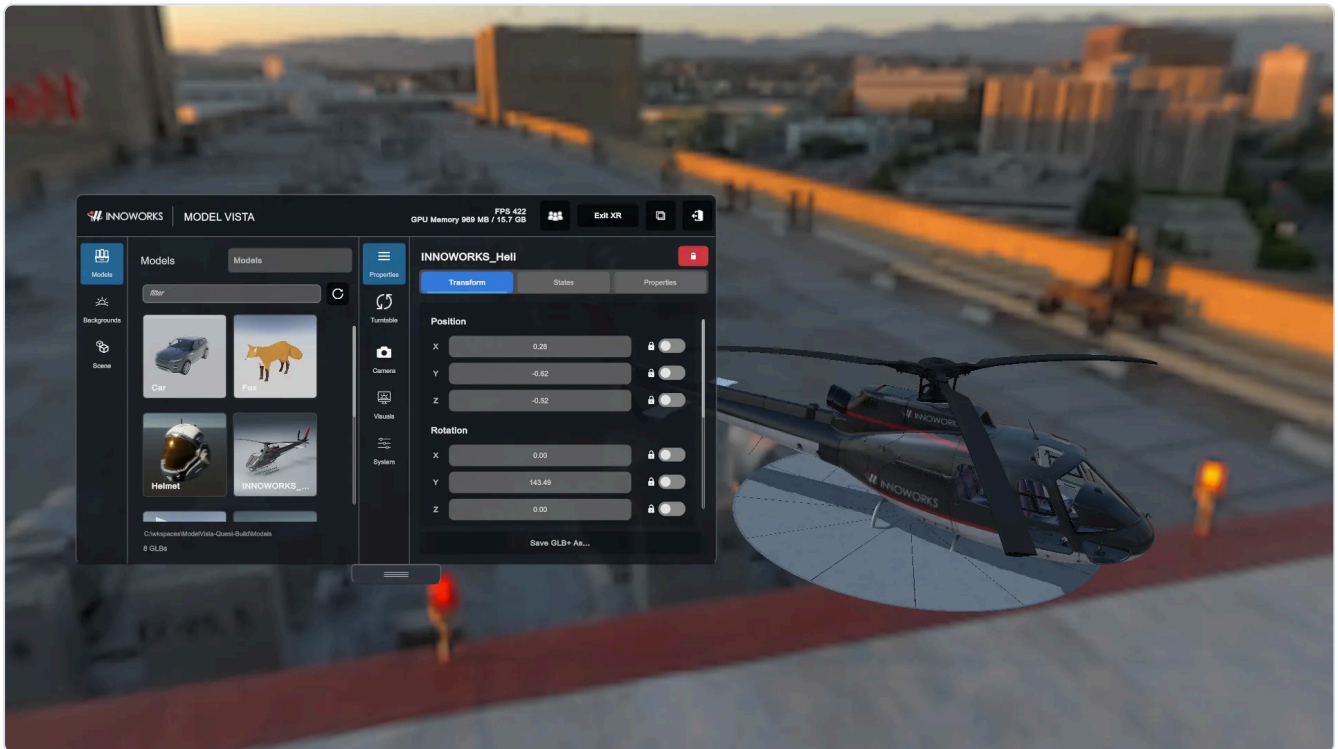
アプリの更新には Meta ストアを使用します。アンインストールやデータ消去により、ローカルのシーン、設定、コンテンツが失われる場合があります。

主な操作の場所

ネイティブ Quest は **Default** の分割パネルインターフェースを使用します。ヘッドセットでは **Interface Design** セレクターは表示されません。Editor キャプチャには、ネイティブ Quest にはないデスクトップ用コントロールが映る場合があります。

コントロール	用途
Models	ライブラリを選び、GLB コンテンツを読み込みます。
Backgrounds	HDR または GLB 背景を選びます。
Scene	読み込んだモデルインスタンスを選び、シーンファイル进行操作します。
Properties	選択したモデルの Transform 、 States 、 Properties を確認します。
Camera	実行環境で利用できるカメラ操作にアクセスします。
Visuals	Quest で利用できる描画と環境の設定を調整します。
System	ライブラリや外部接続などのアプリ設定にアクセスします。

このガイドでは **Settings > Libraries** などの設定カテゴリ名を使用します。Default インターフェースでは **System** または **Visuals** から該当する設定パネルを開きます。



パネルの操作

1. 追跡中のコントローラーのレイをコントロールに向けます。
2. コントロールを選択し、処理が完了するまで待ちます。
3. パネルの **Hide** で折りたたみます。
4. 右サムスティックを押すとメニューの表示を切り替えられます。

シーン名や不足アセットの入力欄が入力を要求する場合は、ヘッドセットのキーボードを使用します。ダイアログを確定する前にキーボードの入力を確定してください。

モデル名、ライブラリ名、ファイル名はコンテンツを識別する名前です。アプリの言語を切り替えても、ファイルや作成済みのステートオプションの名前は変更されません。

コントローラー操作とコンテンツの位置合わせ

XR Alignment は室内に対するコンテンツ空間の位置を調整します。モデルの **Transform** は、その空間内の個別モデルを変更します。

コントローラー操作

操作	入力
UI を指す	追跡中のコントローラーのレイ
オブジェクトをつかむ	Select / grip
メニューの表示切り替え	右サムスティックを押す
XR Alignment Mode の切り替え	左サムスティックを押す
位置合わせの移動	左サムスティック
位置合わせの回転	右サムスティック
下 / 上への移動	右の primary / secondary ボタン
位置合わせの移動速度調整	Grip
位置 / 回転のリセット	左の primary / secondary ボタン

位置合わせの入力は **XR Alignment Mode** が有効な間に適用されます。Quest Touch コントローラーでは、右の primary/secondary は A/B、左は X/Y に対応します。

レビューの位置合わせ

1. 小さなモデルを読み込み、メニューを表示します。
2. 左サムスティックを押して **XR Alignment Mode** を有効にします。
3. 上の操作でコンテンツ空間を移動、回転し、高さを調整します。
4. 完了したら左サムスティックをもう一度押します。
5. **Scene** でモデルを選び、個別の **Transform** を調整します。

読み込んだモデルは XR でのつかみ操作と両手によるスケール変更に対応します。操作後にスケールを確認してください。デスクトップのトランスフォームギズモは XR では無効です。

追跡が利用できる場合、ハンドトラッキングでレイやポーク操作を使用できます。表のコントローラー入力に対応するハンドジェスチャーがあることを意味するものではありません。手で操作できなくなった場合は追跡を復帰させるか、追跡中のコントローラーを使用してください。

シーンファイルには XR の室内位置合わせは保存されません。ヘッドセットで新しいセッションを開始したら位置合わせを確認してください。

モデルライブラリの設定

ネイティブ Quest はアプリストレージ内に書き込み可能なライブラリを準備します。デスクトップのドライブ文字やネットワーク共有パスは、ヘッドセットのフォルダーではありません。

ライブラリ	設定パス
モデルの Samples	{PersistentDataPath}/ContentPacks/Samples/Models
My Models	{PersistentDataPath}/UserContent/Models
背景の Samples	{PersistentDataPath}/ContentPacks/Samples/Backgrounds
My Backgrounds	{PersistentDataPath}/UserContent/Backgrounds

{PersistentDataPath} はヘッドセット上でアプリが解決する設定トークンです。その名前のフォルダーを作成するものではありません。

コンテンツの追加

1. リソースを内包した GLB を準備し、分かりやすいファイル名を付けます。
2. ヘッドセットで利用できる配布方法で管理者に **My Models** へコピーしてもらうか、アクセス可能な Unity Cloud ライブラリを設定します。
3. **Settings > Libraries** でソースと設定パスを確認します。
4. **Models** でライブラリを選び、必要に応じてコンテンツを更新します。
5. モデルを一つ読み込み、マテリアル、スケール、操作を確認します。

Unity Cloud では **Sign In** を使用し、アカウントで利用できる組織、プロジェクト、コレクションを選びます。クラウドコンテンツにはネットワーク接続と必要な権限が必要です。

ライブラリの初期設定を復元

Settings > Libraries で **Reset Default** を選び、確認内容を読んでから実行します。Quest では同梱サンプルが復元され、ライブラリの項目が **Samples**、**My Models**、**My Backgrounds** に戻ります。

サンプルファイルと隣接する設定ファイルへの変更は上書きされる場合があります。カスタムライブラリの項目は削除されますが、元のコンテンツは削除されません。リセット後にカスタムソースを再追加してください。個人のモデルは管理対象の **Samples** フォルダーではなく、**My Models** に保存します。

モデルとステートの確認

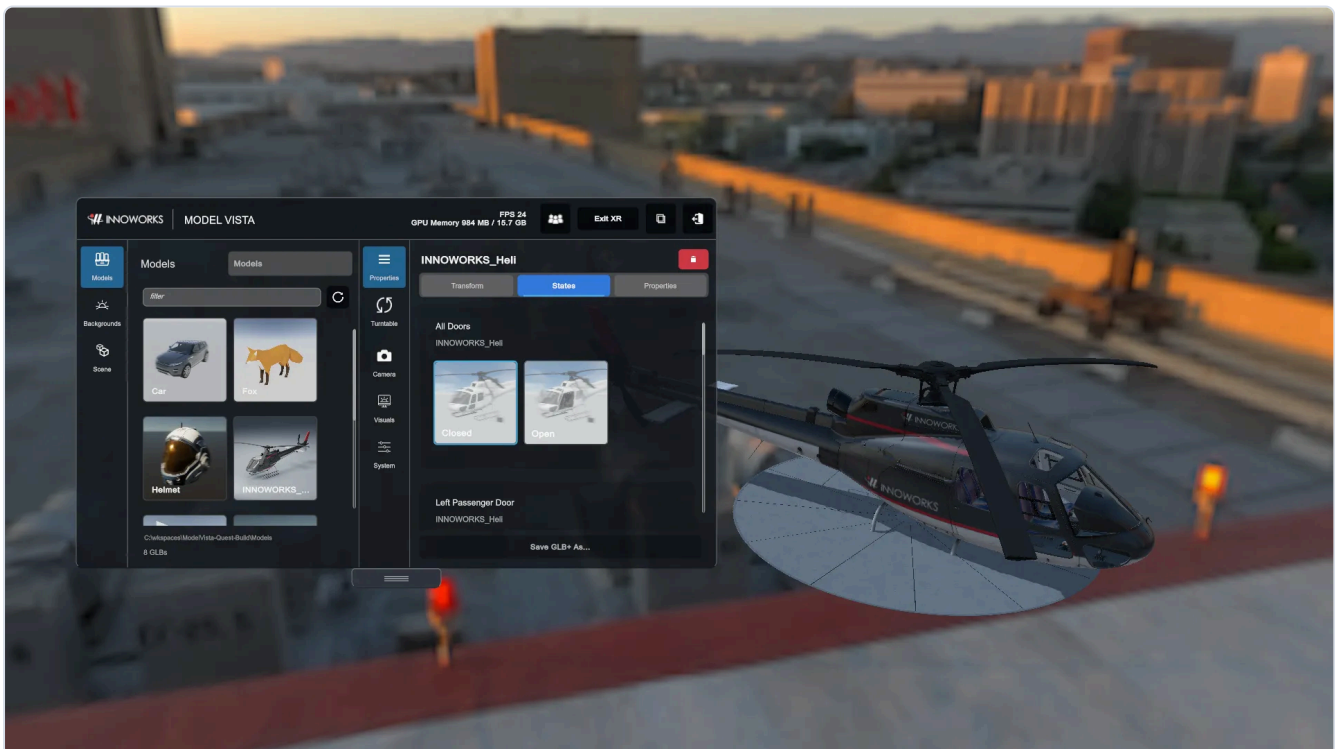
ヘッドセット向けに準備した GLB を使用します。ネイティブ Quest アプリケーションでは、ライセンスが必要な CAD/ソース形式のインポートは利用できません。

モデルの読み込みと選択

1. **Models** でライブラリを選びます。
2. GLB タイルを選択して 読み込みダイアログを確定します。
3. 読み込みが完了してから次の操作を始めます。
4. **Scene** でモデルインスタンスを選びます。
5. **Properties** で必要なタブを選びます。

タブ	用途
Transform	モデルインスタンスの位置、回転、スケールを調整します。
States	GLB+ に作成済みの設定オプションを適用します。
Properties	モデルのメタデータ、ジオメトリとテクスチャーの統計、テクスチャー品質の設定を確認します。

標準 GLB は Model Vista ステートがなくても描画できます。対応する設定データがアセット内にある場合にステート操作が表示されます。ステートの適用は作成済みの選択肢をプレビューする操作であり、新しいステートセットを作成するものではありません。



操作とコライダー

モデルには操作用のボックスコライダーが初期設定されます。より正確な形状が必要な場合のみ複雑なコライダーを生成してください。ヘッドセットでの生成には時間と追加メモリが必要になる場合があります。シーンを大きくする前に一つのモデルで確認します。

XR のつかみ操作または **Transform** の入力欄で配置します。不要なモデルインスタンスを削除すると、描画とメモリの負荷を減らせます。

結果の確認

透明な面、内包されたテクスチャ、ステートの遷移を実機で確認してください。URP の描画はデスクトップの HDRP マテリアルと異なる場合があります。別のプラットフォームで作成したモデルを読み込んでも、利用できないライセンス機能は有効になりません。

[シーンファイル](#)でレイアウトを保存します。シーン保存には元のアセットへの参照と選択したステートオプションが含まれますが、モデルのエクスポートではありません。

シーンの保存と読み込み

.mvscene ファイルは、モデルや背景を参照するレイアウトを保存します。モデルデータ、テクスチャ、認証情報は内包しません。

レイアウトの保存

1. モデルを配置し、ステートと背景を選びます。
2. **Scene** を開きます。
3. 下部の **Save** アイコンを使用します。別のレイアウトとして残す場合は **Save As** を使用します。
4. ヘッドセットのキーボードでシーン名を入力して確定します。
5. 既存の名前付きシーンを置き換える場合のみ上書きを確定します。

Quest は名前付きシーンを `{PersistentDataPath}/Scenes` に保存します。保存済みシーンを置き換えると、直前の内容が **.bak** ファイルとして保持されます。

レイアウトの読み込み

1. Scene 下部の **Open** で名前付きシーンを選びます。
2. 現在のレイアウトに変更がある場合は **Save**、**Discard changes**、**Cancel** を選びます。
3. **Locate** ダイアログで不足しているモデルや背景の参照を解決します。
4. そのアセットを省略する場合のみ **Skip** を選びます。背景を省略するとプロシージャル背景に戻ります。
5. 完了の概要と残ったモデルを確認してから保存します。

アセット解決中に **Cancel** を選ぶと現在のシーンが保持されます。一部を省略して読み込んだ結果は未保存として扱われます。**Save As** なら元のレイアウトを残せます。**Open** の一覧にはゴミ箱アイコンと削除確認もあります。シーンファイルの削除では参照先のモデルは削除されません。

保存される内容

モデルインスタンスのトランスフォーム、表示状態、トランスフォームロック、選択したステートオプション、対応する環境値が保存されます。カメラ位置、XR の室内位置合わせ、ライブセッション、デバイスの画質設定、自由なマテリアル編集、ターンテーブルの割り当てやアニメーションはシーン形式 version 1 の対象外です。

共有セッションではホストのみがシーンファイルを操作できます。参加者もアセットにアクセスする必要があります。読み込み中は現在のコンテンツを残して置き換え用コンテンツを準備するため、メモリ使用量が一時的に増える場合があります。

背景とパススルーの使用

仮想環境には **Backgrounds**、ヘッドセットの室内表示には **XR Passthrough** を使用します。

背景の選択

1. **Backgrounds** で設定済みのライブラリを選びます。
2. HDR 画像または GLB 環境を選び、読み込みダイアログを確定します。
3. 利用できる空の露出、回転、Sun、雲、フォグの設定を調整します。
4. 代表的なモデルで結果を確認してからシーンを保存します。



GLB 背景には **HDR Background**、HDR 項目には **Model Background** を関連付けられます。組み合わせる背景を選んでも主となる項目は選択されたままです。関連付けは連鎖しません。関連 HDR が見つからない場合、モデル背景はプロシージャルスカイで読み込まれ、不足 HDR が通知される場合があります。

パススルーでのレビュー

1. **XR Passthrough** の設定でパススルーを有効にします。
2. 検出平面での位置合わせや影を使用する場合は、ヘッドセットが要求する空間データへのアクセスを許可します。
3. モデルの高さと室内での位置合わせを確認します。
4. 利用できる場合は **Passthrough Shadow Opacity** を調整します。

5. **Passthrough Hand Occlusion** で、追跡中の手のメッシュによる仮想オブジェクトの遮蔽を使用します。

手の遮蔽はローカルの手を近似するものです。家具、人、その他の動く物体に対する環境深度の遮蔽ではありません。平面の影と空間データの動作はネイティブ実機で確認する必要があります。

空間データが利用できない場合、情報ダイアログが表示されることがあります。**Do Not Show Again** は **Show XR Spatial Data Warning** を無効にします。不足する権限を付与したり追跡を復帰させたりする操作ではありません。

Quest 設定の調整

代表的なモデルを表示しながら画質を選びます。見やすさと負荷はネイティブ実機で確認してください。Editor のフレームレートは Quest の性能を示すものではありません。

描画品質と解像度

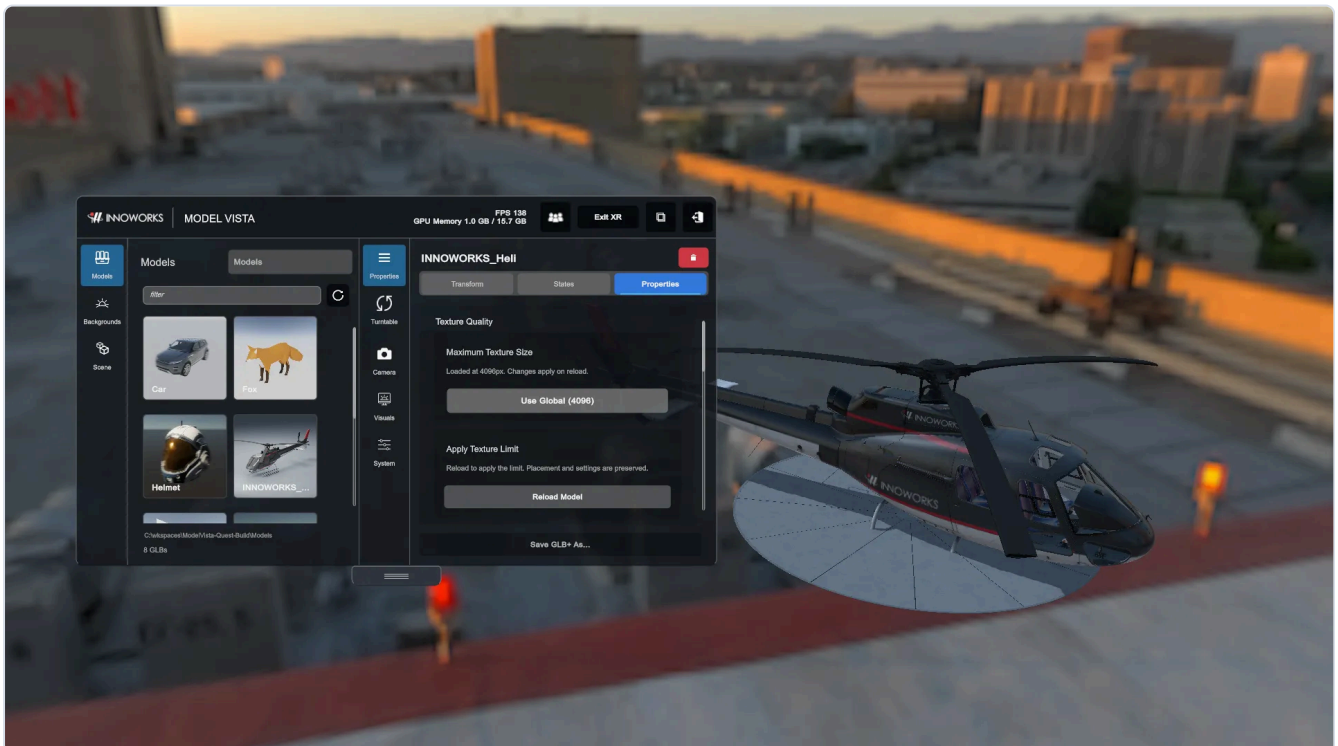
解像度を調整するには **Settings > Render Quality** を開きます。

設定	動作
Resolution Mode	Manual、またはネイティブ XR 実行環境が対応する場合の Automatic。
Render Scale	Manual は 75–150%、初期値は 100%。値を上げると GPU 負荷が増えます。

Automatic resolution にはネイティブ Quest XR、Vulkan、URP Render Graph、実行環境の対応が必要です。利用できない場合は Manual を使用します。Render Scale は操作終了後に確定されるため、スライダーを離してから結果を確認してください。

テクスチャー品質

Scene でモデルを選び、**Properties > Properties** を開きます。**Maximum Texture Size** とモデルのテクスチャー統計を確認します。テクスチャー上限の変更はモデルの再読み込み時に適用されます。配置と設定を維持して適用するには **Reload Model** を使用します。



XR オプション

Passthrough Hand Occlusion の初期値は有効です。**Application SpaceWarp** は実験機能で、初期値は無効です。利用可否は描画構成と XR 実行環境との対応確認に依存します。レビューで使う前に透明モデルとフローティング UI を確認してください。必要な対応を含まないビルドでは、実験的なフォービエーション操作を利用できない場合があります。

Quest ではデスクトップの HDRP アップスケーラーとスクリーンスペースのアンビエントオクルージョンの操作は表示されません。ネイティブ画面ではデスクトップのカメラ移動速度とレイアウトのセクターも非表示です。

使用可能な設定への復帰

不要なモデルを読み込み解除し、モデルの複雑さや Render Scale を下げて同梱サンプルと比較します。メモリ表示は診断用の指標であり、モデルの最大サイズを保証しません。保存済みシーンを開く際は、現在と新しいコンテンツが一時的に同時に保持される場合があります。

Reset Default は選択した設定カテゴリに適用されます。確認内容を読んでください。**Libraries** にはモデルライブラリに記載したサンプル復元の影響もあります。

レビューセッションと Web Remote の接続

共有レビューと Web Remote は別の接続です。

共有レビュー

1. 参加デバイスを同じローカルネットワークに接続します。
2. **Multi User** を開きます。
3. ルームを作成するか、利用できるルームを選んで参加します。
4. 小さなモデルを読み込み、トランスフォームとステートの選択が共有されることを確認します。
5. 各参加者が必要なコンテンツソースを解決できることを確認します。

シーンファイルの操作はホストのみが行えます。デスクトップホストの InnoWorks ライセンスでは Quest のライセンス機能は有効になりません。ヘッドセット参加者に対応していないライセンス付き環境を選ばないでください。

ルームを検出できない場合は、ネットワークの端末間分離とホストのネットワーク/ファイアウォール設定を管理者に確認してください。

Web Remote

ネイティブ Quest では Web Remote の初期値は無効です。

1. **Settings > External Connections** で **Web Remote** を有効にします。
2. ヘッドセットに表示された **Control Page** のアドレスを確認します。
3. 同じ LAN の別デバイスから、実際のアドレスと設定ポートを使用して `http://<headset-ip>:8730/Control/` を開きます。
4. ブラウザー操作中はヘッドセットで Model Vista をアクティブにしておきます。
5. TCP ポートを変える前に Web Remote を無効にします。

ヘッドセット自身のブラウザを開くと Model Vista が中断される場合があります。リモート操作を使用する前にアプリへ戻ってください。LAN アドレスがない場合は、Control Page ボタンが利用できず、ネットワークのメッセージが表示されます。

トラブルシューティングと制限

症状	確認事項
画面が開く前にアプリが終了する	ストアでアプリを入手した Meta アカウントでサインインします。問題が続く場合は、報告時に起動エラーとアプリのバージョンを含めます。
Enter/Exit XR ボタンがない	ネイティブ Quest は常に XR で動作します。正常です。
モデルのタイルがない	選択したライブラリ、アプリストレージ、クラウド権限を確認し、Samples と比較します。
サンプルがない	Settings > Libraries > Reset Default の影響を読んでから復元します。
ステートの操作がない	GLB に Model Vista の設定データがない場合があります。既知の GLB+ サンプルで確認します。
メニューがない	右サムスティックを押し、コントローラーの追跡を確認します。
保存レイアウトでモデルが見つからない	ライブラリを再接続するか Locate を使用します。シーンファイルはアセットを内包しません。
読み込みが遅い、性能が不安定	小さな GLB を一つ使用し、不要なインスタンスを解除して描画負荷を下げます。
デスクトップのエフェクトやライセンス操作がない	ネイティブ Quest の機能範囲を確認します。デスクトップのライセンスでは有効になりません。
ヘッドセットのブラウザを開くと Web Remote が止まる	Model Vista を復帰させ、別デバイスで Control Page を使用します。

問題報告

アプリのバージョン、ヘッドセット機種、Horizon OS のバージョン、モデル/背景のファイル名、正確な操作手順、スリープ、システムメニュー、アプリ切り替え後の問題かどうかを記録します。可能なら実機のスクリーンショットや診断ログを添付してください。