



∞ 動線計画

セッティング・作成 マニュアル

はじめに

「動線計画」をご導入いただきまして、誠にありがとうございます。

これから「動線計画」をご活用いただくにあたり、本紙を参考にいただければ幸いです。

「動線計画」はWEB上でリアルなVR空間を閲覧できるVR制作ソフトです。作成したデータをWEB上にアップロードすることで、デバイスを問わずデータの閲覧が可能となります。

本紙では、『簡単に1棟のVRデータを完成させること』を目的としています。

それでは、本紙に沿って楽しみながら制作していきましょう！

sample1 木の家



<https://anshin-support.shapespark.com/kinoie/>



sample2 明るい家



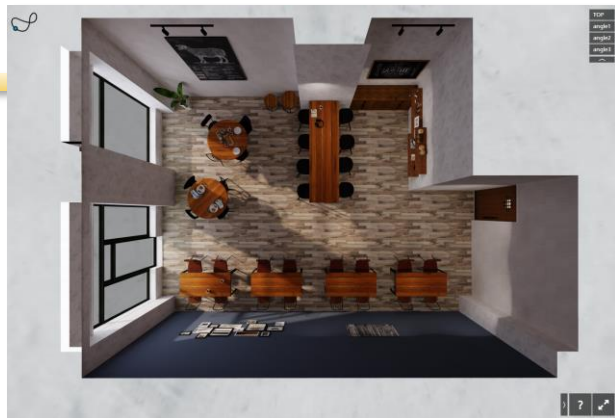
<https://anshin-support.shapespark.com/sample-room02/>



sample3 カフェ



<https://anshin-support.shapespark.com/cafe-plan/>



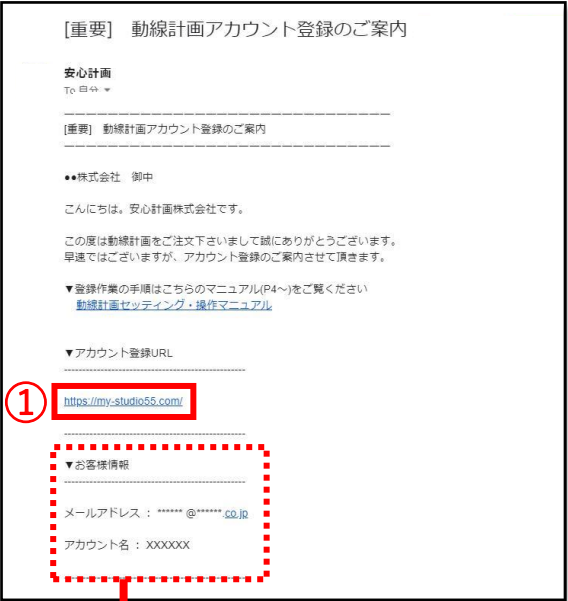
目次

事前準備		
アカウント登録		・・・P4
インストール		・・・P6
1 「動線計画」について		
1-1	画面まわり説明	・・・P8
1-2	画面操作	・・・P9
2 作成手順		
Step1	ウォークインホームでの物件データの準備	・・・P10
Step2	FBXデータのエクスポート	・・・P11
Step3	FBXインポート	・・・P11
Step4	インポートデータのチェック	・・・P12
Step5	アングル登録	・・・P13
Step6	照明設定	・・・P14
Step7	Light probesの配置	・・・P17
Step8	質感調整前の仮Bake(レンダリング)	・・・P17
Step9	質感調整	・・・P18
Step10	Bake(本番)	・・・P20
Step11	明るさ・コントラスト調整	・・・P21
Step12	WEBへアップロード	・・・P21
3 その他の機能		
3-1	背景を設定したい	・・・P22
3-2	階段を登れるようにしたい	・・・P22
3-3	建具にぶつからず通り抜きたい	・・・P22
3-4	シーンの中でWEB画面を表示したい／動画を再生したい	・・・P23
3-5	シーンタイトルや自社名を表示させたい	・・・P24
3-6	シーンに自社ロゴを埋め込みたい	・・・P24
3-7	シーンの右下の「S」マークを消したい	・・・P24
3-8	テクスチャの色替えシミュレーション設定をしたい	・・・P25
3-9	シーン開始時に自動でアングルが切り替わるようにしたい(オートツアー)	・・・P26
3-10	俯瞰アングルの設定したい	・・・P26
3-11	CG画像・パノラマ画像の書き出し	・・・P27
3-12	水マテリアルの表現	・・・P28
3-13	部分的な明るさ／コントラスト調整	・・・P28
3-14	3Dオブジェクトへの動画埋込	・・・P29
3-15	アイコンによるアングル移動	・・・P29
3-16	Javascriptコード埋め込み	・・・P30
3-17	3DミーティングURLの発行および開催方法	・・・P31
4 よくある質問		
4-1	シーン名称を変更したい	・・・P32
4-2	物件データを他の人に渡したい(データのバックアップをしておきたい)	・・・P32
4-3	WEBにアップロードしたシーンが25シーンを超えそう	・・・P32
4-4	シーンデータを自社サーバーで運用したい	・・・P32
5 バージョンアップ		
5-1	バージョンアップ手順	・・・P33
5-2	バージョンアップによる新機能・改善	・・・P33
お問い合わせ		・・・P34

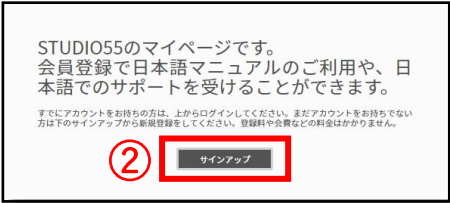
事前準備

アカウント登録

1 【動線計画アカウント登録のご案内】メールの
アカウント登録URLをクリックします。



2 「サインアップ」をクリックします。

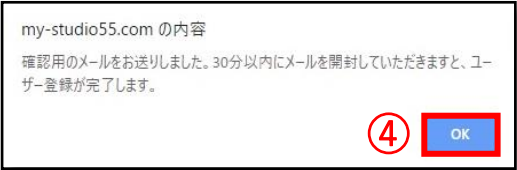


3 必要事項入力後、「登録」をクリックします。

※メールアドレス・アカウント名は
メールに記載されているものをご入力ください。



4 ウィンドウの「OK」をクリックします。



事前準備

アカウント登録

5 【STUDIO55 MY PAGE 確認メール】が届きますので、
30分以内に「こちらを…」をクリックします。

6 “登録完了しました。”のウインドウが出たら、メール
内のURLをクリックします。

7 登録したアカウント名とパスワードを入力し「ログイン」
します。

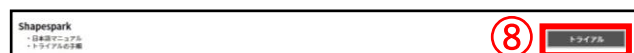
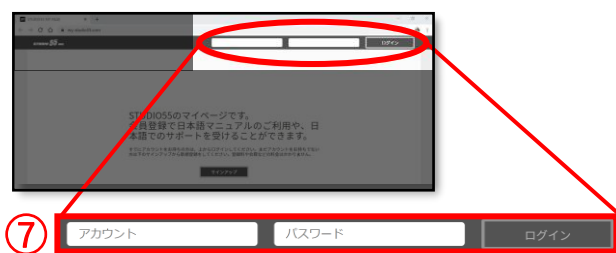
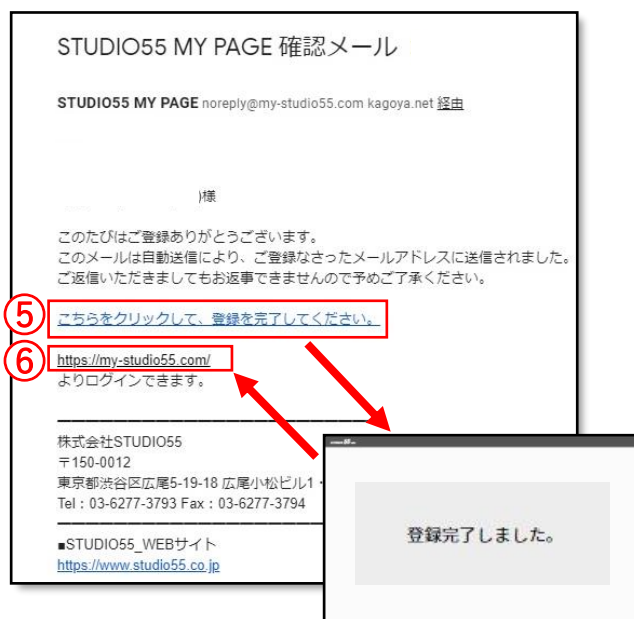
8 「トライアル」をクリック後、アンケートを記入し、

9 送信します。

アカウント登録完了です！

※この段階では無料トライアルアカウントとなります。
(シーンデータを自社サーバーへアップロードする機能を除く、
全ての機能をご利用いただけます。)

ご注文書に記載の**利用開始日より**
自動的に本ライセンスに切り替わります。

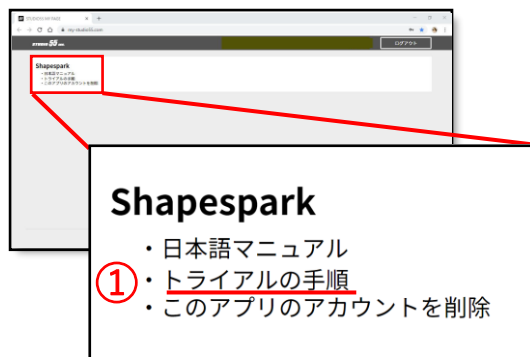


次ページよりインストール作業に移ります

事前準備

インストール

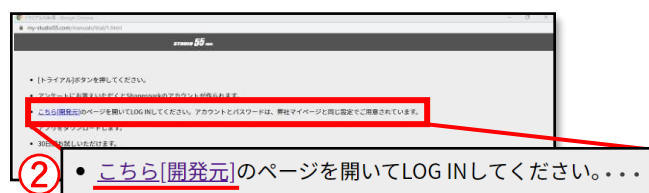
1 ログインページの「トライアルの手順」をクリックします。



ログインページの開き方
【STUDIO55 MY PAGE 確認メール】
のURLからアクセスできます。



2 「こちら[開発元]」をクリックします。



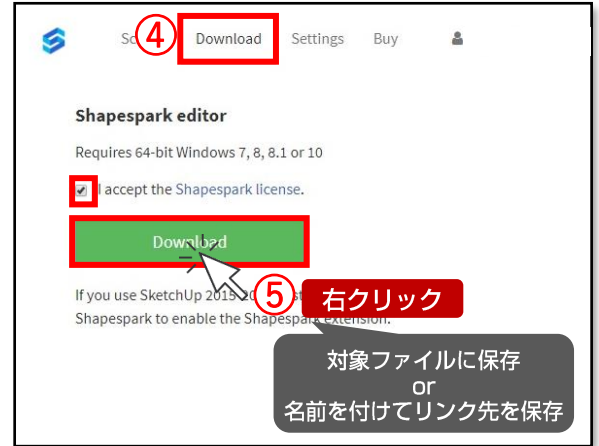
3 アカウント名とパスワードを入力し「Login」をクリックします。



事前準備

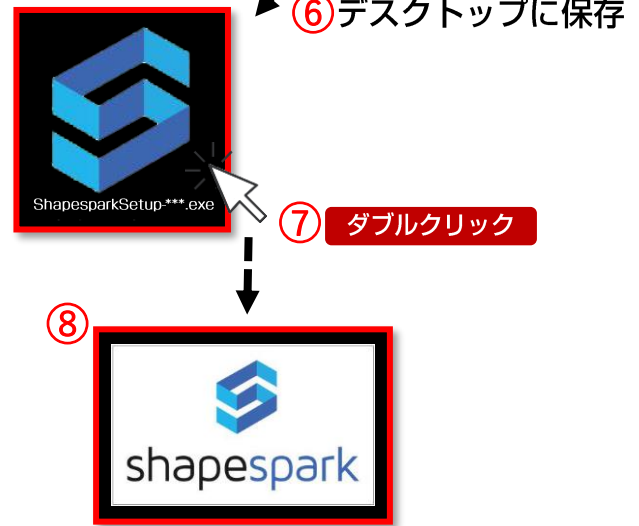
4 画面上部の「Download」をクリックします。

5 「I accept the…」にチェックの上、「Download」ボタンを右クリックし、【対象ファイルに保存】もしくは、【名前を付けてリンク先を保存】をクリックします。



6 保存先を【デスクトップ】に変更しダウンロードします。

7 ダウンロードした【ShapsparkSetup-***.exe】を実行します。



8 「shapspark」のウィンドウが消えたらインストール完了です。その後自動的にソフトが起動します。

9 ソフト起動後、アカウント名とパスワードを入力し「Login」をクリックします。
※ログイン作業は初回のみで、以降は不要です。

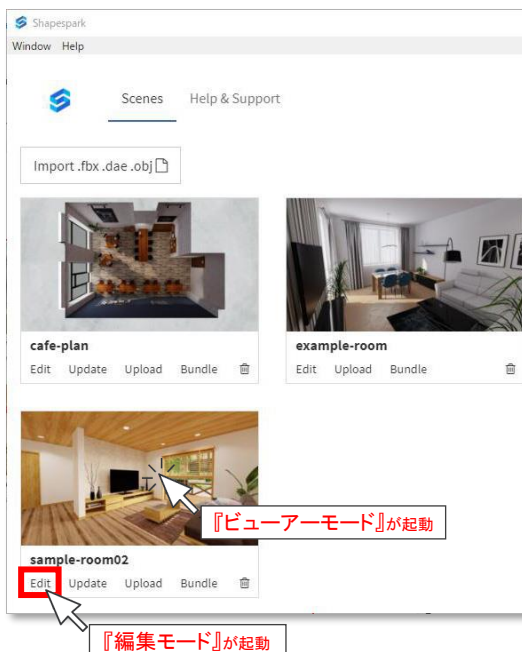


ソフトの起動はデスクトップ上のショートカットより行います。

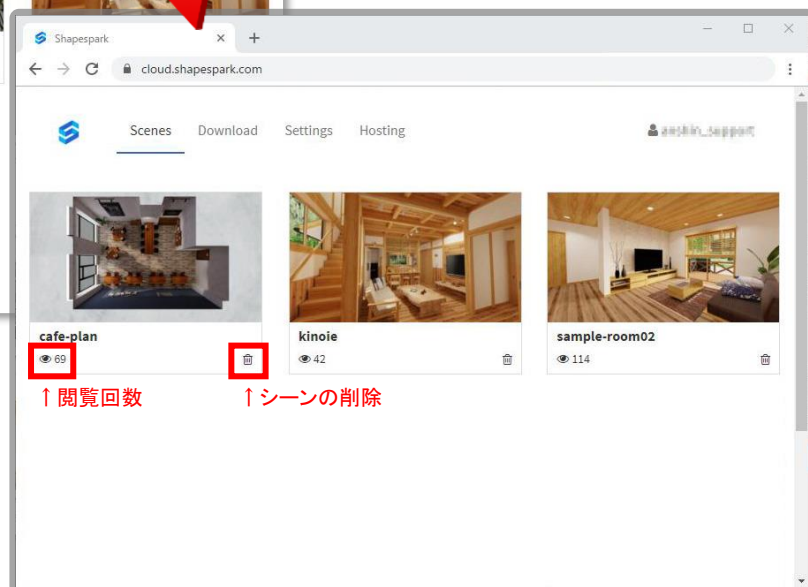
1 「動線計画」について

1-1 画面まわり説明

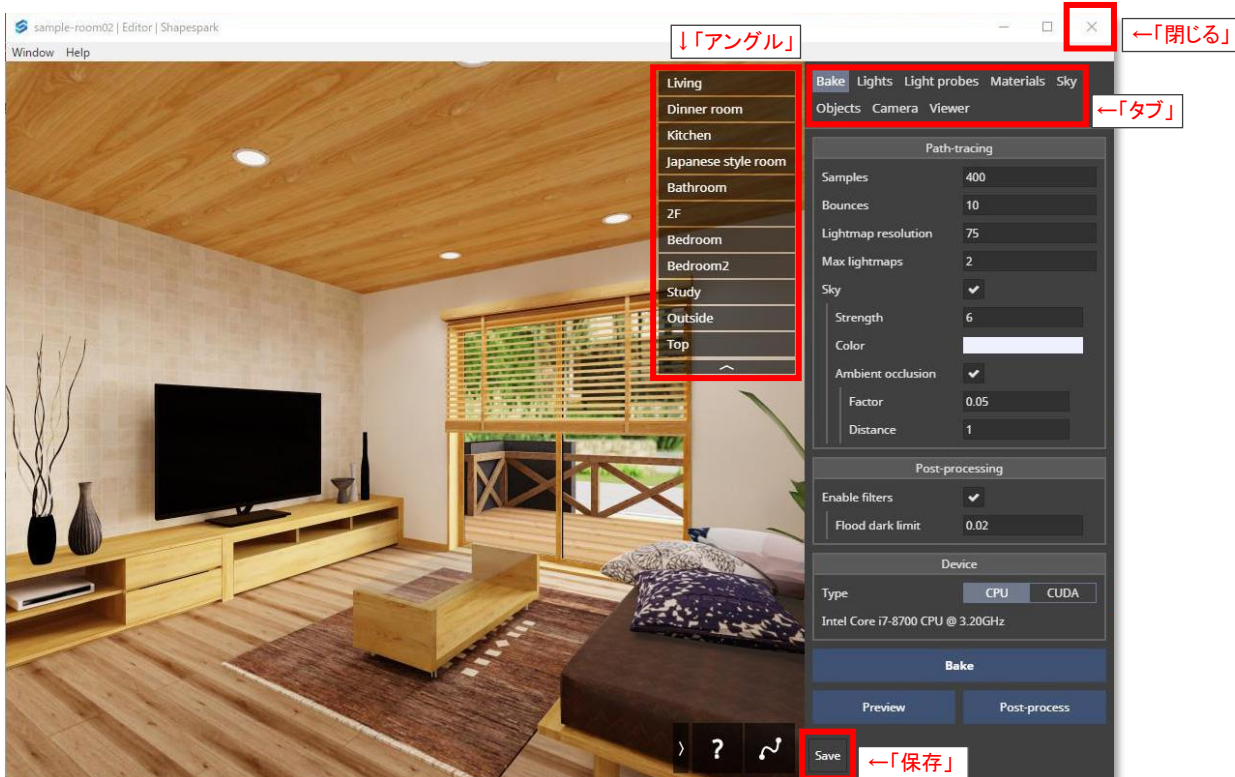
▼ シーンデータ管理画面（ローカルPCソフトの画面）



▼ WEBにアップロード済みのシーンを閲覧画面



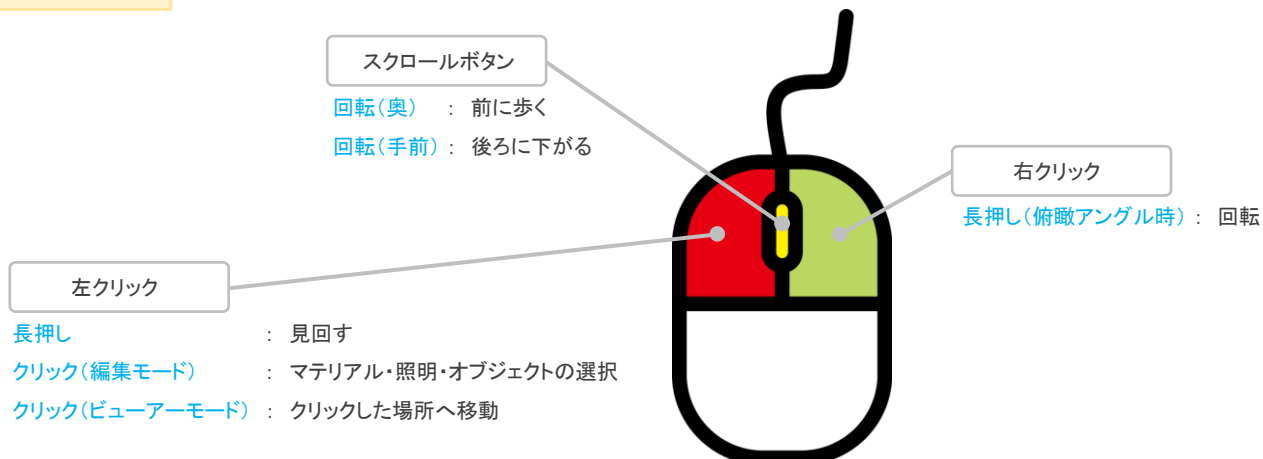
▼ 編集モード画面



1 「動線計画」について

1-2 画面操作

マウス



キーボード



スマートフォン・タブレット



VRモード・ヘッドセット

- しばらく見る : タイマーが起動し、数秒経過すると見ていた場所まで移動する
- VRコントローラーまたはゲームパッドボタンをクリック : 即座に移動する

2 作成手順

ここからは1棟を完成させる流れに沿って説明します



Step1 ウォークインホームでの物件データの準備

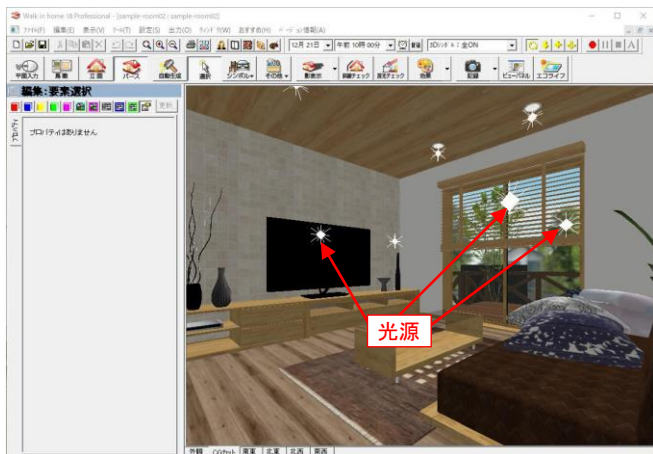
※ 事前にご確認下さい ※

- ウォークインホームで配置した**光源**と**植栽**は「動線計画」に**連動しません**。

光源は「動線計画」のソフト上で再配置を行います。

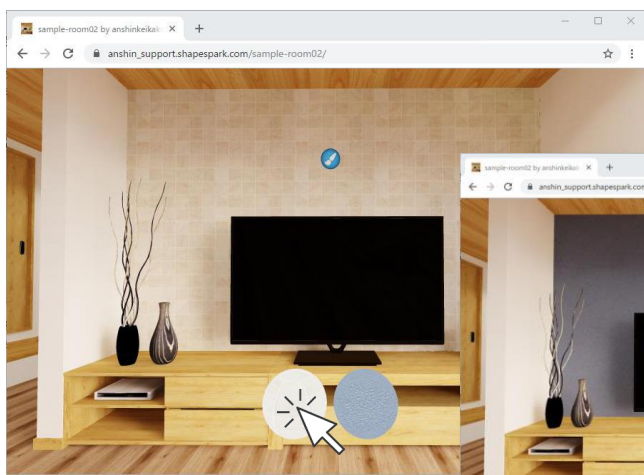
また、植栽を配置したい場合は、**3D部材の植栽**を配置してください。

※すでに配置している光源と植栽を削除する必要はありません。

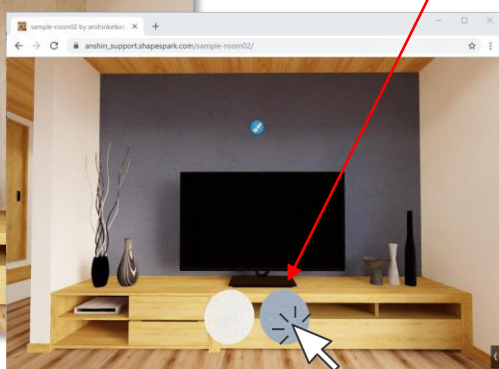


- 「動線計画」で作成したVRシーン上で色替えシミュレーションを行いたい場合は、**色替え候補のテクスチャ**をウォークインホームの物件データ内で使用しておく必要があります。

▼「動線計画」の色替えシミュレーション



この色替え候補のテクスチャをウォークインホームの物件データ内で使用しておく必要があります。



2 作成手順

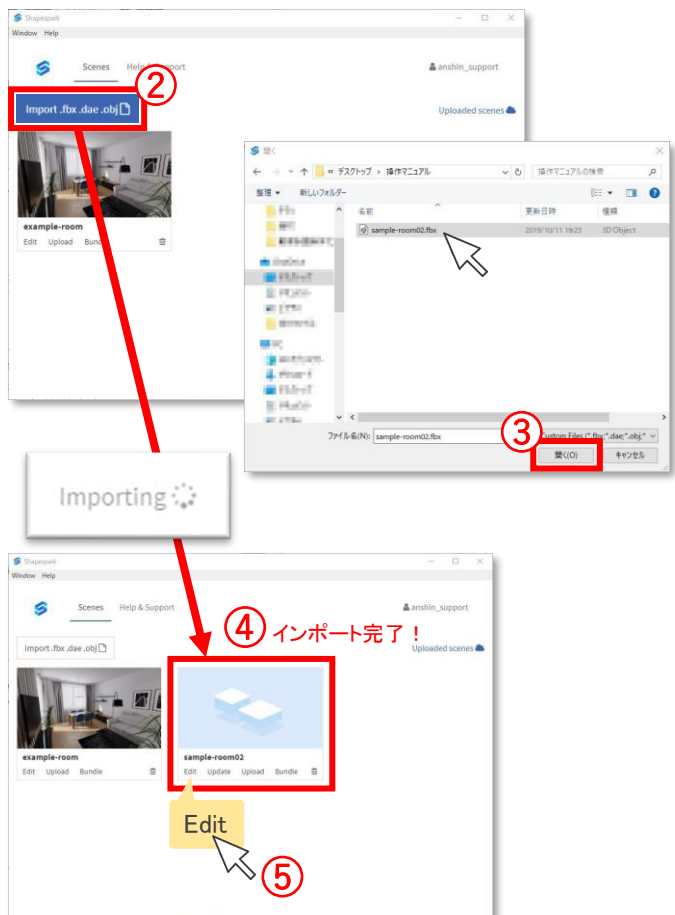
Step2 FBXデータのエクスポート

- ① デスクトップに新しくフォルダを作成します。
※ フォルダ名称は任意で変更してください。
※ 半角カタカナは使用できません。
- ② ウォークインホームの画面より、「ファイル」→「エクスポート」→「エクスポート(各種フォーマット)」を押します。
- ③ 「ファイルの種類」→「FBXファイル」に変更し、
①で作成したフォルダ内に「保存」します。
※ ファイル名は半角英数字を使用してください
- ④ 「室内データを作成する」と「敷地データを作成する」に✓をつけて「保存」を押します。



Step3 FBXインポート

- ① デスクトップの「Shapspark」アイコンをダブルクリックし、ソフトを起動します。
- ② シーンデータ管理画面が開きますので、「Import」ボタンを押します。
- ③ Step2でエクスポートしたFBXデータを選択し、「開く」を押します。
※ファイル名は半角英数字(小文字)しか使用できません
- ④ シーンデータ管理画面にシーンが追加されたら、インポート完了です。
※ 物件の大きさによってはインポートに時間がかかります。
- ⑤ 「Edit」を押して、編集モード画面を立ち上げます。



2 作成手順

Step4 インポートデータのチェック

まずは建物の各部屋を見まわり、テクスチャマッピングやオブジェクトで不備がないかを確認します。

ー なぜチェックが必要なのか

「動線計画」ではテクスチャの回転・サイズ変更／オブジェクトの移動・削除・追加ができません。

インポート後のモデルデータに問題があれば、ウォークインホームにて修正・調整をする必要がありますので、初めにこちらのStepを行うことをおすすめしております。

ー ソフトに慣れてきて移動スピードを上げたい方へ

「Camera」タブ→「Max speed」の数値を上げることで、移動スピードを速くすることができます。

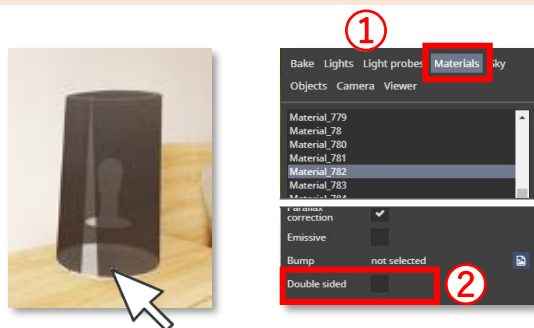
「Max speed」の数値設定は最終VRデータの移動スピードにもなりますので、編集がすべて終わりましたら、初期値(1)に戻すことをおすすめします。

VRに慣れていない方は、移動スピードを早くすると酔う原因にもなりますのでご注意ください！

■ オブジェクトが面割れしている場合

- ① 「Materials」タブを開き、面割れしている面を選択します。
- ② 「Double sided(両面化)」に✓をつけて面が綺麗になればOKです。

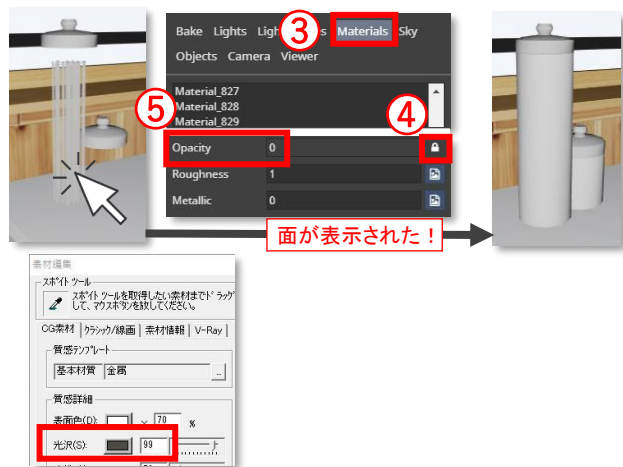
※ 面割れが解消せず、目立って気になる場合はお手数ですがウォークインホームに戻り、オブジェクトを差し替えてください。



■ オブジェクトが透明になっている場合

- ③ 「Materials」タブを開き、透明になっている面を選択します。
- ④ 「Opacity(透明度)」の鍵マークをクリックし、ロックを解除します。
- ⑤ 「Opacity(透明度)」の数値を“1”にしてください。

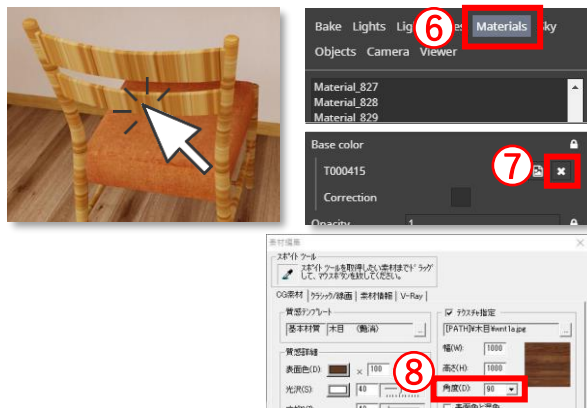
※上記で解消しない場合は、ウォークインホームに戻り、テクスチャの「光沢」を99に変更してください。



■ オブジェクトのマッピングがおかしい

- ⑥ 「Materials」タブを開き、マッピングがおかしい面を選択します。
- ⑦ 「Base color」→「×」よりテクスチャを削除してください。
もしくは
- ⑧ ウォークインホームに戻り、貼り付けているテクスチャの「角度」を0°に変更してください。

※ テクスチャを削除した場合は単色の表現となります。



2 作成手順

Step5 アングル登録

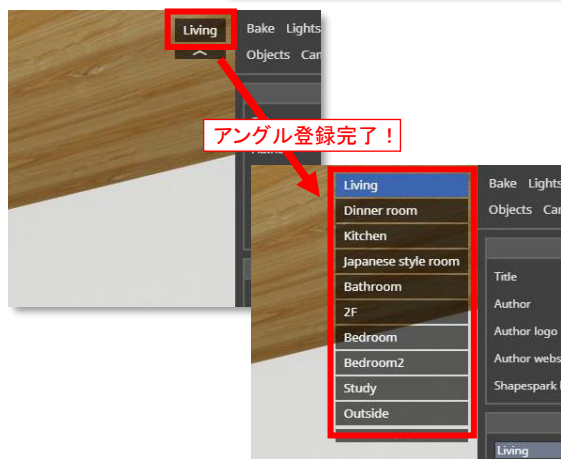
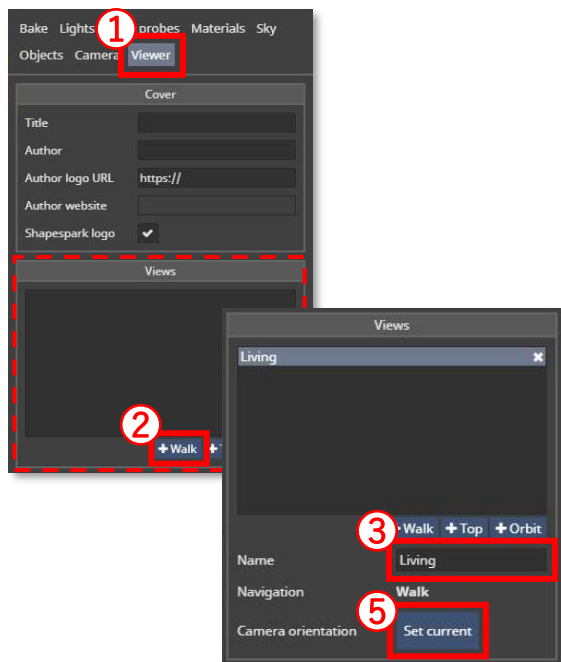
★ POINT ★

※ 最後にアングルを登録することもできるため、こちらのStepは必須ではありません。

しかし、最初にアングルを作っておくと、各部屋への移動が素早くできるため、後々の編集作業を効率的に行うことができます。また、操作に慣れていない方は酔う原因にもなりますので、はじめにアングルを作って作業を進めることをおすすめしております。

- ① 「Viewer」タブを開きます。
- ② 「Views」枠内の「+Walk」を押します。
- ③ 「Name」にアングル名称を入力します。
- ④ 保存したいアングルに画面を調整しましょう。
※ 画面の動かし方はP7をご確認ください。
- ⑤ アングルが整ったら「Set current」を押すことでアングルが保存されます。

※ 同じ手順でその他の部屋のアングルも作成しましょう。
外観のアングルを作成する場合は「+Orbit」を使用しましょう。



- ⑥ アングル設定が終わったら、一旦セーブを行います。

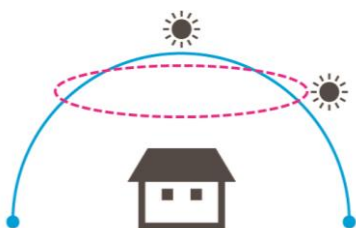


2 作成手順

Step6 照明設定

■ 太陽光の位置設定

- ① 「Lights」タブより、「+Sun」を押します。
- ② 目のアイコンを押すと、太陽がある方向を見ることができます。
※ 初期は建物の真上に太陽が配置されます
- ③ 「Rotation」から太陽の位置を調整します。
※ まずは「Pitch」を-15に変更し、目のアイコンをもう一度押してみよう

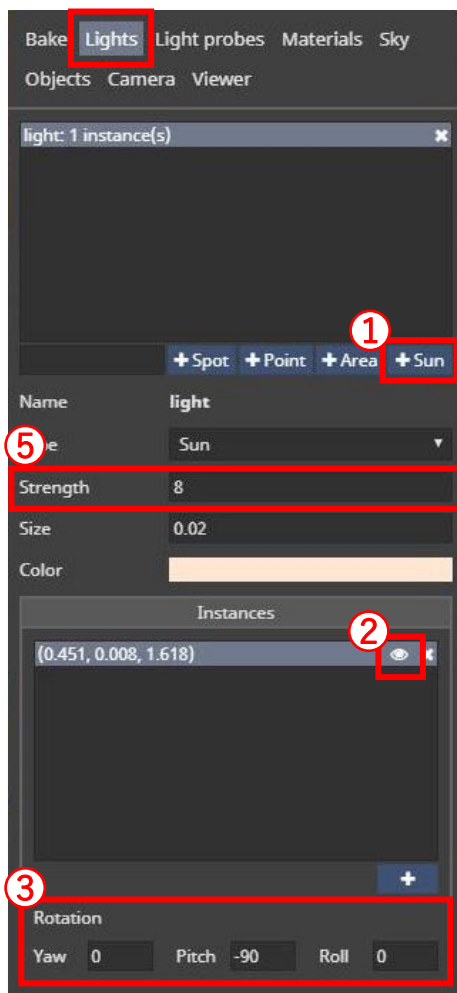


Yaw : 水平方向に動く
Pitch : 垂直方向に動く

- ④ 「Pitch」と「Yaw」の数値を変更 → 目のアイコンを押して位置確認の手順を繰り返し行って調整します。

★ POINT ★

太陽光が室内に差し込むような角度に設定するとGood !
(右下画像参考)

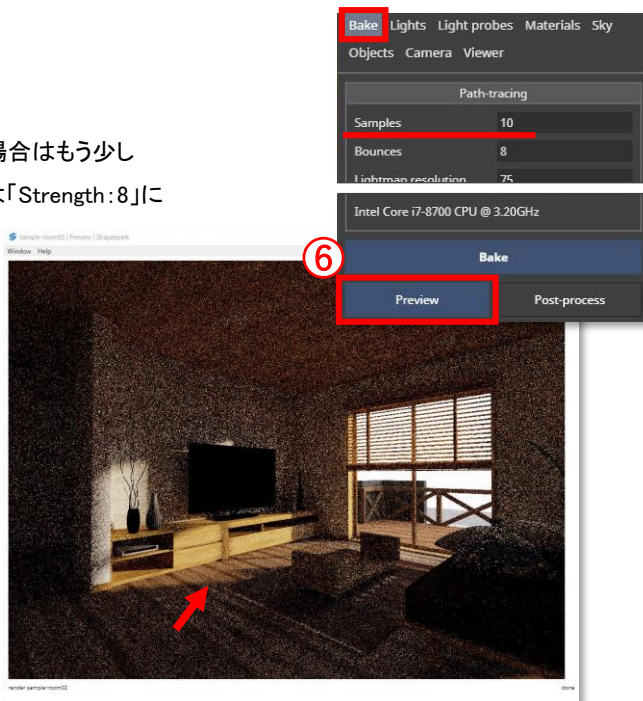


■ 太陽光の強さの設定

- ⑤ 「Strength」から、太陽光の強さを変更できます。
推奨設定は「Strength:6」です。
※ 外観は白飛びしやすいので、屋外用のデータを作成する場合はもう少し低くすることをおすすめします。屋内に限るデータの場合は「Strength:8」にする場合もあります。

■ 太陽光の位置と強さの確認

- ⑥ 「Bake」タブより、「Samples (クオリティ)」を10に変更し、「Preview」を押します。
※ 「Samples」が高い数値のままプレビューを行うと時間がかかります。ここで行うのは太陽光の角度と強さのチェックなので、時間をかけないために低クオリティでプレビューを行います。



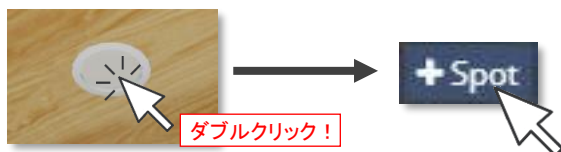
2 作成手順

■ ダウンライト・スポットライトの設定

① 「Lights」タブより、「+Spot」を押すと光源が生成されます。

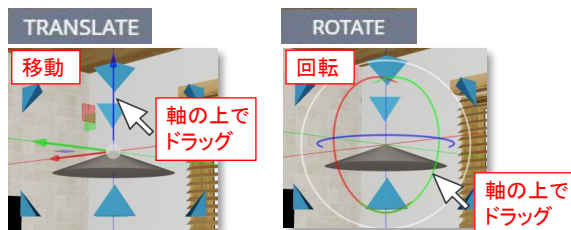
★ 配置のコツ ★

光源は今見ている視点の場所(座標)に生成されます。
配置したいダウンライト(照明器具)をダブルクリックして
照明器具直下に視点を移動させてから「+Spot」を押すこと
で楽に配置ができます。



② 光源の移動を行います。画面中央下の「TRANSLATE」を押すと、青・赤・緑の軸が表示されます。軸の上でドラッグし、移動・回転調整を行います。

※ 「Position」と「Rotation」から数値移動も可能です

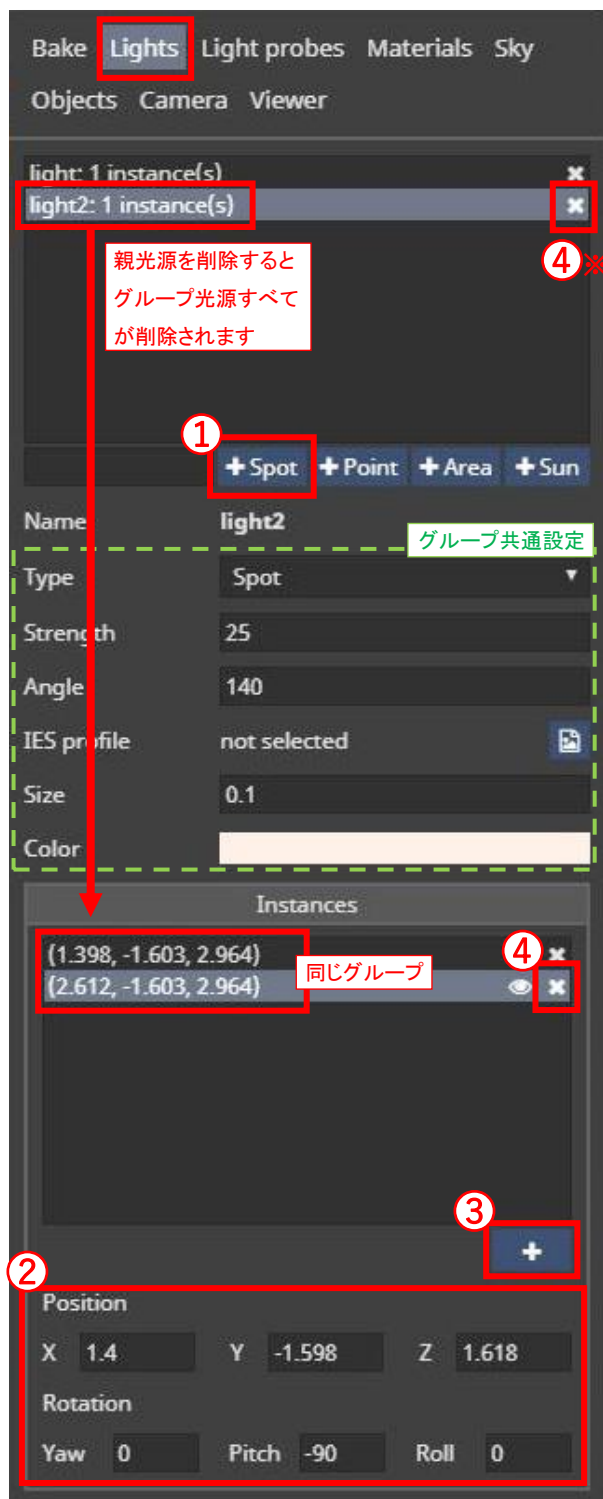


③ ダウンライトが並んでいる場合や、同じ部屋にあるダウンライトの場合は、光源のグループ生成をすることをおすすめします。光源を1つ生成後、「+」を押すことで、同じグループとして光源を生成することができます。



④ 光源を削除する場合は、「×」を押します。

※ 親光源を削除した場合、グループ光源すべてが削除されますのでご注意ください。



★ グループのメリット ★

グループ光源は、以下の設定が共通となります。
変更・調整が楽になります。

- ・ Strength(強さ)
- ・ Angle(角度・広がり)
- ・ Size(大きさ)
- ・ Collar(色)

2 作成手順

参考までに…

■ 光源の強さ(Strenght) 設定値

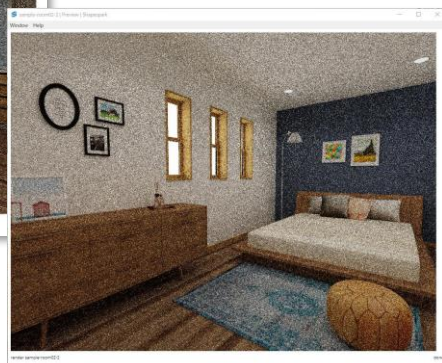
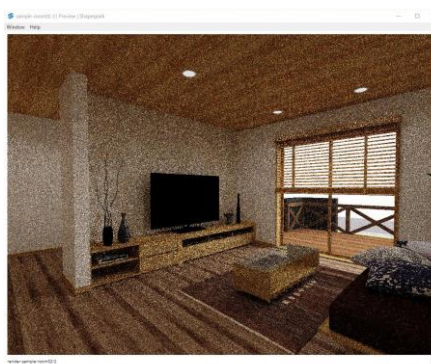
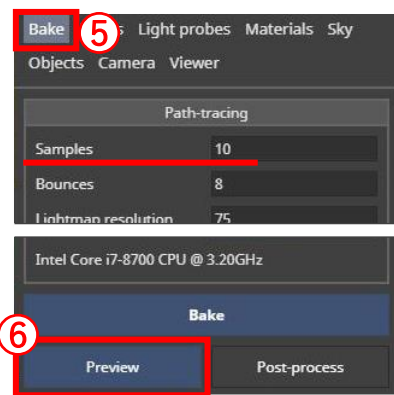


※ 窓の量(太陽光の量)によっても変わってきますので、あくまで参考としてください。
本紙で掲載しているサンプルデータに関しては、ダウンライトは「**Strenght:15**」で作成しております。

■ 各部屋の明るさチェック

- ⑤ 「Bake」タブより、「Samples (クオリティ)」を10に変更し、「Preview」を押します。

※ 「Samples」が高い数値のままプレビューを行うと時間がかかります。ここで行うのは部屋の明るさチェックなので、時間をかけないために低クオリティでプレビューを行います。



★ POINT ★

ここでは**全部屋(各場所)で明るさが均一かどうか**を確認してください。

シーン全体の明るさ調整は最後まで可能ですので、部屋(場所)ごとの明るさに大きな差が無ければOKです。

※ 各部屋(場所)で「Preview」を実行するのは少し面倒ですが、最後に修正箇所気づくと、大幅な時間ロスとなりますので、ここでしっかりチェックしましょう！

部分的に暗い場所がある場合の調整方法は次ページに記載します。

部分的な明るさの調整が不要な場合は飛ばしてもOKです。

2 作成手順

■ 部分的に暗い場所がある場合

「+Point」光源を配置します。(光源の配置方法はP15を参照)

↓ 窓がある部屋の場合



⇒ 窓の近くにPOINT光源を配置しましょう。
窓の近くの光が強くなるので自然に見えます。

↓ 窓が無い部屋の場合



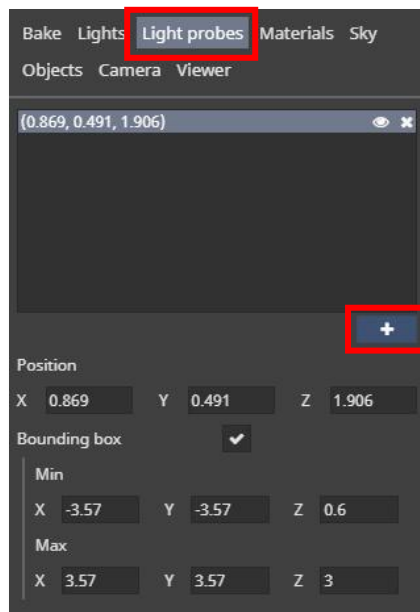
⇒ 部屋の中央に配置しましょう。
部屋全体が明るくなります。

Step7 Light probesの配置

Light probes(銀の玉)を配置することでエリア内の質感・反射が正常に映されます。各部屋の中央付近に1つ設置されていればOKです。

★ポイント★

光源の配置と同じように「+」を押すと、今いる視点に「Light probes」が生成されます。部屋の中央付近に視点を移動し、「+」を押しましょう。

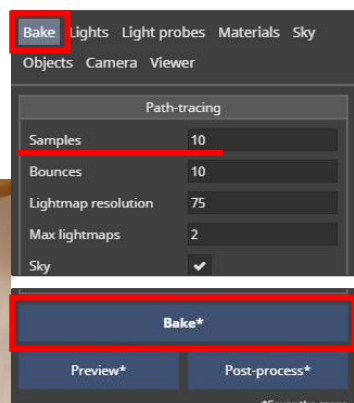


Step8 質感調整前の仮Bake(レンダリング)

質感調整前に「Bake(レンダリング)」をすることで、リアルタイムにマテリアルの質感を確認しながら、調整することができます。

仮のレンダリングのため「Samples(クオリティ)」は10に設定し「Bake」を行いましょう。

※ 仮Bake終了後、部屋に黒いモヤがかかりますが、最終レンダリングで綺麗になります。



2 作成手順

Step9 質感調整


① 「Materials」タブを開きます。



② 質感を調整したい面を選択します。



選択すると一瞬青くなる

③ 以下の項目より調整を行います。

* Base collar ※変更時はロック解除  が必要

-   : テクスチャの変更・削除
- Correction : 色味、明暗調整
- Solid : 単色設定

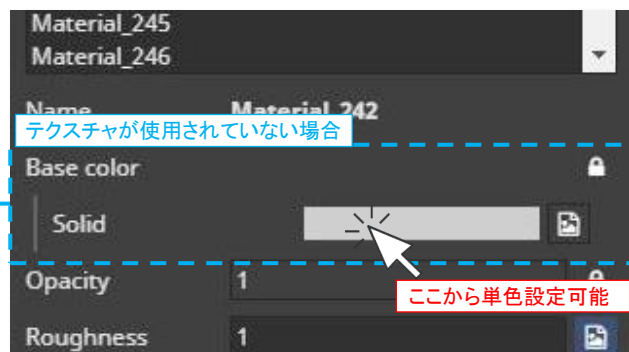
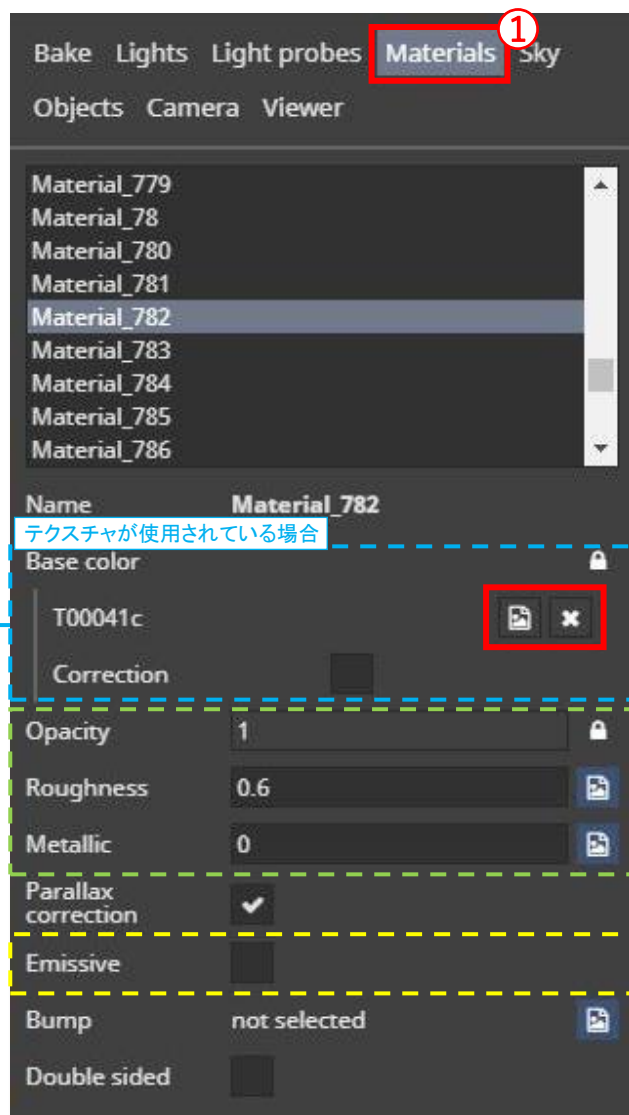
* Opacity : 不透明度 (1:不透明)

* Roughness : マット度 (1:マット)

* Metallic : メタリック (1:金属)

* Emissive : 発光色

※照明器具の表面に✓をつけると発光します



《もっと質感をこだわる方へ》

* Bump : グレースケール画像を設定し凹凸を強調

※「Roughness」/「Metallic」についてもグレースケール画像の設定が可能です。

★ 参考の設定値集を次ページでご紹介します ★

2 作成手順

《参考となる質感設定値集》

★ POINT ★

すべての面の質感調整をすると時間がかかります。

マテリアルの面積が大きいものや、反射・艶があるものを調整するだけでも十分です。

■ 床(木目)

Opacity(不透明度) : 1
Roughness(マット度) : 0.6
Metalic : 0



■ 鏡

Opacity(不透明度) : 1
Roughness(マット度) : 0
Metalic : 1
(Solid : 白)



■ ガラス(コップなどの強反射)

Opacity(不透明度) : 0.1~0.3
Roughness(マット度) : 0.1
Metalic : 1
(Solid : 白)



■ すりガラス

Opacity(不透明度) : 0.7
Roughness(マット度) : 0
Metalic : 0.5
(Solid : 白)



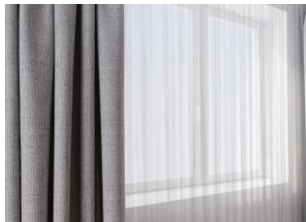
■ プラスチック(透明パネル)

Opacity(不透明度) : 0.1
Roughness(マット度) : 0
Metalic : 0
(Solid : 黒)



■ 布製品

Opacity(不透明度) : 1
Roughness(マット度) : 1
Metalic : 0

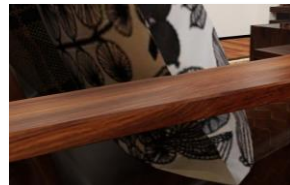


■ レースカーテン

Opacity(不透明度) : 0.4
Roughness(マット度) : 1
Metalic : 0

■ 木目(艶)

Opacity(不透明度) : 1
Roughness(マット度) : 0.4
Metalic : 0



■ 金属

Opacity(不透明度) : 1
Roughness(マット度) : 0
Metalic : 1



■ アルミ・ステンレス

Opacity(不透明度) : 1
Roughness(マット度) : 0.2
Metalic : 0.4



■ 陶器(艶多)

Opacity(不透明度) : 1
Roughness(マット度) : 0
Metalic : 0



■ 陶器(艶少)

Opacity(不透明度) : 1
Roughness(マット度) : 0.3
Metalic : 0



☆ココで使える : トイレ、浴槽、洗面台、冷蔵庫 等

■ 革

Opacity(不透明度) : 1
Roughness(マット度) : 0.6
Metalic : 0



■ 大理石・タイル

Opacity(不透明度) : 1
Roughness(マット度) : 0.05
Metalic : 0



■ テレビ

Opacity(不透明度) : 1
Roughness(マット度) : 0.3
Metalic : 0



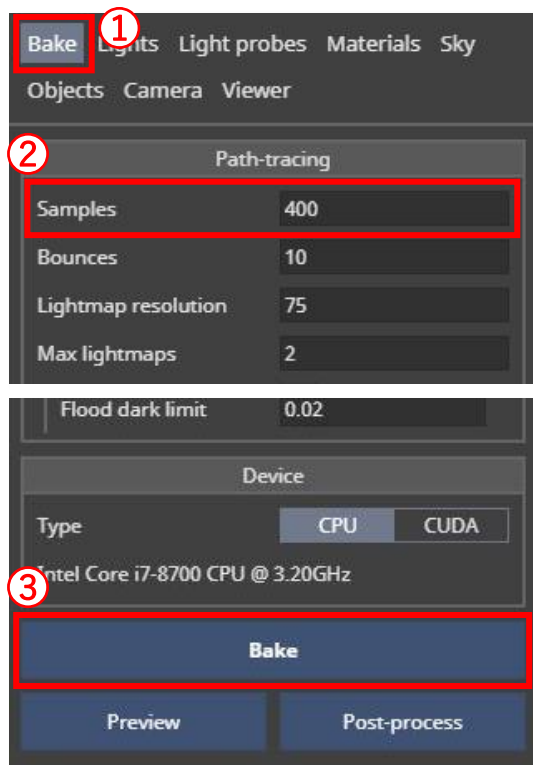
2 作成手順

Step10 Bake(本番)

- ① 「Bake」タブを開きます。
- ② 「Samples(クオリティ)」値を変更します。
100 : 高プレビュー
300~400 : 標準
800 : 高品質
※ Samples値が高い程、処理に時間がかかります。

本紙(P2)に掲載しているサンプルデータは「Samples: 400」でBake処理を行っています。

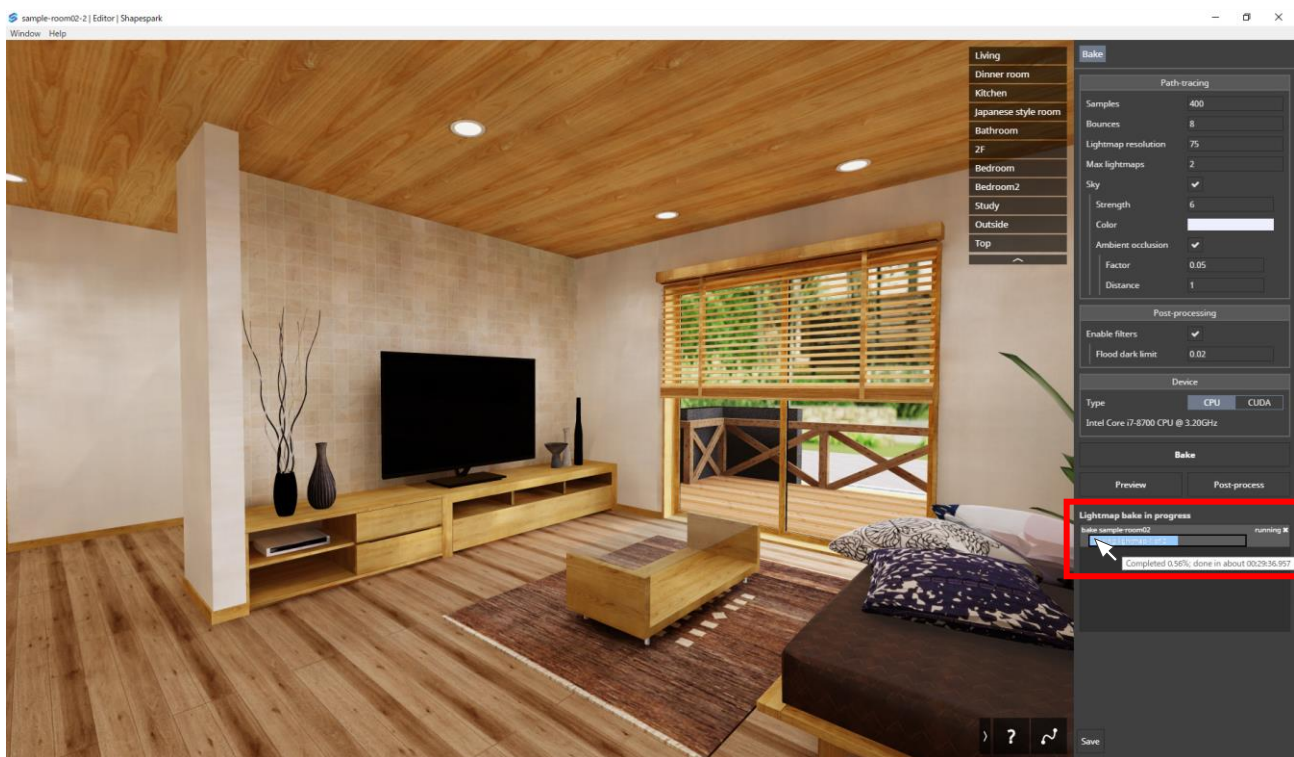
- ③ 「Bake」を押します。



■ Bake時間の確認方法

右下のバーにマウスを当てるとおおよそのBake処理画面が表示されます。終了するまでお待ちください。

※ Bake処理中はソフト画面を最小化してもOKです。



2 作成手順

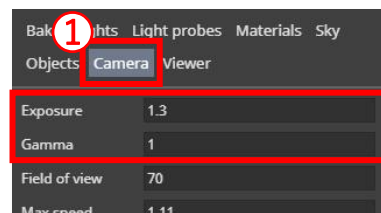
Step11 明るさ・コントラスト調整

- ① 「Camera」タブから明るさ・ガンマ値を微調整します。

Exposure : 明るさ

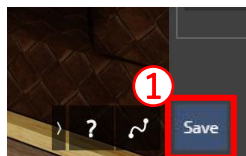
Gamma : ガンマ値

必須ではないので、不要であれば次のステップへ進んでください。



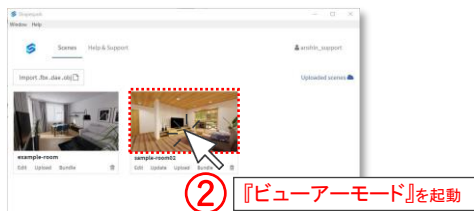
Step12 WEBへアップロード

- ① すべての編集が完了したら「Save」を押し、編集画面を閉じ、シーンデータ管理画面に戻ります。



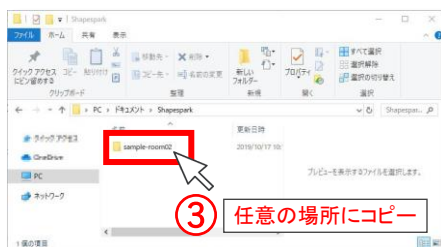
- ② WEBへアップロードする前に、一度ビューアーモードで確認しましょう。

※ 修正が必要な部分があれば、「Edit」を押して再調整を行います。



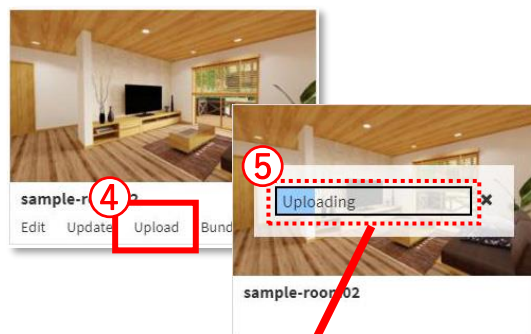
～ アップロード前にシーンデータのバックアップを行います ～

- ③ 「ドキュメント」フォルダー→「Shapspark」フォルダ内にシーンデータ名のフォルダがありますので、任意の場所にコピーをとっておきます。



～ アップロードを行います ～

- ④ シーン管理画面より、アップロードするシーンの「Upload」を押します。

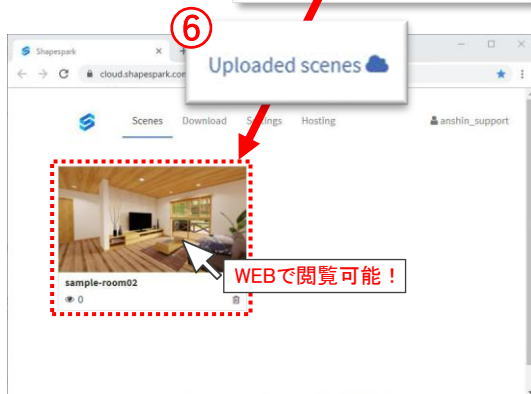


- ⑤ バーが進行している間はアップロード中なので待ちます。

- ⑥ アップロードが完了したら、「Update scenes」を押します。

- ⑦ WEBのシーナー覧画面にVRシーンが追加されます。

※ データ完成後は③で作成したバックアップデータを削除していただいてOKです。



URLをコピーしてLINEやメールで共有したり、WEBに掲載し活用ください！

3 その他の機能

※ こちらの「3 その他の機能」については、いつ設定をしてもOKです。(再Bakeなどは不要です)。
シーン編集後は、再度「Upload」をすることでWEBのシーンデータも更新されます。

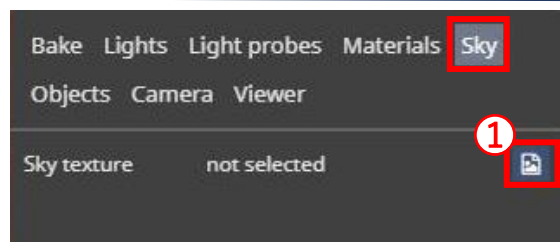
3-1 背景を設定したい

- ① 「Sky」タブ→「Sky texture」より背景画像を設定します。

※ 背景画像にはパノラマ画像をご準備ください。

ウォークインホームの

背景画像のダウンロードは[こちら](#)



3-2 階段を登れるようにしたい

- ① 「Camera」タブ→「Auto climb」に✓をつけます。

- ② 次に「Objects」タブを開きます。

- ③ 線画の画面に切り替わりますので、階段の踏面を選択します。

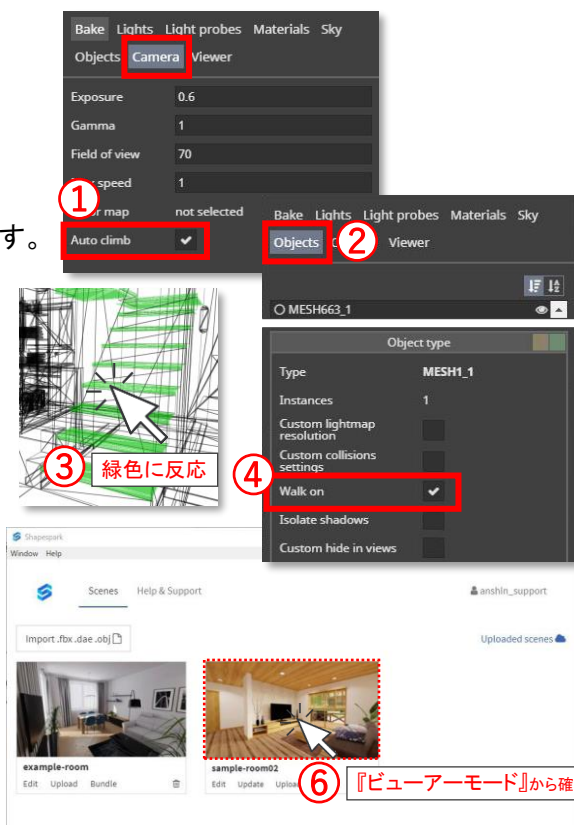
- ④ 「Walk on」に✓をつける。

※同様に「床」についても「Walk on」に✓をつけましょう

～ 確認方法 ～

- ⑤ 「Save」をして、編集画面を閉じます。

- ⑥ シーンデータ管理画面より、ビューアーモードを起動し、
階段を登れるか確認しましょう。



3-3 建具にぶつからず通り抜きたい

- ① 「Objects」タブを開きます。

- ② 線画の画面に切り替わりますので、建具面を選択
後「Custom collisions settings」と「Disable collisions」
に✓をつけます。

1つの建具を選択すると、すべての建具が選択されますので、
1度行えば全ての建具に設定が反映されます。



※ 確認方法は「3-2 階段を登れるようにしたい」と同じ

3 その他の機能

※ こちらの「3 その他の機能」については、いつ設定をしてもOKです。(再Bakeなどは不要です)。シーン編集後は、再度「Upload」をすることでWEBのシーンデータも更新されます。

3-4 シーンの中でWEB画面を表示したい／動画を再生したい

VRシーン上のマーク(丸いアイコン)を押したときに、画面上にWEBページを表示させたり、動画を再生することができます。

※ 表示させるWEBページ側の作りによって、正常に動作しない場合があります。その場合は②において「Extension」→「Open URL」を使用してください。

- ① 「Viewer」タブ→「Extensions」枠内の「+」を押します。
- ② 「Extension」→「HTML label」にし、「Name」に任意の名称を入力します。
※ 名称は何でも構いませんが、管理しやすい(分かりやすい)名称に設定することをおすすめします。
- ③ 「Anchor」の「+」を押します。
- ④ 次にマークを置きたい場所をクリックすることで、配置位置が決定されます。その他マークのデザイン、大きさ、色、透明度などを変更し、「OK」を押します。
- ⑤ 「Content」欄に下記の文字列を入力します。

■ WEBページを表示させる場合

```
<iframe src="表示したいURL" width="600" height="400"
frameborder="0" style="border:0" allowfullscreen></iframe>
```

※ widthとheightで表示させるフレームの幅と高さを調整できます。

■ 動画を再生する場合 (Youtube埋込編)

《方法1》

Youtube動画の上で右クリック→「埋め込みコードをコピー」を押し、
⑤「Content」欄にペーストしましょう。

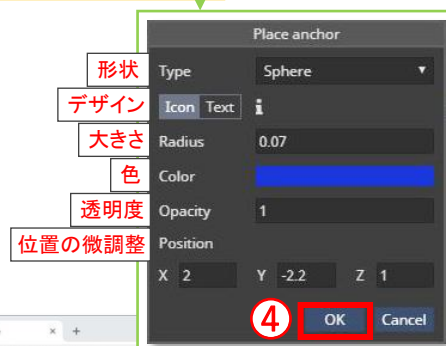
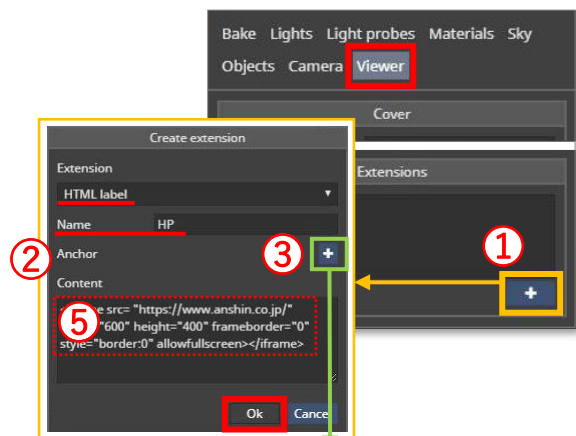
《方法2》

Youtube動画のURLのID(11桁)部分を、埋め込みコード内に貼り付けた後、埋め込みコード全体を⑤「Content」欄にペーストしましょう。

【Youtube動画URL】 [https://www.youtube.com/embed/ID\(11桁\)](https://www.youtube.com/embed/ID(11桁))

```
【埋め込みコード】 <iframe width="640" height="360"
src="https://www.youtube.com/embed/ID(11桁)" frameborder="0"
allow="accelerometer; autoplay; encrypted-media; gyroscope; picture-in-picture" allowfullscreen></iframe>
```

※ widthとheightで表示させるフレームの幅と高さを調整できます。



3 その他の機能

※ こちらの「3 その他の機能」については、いつ設定をしてもOKです。（再Bakeなどは不要です）。
シーン編集後は、再度「Upload」をすることでWEBのシーンデータも更新されます。

3-5 シーンタイトルや自社名を表示させたい

シーン開始時に画面左上にシーンタイトルと自社名（作成者）を表示することができます。

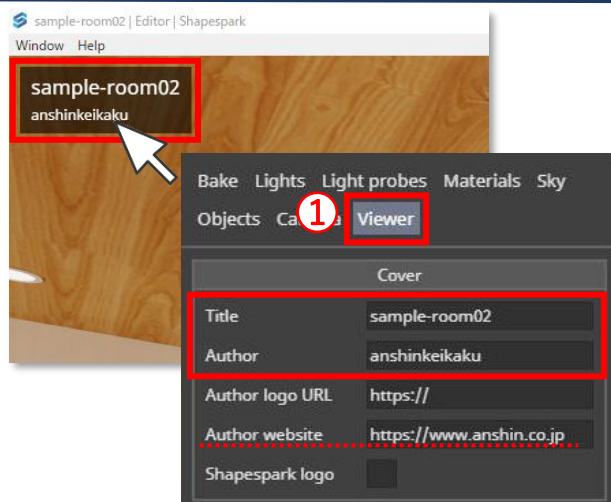
① 「Viewer」タブより設定します。

Title : タイトル

Author : 自社名（作成者）

★ポイント★

「Author website」にURLを入力しておくと、
「Author」をクリックした時に、URL先にリンクが飛びます。



3-6 シーンに自社ロゴを埋め込みたい

ロゴ画像をサーバーにアップしておく必要があります。
システム担当者にご確認ください。

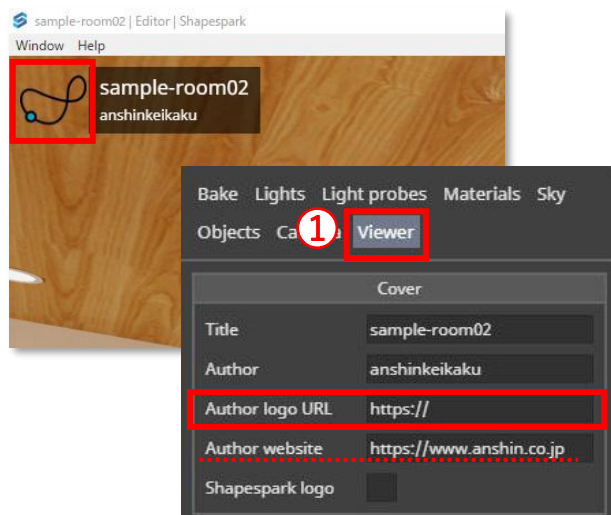
※下記のようなパスを準備する必要があります。

<https://~~~~~~/logo.png>

① 「Viewer」タブ→「Author logo URL」にロゴ画像のパスを入力します。

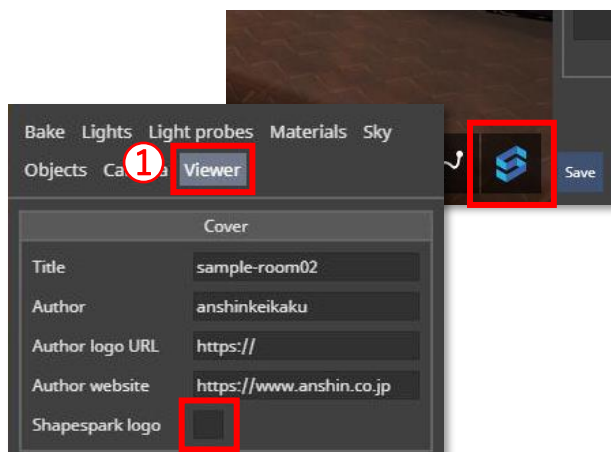
★ポイント★

「Author website」にURLを入力しておくと、
「Author」をクリックした時に、URL先にリンクが飛びます。



3-7 シーンの右下の「S」マークを消したい

① 「Viewer」タブ→「Shapspark logo」の✓を外します。

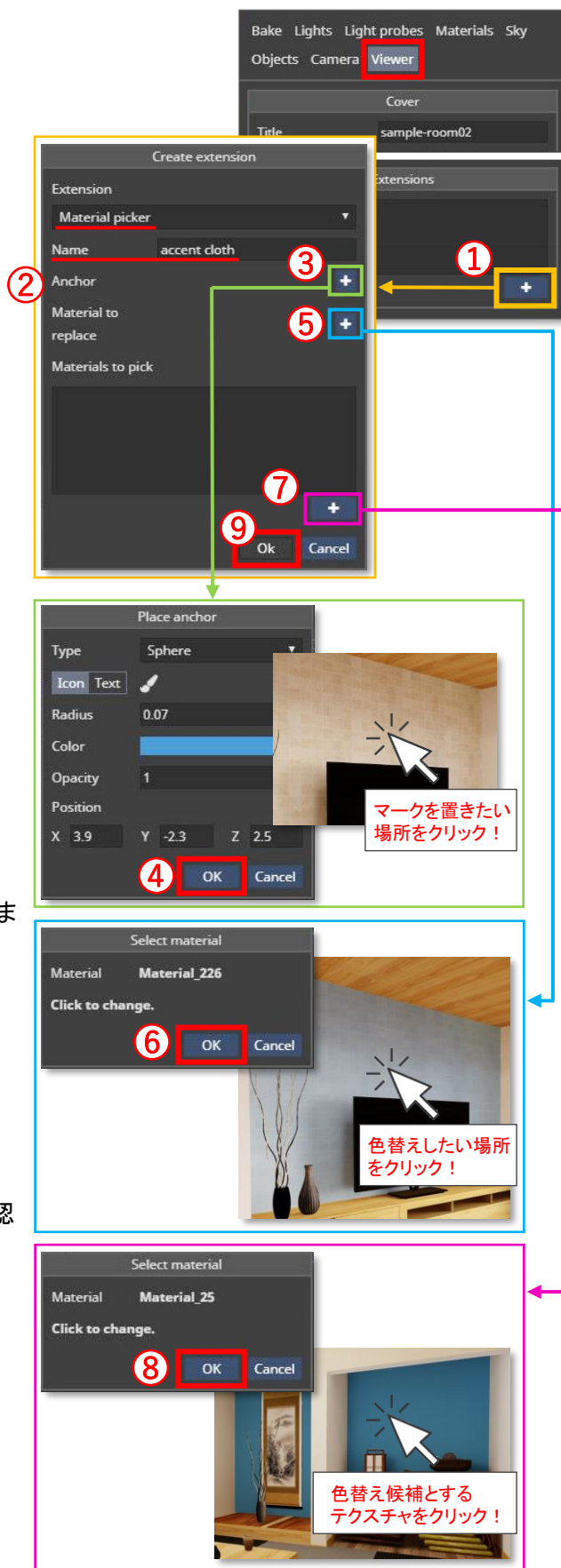


3 その他の機能

※ こちらの「3 その他の機能」については、いつ設定をしてもOKです。(再Bakeなどは不要です)。
シーン編集後は、再度「Upload」をすることでWEBのシーンデータも更新されます。

3-8 テクスチャの色替えシミュレーション設定をしたい

- ① 「Viewer」タブ→「Extensions」の「+」を押します。
- ② 「Material picker」を選択し、「Name」に任意の名称を入力します。
※ 名称は何でも構いませんが、管理しやすい(分かりやすい)名称に設定することをおすすめします。
- ③ 「Anchor」→「+」を押します。
- ④ 次に、マークを置きたい場所をクリックします。その他マークのデザイン、大きさ、色、透明度などを変更し、「OK」を押します。
- ⑤ 「Material to replace」→「+」を押します。
- ⑥ 色替えしたい場所を選択し、「OK」を押します。
(この時一瞬青色に反応します)
- ⑦ 「Material to pick」→「+」を押します。
- ⑧ 色替え候補とするテクスチャをクリックし、「OK」を押します。(この時一瞬青色に反応します)
※ 色替え候補とするテクスチャが複数ある場合は、⑦～⑧の手順を行ってください。
- ⑨ 最後に「OK」押し、設定完了です。
- ⑩ 色替えシミュレーションが正常に設定されているか確認しましょう。



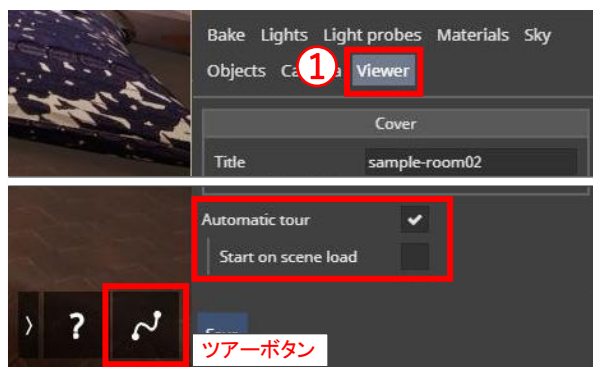
3 その他の機能

※ こちらの「3 その他の機能」については、いつ設定をしてもOKです。(再Bakeなどは不要です)。
シーン編集後は、再度「Upload」をすることでWEBのシーンデータも更新されます。

3-9 シーン開始時に自動でアングルが切り替わるようにしたい(オートツアー)

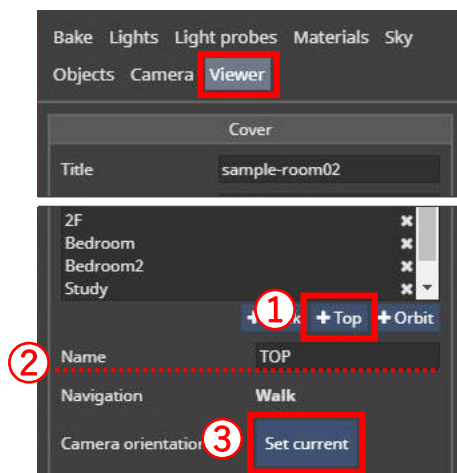
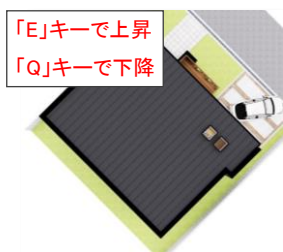
※複数のアングルがある時に使用できる機能です。

- ① 「Viewer」タブ→「Automatic tour」に✓をつけると、ツアーボタンがシーンの右下に追加されます。ツアーボタンをクリックすると、自動ツアーが始まります。
※ 「Start on scene load」に✓をつけると、シーン開始時に自動ツアーが開始される設定となります。



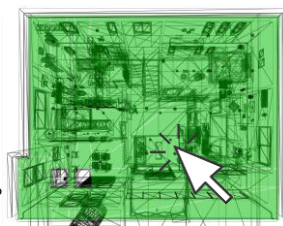
3-10 俯瞰アングルの設定をしたい

- ① 「Viewer」タブより、「Views」枠内の「+Top」を押します。
- ② 「Name」にアングル名称を入力します。
- ③ 真上から見るアングルに切り替わりますので、高さ・位置を調整し「Set current」を押します。

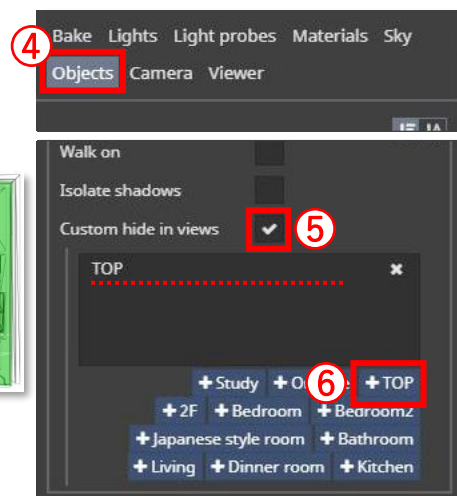


次に俯瞰アングルで不要なもの(屋根やダウンライト)を非表示にします。

- ④ 「Objects」タブを開きます。
- ⑤ 線画の画面に切り替わりますので、非表示にしたいものを選択し、「Custom hide in views」に✓をつけます。



- ⑥ 次に②で作成した俯瞰アングルを選択します。



非表示にしたいオブジェクトすべてに対して⑤～⑥の作業を行います。

★注意★

2階建て住宅の場合は、2階の俯瞰のみしか作成できません。

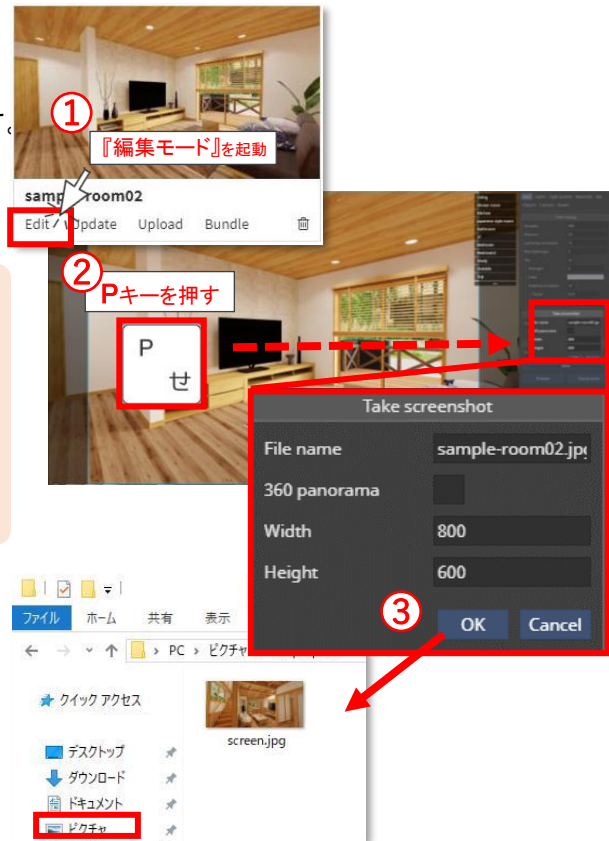
3 その他の機能

3-11 CG画像・パノラマ画像を書き出し

編集モード画面の場合

- ① 「Edit」タブをクリックし編集モード画面を開きます。
- ② 画像出力したい場所に移動・調整後、「Pキー」を押します。
- ③ 画像サイズ等の設定後「OK」をクリックします。

- ・File name: 画像ファイルの名称
- ・360 panorama: パノラマ画像の出力をしたい場合は✓
- ・Width: 幅(ピクセル)
- ・Height: 高さ(ピクセル)



画像はPCの「ピクチャ」→「Shapspark」内に出力されます。

閲覧モード画面(ローカル・WEB)の場合

※閲覧モード時の書き出しでは、画像サイズ調整不可です。

- ① ローカルの「ビューアーモード」もしくはWEBにアップロードしたデータ(URL)を開きます。



- ② 画像出力したい場所に移動・調整後、書き出します。

- ・CG画像: 「Pキー」を押す
- ・パノラマ画像: 「Shiftキー」+「Pキー」を押す



3 その他の機能

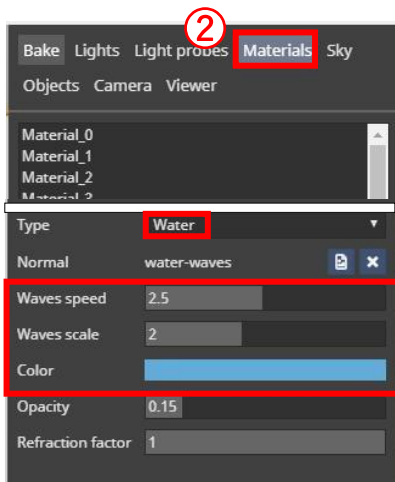
3-12 水マテリアルの表現

こちらの機能では水が波打つ表現ができます。

① 表現したい面をクリックします。



② 「Material」タブを開きます



③ 「Type」をWaterにし、波打つ速度・大きさ、色を調整します。

Waves speed : 波打つ速度

Waves scale : 波の大きさ

Waves scale : 色

3-13 部分的な明るさ／コントラスト調整

全体的な明るさ・コントラスト調整とは別に、部分的な調整が可能になりました。

(インテリアとエクステリアの明るさの差を調整する際などに使えます)

① 「Camera」タブをクリックします。

② 「Camera volumes」内の「Cube」or「Sphere」をクリックすると青い枠が生成されます。

③ 必要に応じて、青い枠の位置、向き、大きさを調整してください。

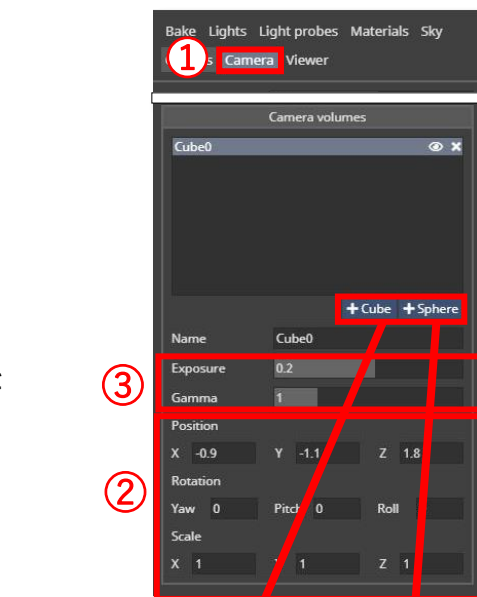
Position : 回転

Rotation : 大きさ

Scale : 位置

④ 「Exposure」(明るさ)、「Gamma」(ガンマ値)で調整します。

※青く囲まれた範囲に入ると明るさが適用されます。



3 その他の機能

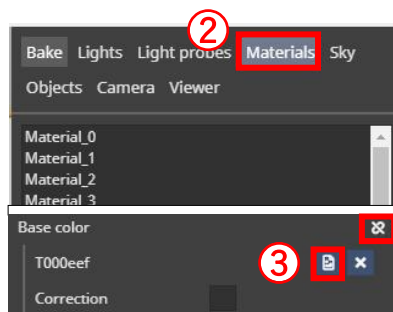
3-14 3Dオブジェクトへの動画埋込



3Dオブジェクトへ直接動画を埋め込むことが可能になりました。

- ① 動画を埋め込みたい面をクリックします。



- ② 「Material」タブを開きます



- ③ 「Base color」より  にした状態で、 から任意のmp4ファイルを選択します。

3-15 アイコンによるアングル移動

シーン内に配置したアイコンによる移動が可能となりました。



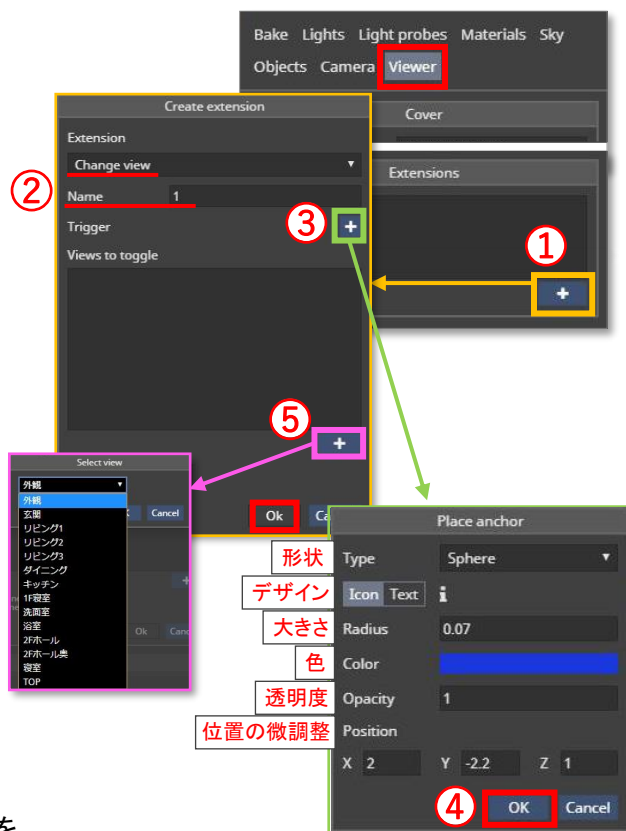
- ① 「Viewer」タブ→「Extension」枠内の「+」を押します。

- ② 「Extension」→「Change view」にし、「Name」に任意の名称を入力します。

- ③ 「Trigger」の「+」を押します。


- ④ マークを置きたい場所をクリックすることで、配置位置が決定されます。その他マークのデザイン、大きさ、色、透明度などを変更し、「OK」を押します。

- ⑤ 「Views to toggle」→「プラス」を押し、移動先のアングルを選択します。



3 その他の機能

3-16 Javascriptコード埋込

- ① 「Viewer」タブ→「Extension」枠内の「+」を押します。
- ② 「Extension」→「Change view」にし、「Name」に任意の名称を入力します。
- ③ 「Code」に任意のコードを入力します。
- ④ 「Trigger」の  を押し、マークを置きたい場所をクリックすることで、配置位置が決定されます。
その他マークのデザイン、大きさ、色、透明度などを変更し、「OK」を押します。



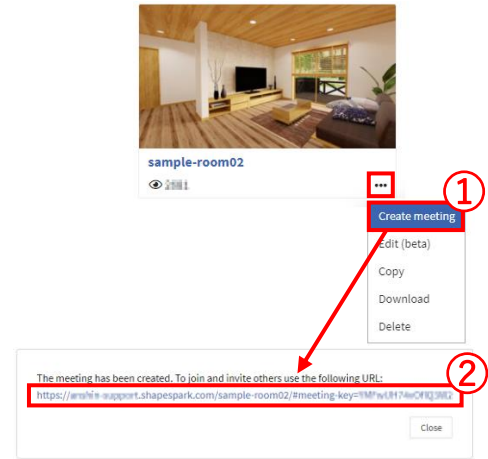
3 その他の機能

3-17 3DミーティングURLの発行および開催方法

アバターを用いてVR空間内でコミュニケーションができる機能です。プレゼンやミーティング等でお使いいただけます。

■ 3DミーティングURLの発行方法

- ① ブラウザ側のシーンデータ管理画面より、任意のプロジェクトの右下の「…」をクリックし、「Create meeting」を押します。
- ② ポップが表示されますので、ポップ上に表示されているURLがミーティング用URLです。このURLをミーティング相手に送りましょう！

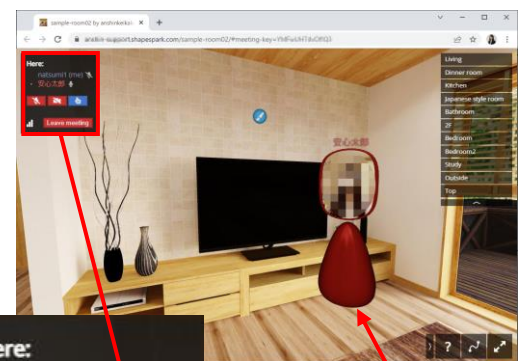
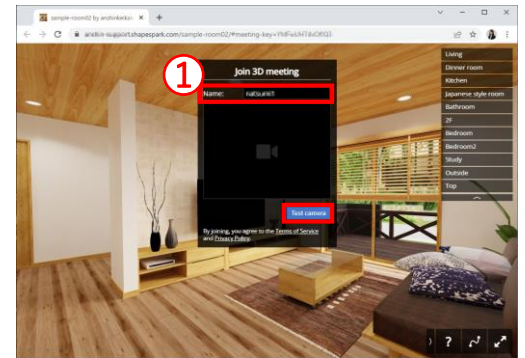


■ 3Dミーティングの開始&参加方法

開催者も参加者も先ほど発行したミーティングURLを使用します。

- ① 3DミーティングURLをクリックすると、VR空間が起動し画面中央に黒いポップが表示されますので、任意の名前を入力する。
- ② ポップ内の「Test camera」をクリックし、「Join」を押すとミーティングが開始されます。

※カメラやマイクが無くてもミーティング自体は可能ですが、VR内通話できません。



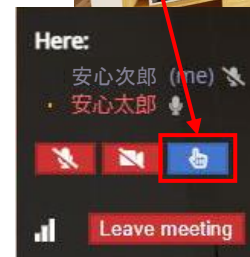
★ポイント①★

画面左上の指ボタンを押すと、クリックした場所をレーザーポインターのような見え方で相手に伝えることができます。

★ポイント②★

画面左上の黒い枠内の相手の名前をクリック(タップ)すると、相手が立っている場所に自動で移動することができます。

※階をまたぐ移動はできません



相手が立っている場所にアバターが表示されるため、どこを見ているかが分かります

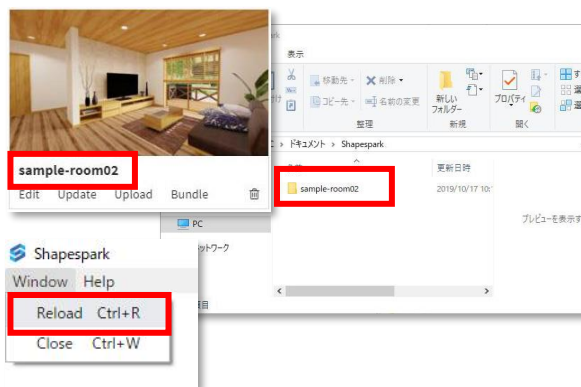
4 よくある質問

4-1 シーン名称を変更したい

シーン名称を変更する場合は、「ドキュメント」フォルダー→「Shapespark」フォルダ内にシーンデータ名のフォルダがありますので、フォルダ名称を変更後、シーンデータ管理画面の「Window」→「Reload」を押してください。

※ シーン名称は半角英数字(小文字)しか使用できません。

※ 既にWEBにアップロードしている場合、シーン名称を変更後、再度「Upload」をするとURLが変わります。



4-2 物件データを他の人に渡したい(データのバックアップをしておきたい)

※ 「5-1 シーン名称を変更したい」と同様の手順となります。

「ドキュメント」フォルダー→「Shapespark」フォルダ内にシーンデータ(フォルダ)がありますので、任意の場所にフォルダをコピーし、他の方にお送りするかバックアップをとってください。

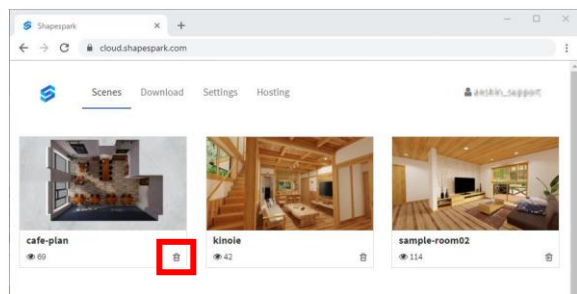
受け取られた方は、同じ場所(「ドキュメント」フォルダー→「Shapespark」フォルダ内)に格納後、ソフトを再起動してください。

4-3 WEBにアップロードしたシーンが25シーンを超えそう

WEBにアップロードできるシーン数は**25シーンまで**です。

不要なシーンはWEBのシーナー覧画面のゴミ箱アイコンから削除してください。

アップロードできるシーン数を追加したい場合は費用が発生いたしますので、別途ご相談ください。



4-4 シーンデータを自社サーバーで運用したい

① シーン管理画面より、「Bundle」を押します。

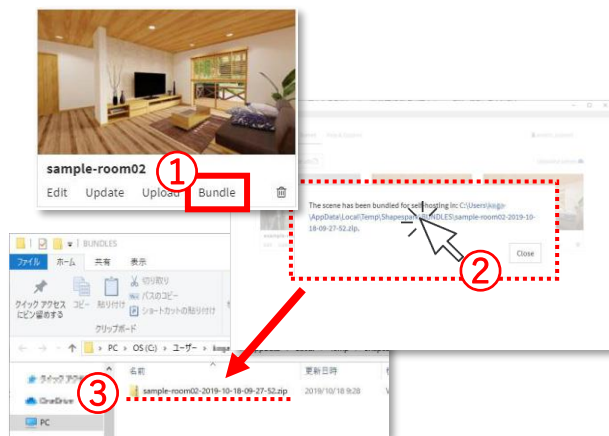
※トライアル期間中は「Bundle」ボタンがありません。

トライアル終了後からご利用いただけます。

② 生成が完了すると、zipデータのパスが表示されますのでクリックします。

③ zipデータを解凍し、FTPツール等を使いサーバーにアップロードします。解凍したフォルダ内の「index.html」が最終的なURLとなります。

※サーバーへのアップロードについてはシステム担当者にご確認ください。

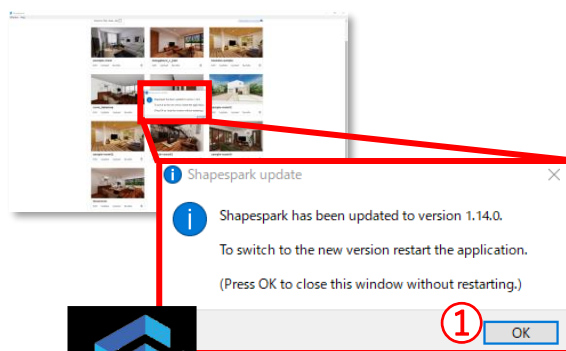


5 バージョンアップ

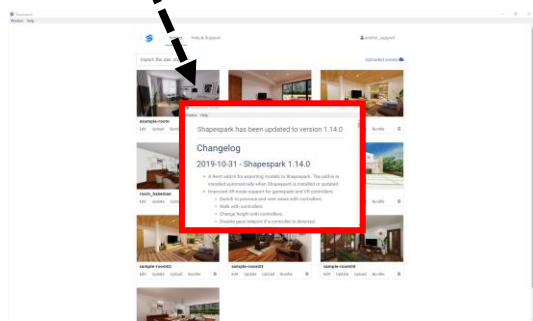
5-1 バージョンアップ手順

ご利用のバージョンより新しいバージョンがあった場合、ローカルの画面にて、右図のウィンドが出てきます。

- ① ウィンドウの「OK」をクリックし、動線計画の画面を閉じます。



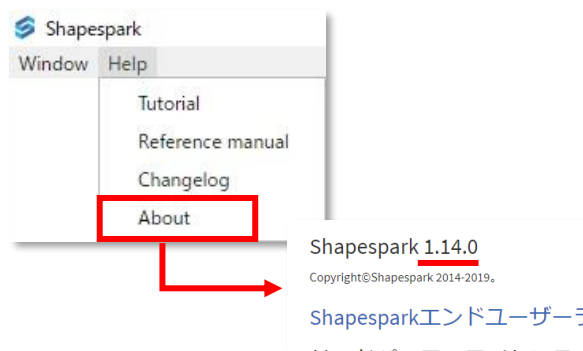
- ② ショートカットより再度起動してバージョンアップ完了です。



- ③ 「Changelog」の画面でバージョンアップの内容が確認できます。

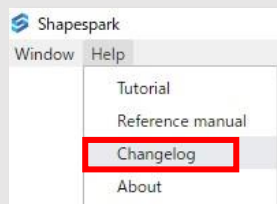
バージョン確認方法

画面左上の「Help」→「About」よりWEBページに飛びます。「Shapespark」以降の数字がインストールされているバージョンです。



5-2 バージョンアップによる新機能

バージョンアップによる新機能を随時記載していきます。



画面左上の「Help」→「Changelog」からも確認できます。

お問い合わせ

操作に関するお問い合わせや、日本語マニュアルはこちらのページからご利用いただけます。
※アカウント名とパスワードが必要です。安心計画からのアカウント登録メールをご確認ください。

▼マイページはこちら

<https://my-studio55.com/>

なお、サポートセンターもご利用いただけます。

【操作に関するお問い合わせ先】

STUDIO55 サポートセンター

MAIL: info@shapespark.jp

営業時間 10:00～19:00(土・日・祝は除く)

【アカウントに関するお問い合わせ先】

安心計画 サポートセンター

<https://anshin-support.jp/form/help-desk-service>

TEL: 050-5527-5710

営業時間 9:00～20:00(日・祝、指定休日は除く)



ヘルプセンター

チュートリアル

→ チュートリアル動画

クイックガイド

よくある質問

トラブルシューティング

参考マニュアル

シーンの読み込み方法

スケッチアップ

3ds Max

Maya

Cinema 4D

操作方法

シーンの編集方法

ライトマップをベイクする

ライティング設定

ライトプロップの設定

マテリアルプロパティ

窓

オブジェクトの設定

カメラの設定

ビューア設定

アップロード方法と埋め込み方法

チュートリアル動画

入門用チュートリアル動画です。(3Dモデルの出力はSketch-Upを使用していますが、他の部分は一般的な共通のチュートリアルです)

見る YouTube