



日本語ドキュメント

Model Vista for Windows

Model Vista for Windows のユーザードキュメント。

2026年9月15日

目次

01 Model Vista for Windows

02 インターフェースの概要

03 デスクトップモードと XR モード

04 XR アライメントプリセット

05 モデルライブラリ

06 シーンとモデルのプロパティ

07 カメラ

08 背景と環境

09 設定

10 Web リモート

11 マルチユーザー

12 ランタイム設定ファイル

13 トラブルシューティング

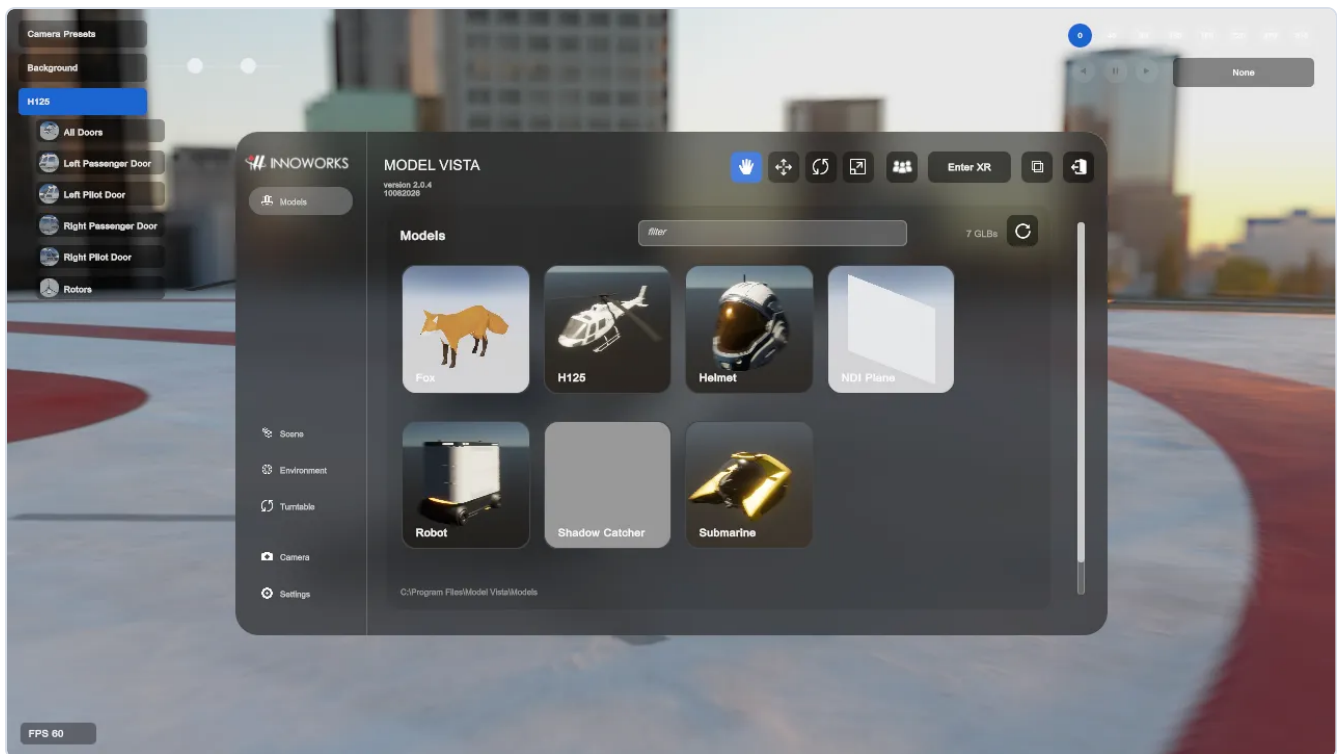
Model Vista for Windows

Model Vista 2.0.4 は、GLB コンテンツの読み込み、設定、プレゼンテーション、および共同レビューを行うためのデスクトップ/XR アプリケーションです。

クイックスタート

1. **Model Vista** を起動します。
2. レイアウトを変更するには、**設定 > ユーザーインターフェース**を開き、**インターフェースデザイン**で**デフォルト**または**試験運用**を選択します。
3. モデルライブラリを参照します。
 - デフォルトインターフェースでは、ナビゲーションから設定済みのライブラリ名を選択します。
 - 試験運用インターフェースでは、**モデル**を選択し、ソースセクターからライブラリを選択します。
4. GLB タイルを選択し、確認ダイアログで**モデルを読み込む**を選択して、読み込みが完了するまで待ちます。
5. 読み込んだモデルを選択します。
 - デフォルトインターフェースでは、**シーン**を開きます。
 - 試験運用インターフェースでは、**シーン**を開いて**プロパティパネル**を使用します。
6. 必要に応じて**トランスフォーム**、**状態**、**解析**タブを使用します。複雑なコライダーは、初期のボックスコライダーより精密な操作が必要な場合にのみ作成してください。
7. 環境を選択します。
 - デフォルトインターフェースでは、**環境**を開きます。
 - 試験運用インターフェースでは、**背景**を開きます。
8. **カメラ**でビューを調整します。アプリケーション全体のオプションには**設定**を、コンテンツソースの設定には**設定 > ライブラリ**を使用します。
9. 対応する XR ランタイムとヘッドセットが利用できる場合は、**XR に入る**を選択します。
10. **マルチユーザー**を使用して、ローカルネットワークのレビュールームを作成または参加します。

ライセンス制の Module はオプションの別製品です。そのコントロールとワークフローは各 Module のマニュアルに記載されており、このクイックスタートには必要ありません。



インターフェースの概要

Model Vista には 2 種類のインターフェースデザインがあります。どちらも同じシーン、設定、トップバー、ダイアログ、保存データを使用しますが、ナビゲーションとプロパティの配置が異なります。

インターフェースデザインを選択する

設定 > ユーザーインターフェース > インターフェースデザインを開き、デフォルトまたは**試験運用**を選択します。選択内容は次回起動時にも使用されます。

デフォルトインターフェース

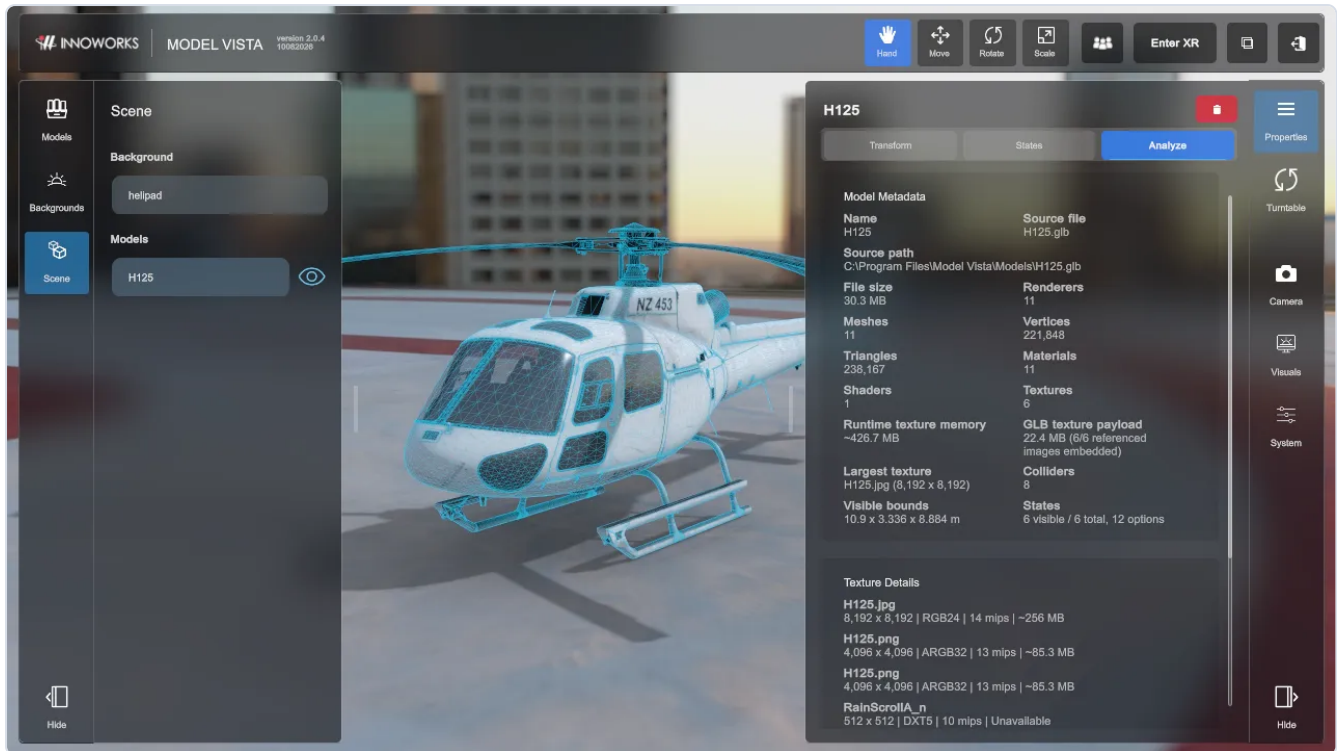
デフォルトインターフェースは、1 つのナビゲーションパネルと中央の作業エリアで構成されます。

- 設定済みの各モデルライブラリが、名前でナビゲーションに表示されます。ライブラリを選択して GLB ファイルを参照し、読み込みます。
- シーンには読み込んだモデルが一覧表示され、選択したモデルのトランスフォーム、**状態**、**解析**タブを使用できます。
- **環境**では、プロシージャル、HDRI、または GLB の背景を選択し、その設定を使用できます。
- **カメラ**には、レンズ、カメラプリセット、XR アライメント、画像調整のコントロールがあります。
- **設定**には、アプリケーション全体の設定とユーティリティ操作があります。

試験運用インターフェース

試験運用インターフェースでは、左側の参照／選択機能と、右側のコンテキストコントロールが分かれています。

- 左パネルには**モデル**、**背景**、**シーン**があります。
- **モデル**と**背景**では、ソースセクターを使用して設定済みのライブラリを切り替えます。
- シーンには読み込んだコンテンツが一覧表示されます。モデルまたは背景を選択すると、**プロパティ**パネルが更新されます。
- 右パネルには**プロパティ**、**カメラ**、**ビジュアル**、**システム**があります。
- **ビジュアル**には、XR パススルー、ディスプレイ、太陽／月、グラフィックス、アンチエイリアシング、HDR 出力などの視覚設定がまとめられています。
- **システム**には、その他のアプリケーション設定とユーティリティ操作があります。
- サイドパネルは折りたたみとサイズ変更が可能です。パネルの幅はセッション間で保存されます。

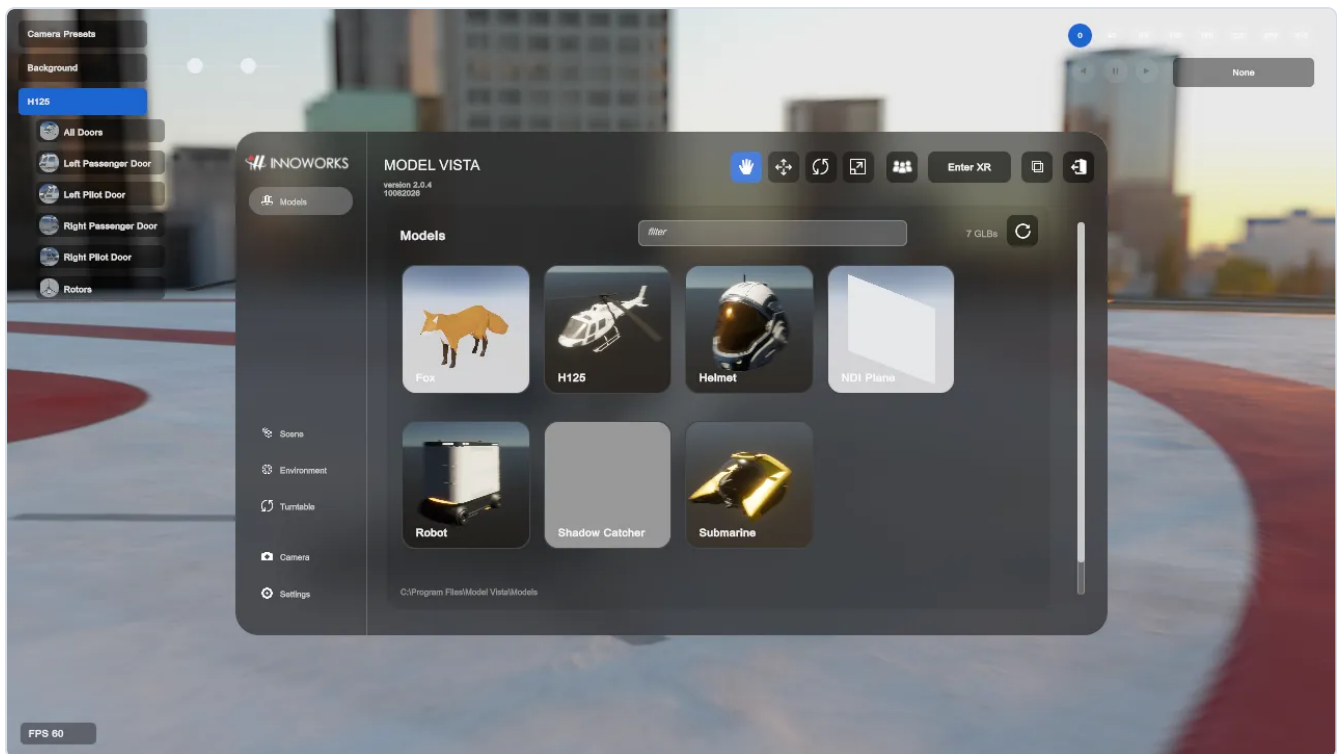


ライセンスを取得して有効にした Module は、ナビゲーション項目、設定セクション、コントロール、またはダイアログを追加する場合があります。Module のワークフローは別のマニュアルに記載されています。

トップバー

- **ハンド、移動、回転、スケール**：デスクトップの操作ツールを選択します。テキストフィールドにフォーカスがない場合のショートカットは **Q**、**W**、**E**、**R** です。
- **マルチユーザー**：ローカルネットワークのレビュールームを作成、検出、参加、または退出します。
- **XR に入る／XR を終了**：対応するランタイムが利用できる場合に XR モードを開始または終了します。
- **全画面／ウィンドウ**：デスクトップのウィンドウモードを切り替えます。
- **アプリケーションを終了**：確認後に Model Vista を閉じます。

プレゼンテーションオーバーレイでは、メインパネルを開いたままにせず、状態、背景、カメラプリセット、パフォーマンスのコンパクトなコントロールを表示できます。これらは**設定 > ユーザーインターフェース**で設定します。



デスクトップモードと XR モード

デスクトップモード

デスクトップモードはデフォルトのモードです。

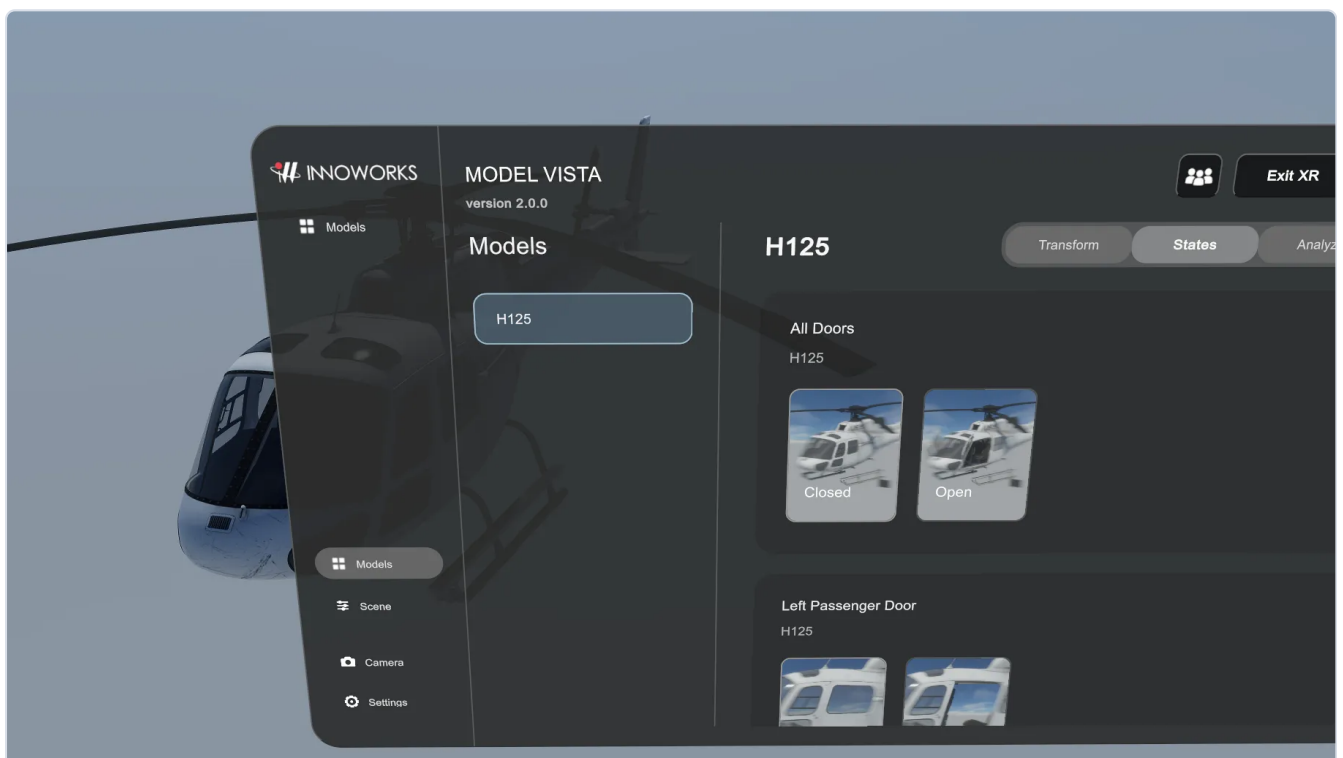
- **Esc** を押すと、UI パネルの表示／非表示を切り替えます。
- **0** を押すか、**カメラ > 透視モード**を使用して、透視投影と正投影を切り替えます。
- 透視投影モードでは、**カメラ > 視野角**を調整します。
- 正投影モードでは、**カメラ > サイズ**を調整します。
- **Shift** を押しながらマウスホイールを操作すると、ズームを微調整できます。
- **F** を押すと、選択したモデルまたはシーンオブジェクトまでカメラが移動します。
- シーンで読み込んだモデルを選択すると、そのモデルが選択状態になり、デスクトップカメラがモデルまで移動します。
- トップバーのボタンまたは **Q/W/E/R** を使用して、**ハンド**、**移動**、**回転**、**スケール**の操作を選択します。
- デスクトップモードでは、表示中のブラウザパネル上でカメラ／モデル入力がブロックされますが、透明な画面端ではシーンを操作できます。
- **Alt + 左クリック** はカメラの周回操作作用です。**Ctrl + 左クリック** と中クリックは、カメラの移動／ナビゲーション操作作用です。
- 対応するランタイム設定の変更は、**Ctrl+Z**、**Ctrl+Y**、**Ctrl+Shift+Z** で元に戻す／やり直すことができます。

XR モード

XR モードは**XR に入る**から開始します。

- **XR を終了**または **Shift+Esc** を使用して XR モードを終了します。
- XR モード中に **Esc** を押すと、UI パネルの表示／非表示を切り替えます。
- 右コントローラーのスティッククリックで、フローティングブラウザメニューの表示／非表示を切り替えます。
- 操作可能な読み込み済みモデルでは、XR でのグラブと両手によるスケーリングを使用できます。
- 背景 GLB は視覚的な背景アセットであり、モデル操作には対応していません。
- XR では、どちらのコントローラーもペンとして使用できます。Meta／Quest Touch コントローラーでは、右コントローラーの **A** または左コントローラーの **X** を押したままコントローラー先端を動かして描画し、ボタンを離してストロークを終了します。
- 右コントローラーの **B** または左コントローラーの **Y** を押すと、直前のローカルストロークを削除します。

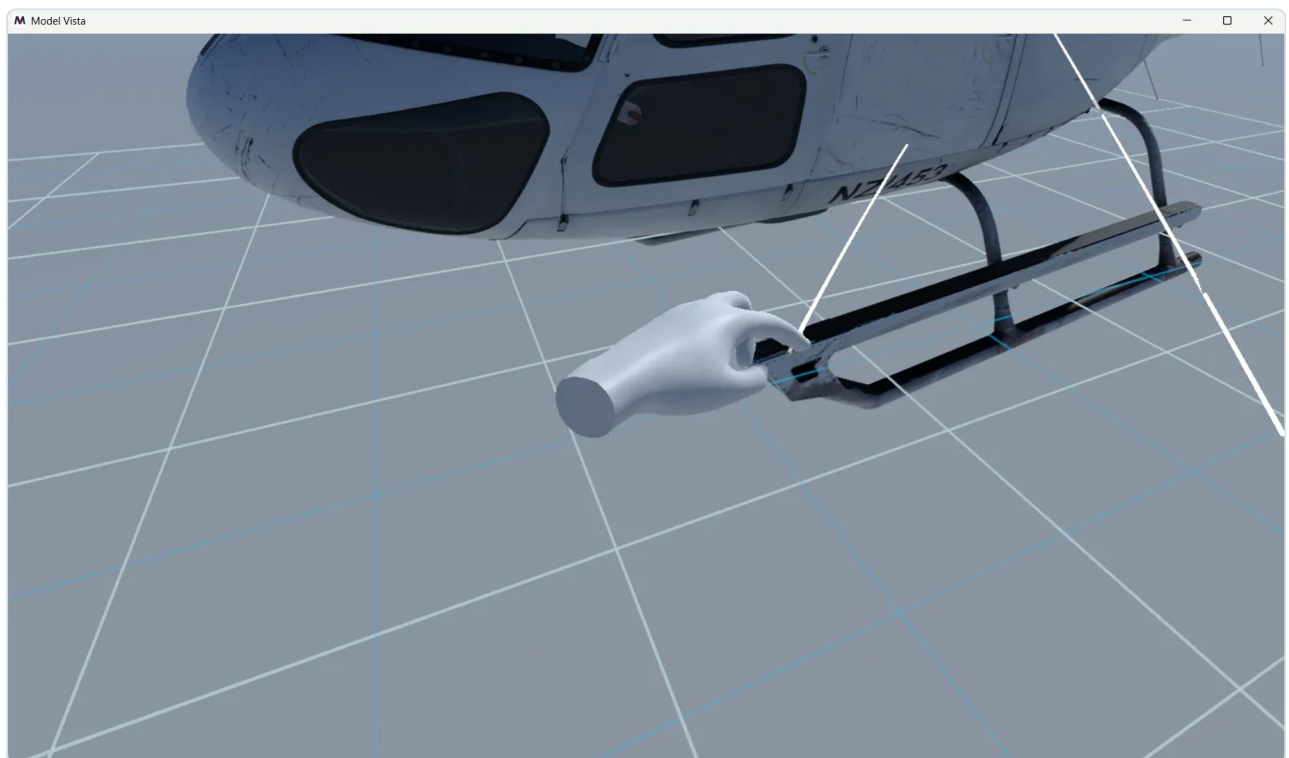
- パススルーとオクルージョンのオプションは、使用中のプラットフォーム/ランタイムが対応する場合にのみ表示されます。
- **利用可能な場合は空間データを使用が有効でも、ランタイムから必要な空間平面またはアンカーを取得できない場合、XR 空間データを利用できません**ダイアログが表示されることがあります。**今後表示しない**を選択すると、以降の警告を抑制します。
- 空間データを利用できない場合、その XR セッションではシーン原点のアライメントとフォールバックのパススルーシャドウが使用されます。
- パストレーシングと被写界深度はデスクトップ専用で、XR モード中は非表示または無効になります。
- **XR でアップスケーリングを無効にする**はデフォルトで有効です。そのため、対応システムで試験運用の XR オプションを意図的に有効にしない限り、XR モードでは高度なアップスケーリングではなく、選択したカメラのアンチエイリアシングモードが使用されます。



XR アライメントプリセット

「XRアライメントモード」の切り替えボタンと「XRアライメントプリセット」のドロップダウンメニューは、「カメラ」ページにあります。

- XR モード中は、左コントローラーのスティックをクリックすると、XR アライメントモードのオン/オフを切り替えることができます。
- アライメントモードをオンにすると、プレイヤーを基準としてランタイムコンテンツのルートを調整できます。
- 「デフォルト」を選択すると、XRアライメントがデフォルトのポーズにリセットされます。
- 調整後のポーズが保存済みのプリセットと一致しなくなった場合、ドロップダウンには「カスタム」と表示されます。
- 「XR アライメントプリセット」の横にあるオプションボタンを使用して、変更の保存、新しい名前での保存、名前の変更、プリセットの複製、または保存済みのプリセットの削除を行うことができます。
- 「デフォルト」プリセットは編集または削除できません。
- プリセットは、`Settings/ModelVistaXrAlignmentPresets.json` に保存されます。
- [設定] > [XR パススルー] > [利用可能な場合は空間データを使用] をオンにすると、サポートされているランタイムで、アライメントおよび複合現実の影の安定性のために空間平面/アンカーデータを使用できるようになります。



モデルライブラリ

Model Vista は、`Settings/ModelVistaLibraries.json` からモデルおよび背景のソースを読み込みます。ユーザーファイルがない場合は、`DefaultSettings/ModelVistaLibraries.json` から初期ファイルを作成できます。

モデルを参照して読み込む

- モデルライブラリを開きます。
 - デフォルトインターフェースでは、ナビゲーションから設定済みのライブラリ名を選択します。
 - 試験運用インターフェースでは、**モデル**を選択し、ライブラリセクターからソースを選択します。
- GLB タイルを選択します。
- 確認ダイアログでソースファイル名を確認し、**モデルを読み込む**を選択します。
- 進捗ダイアログが完了するまで待ちます。

標準のモデル読み込みでは、最初にボックス型の操作用コライダーが作成されます。詳細なコライダーを生成するには、読み込んだモデルを選択して**トランスフォーム**を開き、**複雑なコライダーを作成**を選択します。もう一度選択するとボックスコライダーに戻ります。

ライブラリを設定する

設定 > ライブラリを開き、モデルライブラリと背景ライブラリを編集します。

- モデルの場所を追加**または**背景の場所を追加**を選択して行を追加します。
- ファイルシステム上のソースには、**ストレージをローカルに設定**し、場所を入力または参照します。
- Asset Manager のソースには、**ストレージを Unity Cloud** に設定します。サインインして、現在のアカウントで利用可能な組織、プロジェクト、コレクションまたはフォルダーを選択します。
- インストール済みアプリケーションのコンテンツを基準に場所を解決する場合は、**Streaming Assets** を有効にします。
- 入れ子になったフォルダーを含める場合は、サブフォルダー検索を有効にします。
- 変更を保存**を選択して、編集内容を検証して保存します。無効なローカルの場所は拒否されます。
- 未保存の編集を破棄するには、**元に戻す**を選択します。
- インストール済みのサンプルライブラリエントリを復元する必要がある場合は、**サンプルを復元**を選択します。

ライブラリの編集を保存せずに別ページへ移動すると、保存または破棄を求められます。ページを閉じるだけでは保存されません。

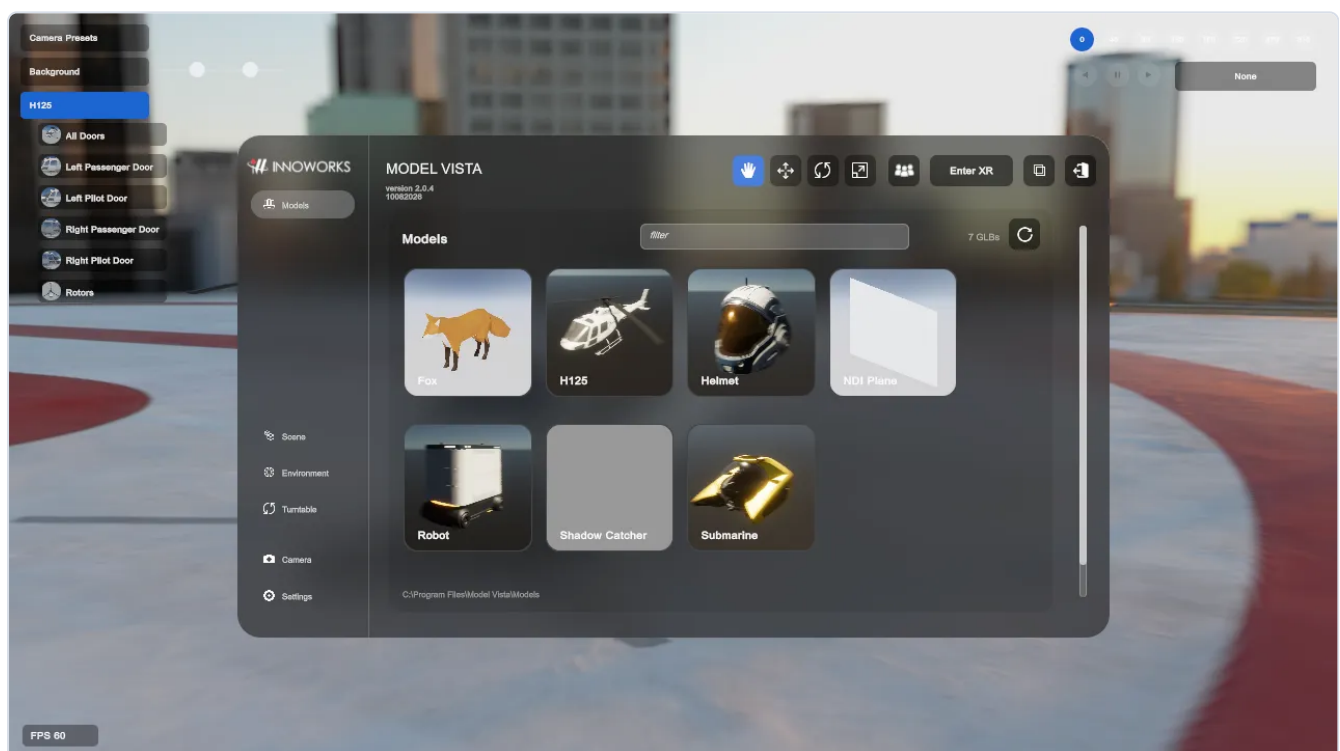
ライブラリを更新する

モデルファイル、背景ファイル、またはサムネイルのサイドカーファイルを追加、削除、更新した後は、**更新**を使用します。Model Vista がコンテンツを読み込み中、コライダーを生成中、または XR モードを切り替え中の場合、更新は使用できません。

背景 GLB

環境／背景用の GLB は、モデルライブラリではなく、設定済みの背景ライブラリに配置します。

- ・ デフォルトインターフェースでは、**環境**から参照します。
- ・ 試験運用インターフェースでは、**背景**から参照します。
- ・ 背景 GLB を選択すると、現在の背景 GLB が置き換わり、モデル操作とコライダー生成はスキップされます。
- ・ モデルライブラリ内の GLB は通常のモデルとして扱われ、ファイル名のサフィックスによって動作は変わりません。



シーンとモデルのプロパティ

シーンリストでは、読み込んだ GLB インスタンスを管理します。デフォルトインターフェースでは、リストとプロパティが同じシーンページに表示されます。試験運用インターフェースでは、シーンからモデルを選択してプロパティパネルを使用します。

モデルを選択して管理する

- 読み込んだモデルを選択して、アクティブなシーンオブジェクトにします。
- シーンで **F** を押すと、選択したモデルまでデスクトップカメラが移動します。
- 不要になった選択中のモデルを削除します。
- ライセンス制 Module を有効にすると、モデル操作が追加される場合があります。それらの操作は各 Module のマニュアルに記載されています。

トランスフォーム

トランスフォームタブには、位置、回転、スケールのフィールドがあります。各軸にはロック切り替えがあり、シーングズモを使用して選択中のモデルを直接操作できます。

- トランスフォームをリセットは、モデルの配置状況に応じて、配置時の初期トランスフォームを復元するか、初期スケールを維持したままワールド原点へ移動します。
- 複雑なコライダーを作成は、初期のボックスコライダーを詳細な生成コライダーに置き換えます。もう一度選択すると、ボックスコライダーに戻ります。
- 設定 > モデル > デフォルトでスケールをロックでは、新しく読み込んだ操作可能なモデルのスケール軸を、最初からロックするかどうかを設定します。

状態

GLB に Model Vista Configurator の拡張データが含まれている場合、**状態**タブに設定済みのグループとオプションが表示されます。

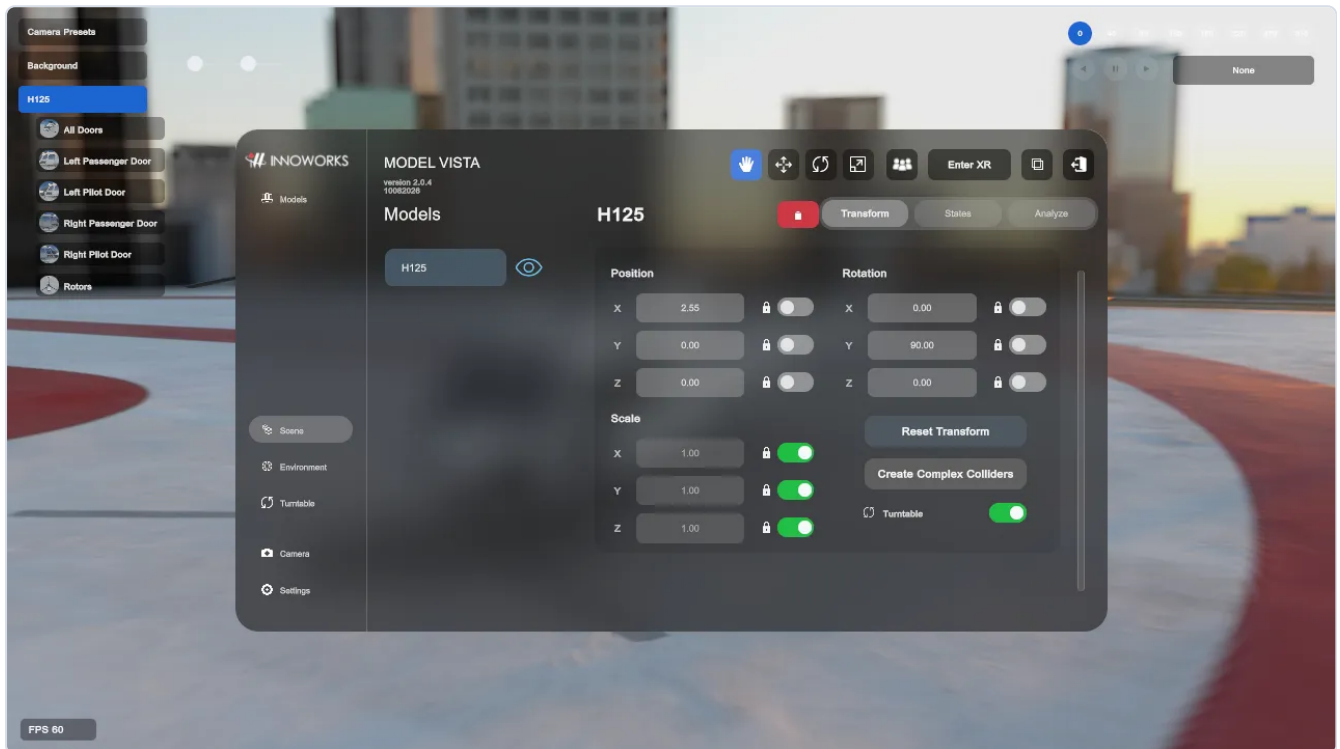
- 状態の変更では、オブジェクトの表示、マテリアルの割り当て、その他の作成済みレビューオプションを制御できます。
- マテリアルに基づくオプションでは、インポーターから必要なデータが提供されている場合に、マテリアル/状態選択ダイアログを使用します。
- Model Vista 拡張データがない GLB も通常どおり読み込めますが、Configurator の状態はありません。

解析

解析タブには、選択したモデルのソース情報やコライダーの状態など、ファイルとランタイムの詳細が表示されます。

対応するデスクトップ HDRP システムでは、ワイヤーフレームで選択中のモデルを強調表示し、太さでオーバーレイの線幅を調整できます。このワイヤーフレーム解析ビューは XR では使用できません。

背景 GLB は視覚的な環境アセットであり、モデルのグラブ操作やコライダーは作成されません。



カメラ

カメラのコントロールでは、デスクトップのレンズ設定、保存済みカメラプリセット、複合現実コントロール、XR アライメントプリセット、画像調整を管理します。デフォルトナビゲーションまたは試験運用インターフェースの右パネルからカメラを開きます。

レンズと複合現実コントロール

- **透視モード**：デスクトップカメラの投影を、透視投影と正投影の間で切り替えます。
- **視野角**：デスクトップモードで透視レンズの幅を調整します。
- **サイズ**：デスクトップモードで正投影のサイズを調整します。
- **パススルーモード**：対応する XR パススルーを有効にします。
- **オクルージョンモード**：設定で利用可能な場合に、対応する XR オクルージョンを有効にします。
- **XR アライメントモード**：XR のランタイムコンテンツ用アライメントコントロールを有効にします。
- **XR アライメントプリセット**：XR アライメントプリセットの選択、保存、名前変更、複製、上書き、削除を行います。
- ライセンスを取得して有効にした Module は、カメラコントロールを追加する場合があります。それらは Module のマニュアルに記載されています。

カメラプリセット

カメラプリセットには、非 XR のカメラ位置、回転、投影モード、視野角、正投影サイズ、サムネイルパスが保存されます。

- カメラページで**デフォルト**、**カスタム**、または保存済みのカメラプリセットを選択します。
- オプションダイアログでは、利用可能な場合に、変更の保存、現在のビューを新規プリセットとして保存、名前変更、複製、上書き、削除を行えます。
- **プレゼンテーションのカメラプリセットコントロールを表示設定**を使用すると、ブラウザパネル全体を開かずに、非 XR のコンパクトなカメラプリセットボタンを表示できます。

ドキュメントで繰り返し使用するビューを保存するには、次の手順を実行します。

1. モデルを画面内に収め、必要に応じて **Perspective Mode**、**Field of View**、または **Size** を設定します。
2. **Camera Presets** の横にあるオプションボタンを選択します。
3. プリセット名を入力し、**Save as New** を選択します。
4. 保存したプリセットを選択し、プレビュー画像を置き換える場合は **Generate Thumbnail** を使用します。
5. 選択中のプリセットのビューを変更した後、**Save Changes** を使用して上書きします。

カメラ調整プリセット

調整プリセットには、ホワイトバランス、カラーカーブ、カラーホイール、露出、露出補正、ブルーム、被写界深度などのカメラ画像設定が保存されます。

- デフォルトではオプションボタンが無効です。
- カスタムでは、オプションダイアログから現在の値を新しいプリセットとして保存できます。
- 保存済みプリセットは、名前変更、現在値による上書き、複製、削除が可能です。

被写界深度

被写界深度は、対応するデスクトップ HDRP ビルドで利用できます。XR モードでは利用できません。

- **有効**で HDRP の被写界深度オーバーライドを切り替えます。
- **品質**で対応する HDRP 品質レベルを選択します。
- **近距離範囲の開始/終了**と**遠距離範囲の開始/終了**で手動フォーカス範囲を制御します。
- **Auto Focus** は、有効なフォーカス範囲をデスクトップカメラのナビゲーションフォーカスに合わせて移動します。
- XR に切り替えると、被写界深度コントロールは自動的に無効または非表示になります。

Auto Focus を使用する

1. **Depth Of Field** で **Enabled** を有効にします。
2. **Near Range Start/End** と **Far Range Start/End** を設定し、鮮明領域の幅と遷移範囲を定義します。
3. **Auto Focus** を有効にします。
4. モデルまたは背景上の点をクリックし、カメラのナビゲーションフォーカスに設定します。

Model Vista は、既存のフォーカス範囲をナビゲーションフォーカスの位置へ滑らかに移動します。Auto Focus を有効にした時点でフォーカスがない場合は、画面中央またはカメラ前方にフォーカスを設定します。対象を変更するには、別の見えている点をクリックします。カメラの後方、またはカメラのニアクリップ面より近い点は使用できません。

Auto Focus が有効な間、手動範囲コントロールは読み取り専用です。正確な範囲値を入力する前に **Auto Focus** を無効にしてください。手動範囲を編集した場合も、入力値が直ちに置き換えられないよう Auto Focus が無効になります。

カメラ調整プリセットには、Auto Focus の状態と 4 つのフォーカス範囲値が含まれます。プリセットを選択すると、フォーカス範囲とナビゲーションフォーカスへの追従状態を復元できます。現在の Auto Focus 設定は、カメラ品質設定にも保存されます。

対象が鮮明にならない場合は、**Enabled** と **Auto Focus** の両方が有効であることを確認し、**Near Range End** と **Far Range Start** の間隔を広げ、アクティブなシーンに HDRP の Depth Of Field オーバーライドがあることを確認します。

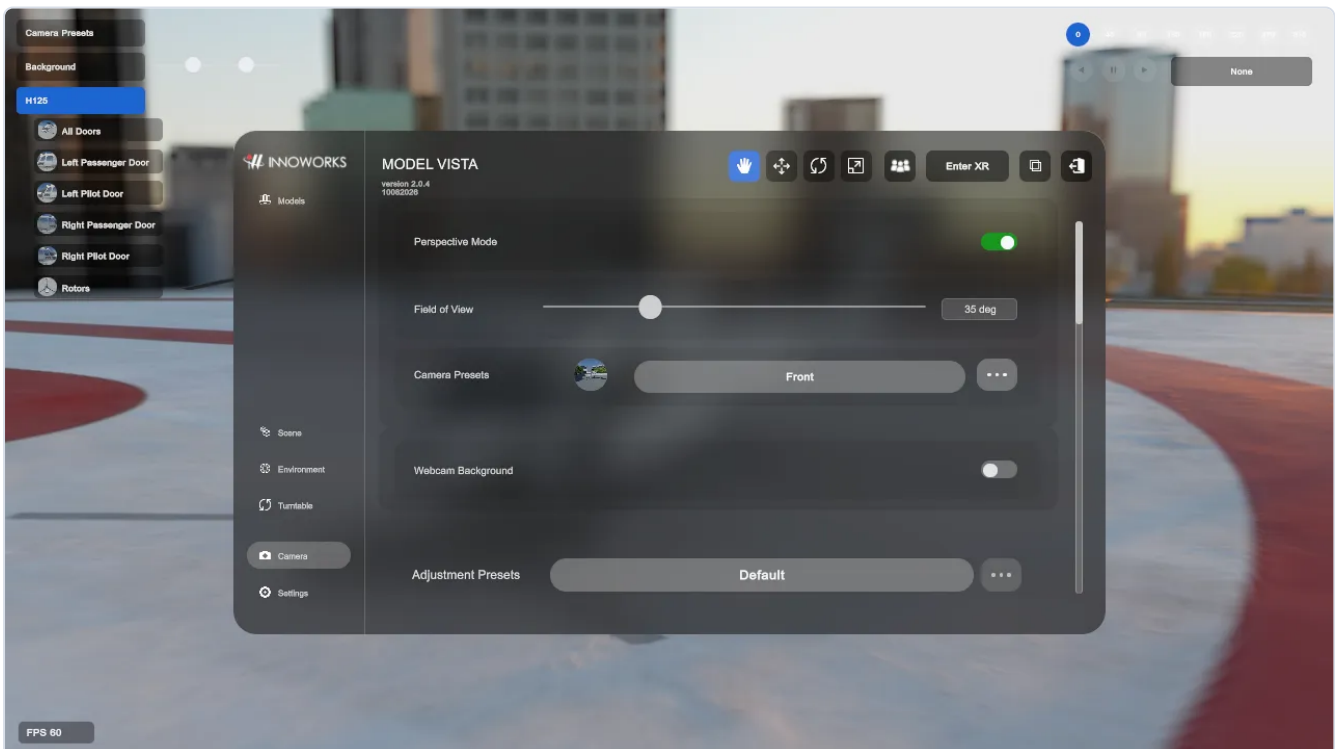
露出、ブルーム、ホワイトバランス、カラーカーブ、カラーホイール

- **自動露出**で自動露出を切り替えます。
- **露出**は、自動露出がオフの場合の手動露出を制御します。
- **最小値**と**最大値**で自動露出の範囲を制限します。
- **露出補正**は、HDRP の露出補正値を **-10 EV** から **20 EV** の範囲で調整します。
- **ブルーム量**は、アクティブなプロファイルが対応している場合に HDRP のブルーム強度を制御します。
- **ホワイトバランス**では色温度と色合いを制御します。
- **カラーカーブ**では、マスター、赤、緑、青のカーブエディターを開きます。
- アクティブなプロファイルが対応する場合、カラーホイールでシャドウ／中間調／ハイライトおよびリフト／ガンマ／ゲインを調整できます。

カラー調整ボリューム

カラー調整ボリュームは、設定済みのボリュームボックス内で、名前付きのカメラ調整プリセットを適用します。

- **セットアップボックスを表示**を有効にして、ボリュームの配置とサイズを確認します。
- 各ボリュームは有効／無効を切り替え、位置とスケールを調整して、保存済みの調整プリセットを割り当てられます。
- ボリュームを適用するには、カメラが有効なボリューム内にある必要があります。



背景と環境

デフォルトインターフェースでは、**環境**を開きます。試験運用インターフェースでは、**背景**で背景を参照して選択します。そのコンテキストコントロールは**プロパティ**に表示されます。

太陽／月とライティング

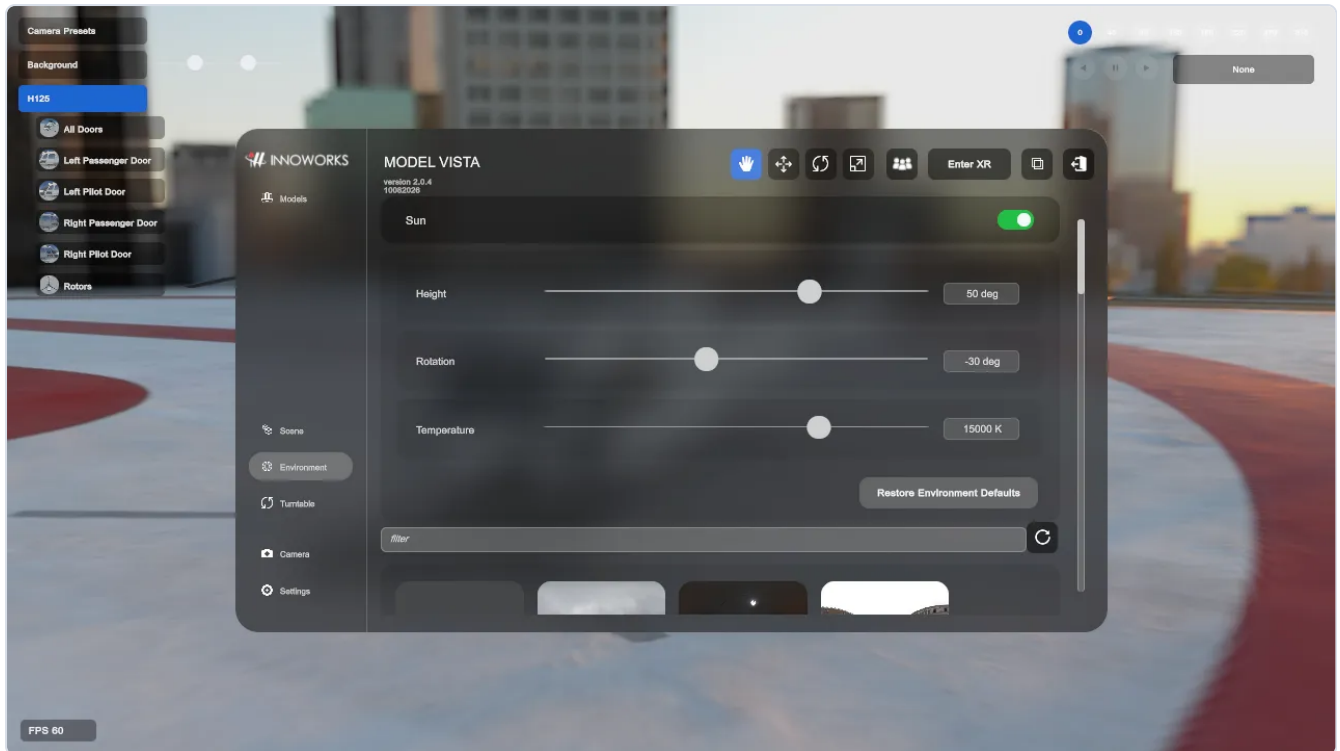
- **太陽の高さ、回転、色温度**では、ディレクショナルライトと空のライティングの関係を制御します。
- 試験運用インターフェースでは、関連する視覚設定が**ビジュアル**にまとめられています。保存される値は両方のインターフェースデザインで共有されます。

背景

- **背景グリッド**には、設定済みの背景フォルダーからプロシージャル、HDRI、GLB の背景を表示できます。
- 背景を選択するとアクティブな環境が更新され、最後に選択した背景が保存されます。
- HDR サムネイルのサイドカーファイルは、**.hdr** ファイルと同じベースファイル名の **.jpg** にしてください。
- GLB のサムネイルには、埋め込まれた Model Vista サムネイルデータまたは **.jpg** / **.png** のサイドカーファイルを使用できます。
- 試験運用インターフェースでは、選択した背景に応じて、背景インスペクターに**環境**、**状態**、**解析**タブが表示されます。
- Module を有効にすると、背景の種類やコントロールが追加される場合があります。Module の動作は別のマニュアルに記載されています。

プロシージャルと HDRI の設定

- プロシージャル背景では、アプリの空、雲、霧の設定を使用します。
- HDRI 背景では、**<background>.modelvista.json** のサイドカー設定を使用します。
- HDRI 設定には、露出補正、空の回転、バックプレート設定、テクスチャのオフセット／回転、オプションのカメラ調整プリセット選択が含まれます。
- グラフィックススナップショットのサイドカーファイルには **<background>.modelvista-graphics.json** を使用し、プロシージャル背景には **ModelVistaProceduralBackground.modelvista-graphics.json** を使用します。



設定

設定ページには、アプリケーション全体のコントロールとユーティリティがあります。試験運用インターフェースでは、視覚関連のカテゴリは**ビジュアル**に、その他のカテゴリは**システム**に表示されます。

ユーザーインターフェース

- **言語**では、翻訳がある UI テキストの言語を変更します。
- **インターフェースデザイン**では、デフォルトレイアウトと試験運用レイアウトを切り替えます。
- **サイズ**では、デスクトップインターフェースのスケールを調整します。
- **プレゼンテーションの状態コントロールを表示**では、表示可能な状態オプションがある場合に、選択したモデルのコンパクトな非 XR 状態コントロールを表示します。
- **プレゼンテーションの背景コントロールを表示**では、背景セクターと太陽スライダーを含む、コンパクトな非 XR 背景コントロールを表示します。
- **プレゼンテーションのカメラプリセットコントロールを表示**では、コンパクトな非 XR カメラプリセットコントロールを表示します。
- **プレゼンテーション FPS オーバーレイを表示**では、プレゼンテーションオーバーレイにパフォーマンス情報を表示します。
- **調整あり／なしの非 XR および XR 移動速度コントロール**では、それぞれのモードのナビゲーション速度を設定します。

モデル

- **デフォルトでスケールをロック**では、新しく読み込んだ操作可能なモデルのスケール軸を、最初からロックするかどうかを設定します。
- **モデル配置コントロール**では、インポートまたは開いたモデルのデフォルト配置動作を設定します。

XR パススルー

- **利用可能な場合は空間データを使用**では、対応ランタイムの空間平面／アンカーデータを、アライメントと複合現実シャドウの安定化に使用できます。
- **パススルーシャドウの不透明度**では、フォールバックの複合現実シャドウの不透明度を調整します。
- **パススルーモードでハンドメッシュを表示**では、対応している場合にハンドメッシュの表示を制御します。

XR パススルー設定は、対応ランタイムでのみ表示されます。

ディスプレイとグラフィックス

- ディスプレイ設定では、ディスプレイの選択、解像度、全画面／ウィンドウモード、垂直同期、フレームレート上限を制御します。
- グラフィックス設定には、アクティブな HDRP 構成が対応している場合に、レイトレーシング、パストレーシング、スクリーンスペースグローバルイルミネーション、スクリーンスペース反射、再帰レンダリングが含まれます。
- アンチエイリアシング設定には、カメラのアンチエイリアシング、および対応するアップスケーリング、動的解像度、フレーム生成のオプションが含まれます。
- HDR 出力コントロールでは、対応ディスプレイの HDR 表示を設定します。
- パストレーシングと HDR 出力は現在同時には使用できません。パストレーシングを有効にすると HDR 出力が無効になります。

XR ではディスプレイコントロールを使用できません。Quest スタンドアロンビルドでは、アンチエイリアシングと HDR 出力の設定は表示されません。

アップスケーリングとフレーム生成

アンチエイリアシングカテゴリでは、対応する Windows HDRP ビルドで高度なアップスケーリングを使用できます。

高度なアップスケーリング

- **高度なアップスケーリングを有効にする**では、ハードウェアが対応する時間的アップスケーリングのオン／オフを切り替えます。オフまたは利用不可の場合は、選択した**アンチエイリアシングモード**が代わりに使用されます。
- **アップスケーリング技術**では、**自動**、**NVIDIA DLSS 4**、**AMD FSR 4**、**AMD FSR 3**を選択できます。
- **自動**は、ハードウェア対応状況に応じて NVIDIA DLSS 4、AMD FSR 4、AMD FSR 3 の順に試します。DLSS 4 には対応する NVIDIA GPU、FSR 4 には対応する AMD GPU が必要です。FSR 3 は、対応する環境で互換性フォールバックとしても使用されます。
- 明示的に選択した技術が利用できない場合、Model Vista は別の対応プロバイダーを試します。実際に使用中のプロバイダーとフォールバックの有無は、**アクティブな技術**で確認します。
- **カスタムアップスケーリング品質**を使用では、**Native AA**、**Ultra Quality**、**Quality**、**Balanced**、**Performance**、**Ultra Performance**を選択できます。カスタム品質を無効にすると、**Quality**が使用されます。
- NVIDIA DLSS 4 で **Native AA** または **Ultra Quality** を選択した場合、現在のプロバイダーではこれらのモードを安定して使用できないため、**Quality**が使用されます。
- **アップスケーリングのシャープ化**では、アップスケーリング後に追加のシャープ化を適用します。パススルー画像のアルファを維持するため、XR パススルー中は一時的に停止します。
- **XR でアップスケーリングを無効にする**はデフォルトで有効です。オフにすると、対応システムの XR で試験運用の高度なアップスケーリングを使用できます。

フレーム生成

- フレーム生成を有効にするは、AMD ハードウェア上で Direct3D 11 または Direct3D 12 を使用する、対応 Windows x64 HDRP スタンドアロンビルドで利用できます。
- 現在の実装では AMD FSR 4 Frame Generation を使用し、自動的に FSR 3 へフォールバックします。
- XR の実行中はフレーム生成を使用できません。
- フレーム生成の実行中、Model Vista は垂直同期を一時的にオフにし、フレーム生成を無効にしたときに以前の設定へ戻します。
- アクティブな技術では、アップスケーリングとフレーム生成がオフ、開始中、有効、フォールバック使用中、または利用不可のいずれかを表示します。

Web リモート

- 有効では、ブラウザベースのリモート操作に使用する Exposer REST サーバーを開始または停止します。
- ポートでは TCP ポートを設定します。デフォルトは 8730 で、有効な値は 1 から 65535 です。
- ポートを変更する前に Web リモートを停止してください。
- XR モード中は Web リモート設定が無効になります。

マルチユーザー

- マルチユーザールームで使用するローカルの表示名と色を設定します。

ライブラリ

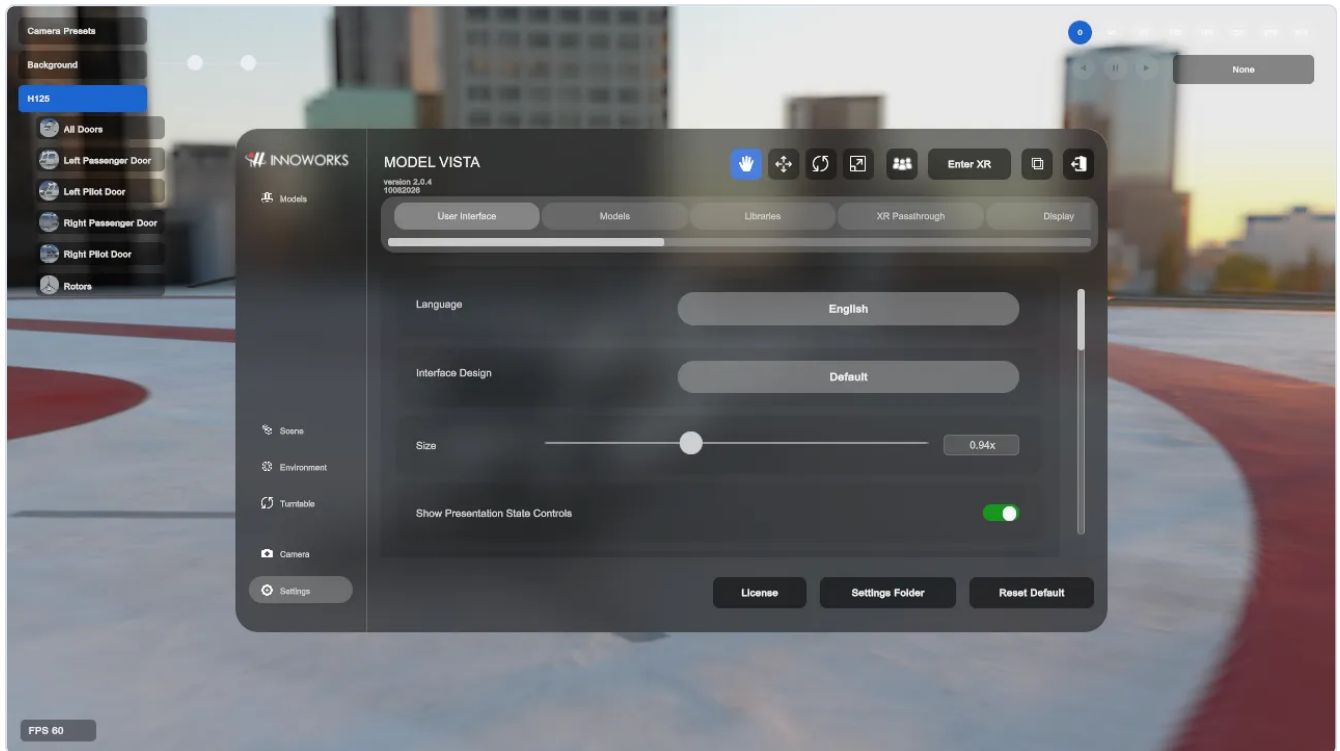
- モデルと背景のライブラリソースを編集します。
- ローカルまたは Unity Cloud ストレージを選択し、必要に応じて Streaming Assets とサブフォルダー検索を設定します。
- 編集内容を確定するには変更を保存、未保存の編集を破棄するには元に戻すを使用します。

ライセンスダイアログ

設定 > ライセンスでは、Module の利用権限の確認、このアプリでのライセンス制 Module の有効／無効の切り替え、サポート用の Machine ID のコピーを行います。Module をライセンス認証して有効にすると、独自の設定カテゴリが追加される場合があります。

ユーティリティ

- 設定フォルダーでは、ランタイムのユーザー設定ディレクトリを開きます。
- デフォルトをリセットでは、確認後に選択中の設定カテゴリを起動時のデフォルト値へ戻します。
- ライブラリのデフォルトをリセットでは、モデルや背景ファイルを削除せず、インストール済みのデフォルトライブラリエントリを復元します。



Web リモート

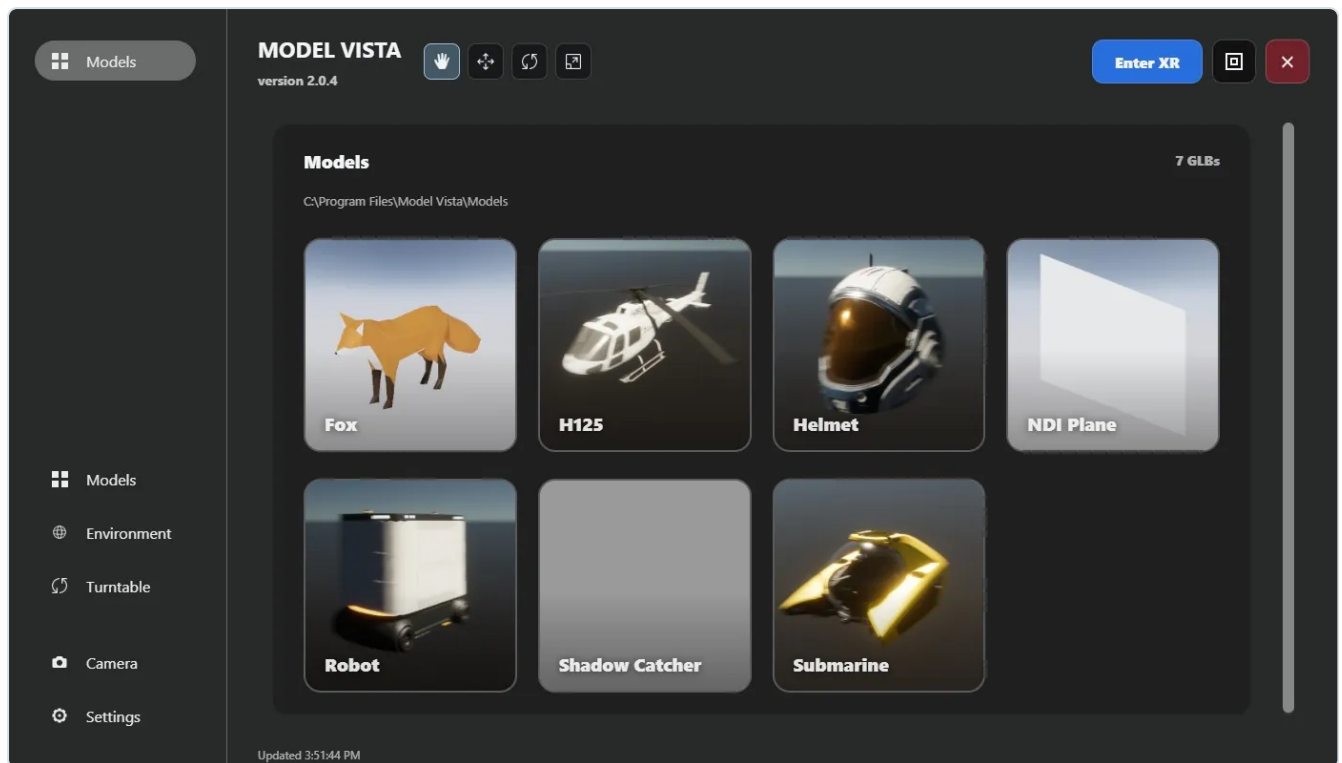
Web リモートでは、実行中の Model Vista アプリケーションをブラウザから操作できます。ブラウザーレイアウトでは、左側にアプリケーションのナビゲーション、中央の作業エリアにアクティブなページ、上部に使用可能な操作ツールとアプリケーション操作が表示されます。

Web リモートを開く

1. デスクトップモードで、**設定 > Web リモート**を開きます。
2. TCP ポートを変更する場合は、**ポート**を変更する前に**有効**をオフにします。デフォルトポートは **8730** です。
3. **有効**をオンにします。
4. Model Vista を実行しているコンピューターで Web リモートを開くには、ページの**操作ページ**を選択します。
5. Model Vista を実行しているコンピューターに接続できる別のデバイスから接続するには、`http://<host-name-or-ip>:<port>/Control/` を Web ブラウザーに入力して開きます。たとえば、デフォルトポートを使用する場合は `http://<host-name-or-ip>:8730/Control/` です。
6. ブラウザーのヘッダーに Model Vista の名前とバージョンが表示されることを確認します。

リモートインターフェースを操作する

- 左側のナビゲーションを使用して、実行中のアプリケーションで現在利用できるページを開きます。
- 中央の作業エリアでライブラリを参照し、選択したページのコントロールを変更します。
- 上部のバーで、使用可能な操作ツールとアプリケーション操作を使用します。赤い**アプリケーションを終了**ボタンを選択すると Model Vista 自体が終了します。ブラウザーインターフェースの使用だけを終了する場合は、代わりにブラウザータブを閉じます。
- リモートアクセスを停止するには、**設定 > Web リモート**に戻り、**有効**をオフにします。



マルチユーザー

ローカルネットワークのレビュールームには、トップバーの**マルチユーザー**を使用します。

ルームを作成する

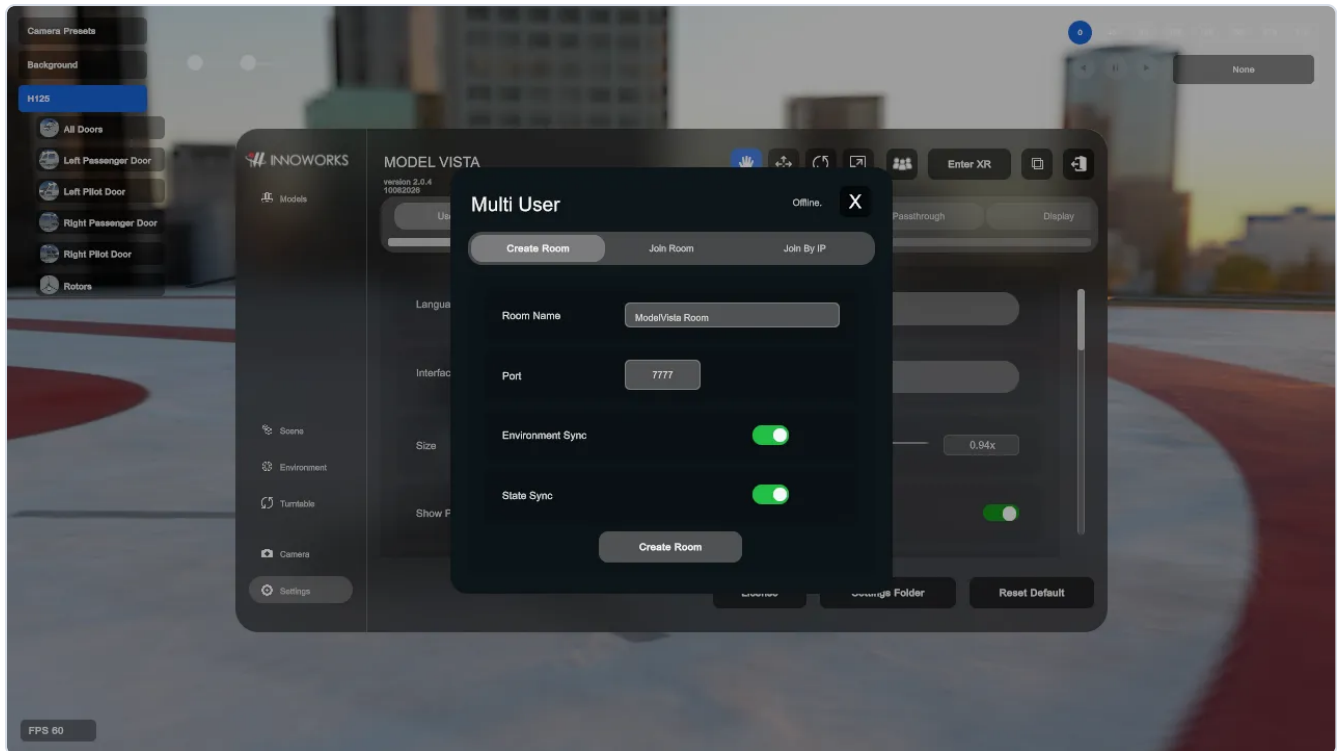
- ルーム名とポートを設定します。デフォルトポートは **7777** です。
- **環境同期**はデフォルトで有効で、アクティブな環境と対応する環境設定を同期します。
- **状態同期**はデフォルトで有効で、読み込んだコンテンツの対応する Model Vista の状態を同期します。
- **ルームを作成**を選択してホストします。

ルームに参加する

- **検索**を使用して、UDP 検出ポート **47777** 経由でローカルルームを検出します。
- ルームを選択し、**ルームに参加**を選択します。
- 検出がブロックされている場合は、ホストの IP アドレスとポートを指定して**IP で参加**を使用します。
- 別のルームを作成または参加する前に、**切断**を使用します。

注意事項

- ホストからルーム状態を同期できるよう、ルームへの参加時に、参加するデバイス上のローカルモデルが接続前に削除される場合があります。
- ファイアウォールでルームポートを許可し、自動検出を使用する場合は UDP **47777** も許可してください。
- マルチユーザーのユーザー情報は、**設定 > マルチユーザー**で設定します。



ランタイム設定ファイル

アプリは、必要に応じて JSON ファイルを作成、初期化、またはアップグレードします。設定フォルダーを使用して、ランタイムのユーザー設定ディレクトリを開きます。ファイルを手動で編集する前にバックアップしてください。

デフォルト設定とユーザー設定

- ランタイムのユーザー設定は、利用可能な場合にアプリのユーザー設定フォルダーに保存されます。
- デプロイ用のデフォルト設定は `{AppRoot}/DefaultSettings` から読み込まれます。
- ユーザー設定ファイルがない場合、アプリは `{AppRoot}/DefaultSettings` で同じファイル名を探し、ユーザーの `Settings` フォルダーにコピーします。
- ユーザー設定ファイルが作成された後は、そのファイルがデフォルトの初期ファイルより優先されます。後から `{AppRoot}/DefaultSettings` を変更しても、既存のユーザー設定は自動的に上書きされません。
- これは共有または一元管理されたインストールを想定しています。IT 管理者はアプリの `DefaultSettings` フォルダーに初回起動用のデフォルトを配置でき、各ユーザーは独自の上書き設定を維持できます。

初期化可能なベースファイル名

対応するユーザー／デフォルトのベースファイル名は次のとおりです。

- `ModelVistaLibraries.json`
- `ModelVistaAppSettings.json`
- `ModelVistaCameraSettings.json`
- `ModelVistaXrAlignmentPresets.json`
- `ModelVistaCameraPresets.json`
- `ModelVistaAdjustmentPresets.json`
- `ModelVistaColorAdjustmentVolumes.json`
- `ModelVistaProceduralBackground.modelvista.json`
- `ModelVistaProceduralBackground.modelvista-graphics.json`

Module 固有の設定とスキーマは、別に提供される各 Module のマニュアルに記載されています。

トラブルシューティング

XR モードが開始しない

- XR を開始する前に、ヘッドセットのランタイムが利用可能であることを確認します。
- プラットフォームが必要な XR 機能に対応していることを確認します。
- ランタイムを利用できない場合は、デスクトップモードを使用します。

パススルー、ハンドトラッキング、オクルージョンが表示されない

- プラットフォームがその機能に対応していることを確認します。
- アプリに必要な権限が付与されていることを確認します。
- Meta Horizon Link デスクトップアプリの**開発者タブ**で、**開発者ランタイム機能**と **Meta Horizon Link 経由のパススルー**を有効にします。
- ハンドトラッキングを使用する場合は、ヘッドセットでハンドトラッキングが有効であることを確認します。
- **カメラページ**の複合現実セクションで、機能の利用可否を確認します。

複合現実シャドウが誤った面に表示される

- Quest Link／Meta Horizon Link で、**Meta Horizon Link 経由の空間データ**を確認します。
- この設定が有効な場合、Horizon Space Setup で検出した面に複合現実シャドウが表示されます。
- この設定が無効な場合、複合現実シャドウは XR の床の高さに表示されます。
- **設定 > XR パススルー > パススルーシャドウの不透明度**で、シャドウの不透明度を調整します。
- シャドウが高すぎる、低すぎる、または予期しない平面に表示される場合は、XR アライメントやアプリのシャドウ設定を変更する前に、この設定を確認します。

カラー調整ボリュームが適用されない

- カメラが有効なボリュームボックス内にあることを確認します。
- ボリュームに目的のカメラ調整プリセットが設定されていることを確認します。
- **カメラ > カラー調整ボリューム (詳細)** の**セットアップボックスを表示**を有効にして、配置とサイズを確認します。
- 保存済みの調整プリセットを削除した場合は、ボリュームが**デフォルト**に戻っていないか確認します。

パストレーシング、HDR 出力、被写界深度が表示されない

- パストレーシングと被写界深度は、デスクトップモードでのみ、かつアクティブな HDRP ボリューム／プロファイルに対応するオーバーライドがある場合に表示されます。
- パストレーシングと HDR 出力は現在同時には使用できません。パストレーシングを有効にすると HDR 出力が無効になります。
- XR モード中、被写界深度は非表示または無効になります。

Web リモートが開始しない

- 設定 > Web リモート > 有効がオンになっていることを確認します。
- デスクトップモードが有効であることを確認します。XR モード中は Web リモート設定が無効になります。
- 設定したポートが 1 から 65535 の範囲内で、他のプロセスに使用されていないことを確認します。
- ポートを変更する前に Web リモートを停止します。
- シーンに Exposer サーバーがない場合、Web リモートを開始できません。

マルチユーザールームが表示されない、または接続できない

- すべてのマシンが同じローカルネットワーク上にあることを確認します。
- 選択したポート（デフォルトは 7777）がファイアウォールで許可されていることを確認します。
- 自動ルーム検出を使用する場合は、UDP 検出ポート 47777 が許可されていることを確認します。
- 検出でローカルルームが見つからない場合は、IP で参加を使用します。
- 別のルームを作成または参加する前に切断します。

背景のサムネイルが表示されない

- HDR 背景では、サイドカー画像が .hdr ファイルと同じベースファイル名で、.jpg 形式であることを確認します。
- GLB 背景では、GLB にサムネイルデータが埋め込まれているか、同じ名前の .jpg / .png サイドカーファイルがあることを確認します。
- サムネイルファイルを追加した後、更新を選択します。

Module のコントロールが表示されない

- 設定 > ライセンスを開き、インストールがライセンス認証済みで、その Module がこのアプリで有効になっていることを確認します。
- ライセンスがない、ユーザーが無効にしている、またはライセンス状態を更新中の場合、Module のタブとコントロールは表示されません。
- ライセンス状態の更新後もコントロールが表示されない場合は、ライセンス変更後にアプリを再起動します。

工場出荷時のデフォルト設定に戻す方法

設定ファイルを削除すると、カスタマイズした設定がすべて削除されます。後で復元する可能性がある場合は、先にファイルをバックアップしてください。

1. 設定を開き、設定フォルダーを選択してランタイムのユーザー設定フォルダーを開きます。
2. Model Vista を終了します。
3. 設定フォルダー内のすべての `.json` ファイルを削除します。
4. Model Vista を再度開きます。アプリによってデフォルトから設定ファイルが再作成されます。

デフォルト設定が適用されない

- デフォルトの初期ファイルは、対応するユーザー設定ファイルがまだない場合にのみコピーされます。
- ユーザーの `Settings` フォルダーにある既存ファイルは、`{AppRoot}/DefaultSettings` より優先されます。
- デフォルトから再初期化するには、対応するユーザー設定ファイルをバックアップして削除または名前変更し、アプリを再起動します。
- デフォルトファイルが `{AppRoot}/DefaultSettings` の直下にあり、対応する正確なファイル名を使用していることを確認します。

設定が予期せず元に戻る、またはアップグレードされる

- 新しいフィールドが導入されると、アプリは古い設定ファイルをアップグレードします。
- 無効または欠落したフィールドはデフォルト値に戻ります。
- 一部の設定は、アプリ、カメラ、プリセット、ライブラリ、背景、グラフィックススナップショット、サイドカー、Module の JSON ファイルに分かれています。変更したコントロールに対応するファイルを確認します。
- JSON ファイルを手動で編集する前にバックアップします。