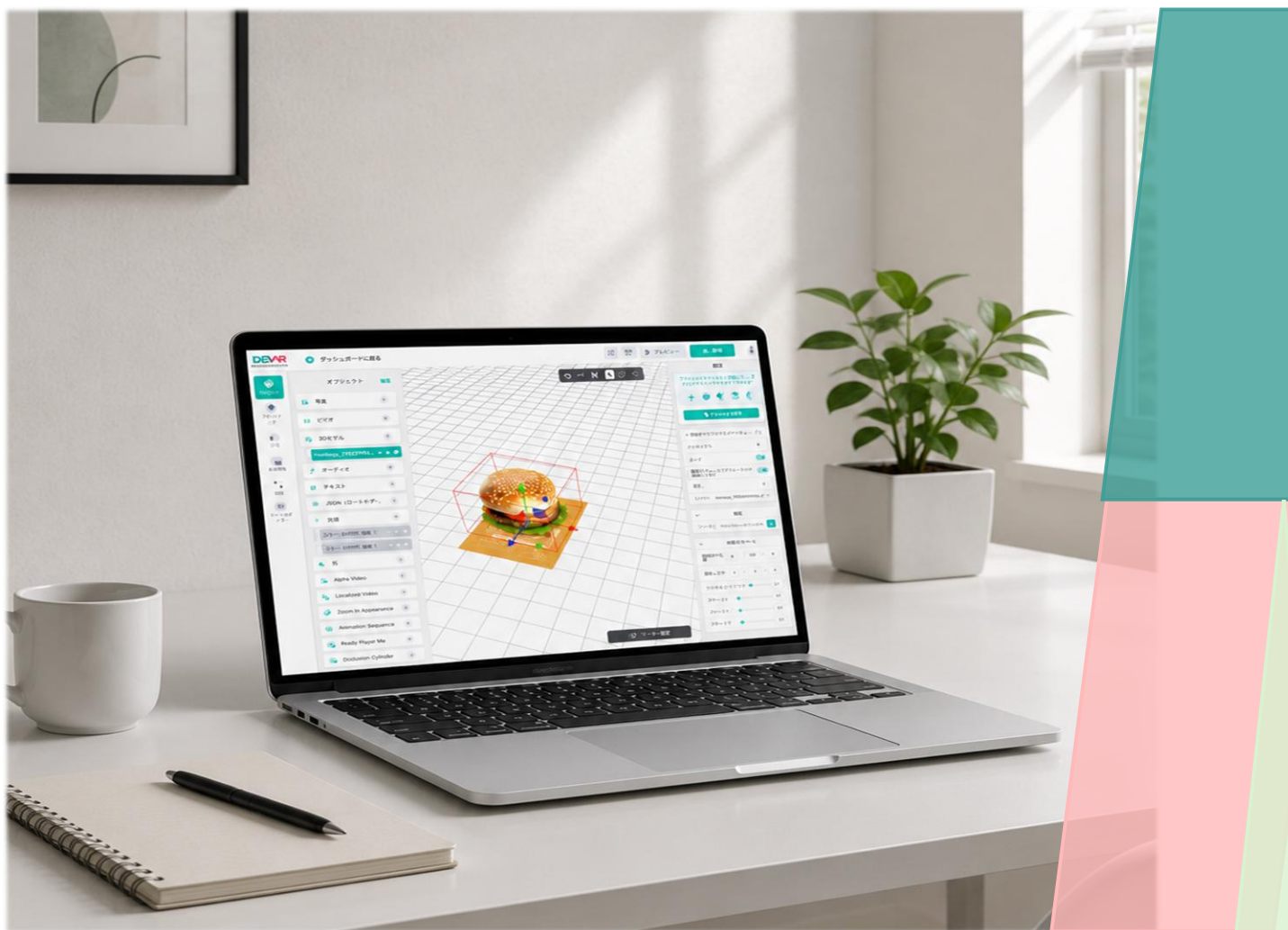


MyWebAR 操作マニュアル

— 基本操作ガイド —



Ver. 1.0

更新日: 2026/08/31

更新履歴

バージョン	日付	内容
1.0	2026/08/31	新規作成

目次

1 はじめに.....	1
2 AR 概要.....	2
2.1 AR とは	2
2.1.1 AR の特長	2
2.1.2 AR の主な活用分野	3
2.2 WebAR とは	4
3 MyWebAR とは	5
3.1 MyWebAR について	6
3.1.1 MyWebAR の運用の流れ	6
3.1.2 MyWebAR の使い方	7
3.2 AR タイプについて	8
3.2.1 MyWebAR で利用できる AR タイプ	8
3.2.2 プランごとの利用可能な AR タイプ	9
3.3 DEVAR 導入事例	10
3.3.1 小売業界での導入事例	10
3.3.2 店舗・飲食業界での導入事例	11
4 基本情報	12
4.1 MyWebAR へのログイン方法	12
4.1.1 初回ログイン時の新規アカウント作成(Creator プラン)・ログイン方法	12
4.1.2 2 回目以降のログイン方法	17
4.2 基本操作	20
4.2.1 ホーム画面と各画面の構成	20
4.2.2 AR の作成方法と各画面の役割	31
4.2.3 ロード画面の設定	38
4.2.4 詳細設定	42
4.2.5 その他機能のご紹介	45
5 拡張機能について	46
5.1 拡張機能の概要	46
5.2 拡張機能一覧	47
5.2.1 拡張機能一覧画面を開く	47

5.2.2 拡張機能一覧	48
5.3 拡張機能実装手順	54
6 注意事項・FAQ	58
7 参考情報	62
7.1 各種参考サイト	62
7.2 用語集	64

1 はじめに

本マニュアルは MyWebAR の基本的な情報をまとめた操作マニュアルです。
初めて MyWebAR をご利用になる方でも、本マニュアルをご覧くださいことで、MyWebAR の概要や基本的な操作方法をご理解いただけます。



対象となる方

基本的な PC の操作が可能で、
インターネット環境をお持ちの方



ご案内

価格やライセンス、導入後のサポートなどの
販売に関する情報は、販売支援サイトまたは
各種ご案内資料をご確認ください。

販売支援サイト(<https://www.idaten.ne.jp/portal/page/out/mss/devar/index.html>)



※ご利用にあたって

本マニュアルに掲載している画面イメージは、本マニュアルの最終更新時点のものです。MyWebAR のアップデート等により、実際の画面と一部異なる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

2 AR 概要

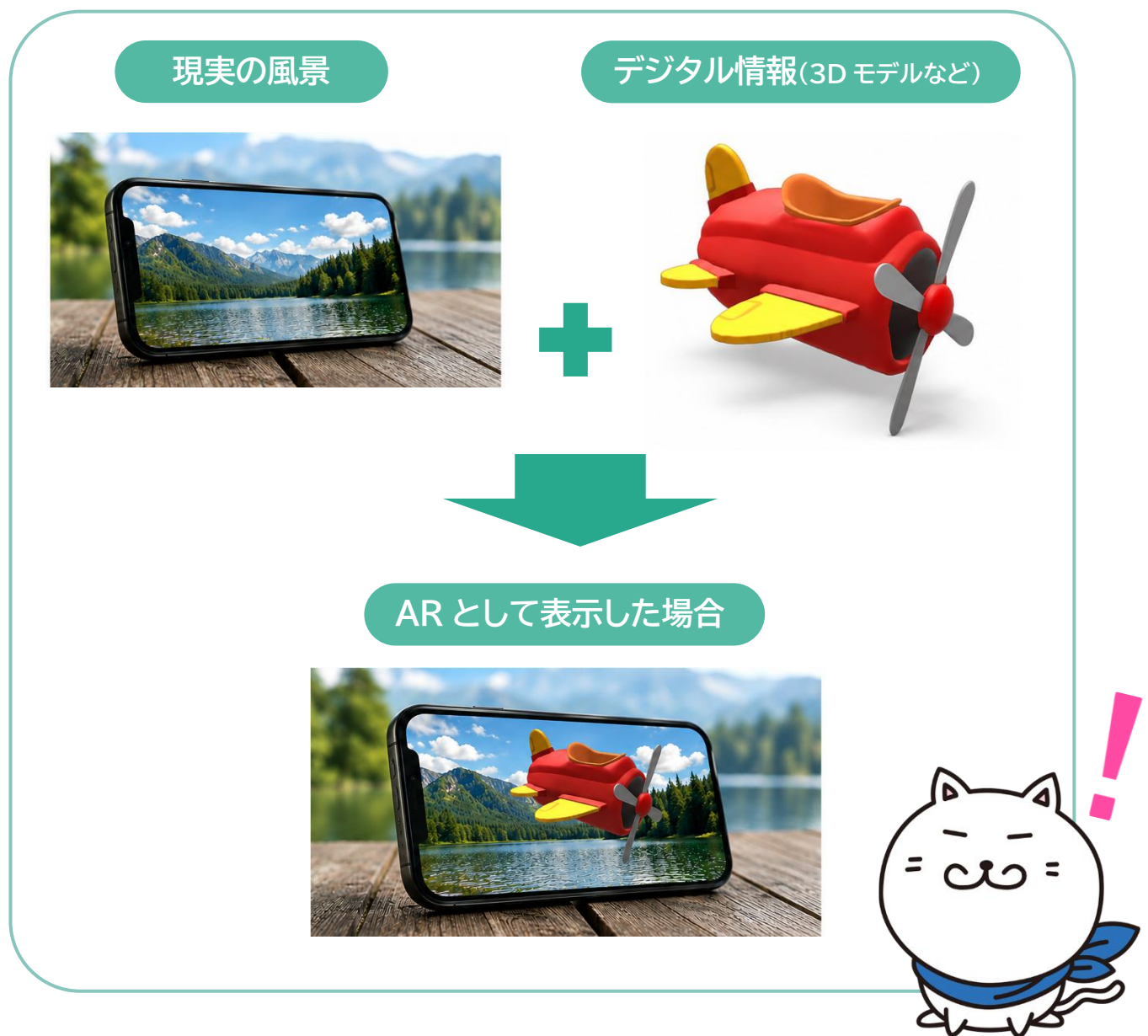
AR:Augmented Reality(拡張現実)とは、スマートフォンやタブレットのカメラを通して見た現実の風景に、3D モデルや画像、動画などのデジタル情報を重ねて表示する技術です。

エンターテインメント業界や広告業界だけでなく、製造業や小売業など様々な業界や分野での活躍が期待されています。

2.1 AR とは

2.1.1 AR の特長

AR の特長は、現実世界の中に、デジタル情報(3D モデルなど)を重ねて表示できます。
下記は、上記のイメージを図で表したものです。



2.1.2 ARの主な活用分野



小売業

パッケージやパンフレットにデジタル要素を加え、製品への関心を高めることができます。



広告

掲示板やバス停に QR を設置し、待ち時間を有意義にする AR 体験を提供できます。



教育と学習

学習内容を視覚的・体験的に理解することで、主体的な学び、探究心の育成に活用できます。



イベントとエンターテインメント

コンサートや展示会をデジタルで彩り、体験価値を高める参加型イベントを展開できます。



観光

文化財やご当地キャラの AR 化により、地域の魅力を深く楽しく伝えることができます。



生産とメンテナンス

作業手順を可視化することで、生産性と保守の正確性を高めることが可能です。

アート

芸術作品や展示品にインタラクティブな表現を加えることができます。



マーケティング

AR 体験の閲覧データをもとに、ユーザーの関心や傾向を把握し、より効果的なコンテンツ設計に活かすことができます。



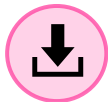
2.2 WebAR とは

WebAR は AR の一種です。URL へのアクセスまたは QR コードの読み取りによって起動し、Web ブラウザ上で AR を体験できます。

そして、MyWebAR は WebAR の一種です。

■WebAR の特長

1 手軽に AR の体験が可能



アプリのインストール不要

ブラウザからすぐに体験できます



既存ツールのカメラで体験

専用の機材などは不要です



誰でも簡単に利用可能

専門知識が無くても利用可能です。

2 開発の費用や期間を抑えることが可能



開発費用・期間を短縮

効率的な開発が可能です。



OS・端末の制限無く利用可能

ブラウザが使える環境全てで利用可能



※ご注意

WebAR はインターネット通信を利用します。通信速度が遅い場合は、AR コンテンツの読み込みに時間がかかることがあります。**Wi-Fi など安定した通信環境でのご利用をおすすめします。**

3 MyWebAR とは

アメリカ・カリフォルニア州に本社を置く、DEVAR 社によって開発された、Web ブラウザ上で簡単に AR を作成・体験できるゼロコードプラットフォームです。

■例えば、下記が実現できます。

・AR によって、メニューの商品を立体的な 3D モデルとしてその場に再現し、実物のイメージを直感的に伝えられます。



・教材の QR コードを読み取り、カメラを通して現実世界に太陽系の惑星を映し出すことができます。

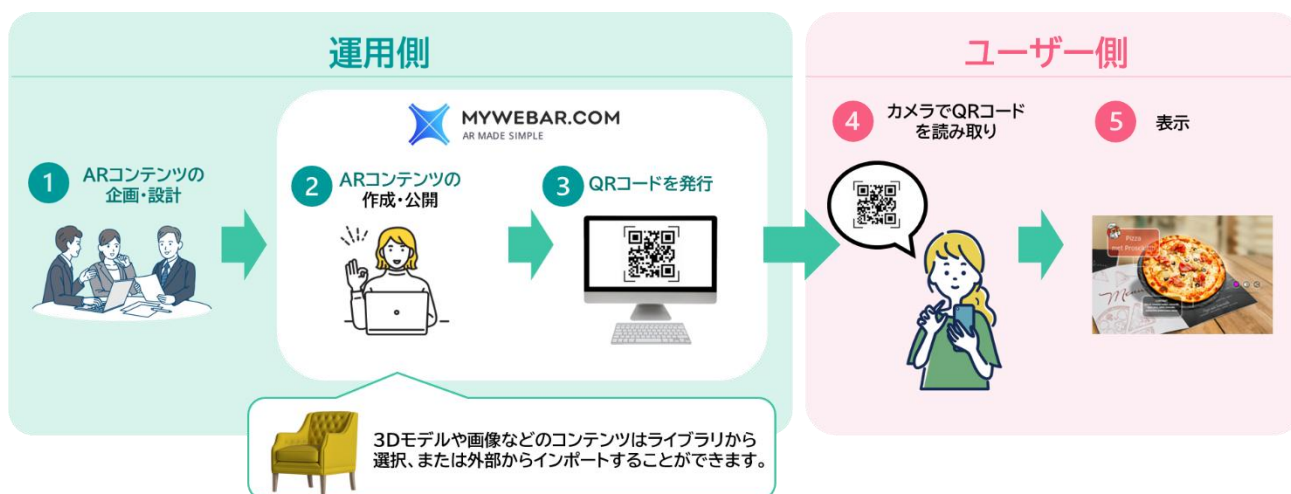


3.1 MyWebAR について

3.1.1 MyWebAR の運用の流れ

MyWebAR では、AR コンテンツの作成から公開、ユーザーによる体験までを Web ブラウザ上で一元的に管理できます。

運用側で AR コンテンツを作成・公開し、発行された QR コードをユーザーが読み取ることで、専用アプリをインストールすることなく AR を体験できます。



1 AR コンテンツの企画・設計

利用目的に応じて AR コンテンツの内容を検討します。
表示する 3D モデルや画像、動画、テキストなどの素材を準備し、どのような AR 体験を提供するかを設計します。

2 AR コンテンツの作成・公開

MyWebAR へログインし、用意したコンテンツをアップロードして AR コンテンツを作成します。位置調整やアクションなど必要な設定を行い、公開することでユーザーが利用できる状態になります。

3 QR コードを発行

AR コンテンツを公開すると、アクセス用の URL と QR コードを発行できます。発行した QR コードは、チラシやポスター、商品パッケージ、Web サイトなどへ掲載することで、ユーザーへ共有できます。

4 QR コードを読み取る

ユーザーはスマートフォンやタブレットのカメラで QR コードを読み取ります。専用アプリのインストールは不要で、Web ブラウザからそのまま AR コンテンツを起動できます。

5 AR コンテンツを表示

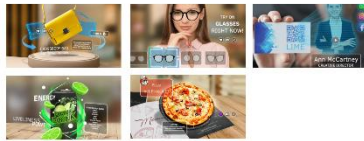
読み込みが完了すると、AR コンテンツが表示されます。
ユーザーは Web ブラウザで起動した AR を体験でき、画面上で 3D モデルや動画、画像などを表示・操作することができます。

3.1.2 MyWebAR の使い方

MyWebAR は AR コンテンツの作成から公開までを 3 ステップで行うことができます。
専門的な知識やアプリのインストールは不要です。

STEP1

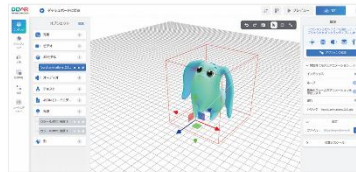
作成したいARタイプを選択



ARタイプを選択します。
使用するコンテンツはライブラリから選択、
または外部からインポートすることができます。

STEP2

ARコンテンツを追加



オブジェクトのサイズや位置を調整し、
アクションやアニメーション、サウンドを
追加します。

STEP3

QRコードを発行



QRコードを共有します。
コードをスキャンすると、ブラウザで
ARが表示されます。

※ご注意

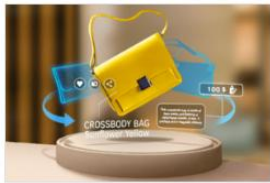
AR でご利用いただくコンテンツ(3D モデル、動画、画像、音楽など)は、**事前にご用意いただく必要があります。**

3.2 AR タイプについて

3.2.1 MyWebAR で利用できる AR タイプ

MyWebAR では、利用シーンに応じて複数の AR タイプを選択できます。

01



AR in the Real World

現実の床や机などに 3D モデルを配置して表示します。

■Pro 以上

02



Face Filters and Effects

顔を認識して、帽子やメガネ、マスクなどのエフェクトを表示します。

■Pro 以上

03



AR on a QR Code

QR コードを読み込むことで、AR コンテンツを表示します。

■Pro 以上

04



AR on a Flat Image

ポスターやパンフレットなどの平面画像を認識して AR を表示します。

■Pro 以上

05



AR on a Curved Image

缶やペットボトルなど、曲面のあるパッケージを認識して AR を表示します。

■Pro 以上

06



Object Tracking

家電製品など、実物の立体物を認識し、その対象に合わせて AR を表示します。

■Ultimate Plus 以上

07



Spatial Tracking

特定の現実世界の領域（街角や店舗全体、モニュメントなど）に AR コンテンツを表示します。

■ Ultimate Plus 以上

08



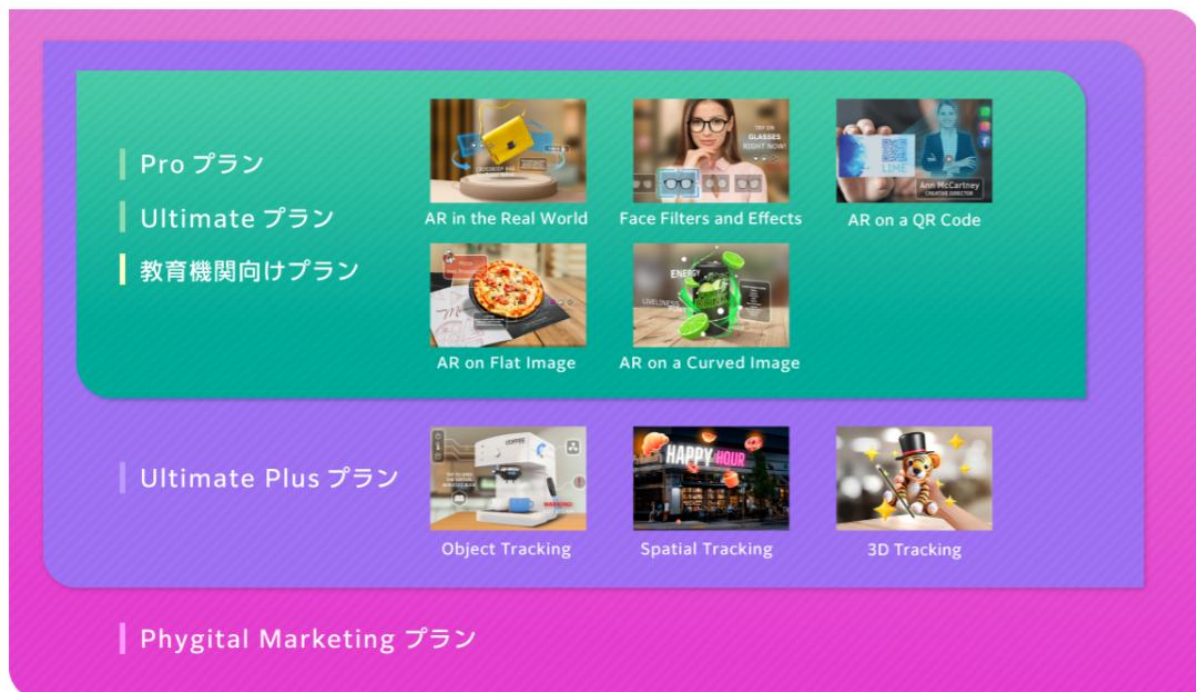
3D Tracking

ぬいぐるみやフィギュアなどの立体物を認識して AR を表示します。

■ Ultimate Plus 以上

3.2.2 プランごとの利用可能な AR タイプ

下記画像のように、プランによって利用可能な AR タイプが異なります。



3.3 DEVAR 導入事例

MyWebAR は、多様な業界・業種において AR ソリューションとして導入されています。本章では、実際の導入事例を通して、MyWebAR の活用方法をご紹介します。

3.3.1 小売業界での導入事例

店舗や EC サイトで販売する商品の 3D モデルを AR で表示することで、商品の大きさや設置イメージを購入前に確認できます。実際の利用シーンを体験できるため、購入後のイメージ違いを減らし、購買意欲の向上につながります。

※MyWebAR では、3D モデルを実寸サイズで AR 表示することはできません。表示サイズはイメージとなります。

■活用イメージ



家具の配置シミュレーション

部屋に家具を配置し、サイズ感や色合いを確認できます。



靴のデザインイメージ

靴を履いた時の見え方を確認できます。

💡 POINT

部屋に実際の家具を配置したかのように写すことができるので、購入前にシミュレーションができ、店舗で買うよりイメージがしやすいです！



3.3.2 店舗・飲食業界での導入事例

カフェ店舗や、アイスクリームを提供するお店では、AR を使って商品の魅力をその場で体験できるようなプロモーションを行っています。ブランド体験を強化し、顧客エンゲージメントを高めることで、来店促進とリピート率向上が期待できます。

■活用イメージ



カップの上にオブジェクトを表示したり、商品を3Dで立体表示することで、「気になる!」「買ってみたい!」と思わせる体験を提供します。

💡 POINT

ARによるプロモーションは、ただ“見る”だけの動画とは違い、ユーザーが自ら“触れて体験できる”点が特長です。
現実空間に重ねて表示できることで、臨場感が生まれ、より強い印象を残すことができます。

4 基本情報

本章では、MyWebAR へのログイン方法や初期設定、AR の作成方法など、基本的な操作についてご説明します。

4.1 MyWebAR へのログイン方法

4.1.1 初回ログイン時の新規アカウント作成(Creator プラン)・ログイン方法

以降では、アカウントをお持ちでない場合に、新規アカウントを作成し、Creator プラン(無償)へ登録する方法について説明します。また MyWebAR へログインする際の手順についても記載しております。

ご案内

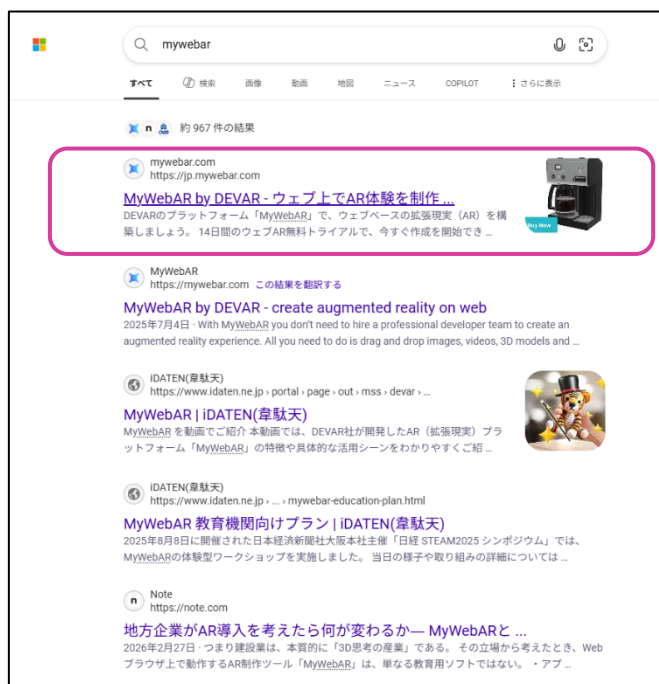


すでにライセンスをご購入済みの方、または 2 回目以降のログインを行う方は、本手順は不要です。「[4.1.2 2 回目以降のログイン方法](#)」からご確認ください。

STEP1

公式サイトへのアクセス

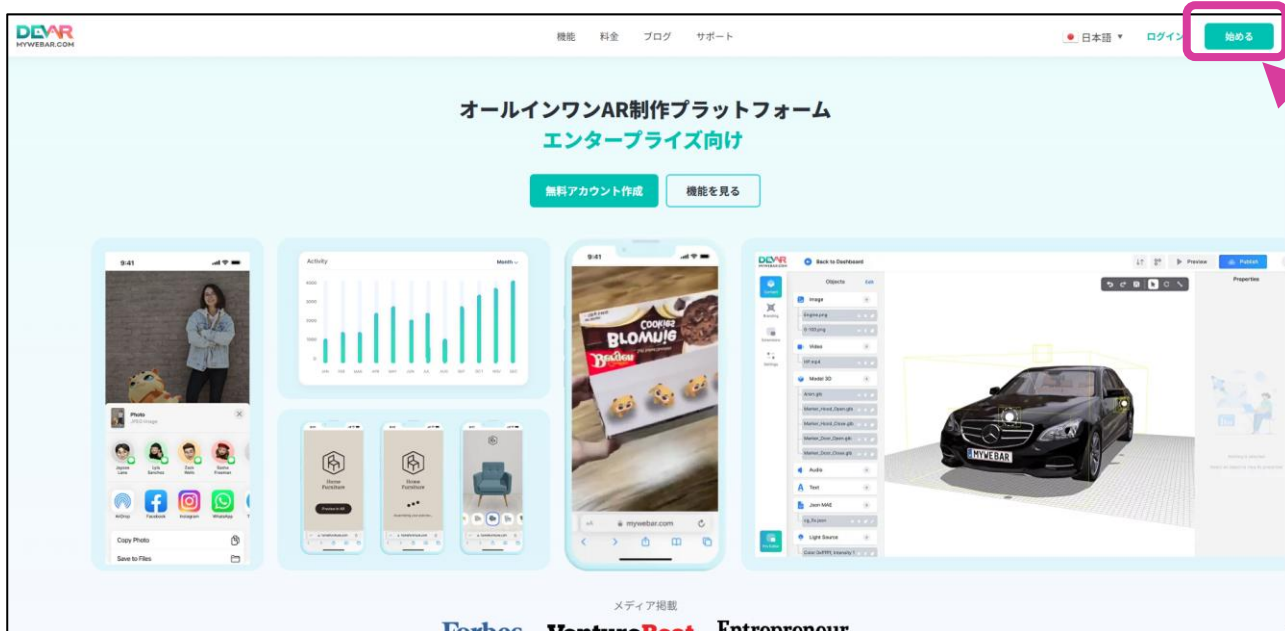
ブラウザ(Microsoft Edge または Google Chrome 等)の起動後、検索バーに「MyWebAR」と入力し、検索します。その後検索結果から MyWebAR 公式サイト(<https://jp.mywebar.com/>)をクリックします。



STEP2

公式サイト

公式サイトへのアクセスが完了したら、画面右上の「始める」をクリックします。



STEP3

メール登録

画面一番下の「登録」をクリックします。

(アカウント作成後のログインでは、ここにメールアドレスとパスワードを入力し、ログインします。)



STEP4**ユーザー情報登録**

以下の情報を入力します。

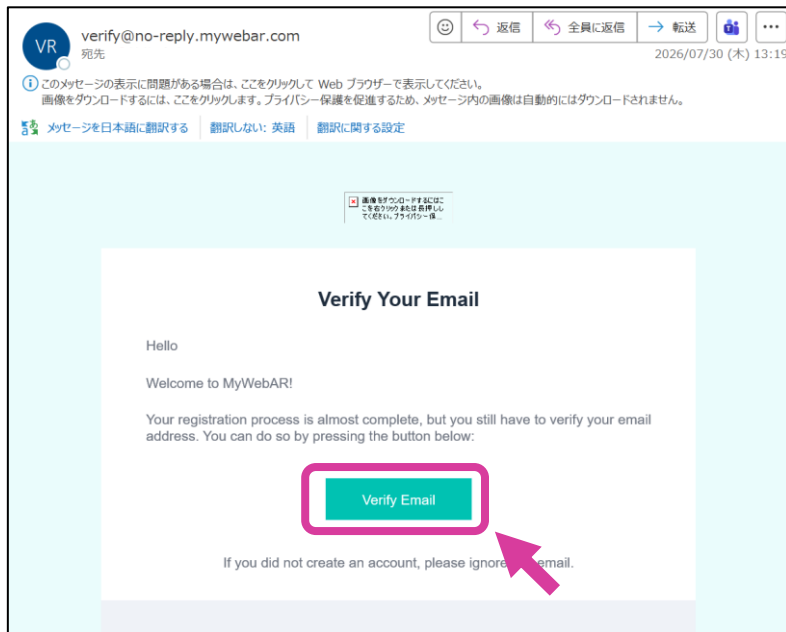
- ・名
- ・姓
- ・仕事用メールアドレス
- ・パスワード
- ・パスワード(確認用)

入力後、プライバシーポリシーおよび利用規約を読み、チェックボックスにチェックをつけ、「登録」をクリックします。

The screenshot shows a registration form for DEAR MYWEBAR.COM. The form is titled '登録' (Registration) and includes fields for Name, Surname, Work Email, Password, and Password Confirmation. A pink box highlights the '登録' (Register) button, and a pink arrow points to it. Below the button, there is a link to 'ログイン' (Login) for users who already have an account.

STEP5**認証メール**

認証メールが届くので、「Verify Email」をクリックします。

**STEP6****企業情報登録**

「Company website」に自社のウェブサイトの URL を貼ります。

「Industry」では、会社の業種を選択します。

入力が完了したら、「Submit」をクリックします。

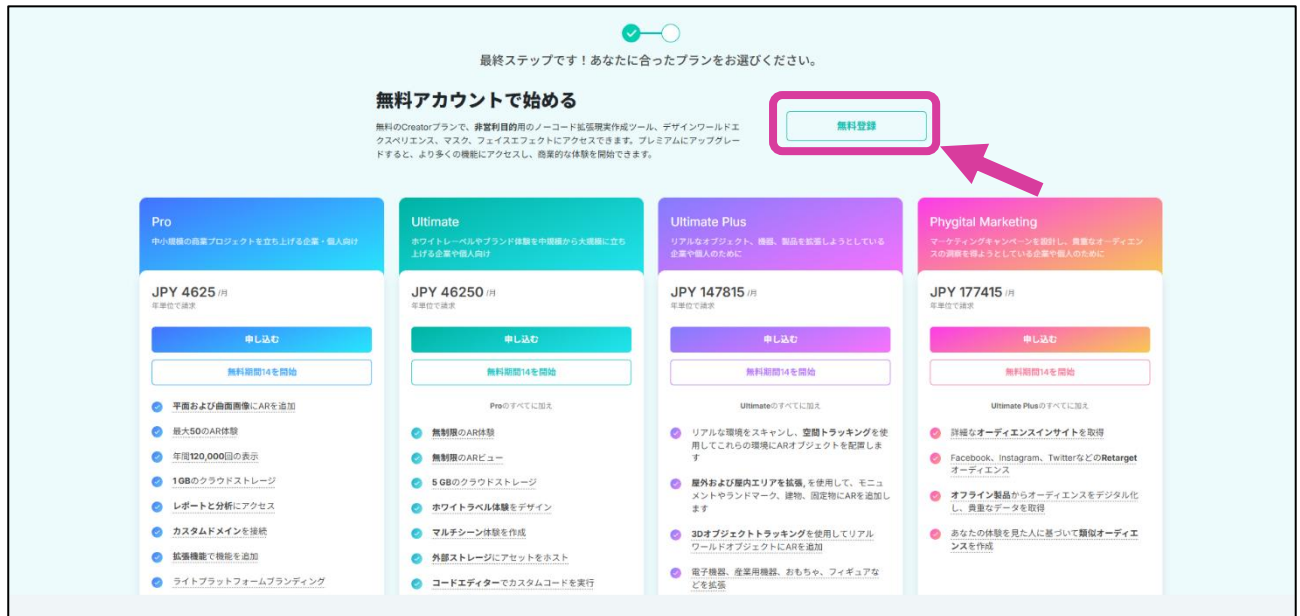
A screenshot of a web form titled 'MyWebARへようこそ！' (Welcome to MyWebAR!). Below the title is a subtitle 'あなたに最適な体験を提供するため、簡単な情報をお聞かせください。' (To provide you with the best experience, please provide simple information). The form has two input fields: 'Company website*' with the value 'https://www.pc-daiwabo.co.jp/' and 'Industry*' with a dropdown menu showing 'Software & IT Services'. A green button labeled 'Submit' is highlighted with a red rectangle, and a red arrow points to it.

STEP7

プランの選択

「無料登録」をクリックします。

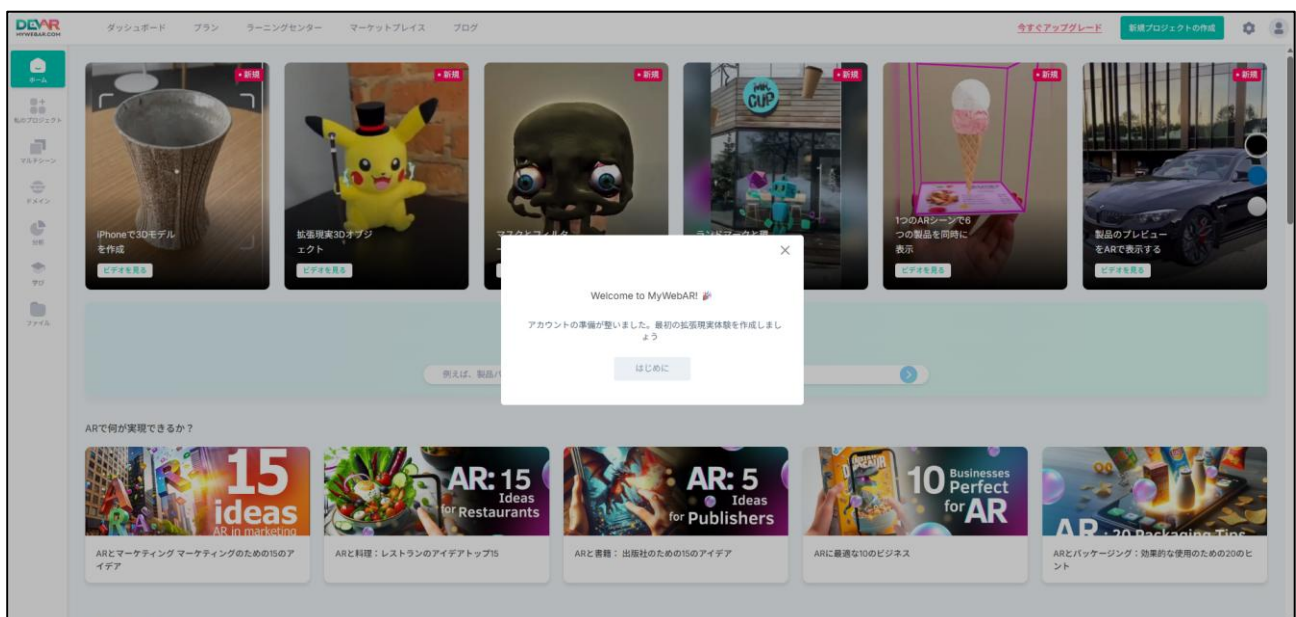
※試してみたい機能が利用できるプランがある場合は、Pro, Ultimate, Ultimate Plus, Phygital Marketing の 4 つの上位プランの無料トライアルも選択可能です。



STEP8

ログイン完了

MyWebAR のホーム画面へと遷移し、これでログインは完了となります。



4.1.2 2回目以降のログイン方法

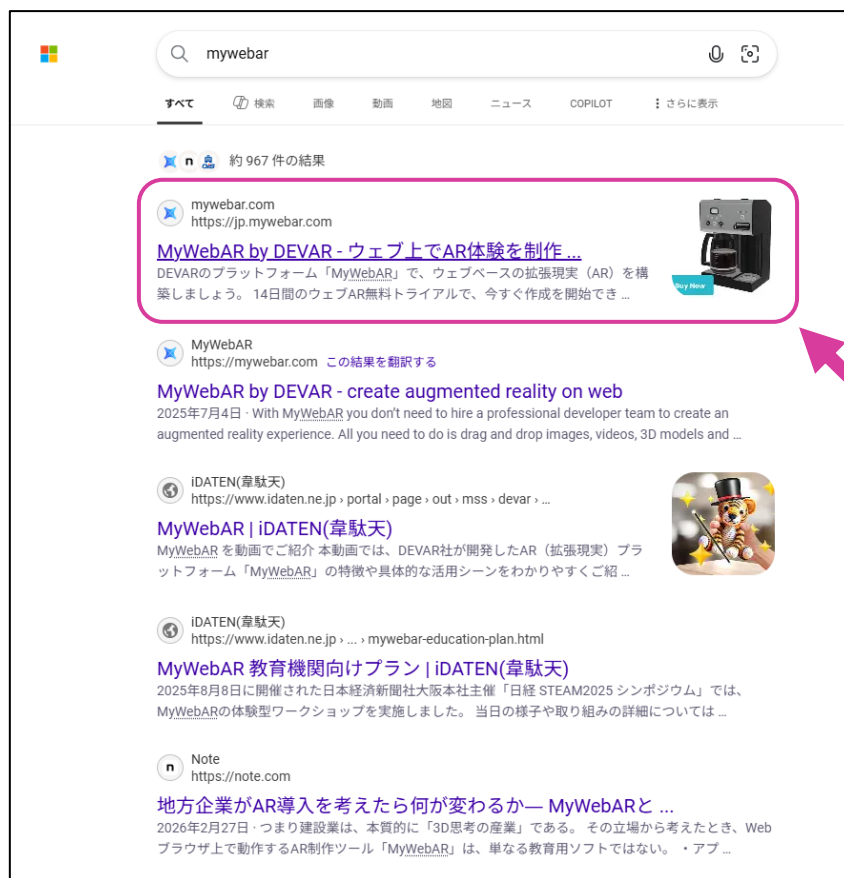
以降では、既にアカウントを作成済みの方向けに、2回目以降のログイン手順について説明します。

STEP1

公式サイトへのアクセス

4.1.1 のSTEP1と同様に、ブラウザ(Microsoft Edge または Google Chrome 等)の起動後、検索バーに「MyWebAR」と入力し、検索します。

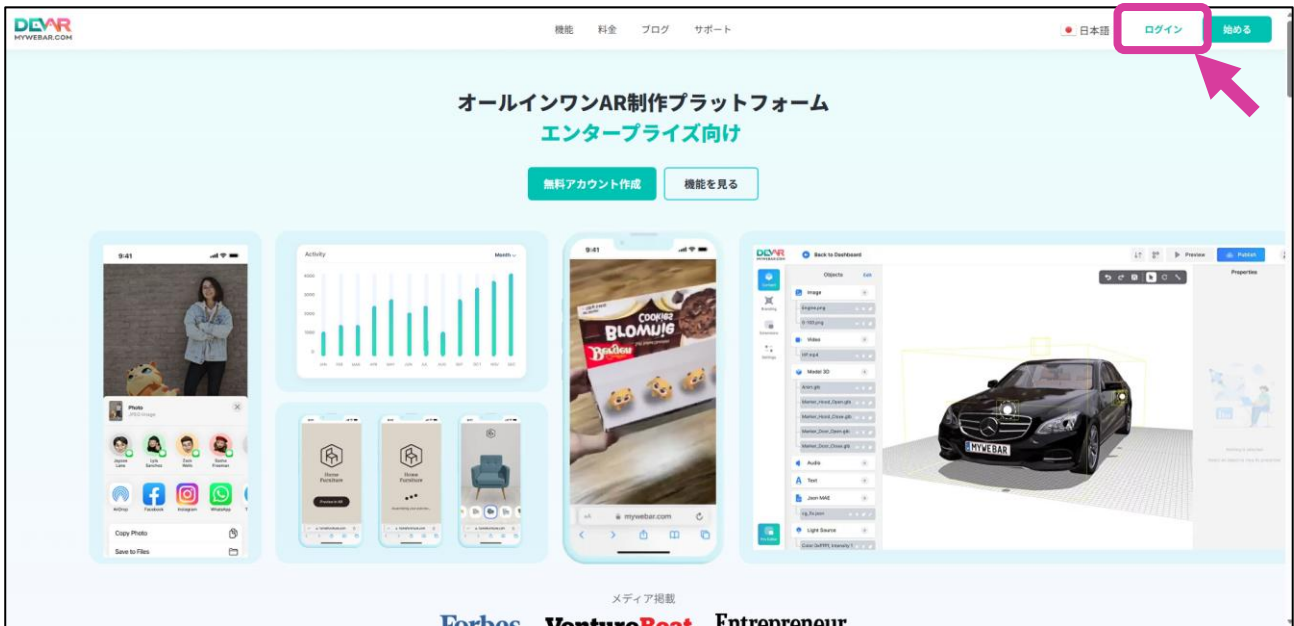
その後検索結果から MyWebAR 公式サイト(<https://jp.mywebar.com/>)をクリックします。



STEP2

MyWebAR へのログイン

公式サイトへのアクセスが完了したら、画面右上の「ログイン」をクリックします。



STEP3

メールとパスワードの入力

アカウント作成時に登録したメールアドレスとパスワードを入力し、「ログイン」をクリックします。

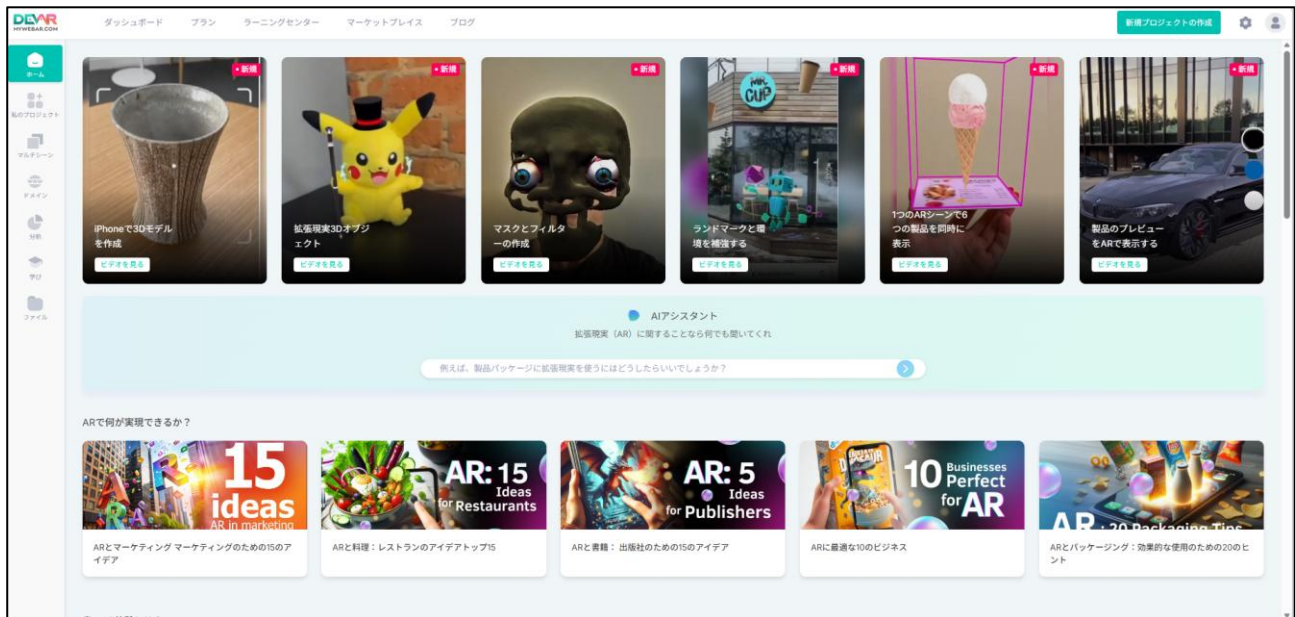
※「ログイン状態の保存」のチェックボックスにチェックをつけることで、次回以降自動ログインができるようになります。



STEP4

ログイン完了

MyWebAR のホーム画面へと遷移し、これでログインは完了となります。



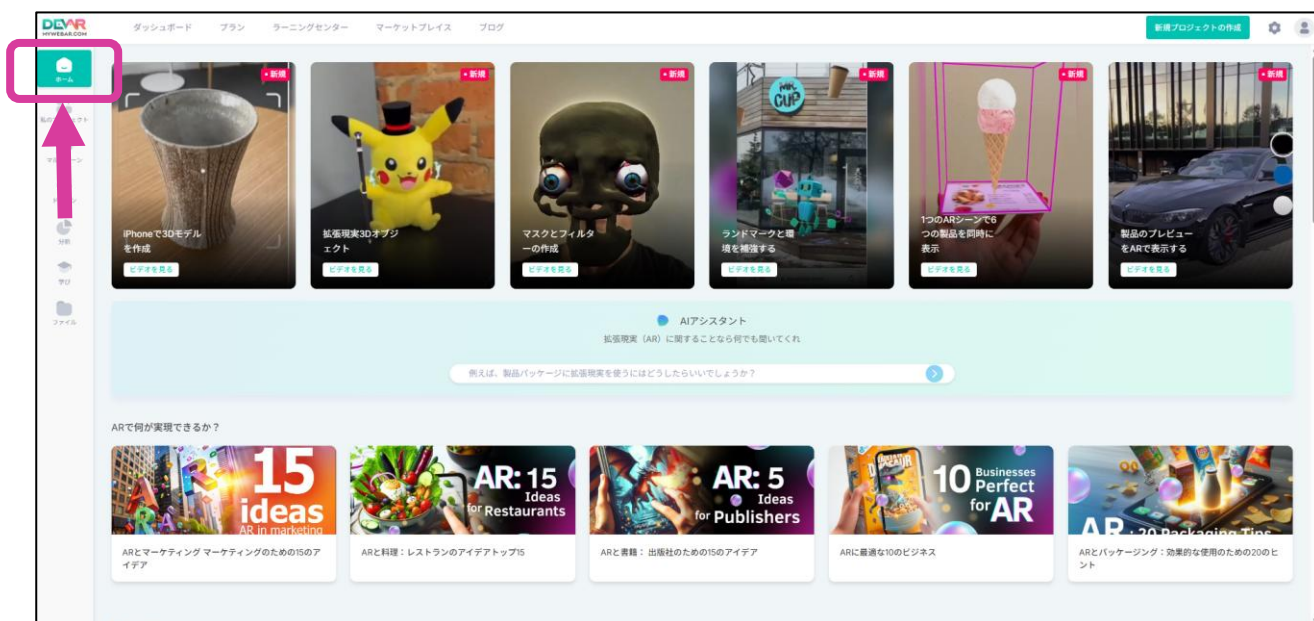
4.2 基本操作

MyWebAR にログイン後のホーム画面をはじめ、各種基本画面の見方や操作方法について説明します。

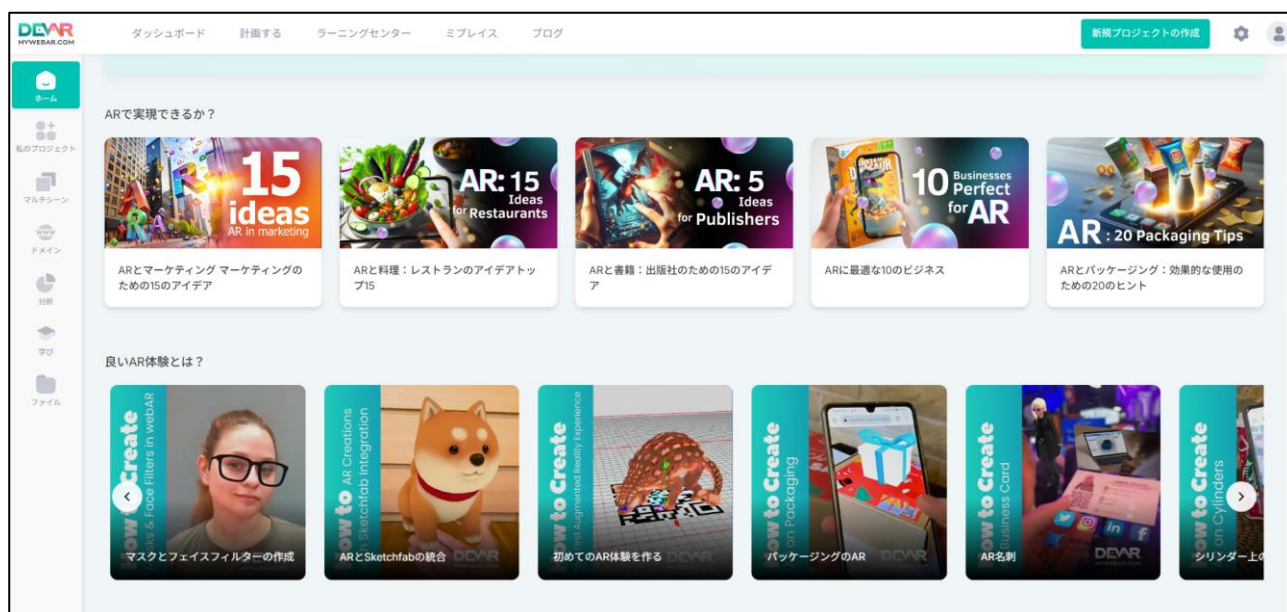
4.2.1 ホーム画面と各画面の構成

1. ホーム画面

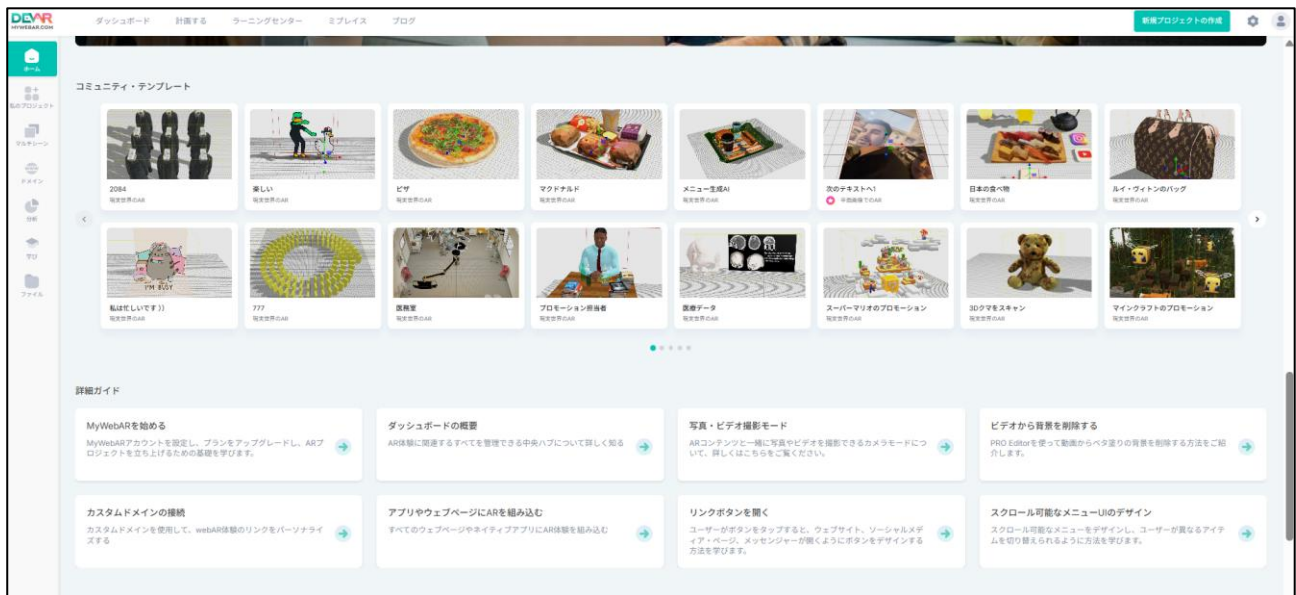
MyWebAR へのログイン後に表示される初期画面です。AR の体験動画や活用アイデア、作成例などが掲載されており、AR コンテンツを作成する際の参考情報を確認できます。



画面をスクロールすると、AR のさまざまな活用方法を紹介する動画を閲覧できます。

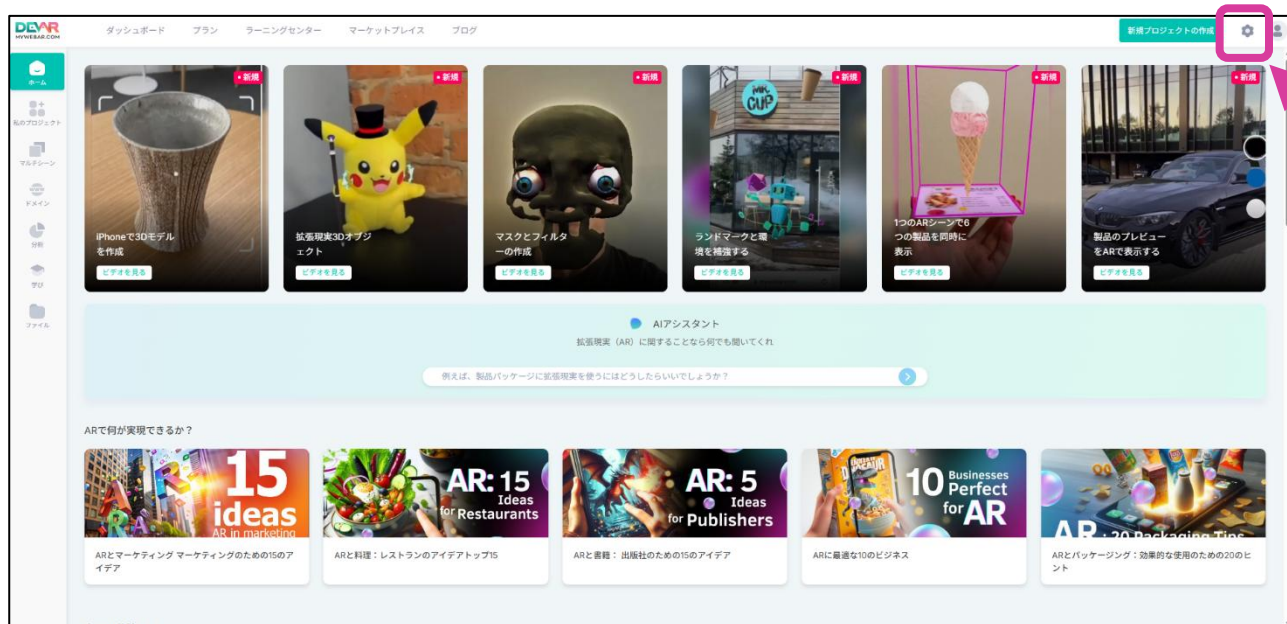


ページ下部では、他のユーザーが作成した AR コンテンツを実際に体験できます。作成例を参考にしながら、AR の活用イメージを確認できます。また、MyWebAR の基本的な使い方や各機能の操作方法をガイドページで確認することもできます。



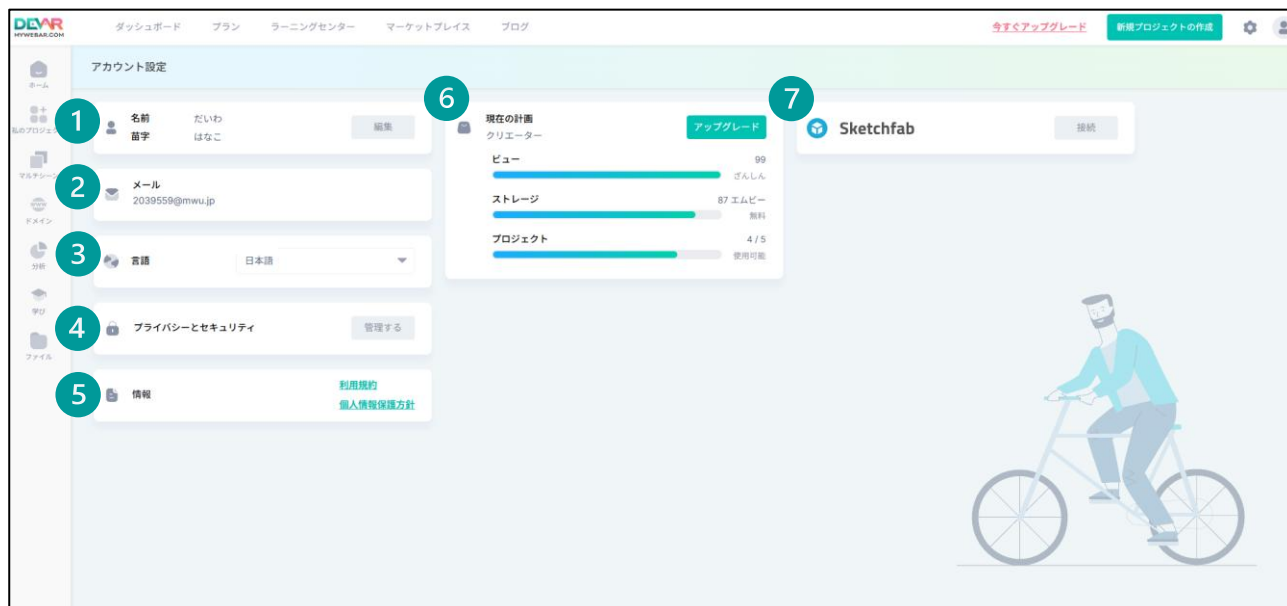
2. アカウント設定

ホーム画面の右上にある歯車のマークをクリックすると、アカウントに関する情報の確認・変更、プランの利用状況を確認できます。



dis0000@xxxx.com

こちらがアカウント設定画面となっております、画面の構成についてご紹介します。



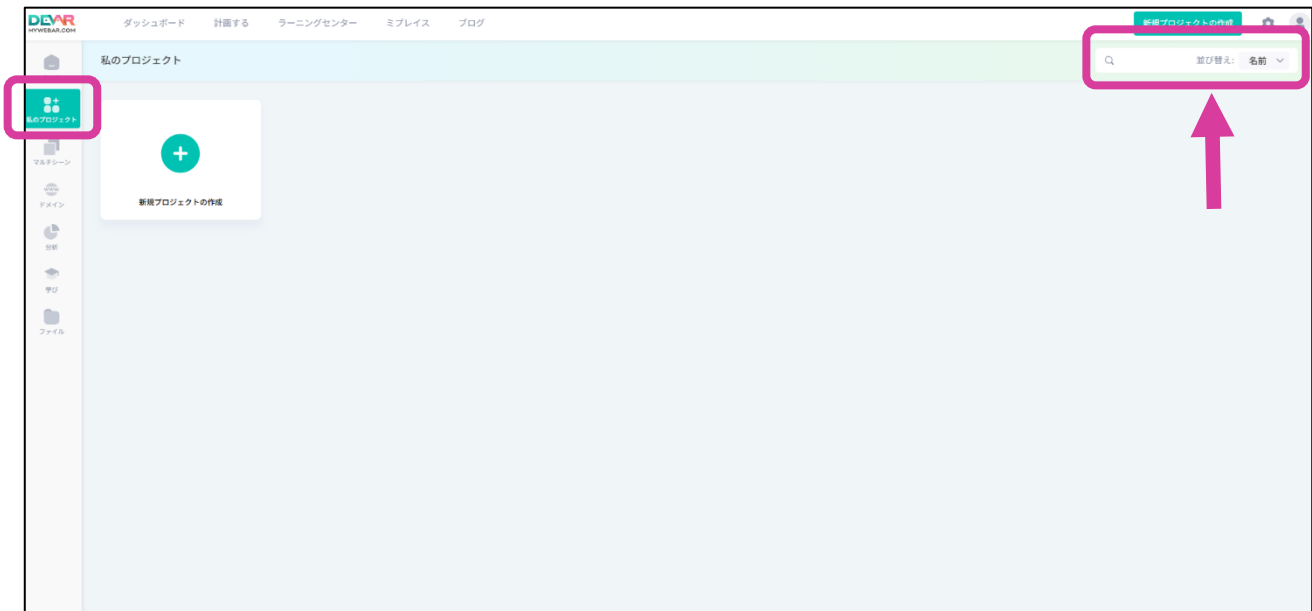
1	アカウント名	MyWebAR に登録している名前を変更できます。「編集」ボタンをクリックして変更してください。
2	メールアドレス	現在登録しているメールアドレスを確認できます。

3	言語設定	利用する言語を選択できます。選択した言語は、画面に表示される文字に反映されます。
4	プライバシーとセキュリティ	「管理する」ボタンをクリックすると、パスワードの変更やアカウントの削除ができます。
5	規約などの情報	利用規約や個人情報保護方針を確認できます。
6	現在の利用状況	現在のプラン(Creator)での利用状況を確認できます。 また、表示項目は以下の通りです。 ・ビュー:AR プロジェクトの表示回数の上限と残数 ・ストレージ:使用可能な容量の上限と残数 ・プロジェクト:作成できるプロジェクト数の上限と残数 ※ご利用プランによって上限値は異なります。
7	Sketchfab の接続	Sketchfab は、3D コンテンツを公開・共有・検索できるプラットフォームです。 「接続」ボタンをクリックして Sketchfab アカウントを接続することで、3D モデルを簡単にインポートできます。

※こちらは Creator プラン(無償)の画面についてご紹介しております。ご利用プランにより画面構成は異なります。

3. 私のプロジェクト

新しい AR プロジェクトの作成や、作成済みの AR プロジェクトの確認・管理を行う画面です。
「新規プロジェクトの作成」をクリックすると、新しい AR プロジェクトを作成できます。また、画面右上の検索欄から、作成済みの AR プロジェクトを検索することもできます。

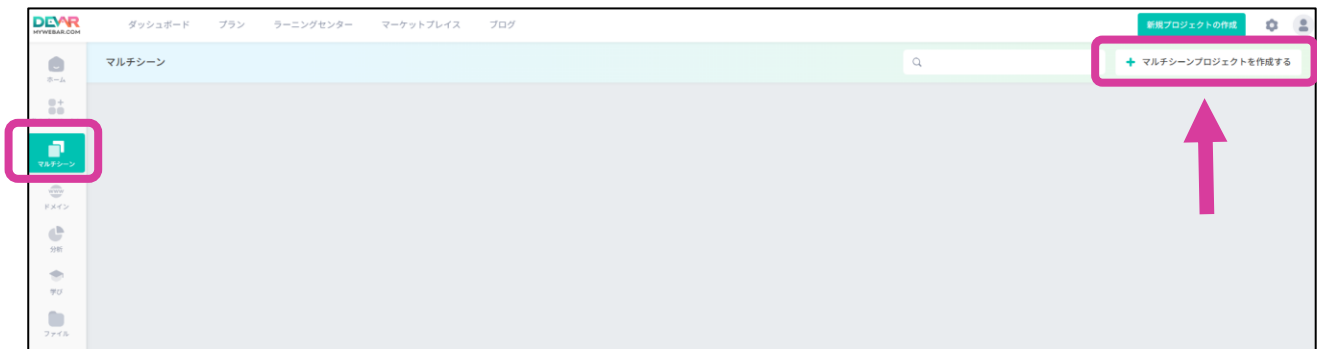


4. マルチシーン(Ultimate プラン以上で利用可能)

1つのQRコードを読み取るだけで、AR on a Flat Image または AR on a QR Code で作成した複数のARコンテンツを体験できる機能です。

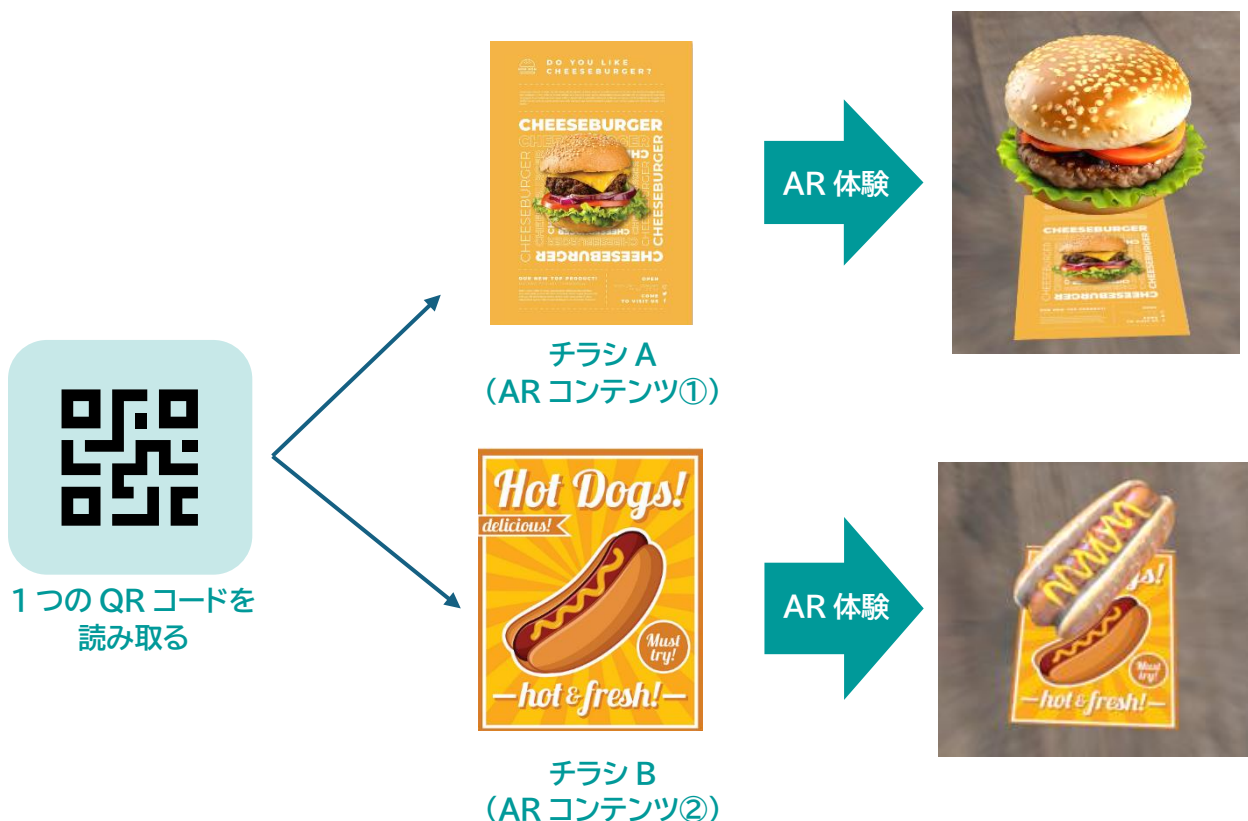
QRコードを読み取ったあと、画像やQRコードにスマートフォンをかざすと、それぞれに対応したARが自動で表示されます。

- ・1つのQRコードを読み取ることで、複数のARコンテンツを切り替えて体験が可能です。
- ・ポスターやチラシなど、限られたスペースを有効活用したAR体験の提供に最適です。



マルチシーンの仕組み

例えば、ハンバーガーのAR・ホットドッグARプロジェクトを切り替えて体験できます。



5. カスタムドメイン(Pro プラン以上で利用可能)

カスタムドメインを使用して AR 体験ページを公開することができます。

事前にドメイン側で DNS 設定を行うことで、カスタムドメインの URL から AR プロジェクトへアクセスできるようになります。



カスタムドメインとは

MyWebAR で作成した AR 体験を、自社で所有しているドメインを使用した URL で公開できる機能です。

■URL のイメージ

通常の URL(MyWebAR の URL)

`https://mywebar.com/xxxx`

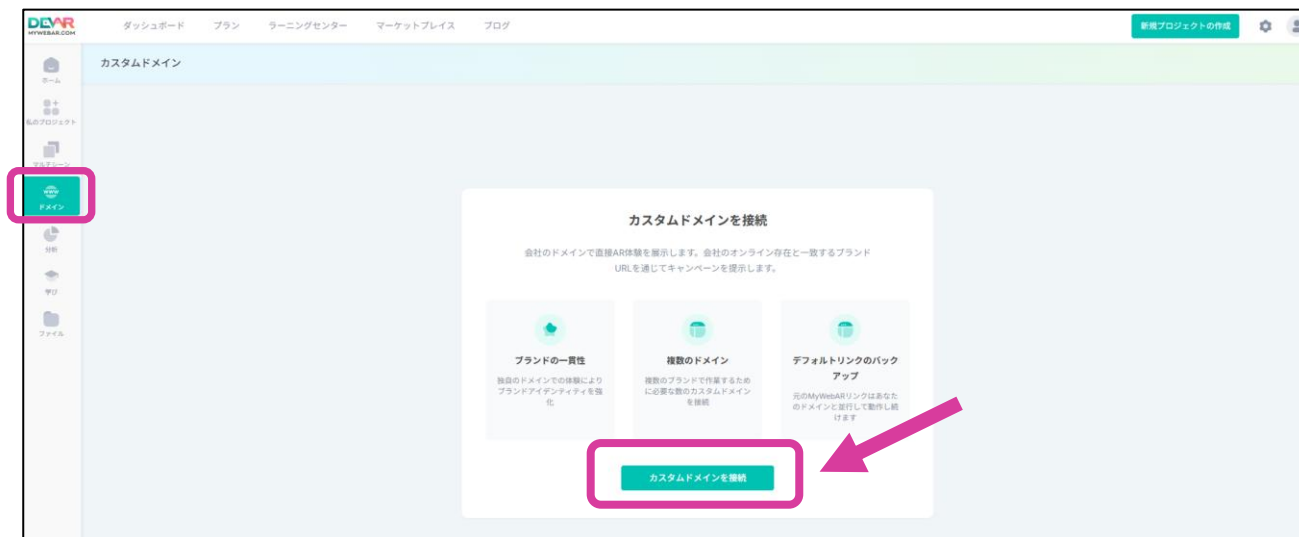


カスタムドメイン利用時の URL

`https://pc-daiwabo.co.jp/xxxx`

■活用例

- ・キャンペーンや製品ページなど、自社サイトと関連付けて AR 体験を公開したい場合



カスタムドメインを接続するには、ドメイン管理サービス側で CNAME レコードの設定が必要です。
設定後、「ドメイン名」と「ホームプロジェクト」を指定し、「接続」を選択します。



CNAME レコードとは

自社ドメインと MyWebAR のサービスを関連付けるための DNS 設定です。
CNAME レコードを追加することで、指定したドメインから MyWebAR のコンテンツへアクセスできるようになります。

×

自分が所有するドメインを接続して、パーソナライズされたアドレスでARエクスペリエンスにアクセスできるようにします。ドメインに接続すると、すべてのプロジェクトがで利用可能になります
yourdomain.com/p/yourproject

ホームプロジェクトは、サブディレクトリなしでドメインに直接アクセスすることで利用できます。

ドメインを接続するには、ドメインレジストラにアクセスしてDNSゾーン設定を開き、**CNAMEタイプレコード**を追加して、以下の宛先に向けてください "clients.mywebar.com.", 次に、以下の詳細を入力してください

ドメイン名

ホームプロジェクト

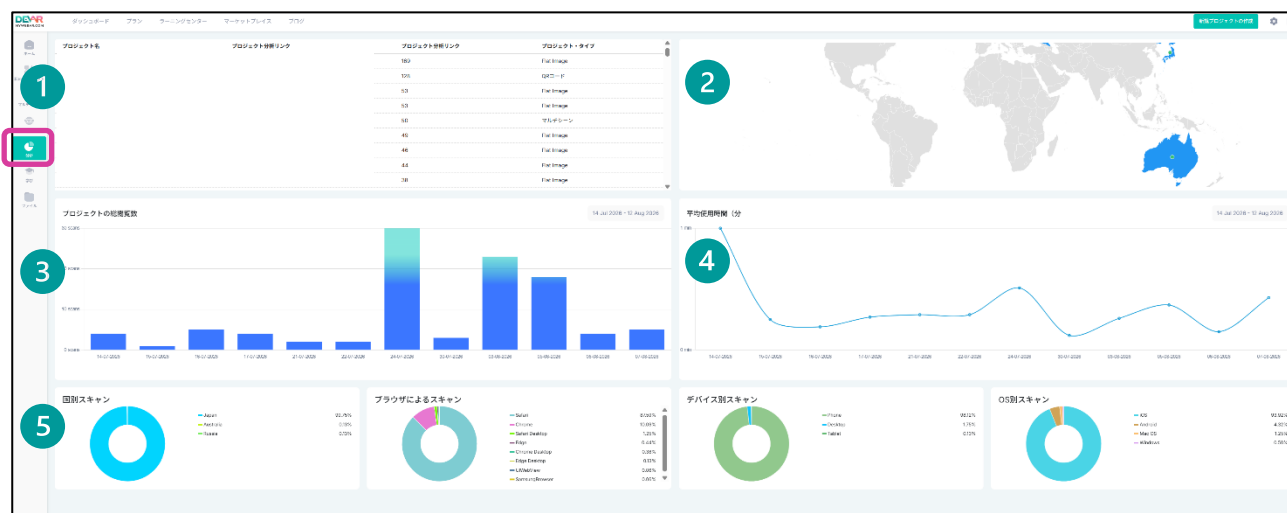
接続

6. 分析(Pro プラン以上で利用可能)

本画面では、作成した AR プロジェクトの閲覧回数や再生された場所、平均使用時間などを確認することができます。

■ダッシュボード（全体のサマリー）

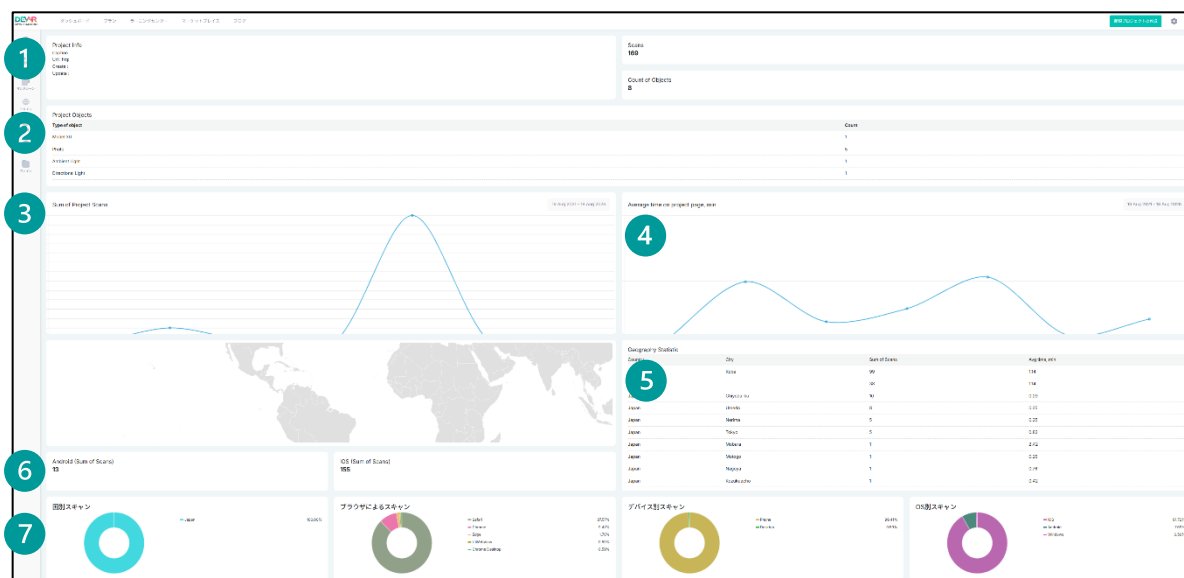
すべての AR プロジェクトの利用状況をまとめて確認できます。閲覧数の推移や利用地域、端末・ブラウザなどの情報をグラフや地図で確認できます。



1	プロジェクト別分析リンク	作成した AR プロジェクトの一覧と、プロジェクトごとのスキャン数、AR タイプなどを確認できます。
2	利用地域	AR がスキャンされた国を世界地図上で確認できます。
3	プロジェクトの総閲覧数	指定した期間における AR プロジェクト全体のスキャン数の推移を確認できます。
4	平均使用時間	指定した期間における AR 体験の平均使用時間の推移を確認できます。
5	利用環境の内訳	AR をスキャンした国、ブラウザ、デバイス、OS ごとの割合を確認できます。

■プロジェクト詳細（個別の詳細分析）

ダッシュボード(全体のサマリー)のプロジェクト一覧から対象のプロジェクトを選択すると、AR プロジェクト個別の分析画面が表示されます。スキャン数や平均使用時間、利用地域、利用環境など、選択した AR プロジェクトの詳細な利用状況を確認できます。

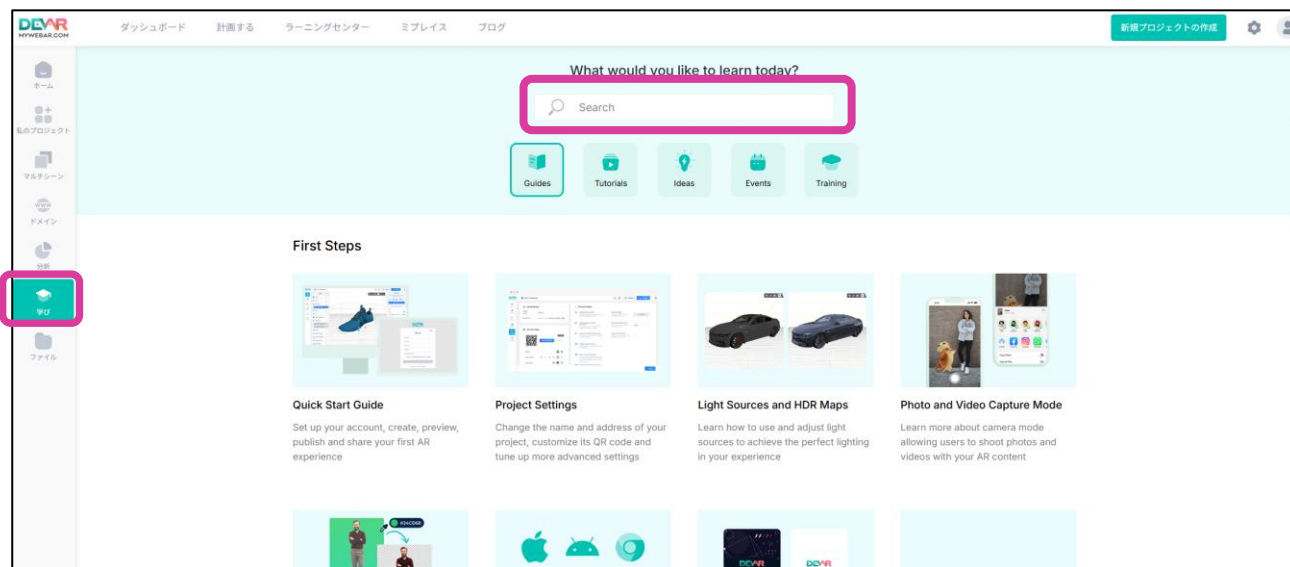


1	プロジェクト情報	プロジェクトの基本情報や総スキャン数などを確認できます。
2	オブジェクト情報	プロジェクト内で使用しているオブジェクトの種類と数を確認できます。
3	スキャン数・利用地域	スキャン数の推移と、AR が利用された地域を確認できます。
4	平均使用時間	AR プロジェクトの平均使用時間の推移を確認できます。
5	地域別の利用状況	国・都市ごとのスキャン数や平均使用時間を確認できます。
6	OS 別スキャン数	Android・iOS ごとのスキャン数を確認できます。
7	利用環境の内訳	国・ブラウザ・デバイス・OS ごとの利用割合を確認できます。

7. 学び

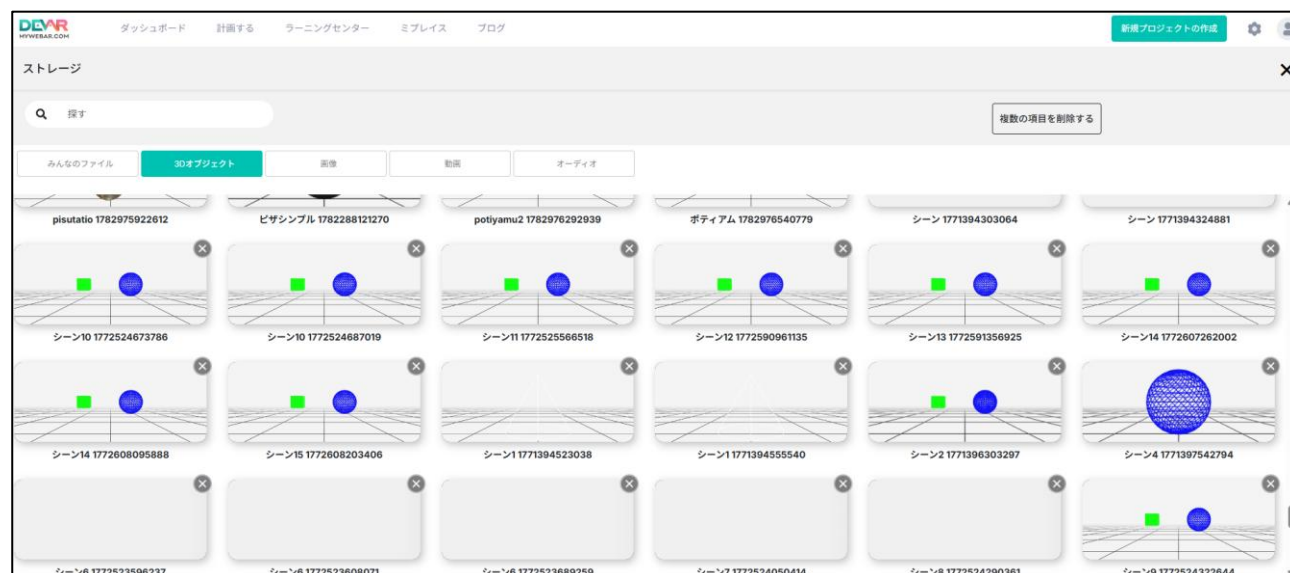
ARコンテンツの作成方法や各機能の使い方、活用のヒントなどを確認できる学習コンテンツが掲載されています。操作方法や機能について確認したい場合は、画面上部の検索欄から関連する情報を検索できます。

※現在、検索機能は英語での検索に対応しています。検索の際は、英語でキーワードをご入力ください。



8. ファイル(ストレージ)

ARプロジェクトの作成時にアップロードした3Dモデルや画像、動画、オーディオなどのファイルを確認・管理できる画面です。アップロード済みのファイルは種類ごとに一覧で確認できます。

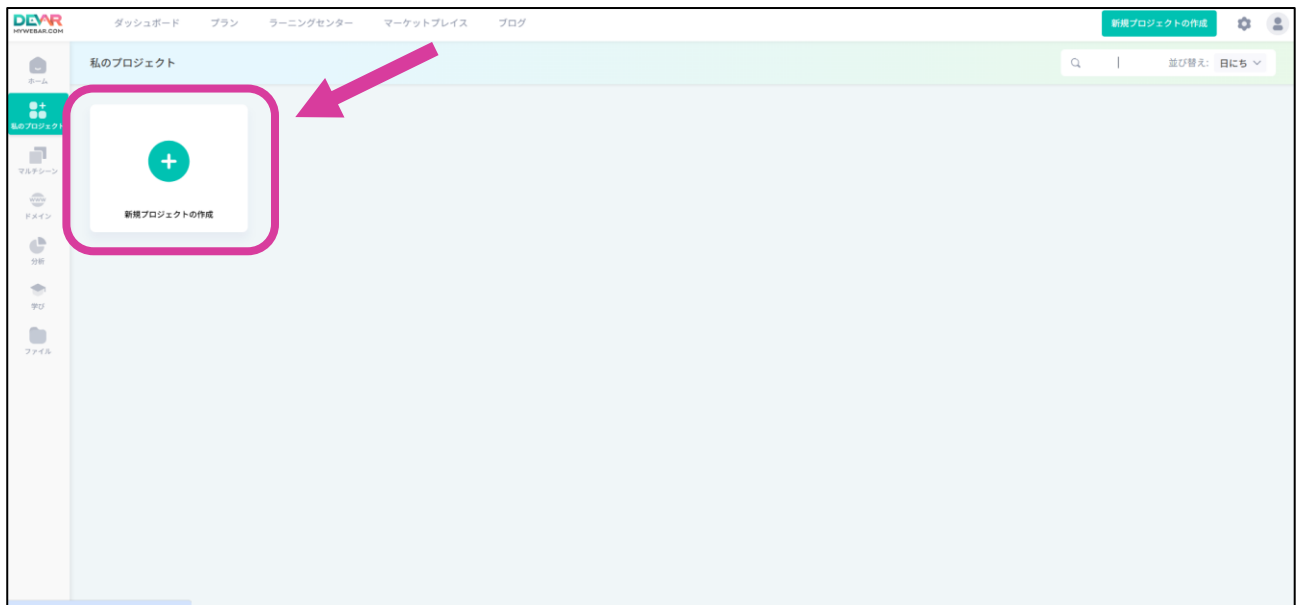


4.2.2 AR の作成方法と各画面の役割

基本的な AR の作成方法について、実際の画面画像を用いて説明します。

■AR の作成方法

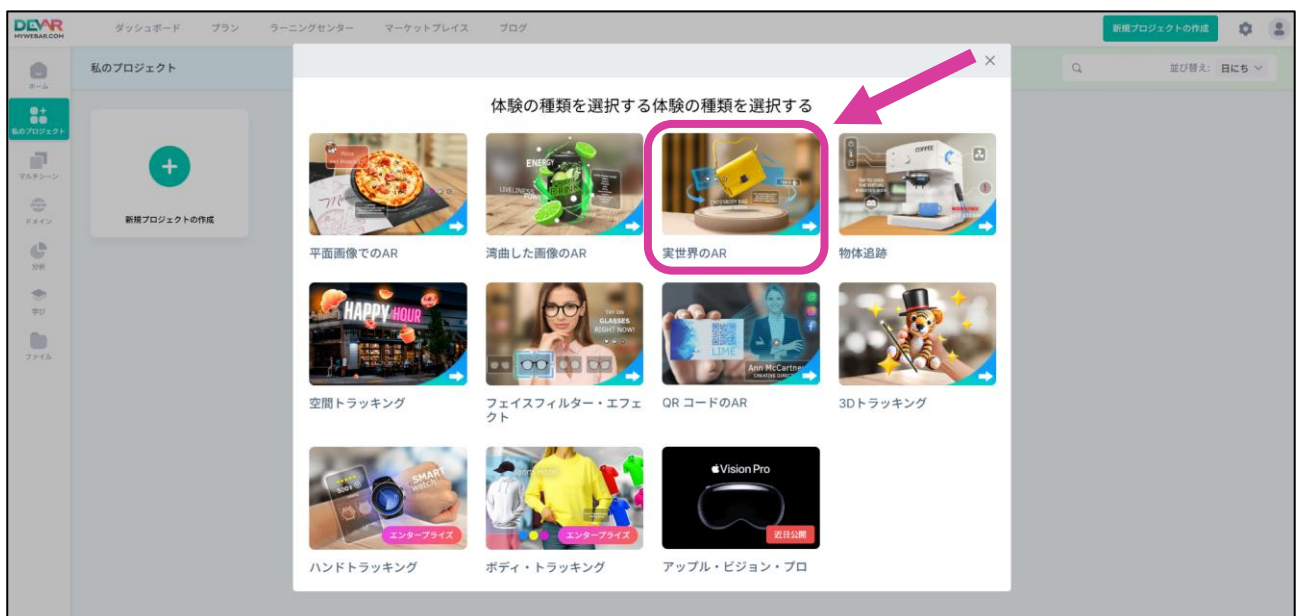
1. 「新規プロジェクトの作成」をクリック



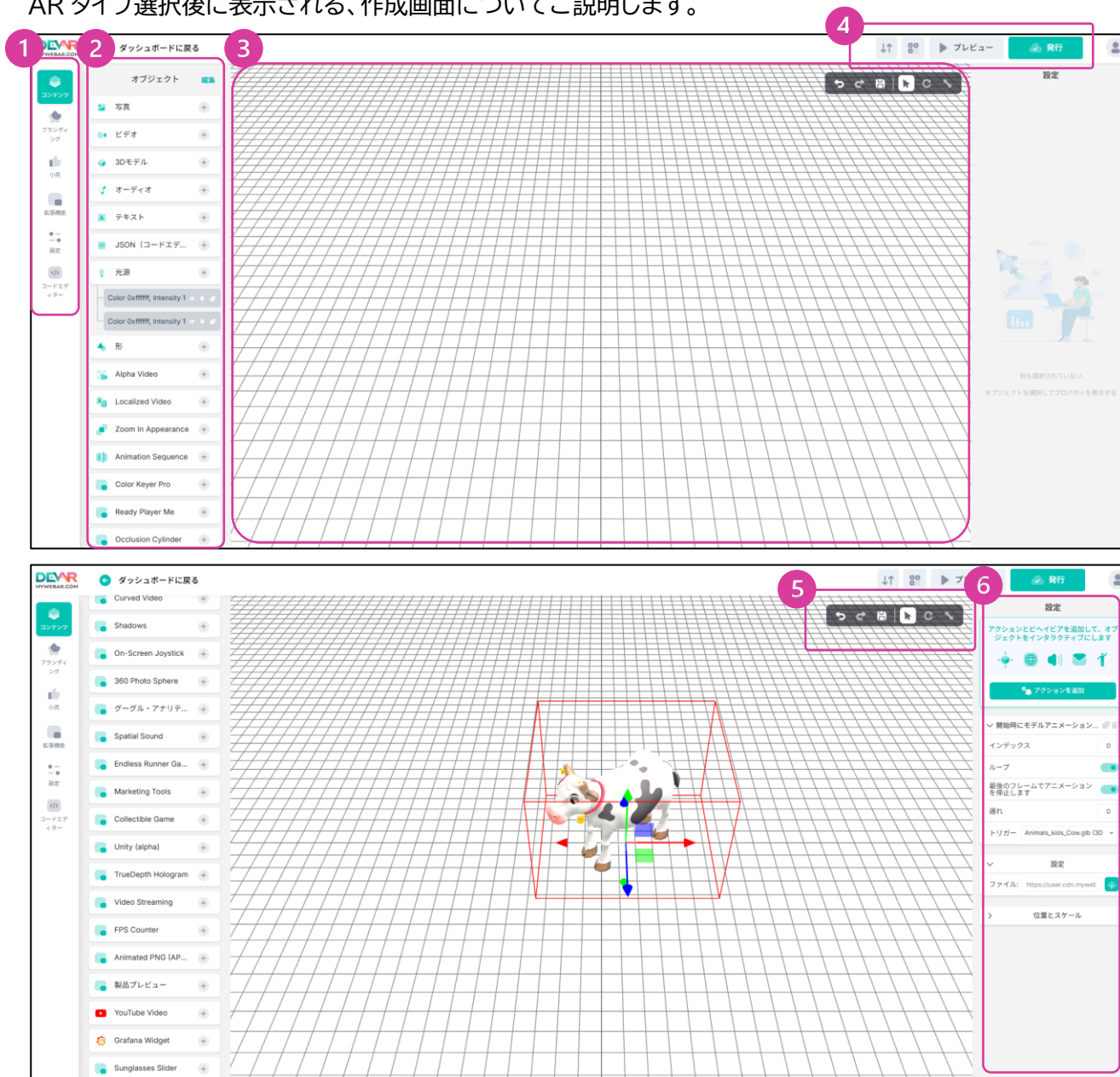
2. 作成したい AR タイプを選択

今回は、よく使用される「実世界の AR」タイプを使用した作成方法をご紹介します。

※選択する AR タイプによって、画像のアップロードなど AR 作成に必要な操作が異なります。画面に案内が表示された場合は、表示内容に沿って必要な操作を行ってください。



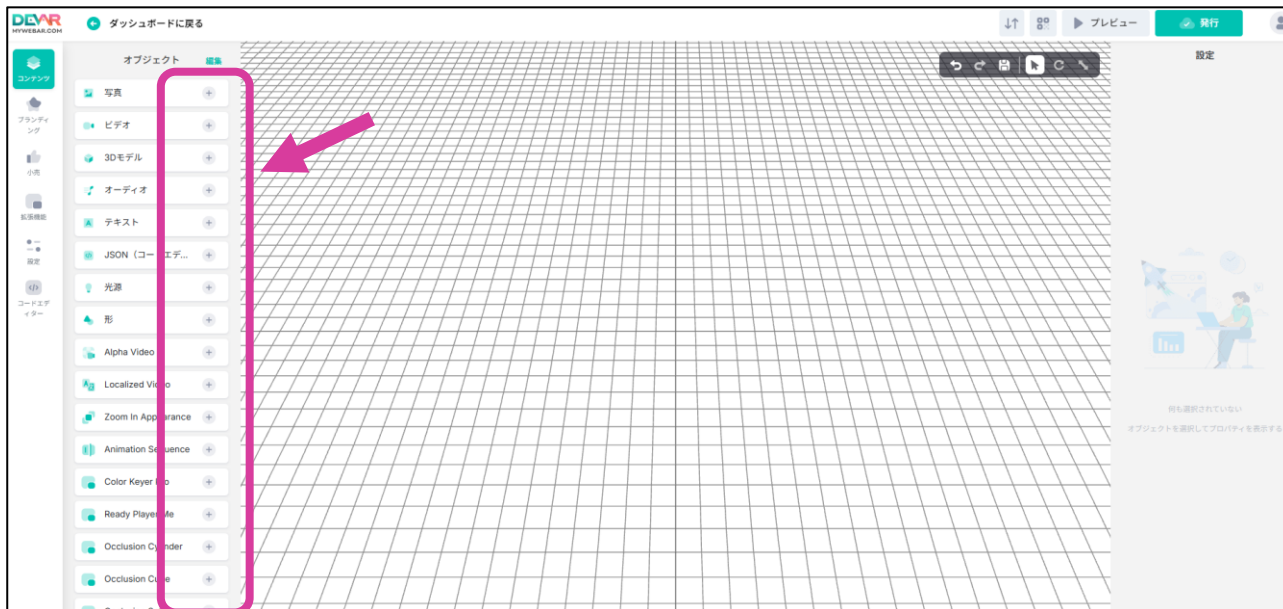
AR タイプ選択後に表示される、作成画面についてご説明します。



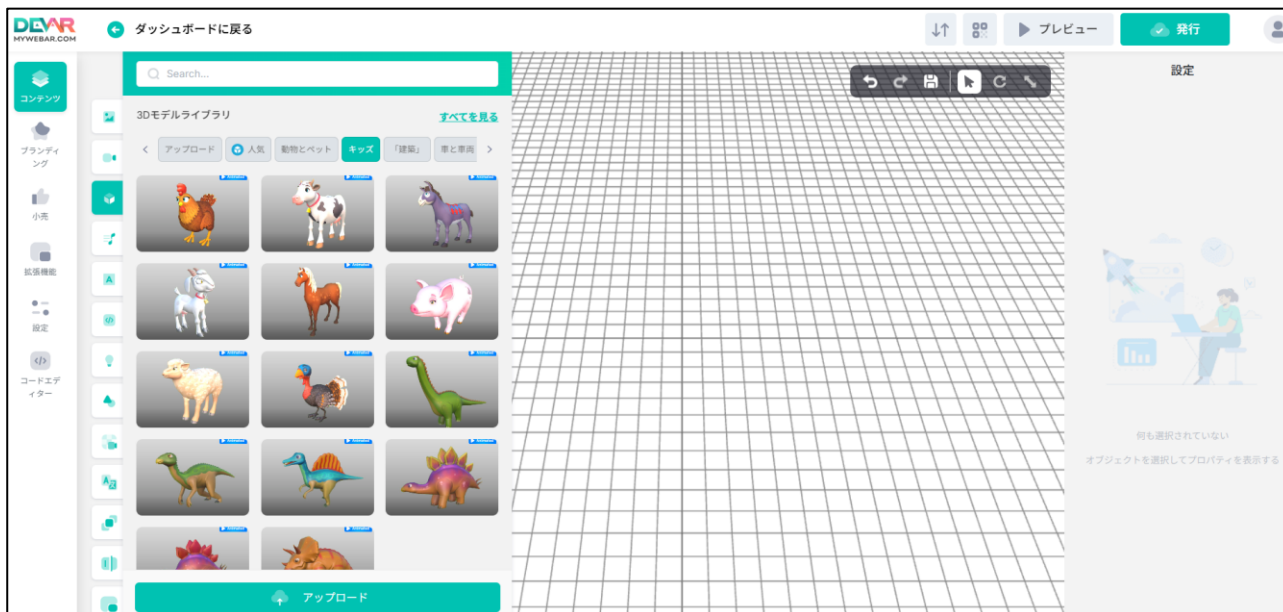
1	メニュー	画面上に表示するページ自体を切り替えることができます。
2	オブジェクトウィンドウ	画像や動画などのコンテンツや拡張機能を追加することが出来ます。
3	シーン	グリッド状の画面のことで、写真や動画、3D モデルなどの AR コンテンツを配置・編集するための作成スペースです。
4	ボタン	AR プロジェクトのインポート・エクスポート、QR コードの表示、公開前のプレビュー確認、プロジェクトの保存・公開などが可能です。
5	ツールバー	コンテンツの回転・サイズ変更・位置移動ができます。
6	設定ウィンドウ	コンテンツへのアクションの追加や、各種設定の変更ができます。

3. AR コンテンツのアップロード

画面左側のオブジェクトウィンドウに表示されている「写真」や「ビデオ」などの「+」ボタンをクリックすることで、必要な AR コンテンツをシーンにアップロードすることが可能です。

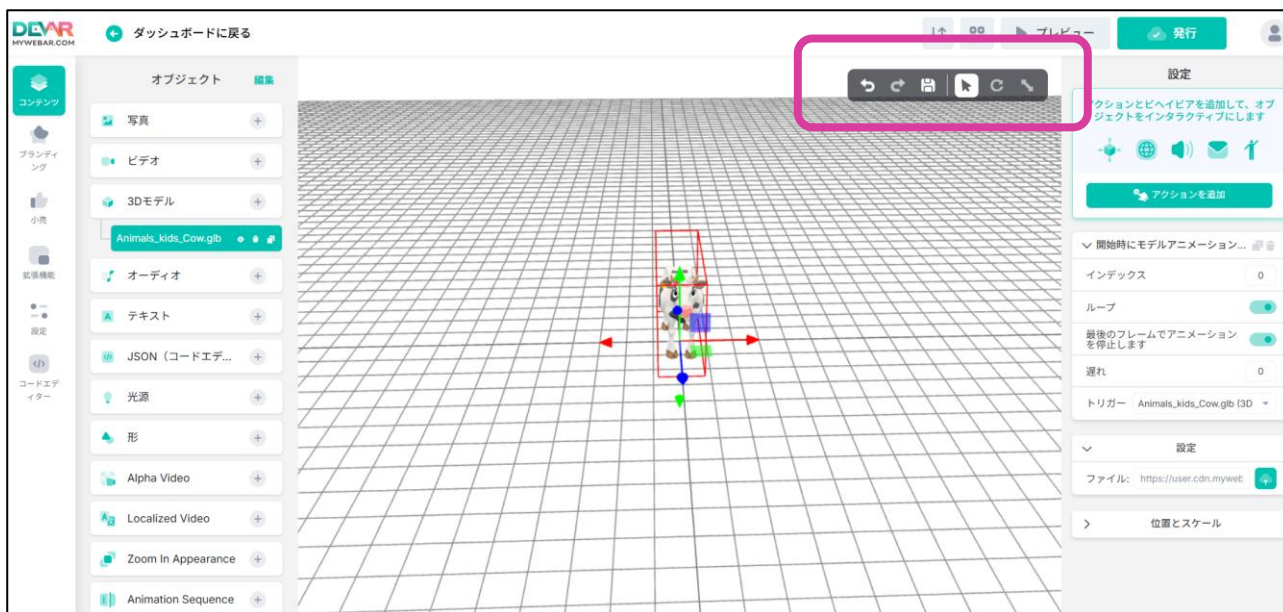


例えば、3D モデルをクリックすると DEVAR 社が提供するオリジナルコンテンツをご利用いただくことも可能です。



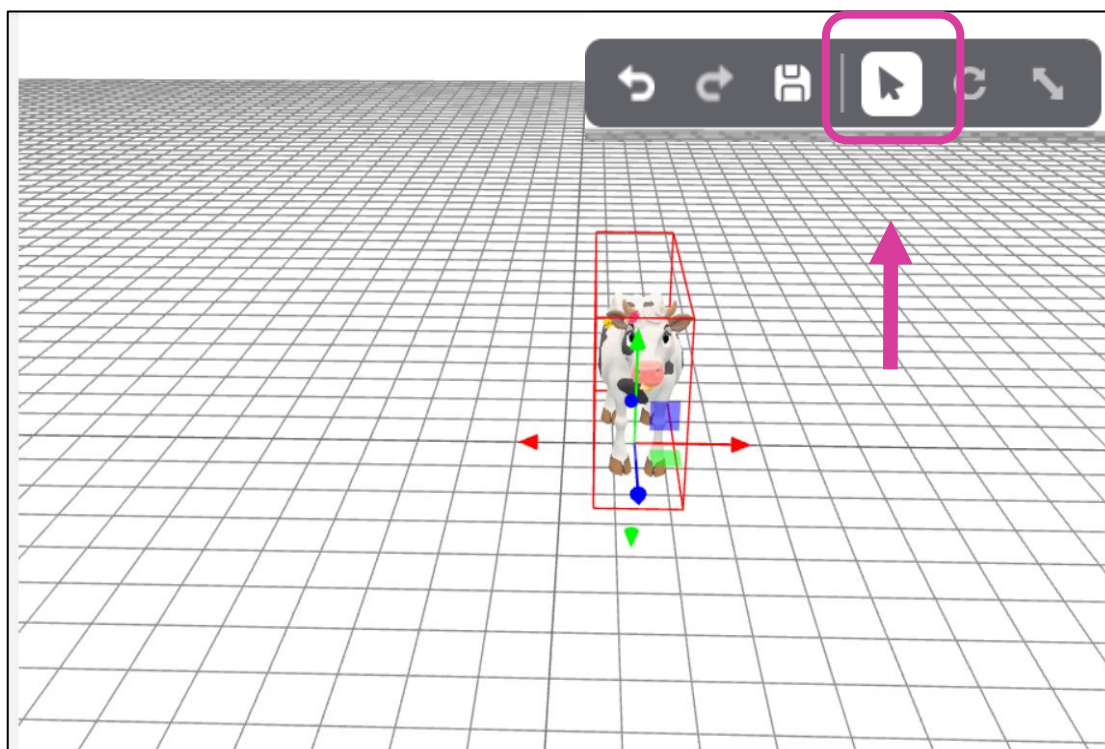
4. 画面上にアップロードしたコンテンツを配置

画面上のツールバーアイコンを切り替えることで、コンテンツの回転・サイズ変更・位置移動が可能です。



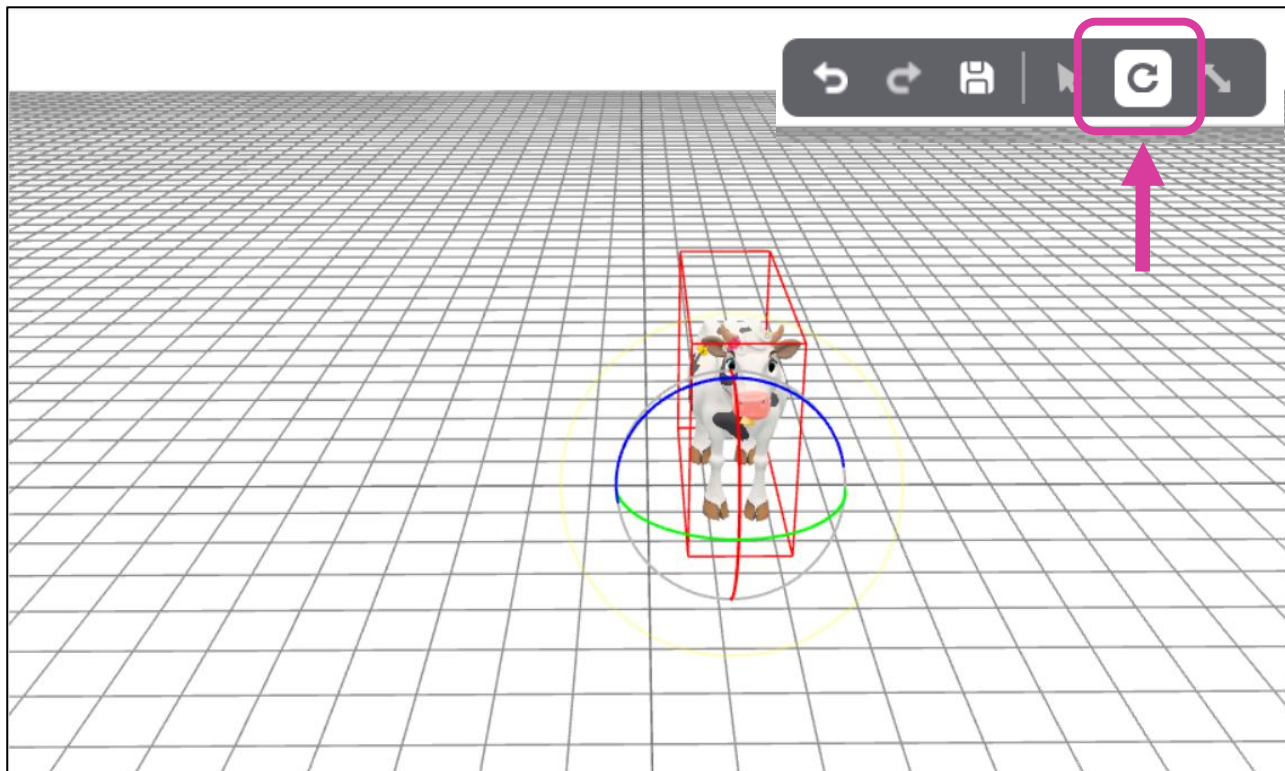
・位置移動

マークされた箇所を選択することで、オブジェクトを X・Y・Z 軸(横・高さ・奥行き)方向に移動させ、位置を調整できます。



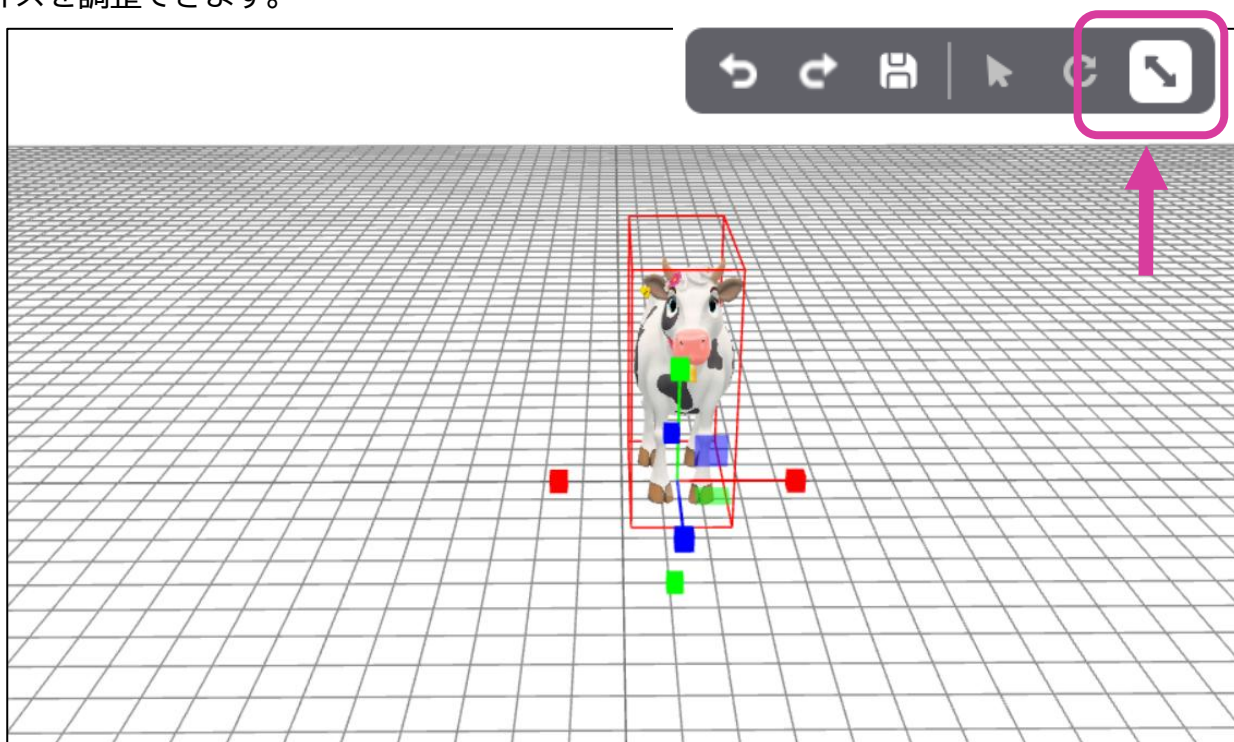
・オブジェクトの回転

マークされた箇所を選択することで、オブジェクトを X・Y・Z 軸(横・高さ・奥行き)を中心として回転できます。



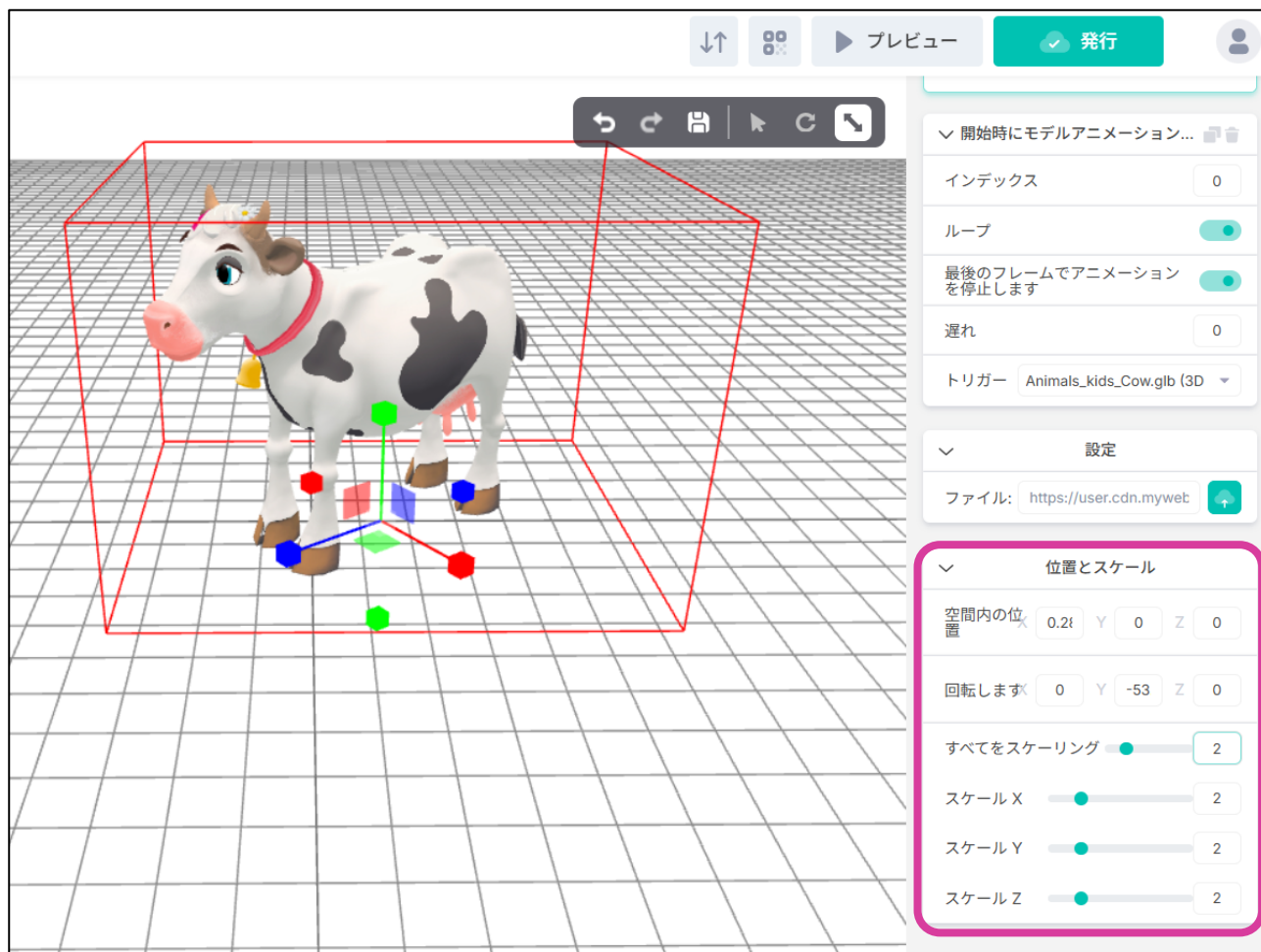
・サイズ変更

マークされた箇所を選択することで、オブジェクトの X・Y・Z 軸(横・高さ・奥行き)方向にサイズを調整できます。



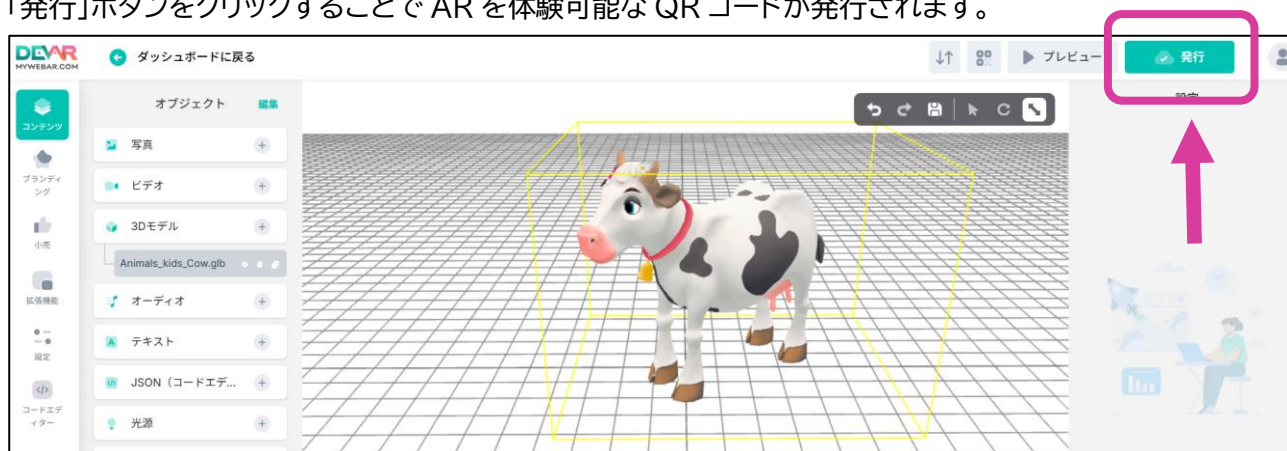
画面右下の[位置とスケール]を開くと、オブジェクトの位置・向き・サイズを調整できます。数値を入力するほか、スライダーを操作してサイズを変更することもできます。

縦・横・奥行きの比率を保ったまま拡大・縮小する場合は、[すべてをスケーリング]でサイズを調整します。



5. AR を公開して、QR コードを発行

「発行」ボタンをクリックすることで AR を体験可能な QR コードが発行されます。



AR プロジェクトを公開すると、QR コードが表示されます。QR コードをスマートフォンなどで読み取る、または右側のリンクにアクセスすることで、公開した AR を体験できます。

また、表示されている埋め込みコードを利用して、Web サイトに AR 体験を組み込むこともできます。

×

✓

ARエクスペリエンスが公開されました！

すべての変更が正常に公開され、現在利用可能です



↓ QRコードをダウンロード

PNG ▾

ARエクスペリエンスを共有

直接リンク ドメインを変更

https://mywebar.com/p/Project_207_2k 

QRコードリンク

<https://mywebar.com/qr/963935> 

ウェブサイトに埋め込む

```
<iframe src="https://mywebar.com/pi/963935"
frameborder="0"
scrolling="yes"
seamless="seamless"
style="display:block; width:100%;
height:100vh;"
allow="camera;gyroscope;accelerometer;
magnetometer;xr-spatial-
tracking;microphone;">
```



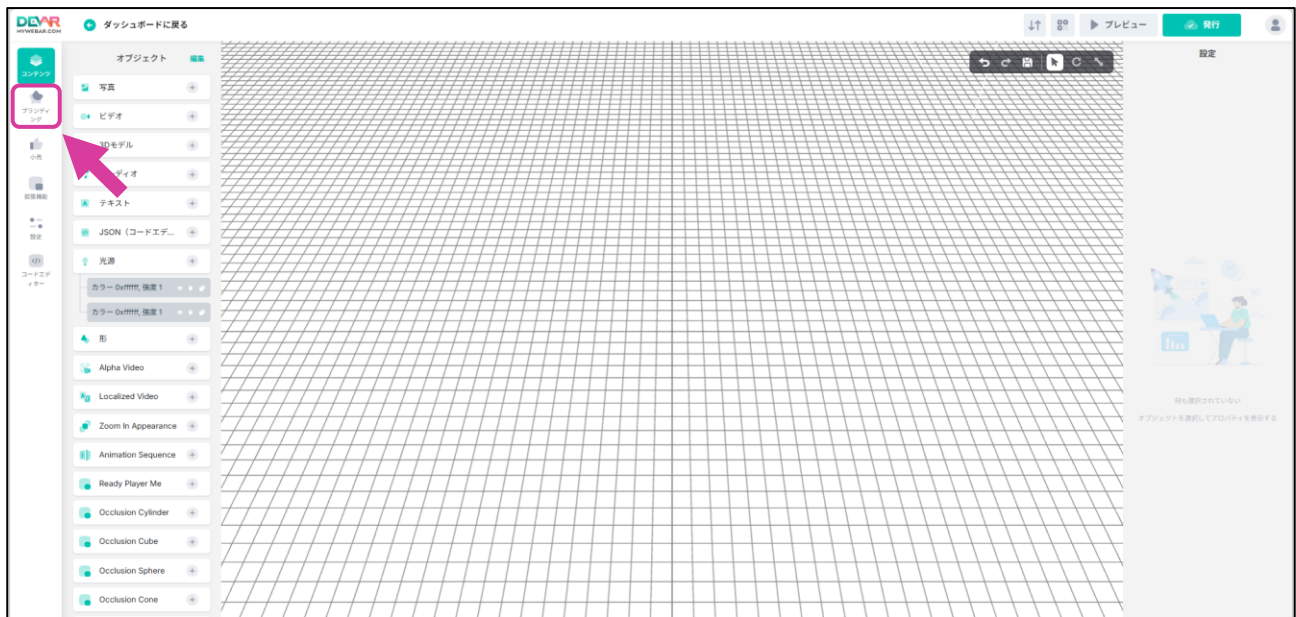
4.2.3 ロード画面の設定

本項では、AR 起動時のロード画面の設定方法について説明します。

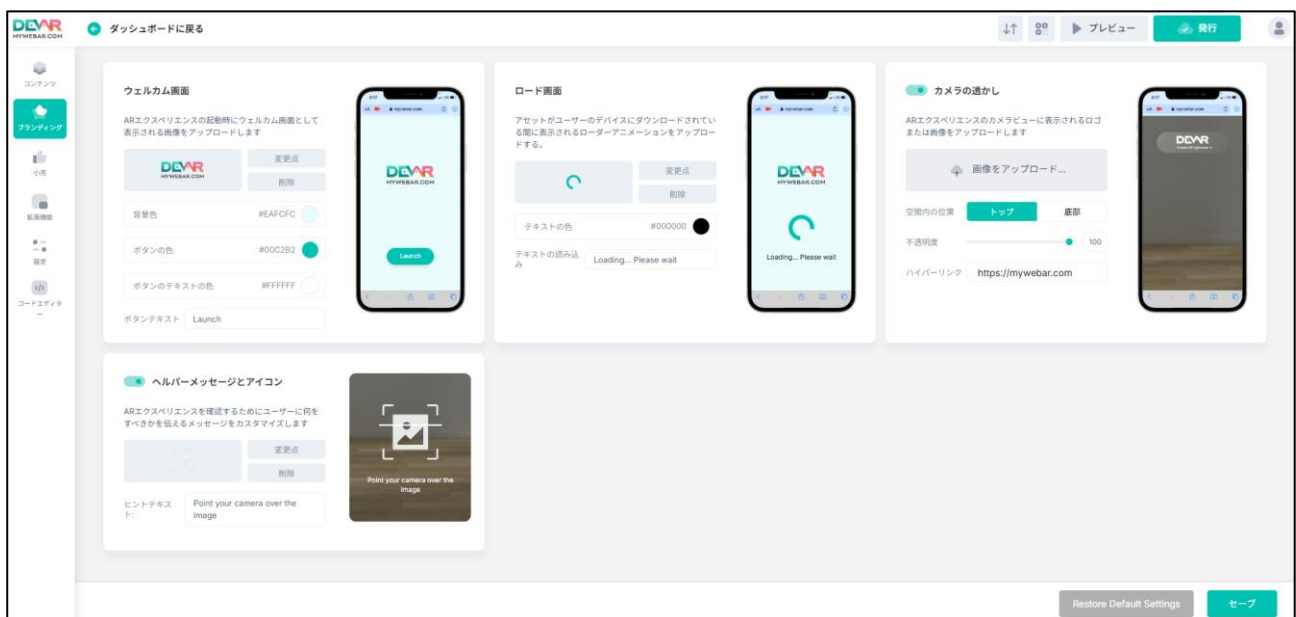
MyWebAR では、プロジェクトごとにロード画面などの表示内容を設定できます。設定手順は以下のとおりです。

【設定手順】

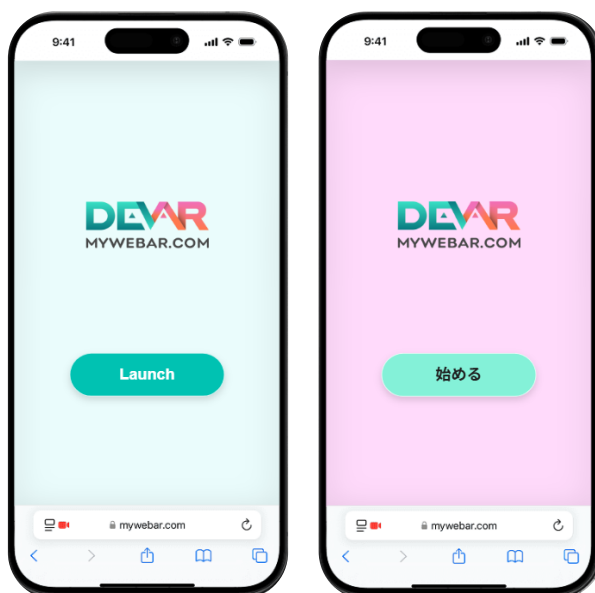
1. AR 作成画面左側のメニューから「ブランディング」をクリックします。



2. 「ウェルカム画面」「ロード画面」「カメラの透かし」「ヘルパーメッセージとアイコン」の各項目を設定します。

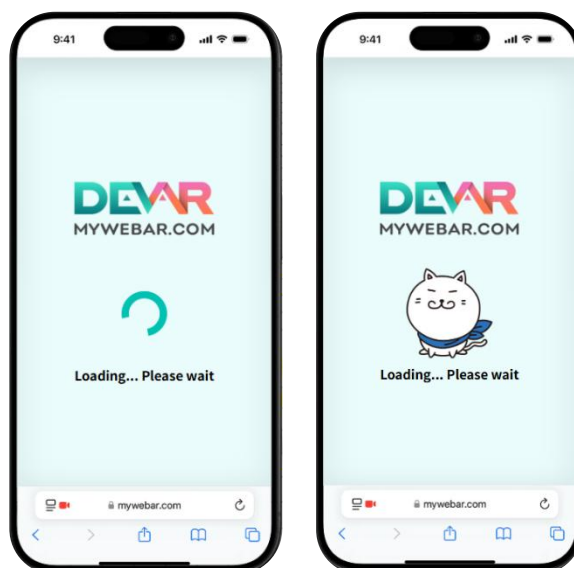


■ウェルカム画面:AR 用の QR コードをスキャン後すぐの画面の、背景色やボタンの色、ボタン上のテキスト、表示ロゴなどを変更できます。



■ロード画面:

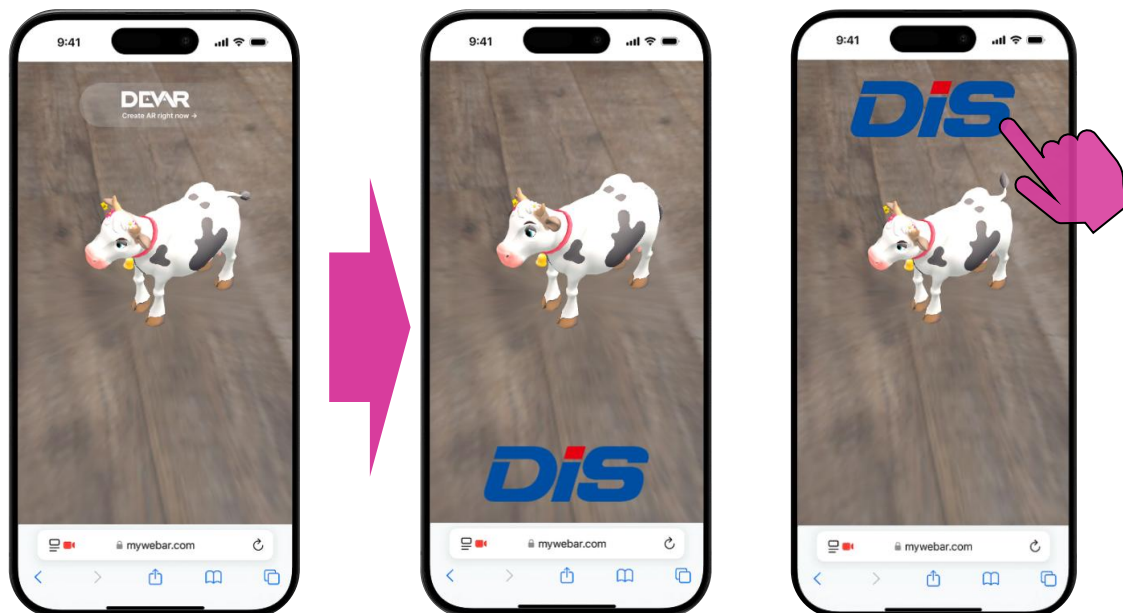
ウェルカム画面にて開始ボタンを押した後の、ロード画面の、ロードアニメーションやテキストを変更できます。



■カメラの透かし:

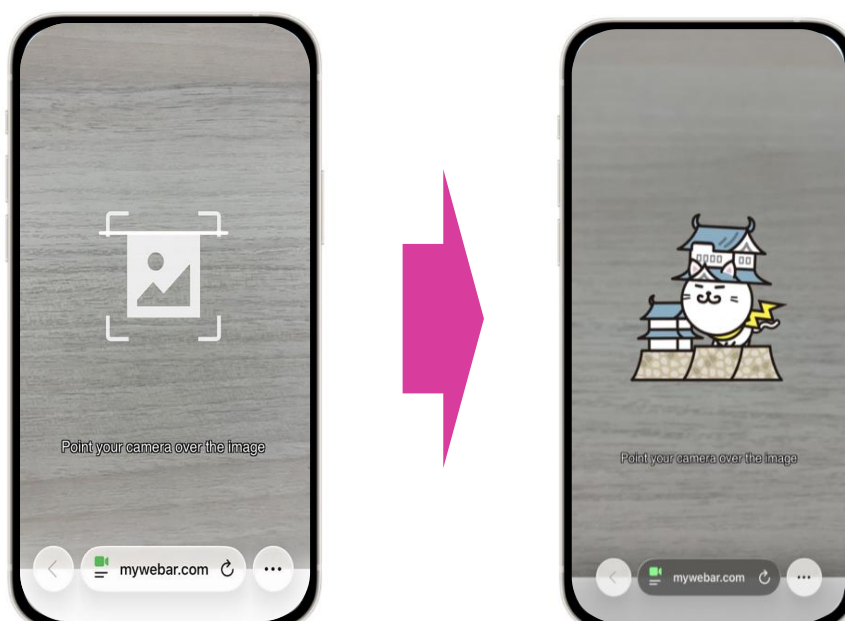
AR 体験中のカメラ画面に、ロゴなどの画像を重ねて表示できます。表示位置や透明度、リンク先などを設定できます。

例えば、DIS のロゴをクリックすると指定したページへ遷移することができます。



■ヘルパーメッセージとアイコン:

AR 体験時に、カメラの向け方などを案内するメッセージやアイコンを設定できます。表示する画像や案内文を変更できます。



注意

- ・「ウェルカム画面」、「ロード画面」、「カメラの透かし」は、AR 作成画面右上の「プレビュー」から確認できます。

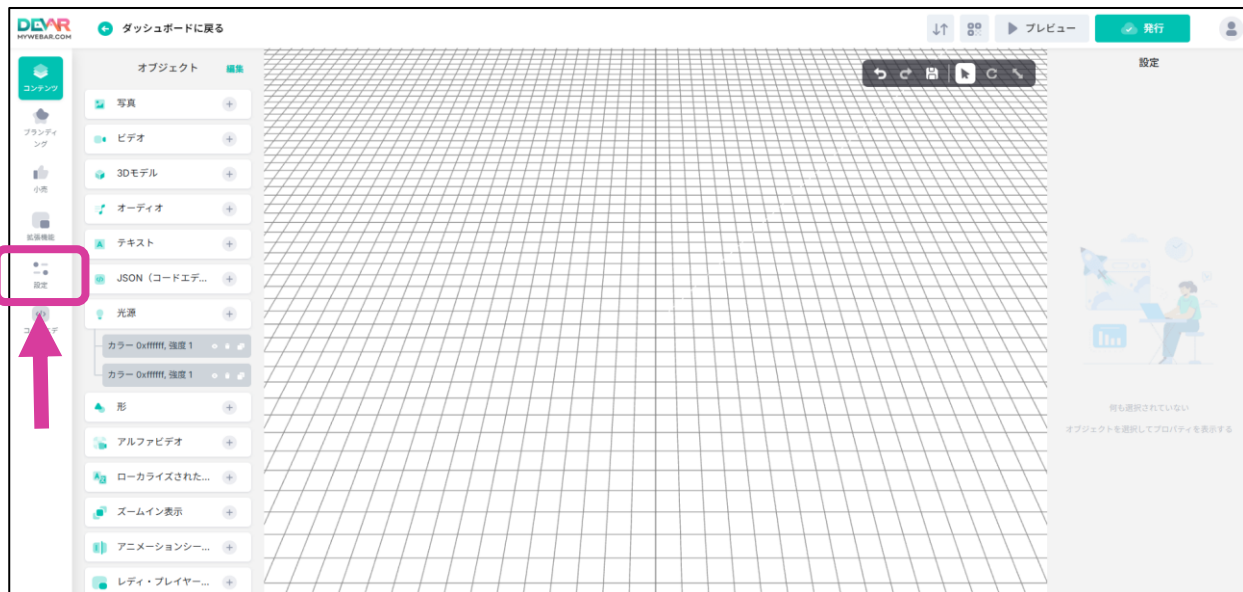
- ・「ヘルパーメッセージとアイコン」は、スマートフォンで実際に AR を起動した場合のみ確認できます。プレビューでは表示されないため、ご注意ください。

3. 設定が完了したら、画面右下の「セーブ」をクリックして保存します。

4.2.4 詳細設定

AR プロジェクトの基本的な設定方法について説明します。

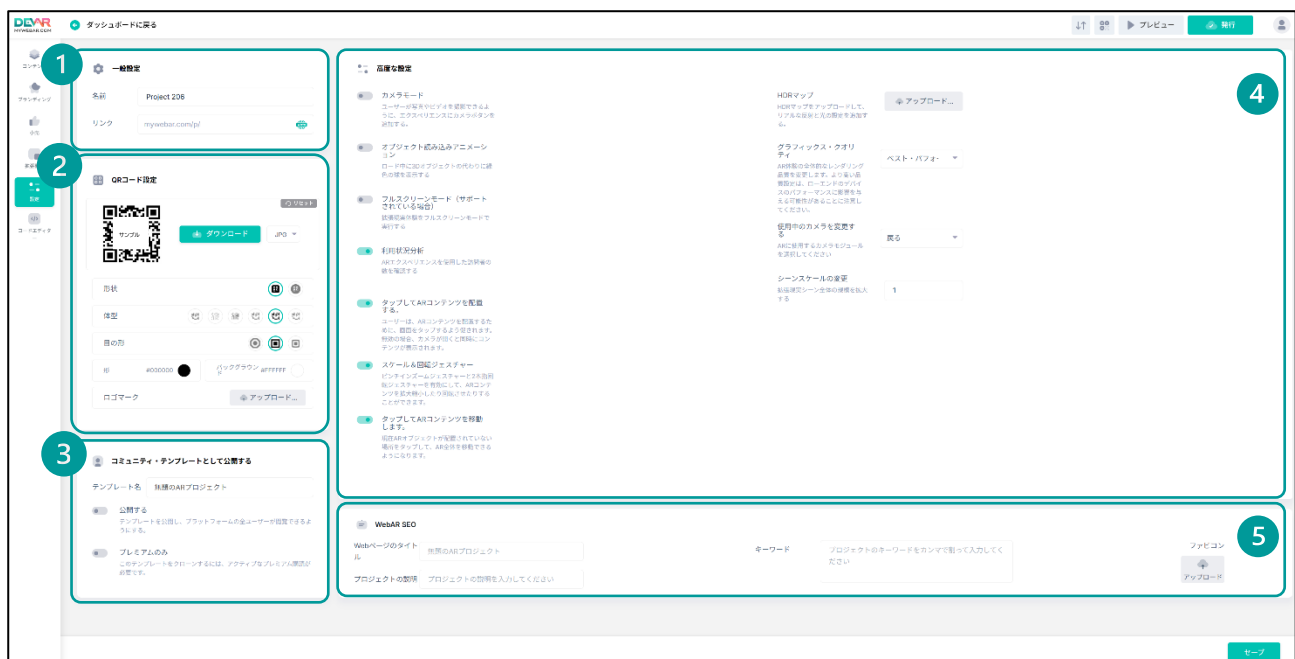
初期設定を行うには、AR 作成画面左側のメニューから「設定」をクリックします。



「設定」をクリックすると、AR プロジェクトの設定画面が表示されます。

この画面では、プロジェクト情報や QR コード、AR の動作に関する設定など、プロジェクトごとの各種設定を確認・変更できます。

※AR タイプによって表示される設定項目に違いがあります。



1 一般設定

AR プロジェクトの名前や、AR 体験にアクセスするための URL を変更することができます。

2 QR コード設定

AR プロジェクトへアクセスするための QR コードを確認・ダウンロードできます。また、QR コードの形状や色、デザイン、ロゴマークやファイル形式などを設定できます。

3 コミュニティ・テンプレートとして公開する

作成した AR プロジェクトをテンプレートとして公開し、MyWebAR を利用する他のユーザーがテンプレートを利用して AR を作成することを可能にします。テンプレート名や公開・非公開の設定、Pro プラン以上の有償プランのユーザーのみ利用可能にするなどの設定ができます。

4 高度な設定

AR 体験時の動作や操作方法、表示品質など、AR プロジェクトの詳細な設定を行うことができます。用途に応じて、以下の設定を変更できます。

・カメラモード

AR 体験中に、写真や動画を撮影するためのカメラ機能を追加します。

・オブジェクト読み込みアニメーション

3D オブジェクトの読み込み中に、読み込み状況を示す緑色の球体を表示します。

・フルスクリーンモード

AR をフルスクリーンで表示します。

・利用状況分析

AR 体験へのアクセスに関する情報を取得します。

・タップして AR コンテンツを配置する

画面をタップした位置に AR コンテンツを配置できるようにします。無効の場合はカメラ起動と同時にコンテンツが表示されます。

・スケール&回転ジェスチャー

画面を2本指で回転させるなどのピンチインズームジェスチャー操作などにより、AR コンテンツの拡大・縮小や回転ができるようにします。

・タップして AR コンテンツを移動する

配置した AR コンテンツを、タップ操作で別の位置へ移動できるようにします。

- ・HDR マップ

HDR 形式の画像を使用して、3D モデルの光の当たり方や映り込みを調整し、より自然でリアルに見せる機能です。

- ・グラフィックス・クオリティ

AR 体験時の描画品質を設定します。端末の性能などに応じて、表示品質を調整できます。

- ・使用中のカメラを変更する

AR 体験で使用するカメラを設定する機能です。前面・背面カメラの切り替えや、鏡のような左右反転表示を設定できます。

- ・シーンスケールの変更

カメラで表示した AR 体験画面に表示される、AR コンテンツ全体の大きさを調整します。

4.2.5 その他機能のご紹介

その他機能を使用可能なプランとともにご紹介いたします。

■ソーシャルシェアリング

カメラモードで撮影した写真やビデオ を SNS に投稿して共有できます。

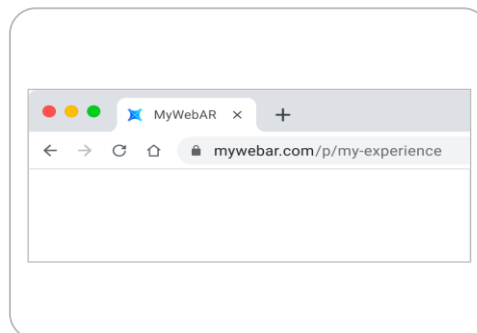
利用可能プラン:Pro 以上



■SEO ツール

WebAR ページのタイトル、説明文、キーワード、アイコンのカスタマイズができます。

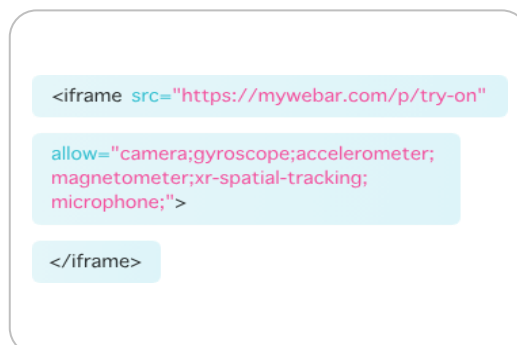
利用可能プラン:Creator(無償)以上



■AR 埋め込み

MyWebAR で作成した AR コンテンツを既存の Web ページや iOS や Android のネイティブアプリに統合することができます。

利用可能プラン:Creator(無償)以上



5 拡張機能について

5.1 拡張機能の概要

拡張機能は、MyWebAR の標準機能に加えて、さまざまな機能を追加できるオプション機能です。

分析ツールとの連携や 3D モデルへの立体感の追加など、用途に応じた拡張機能を利用することで、AR コンテンツの表現力や機能をさらに拡張できます。

利用できる拡張機能は、契約プランや提供状況によって異なります。利用されているプランに応じた機能をご利用ください。

5.2 拡張機能一覧

拡張機能とは、MyWebAR で作成する AR にさまざまな機能を追加できるツールです。

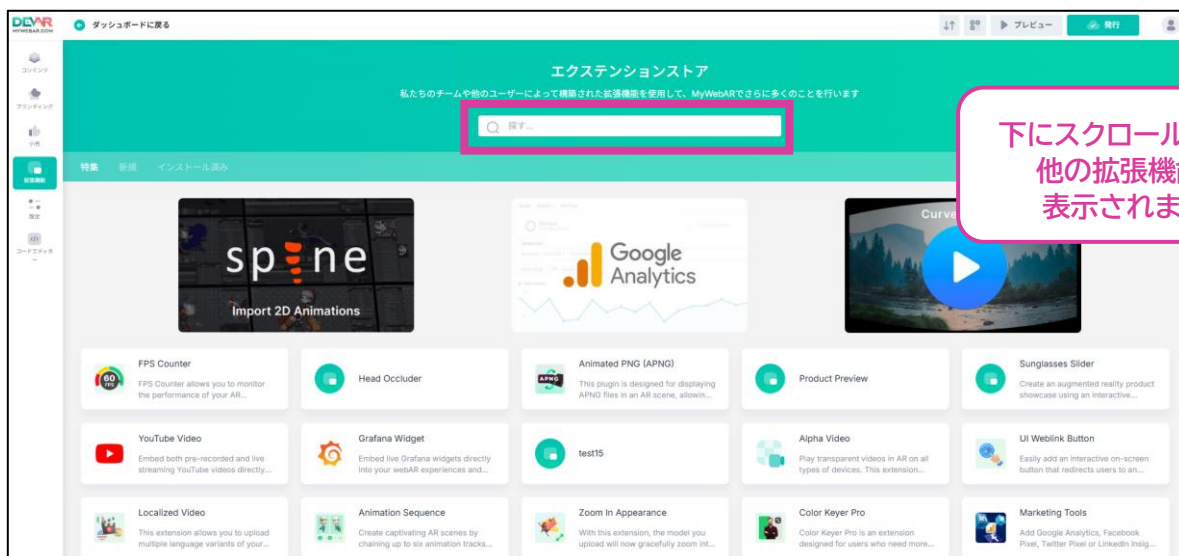
「拡張機能ストア」から必要な機能をインストールすることで、AR の表現や動作を追加したり、外部サービスと連携したりすることができます。

5.2.1 拡張機能一覧画面を開く

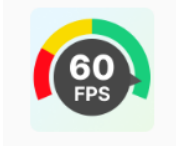
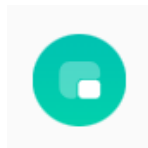
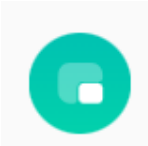
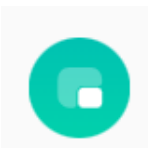
MyWebAR の編集画面左側のタスクバーから「拡張機能」をクリックします。

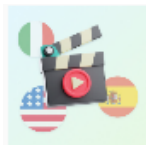
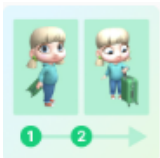


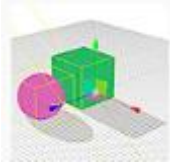
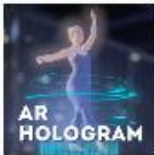
拡張機能一覧画面が表示されます。画面上部中央の検索欄から目的の拡張機能を検索できます。また、画面を下にスクロールすると、利用可能な拡張機能が一覧で表示されます。

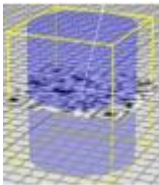
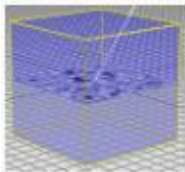
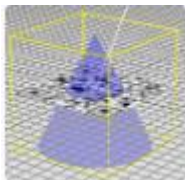
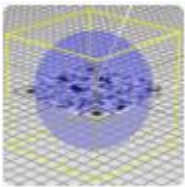


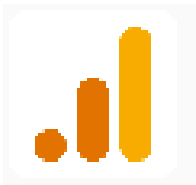
5.2.2 拡張機能一覧

拡張機能名	機能概要
FPS Counter 	AR 体験中の画面に、1 秒間に表示されるフレーム数(FPS)を表示する機能です。AR がどの程度スムーズに動作しているかを数値で確認でき、動作が重い場合などのパフォーマンス確認に活用できます。
Head Occluder 	メガネやマスクなどの AR コンテンツを、顔に自然に重ねて表示するための機能です。顔の形に合わせて AR コンテンツの一部を隠すことで、メガネのツルが顔の後ろに隠れるなど、実際に身に着けているような自然な見え方を表現できます。
Animated PNG (APNG) 	APNG 形式のアニメーション画像を AR 上に表示できる機能です。通常の静止画像ではなく、動きのある画像を使用できるため、アイコンやイラスト、簡単な演出などに活用できます。
Product Preview 	スライダーを操作して、製品の色やデザインなどを切り替えて確認できる機能です。複数のバリエーションを AR 上で比較できるため、商品のカラーやデザインを選ぶ際のプレビューなどに活用できます。
Sunglasses Slider 	スライダーを操作して、サングラスのレンズカラーやデザインなどを切り替えて確認できる機能です。複数のデザインを AR 上で比較しながら試すことができます。
YouTube Video 	YouTube 動画を AR コンテンツ内に表示・再生できる機能です。YouTube に公開されている動画を利用して、商品紹介や操作説明などの動画コンテンツを AR 体験に組み込むことができます。

Grafana Widget 	Grafana は、監視データを可視化するダッシュボードツールです。本機能では、Grafana の画面を AR 上に表示し、各種データやグラフを確認できます。
Alpha Video 	背景を透明にした動画(WebM ファイル)を AR 上に表示できる機能です。人物やキャラクターなど、必要な部分だけを表示できるため、実際の風景の中に人物などが存在しているような AR 表現ができます。
UI Weblink Button 	AR 画面上に Web リンクを開くためのボタンを設置できる機能です。ボタンをタップすることで、商品ページや Web サイトなど、指定したページへユーザーを誘導できます。
Localized Video 	ユーザーの言語に合わせて、表示・再生する動画を切り替えられる機能です。日本語・英語など言語ごとに動画を用意することで、利用者に合わせた動画コンテンツを表示できます。
Animation Sequence 	3D モデルに設定されている複数のアニメーションを、指定した順番で連続再生できる機能です。複数の動きを組み合わせることで、一連の動作やストーリー性のある AR 表現に活用できます。
Zoom In Appearance 	3D モデルなどの AR コンテンツを拡大して見せる演出を追加できる機能です。製品の細かな部分を見せたい場合など、ユーザーの注目を特定の箇所へ誘導する表現に活用できます。
Color Keyer Pro 	動画内の指定した色や、それに近い色を透明にできる機能です。グリーンバックなどの背景を取り除いて、人物や対象物だけを AR 上に表示する際に活用できます。 「Alpha Video」とは異なり、通常の動画から透明にしたい色を指定して透明化できます。

Marketing Tools 	Google Analytics や Meta Pixel、X Pixel、LinkedIn Insight Tag などの計測ツールを AR コンテンツに設定できる機能です。AR コンテンツへのアクセスやユーザーの行動を計測し、利用状況の分析やマーケティングに活用できます。
Shadows 	AR 上に配置した 3D モデルなどに影を追加できる機能です。影の濃さや透明度などを調整することで、3D モデルが実際の空間に置かれているような、より自然な AR 表現ができます。
360 Photo Sphere 	360 度画像を使用して、周囲を見渡せる AR コンテンツを作成できる機能です。ユーザーが端末の向きを変えながら、風景や施設などを 360 度見渡す体験に活用できます。
360 Video Sphere 	360 度動画を使用して、周囲を見渡しながら映像を視聴できる AR コンテンツを作成する機能です。ユーザーが端末の向きを変えることで、さまざまな方向の映像を楽しむことができます。
TrueDepth Hologram 	対応アプリで撮影した人物などのホログラムデータを、AR 空間に表示できる機能です。撮影した人物を実際の空間にいるように表示し、立体感のある AR コンテンツを作成できます。
Unity (alpha) 	Unity で作成したコンテンツを MyWebAR の AR 体験に取り込んで利用するための機能です。Unity で制作した表現やコンテンツを活用して、より高度な AR 体験を作成できます。
Lottie Animation 	Lottie 形式のアニメーションを AR コンテンツ内に表示できる機能です。アイコンやイラストなどの軽量なアニメーションを使用して、AR 画面に動きのある演出を追加できます。

Spine Animations(beta) 	Spine で作成した 2D アニメーションを AR コンテンツ内に表示できる機能です。キャラクターなどの 2D アニメーションを AR 上で動かし、ゲームや案内コンテンツなどに活用できます。
Occlusion Cylinder 	缶やボトルなどの円柱形の物体の周囲に 3D モデルを表示する場合、オクルージョンがないと本来は物体の背後にあるはずの部分まで手前に見えてしまいます。 円柱のオクルージョンを使うことで、3D モデルが円柱形の物体の背後に隠れて見えるようになり、まるで缶の裏側を通っているような自然でリアルな表現が可能になります。
Occlusion Cube 	箱など四角形物体の周囲に3D モデルを配置する場合、オクルージョンがないと本来は箱の背後にあるはずの部分まで手前に見えてしまいます。 立方体のオクルージョンを使うことで、3D モデルが箱の背後に隠れて見えるようになり、まるで箱の横から一部だけ見えているような自然な表現が可能になります。
Occlusion Cone 	カラーコーンなど円錐形のオブジェクトの周囲に3D モデルを表示する場合、オクルージョンがないと本来は円錐の背後にあるはずの部分まで手前に見えてしまいます。 円錐のオクルージョンを使うことで、3D モデルの一部が円錐形の物体の背後に隠れて見えるようになり、円錐形のオブジェクトの周囲に本当にあるかのような自然でリアルな表現が可能です。
Occlusion Sphere 	球体の物体の周囲に3D モデルを表示する場合、オクルージョンがないと本来は球の背後にあるはずの部分まで手前に見えてしまいます。 球体のオクルージョンを使うことで、3D モデルの一部が球の背後に隠れて見えるようになり、まるでボールのすぐ裏側にあるかのような自然な立体感のある AR 表現が可能になります。
Video Streaming 	動画ファイルを端末にすべて読み込んでから再生するのではなく、データを受信しながら再生できる機能です。動画の読み込み時間を短縮し、容量の大きな動画を使用する場合でも、よりスムーズに再生を開始できます。

Custom 3D Model Occlusion 	任意の 3D モデルを、AR コンテンツの一部を隠すための「遮蔽物」として使用できる機能です。遮蔽物の形状を自由に設定できるため、現実の物体に AR コンテンツが隠れているような自然な前後関係を表現できます。
Endless Runner Game 	障害物を避けながら進み続ける「エンドレスランナー」形式の AR ゲームを作成できる機能です。AR 空間を利用した簡単なゲームコンテンツの作成に活用できます。
Collectible Game 	AR 空間内に配置されたアイテムをユーザーが集めるゲームを作成できる機能です。収集するアイテムなどを設定することで、AR を利用した体験型コンテンツを作成できます。
On-Screen Joystick 	AR 画面上に操作のジョイスティックを表示し、3D モデルなどをユーザーが操作できるようにする機能です。キャラクターを移動させるなど、操作性のある AR コンテンツやゲームに活用できます。
Google Analytics 	Google Analytics を利用して、AR コンテンツの利用状況を計測できる機能です。AR を体験したユーザーのアクセス状況や行動などを分析し、コンテンツの利用状況を確認する際に活用できます。
StencilCube 	立方体(キューブ)形状の範囲を利用して、3D モデルの表示方法を変化させる視覚効果を追加できる機能です。特定の範囲だけモデルを表示するなど、通常とは異なる AR 表現に活用できます。
StencilObject 	3D モデルにステンシル効果を追加し、特定の範囲だけを表示・非表示にするなどの視覚表現ができる機能です。他のステンシル機能と組み合わせることで、3D モデルを使った特殊な演出に活用できます。

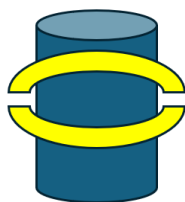
Curved Video 	動画を平面ではなく、湾曲させて表示できる機能です。動画を円弧状に配置することで、ユーザーを囲むような映像表現ができ、臨場感のある AR コンテンツに活用できます。
Spatial Sound 	AR 空間内の特定の位置から音が聞こえるように設定できる機能です。ユーザーの位置や向きによって音の聞こえ方が変化するため、より臨場感のある AR 体験を作成できます。
Frustum Disabler 	カメラの向きや位置によって、3D モデルの一部が意図せず消えてしまう現象を防ぐための機能です。カメラの表示範囲外にある部分も描画することで、3D モデル全体を正しく表示しやすくなります。
Bloom Effect 	3D モデルなどの明るい部分に、光がにじむような発光表現を追加できる機能です。ライトやネオンなどを光らせ、AR コンテンツをより印象的に見せることができます。

※商標について、本マニュアルに記載されている会社名、製品名およびサービス名は、各社の商標または登録商標です。なお、本文中では「®」「™」等の商標記号を省略して記載しております。

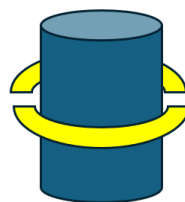


オクルージョンとは

3D モデルなどの一部を隠して、物体のすぐ後ろにあるように見せる機能です。下記画像のように、本来正面からは見えない部分を隠すことで、3D モデルが実際の物体の後ろに回り込んでいるように見せるなど、リアルで自然な AR 表現が可能です。



オクルージョンなし



オクルージョンあり

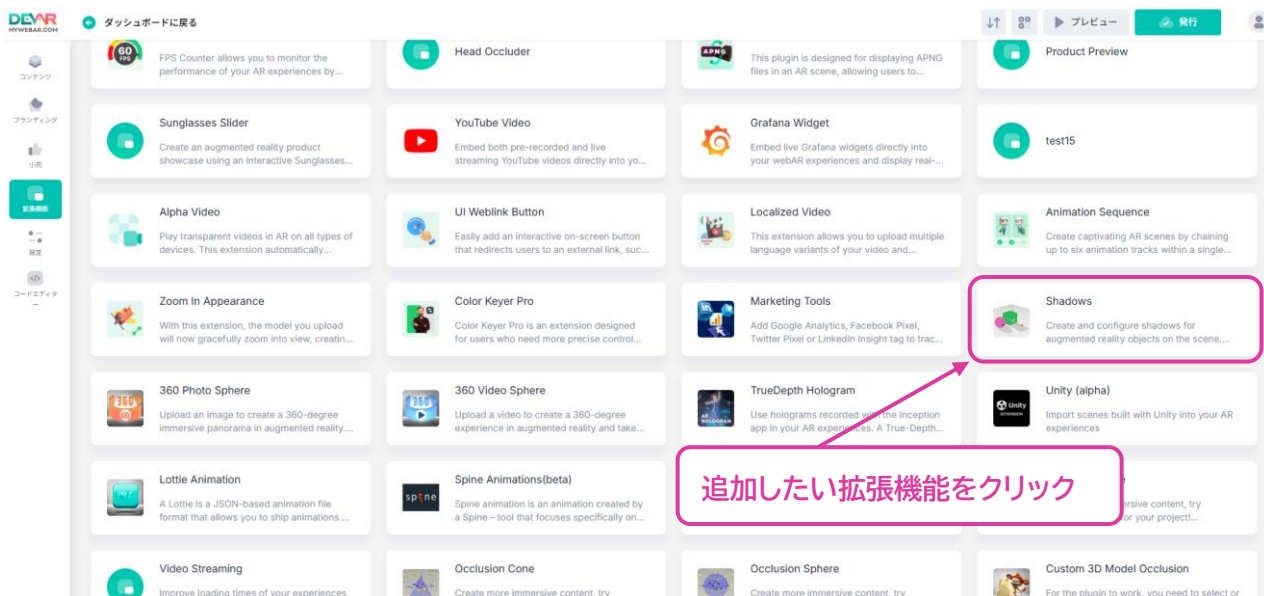
5.3 拡張機能実装手順

ここからは、MyWebAR の AR 作成画面に拡張機能を追加し、設定する手順をご紹介します。
例として、拡張機能「Shadows」を使用し、インストールから設定までの流れを説明します。

STEP1

拡張機能を選択

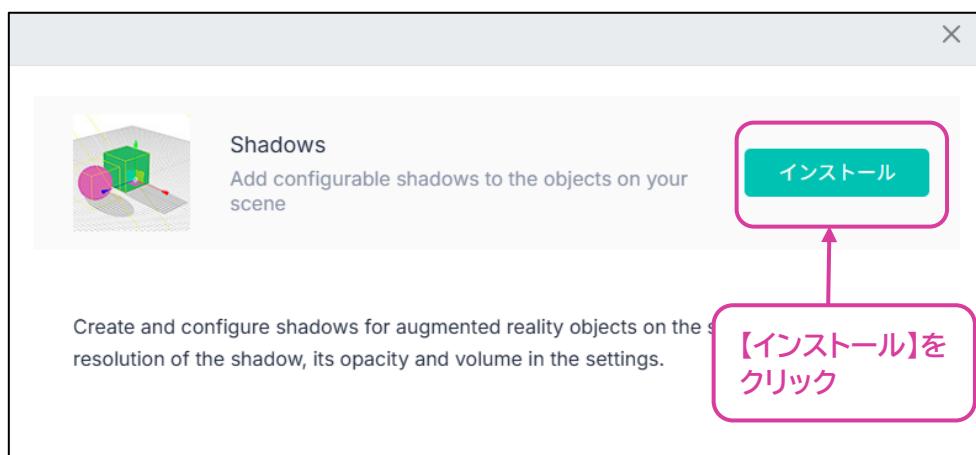
拡張機能一覧から、追加する拡張機能をクリックします。



STEP2

拡張機能をインストール

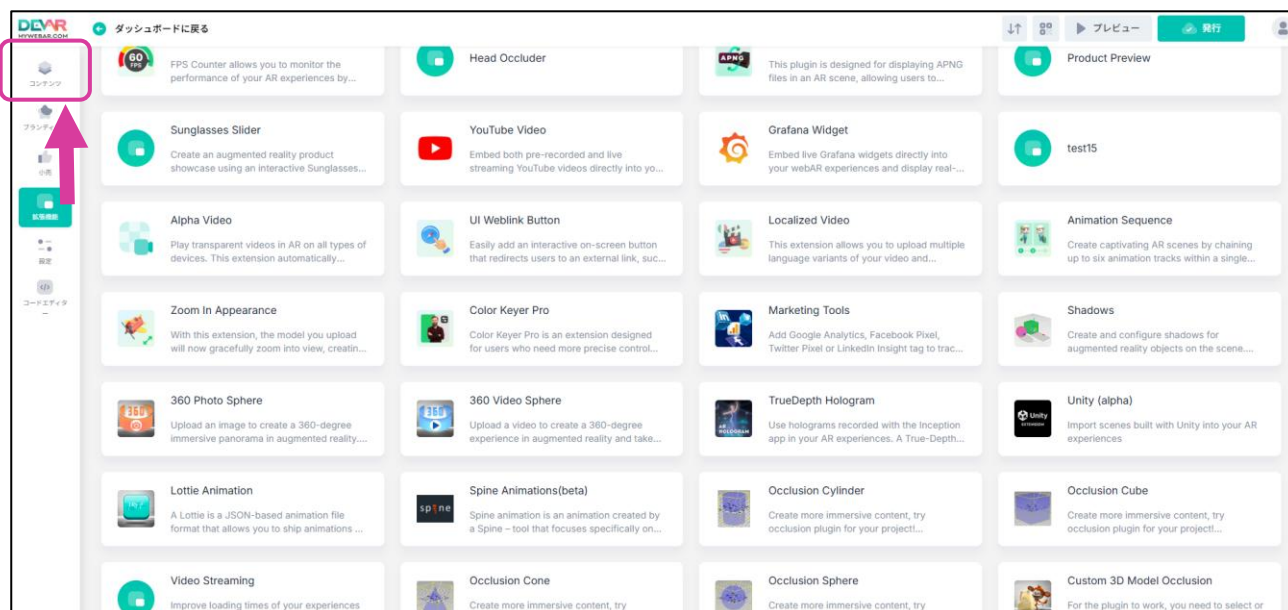
拡張機能の詳細画面が表示されますので、[インストール]をクリックします。



STEP3

AR 作成画面に戻る

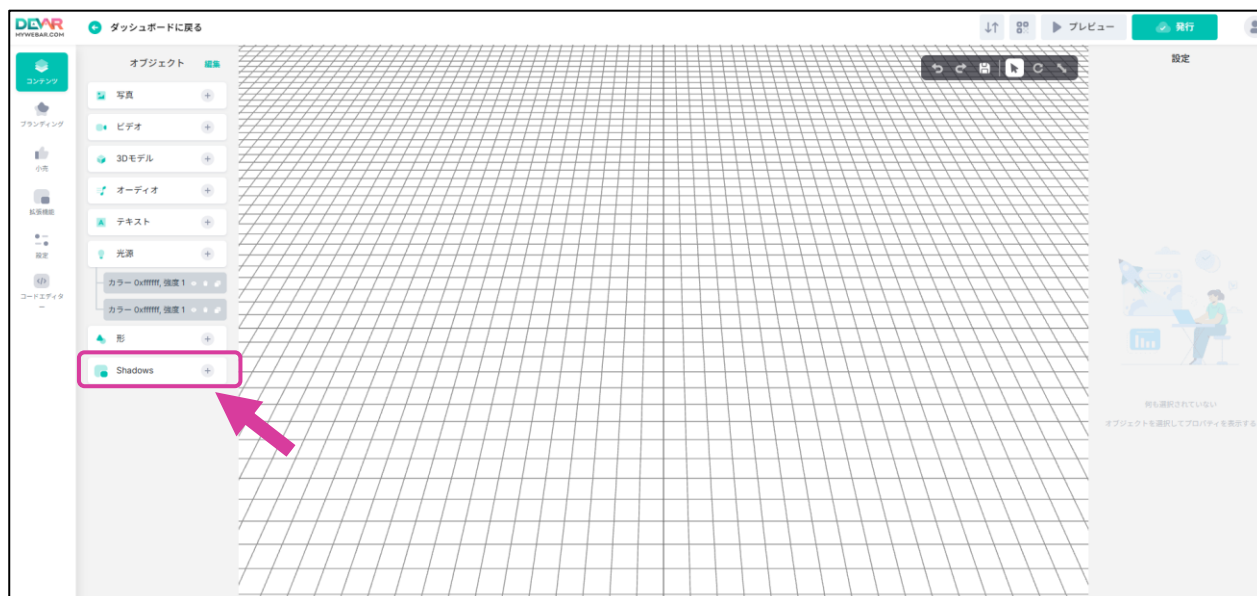
左側のタスクバーから「コンテンツ」をクリックして、AR 作成画面に戻ります。



STEP4

「影」の追加を確認

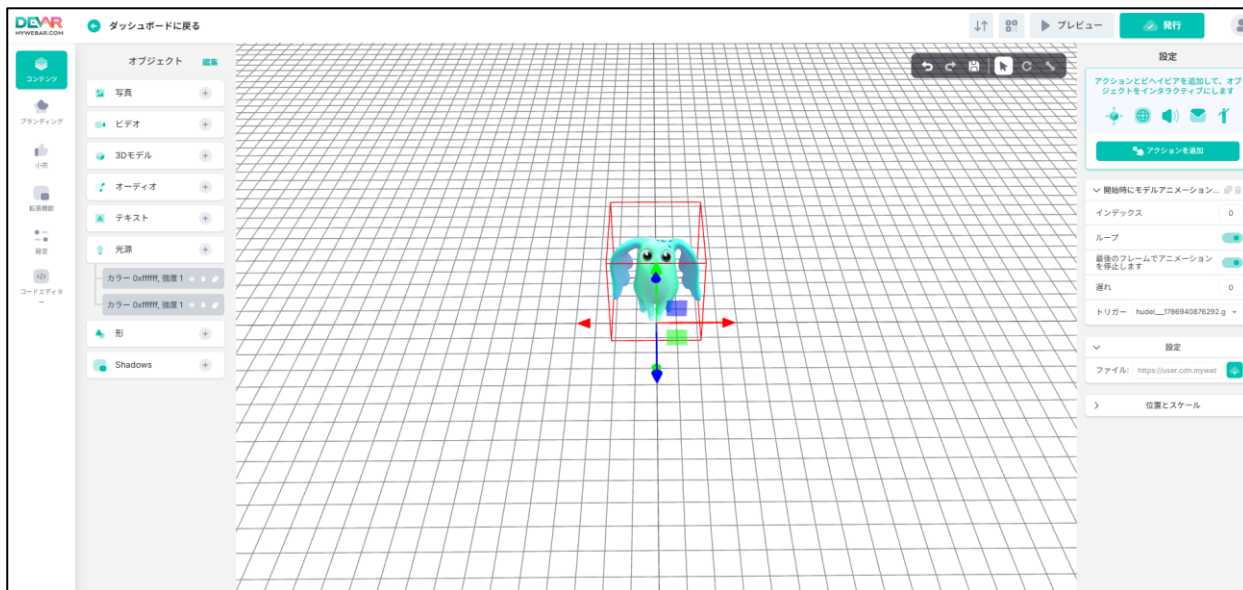
オブジェクトタブの最下部に先程追加した「Shadows」機能が追加されていることが確認できます。



STEP5

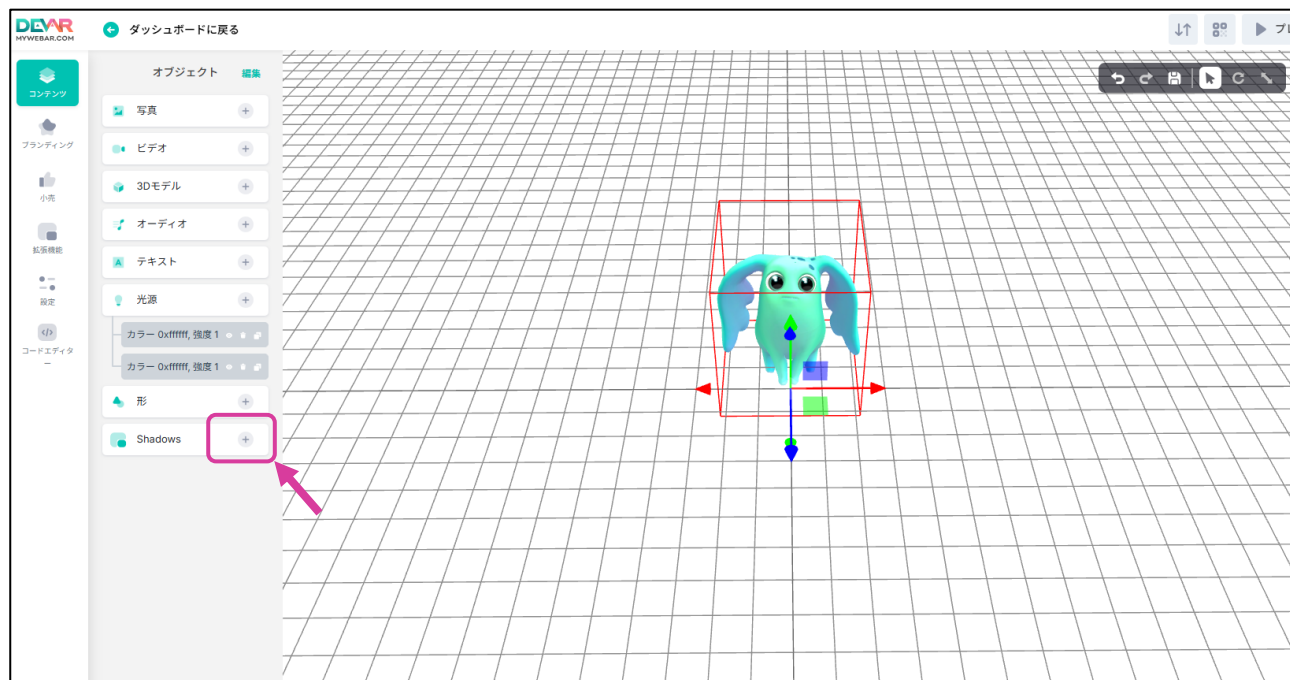
AR コンテンツをアップロード

AR コンテンツ(3D モデル、画像など)をアップロードします。



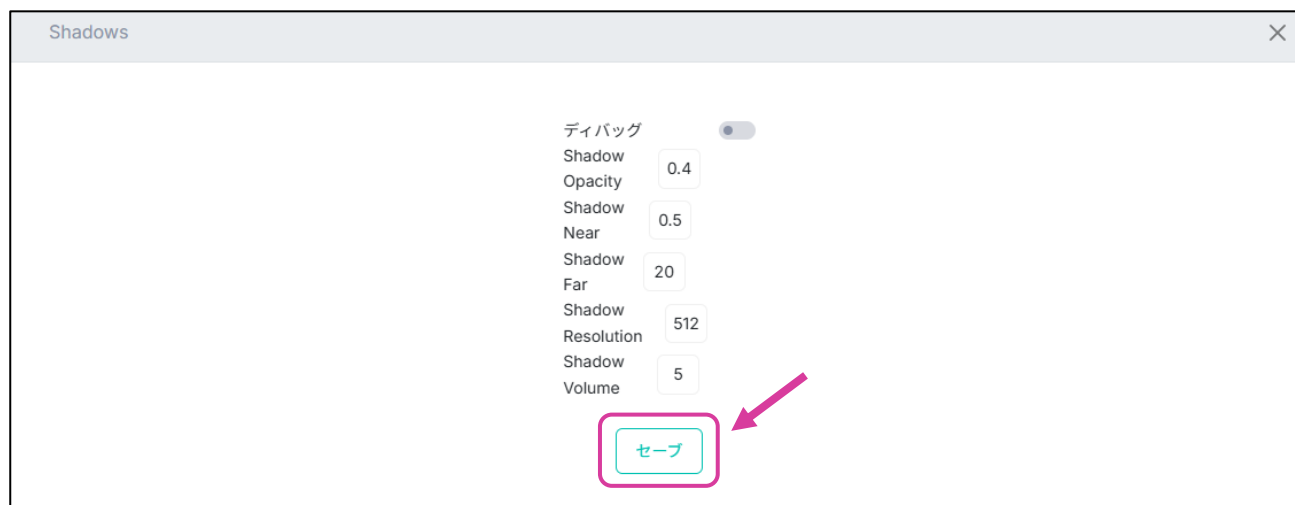
STEP6 「+」 ボタンをクリックする

左側のタスクバーにある「Shadows」機能の「+」ボタンをクリックします。



STEP7 各パラメーターの設定

下記設定画面が表示されますので、必要な機能を設定し、「保存」をクリックします。

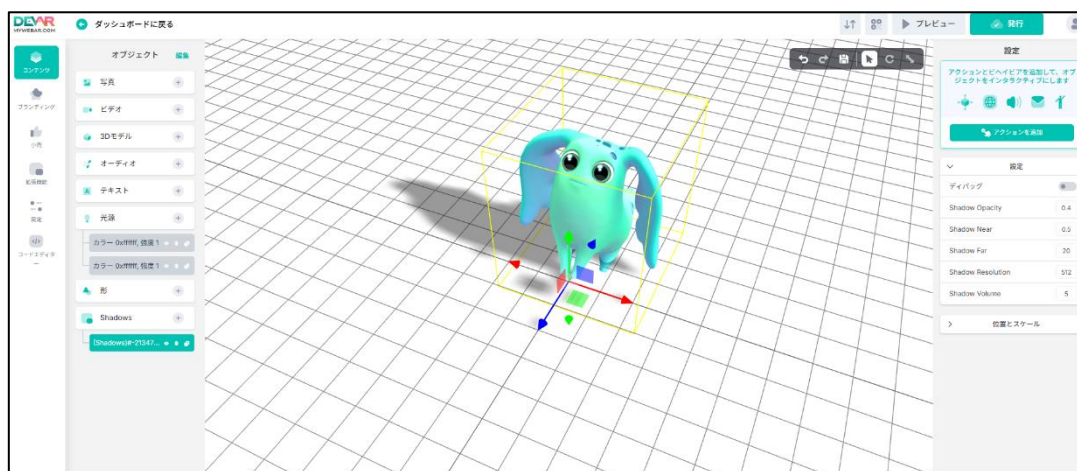


※ご注意

- ・下記画像にて表示されている数値は初期値です。
- ・設定を変更した場合は、必ず「保存」をクリックして反映させてください。

STEP8 3D モデルへの影の反映

初期値が入力された状態で「保存」をクリックすると、以下のように3D モデルに対して影が反映されます。これにより、3D モデルをより立体的に表示できるようになります。



POINT

- ・「Shadows」機能により、モデルの下に影が表示され、奥行きや立体感が向上します。
- ・右側の設定バーで影の濃さ・距離・ぼかしなどを調整できます。

設定のカスタマイズ

右側の設定バーから、設定項目の追加や各種設定の変更を行うことができます。

6 注意事項・FAQ

この章では、MyWebAR を安全かつ安定にご利用いただくために、特に注意が必要なポイントをまとめしています。

■注意事項

1. 通信環境について

WebAR はインターネット通信を利用して動作します。

通信速度が遅い場合は、AR コンテンツの読み込みに時間がかかることがあります。

・安定した Wi-Fi または 5G 環境でのご利用を推奨します。

2. コンテンツ素材・権利について

MyWebAR で使用する素材(3D モデル・画像・動画・音声など)は、事前にご用意いただく必要があります。また、使用する素材の著作権・商標権などの権利について、事前にご確認ください。

- ・使用する素材に必要な権利・利用許諾をご確認ください。
 - ・ご提供いただく素材の権利処理は、お客様責任にてご対応をお願いいたします。
- ※素材に関して、著作権などの権利侵害が発生した場合でも、当社は一切の責任を負いかねます。

3. プランによる機能制限について

MyWebAR で利用できる機能や AR タイプは、ご契約のプランによって異なります。プラン変更により、変更前に利用していた AR タイプが利用できなくなる場合があります。

その場合、対象の AR タイプを使用している既存プロジェクトが正常に動作しなくなる可能性があります。

【プラン変更時の例】

Ultimate Plus プランから Pro プランへ変更した場合、Spatial Tracking / 3D Tracking / Object Tracking は利用できなくなります。

4. 画像を認識する AR の利用について

Flat Image / Curved Image などの画像を認識して表示する AR タイプは、使用する画像や周囲の環境によって認識しにくくなる場合があります。

- ・模様や文字など、特徴のある画像を使用してください。
- ・反射や光沢の強い画像は認識しにくくなる場合があります。
- ・Curved Image では、カメラを向ける角度によって認識しにくくなる場合があります。認識できる角度の目安は±30°程度です。

5. QR コードの管理・共有について

公開した AR プロジェクトの QR コードを印刷物などで使用する場合は、以下の点にご注意ください。

- ・QR コードを印刷する場合は、**読み取りやすい大きさ・画質**で掲載してください。
⇒小さすぎる場合や不鮮明な場合は、読み取れないことがあります。
- ・印刷物・掲示物に QR コードを使用する場合は、**URL を更新しない**でください。

■FAQ

1.	3D モデルが表示されない場合はどうしたらよいですか？	3D モデルのファイル形式やデータに問題がないかをご確認ください。 MyWebAR では、テクスチャ・マテリアルなどを 1 つのファイルにまとめられる GLB 形式が推奨されています。 また、3D モデルのデータ容量や構成が大きい場合は、データを最適化してから再度お試しください。
2.	3D モデルが黒く表示される場合はどうしたらよいですか？	AR 作成画面で、シーン内に 3D モデルを照らす「光源」が設定されているかをご確認ください。 光源を設定しても改善しない場合は、3D モデルの情報が正しく読み込まれていない可能性があります。 その場合は、テクスチャを含めた GLB 形式の 3D モデルを再度インポートしてお試しください。
3.	カメラが起動・反応しない場合はどうしたらよいですか？	ブラウザでカメラの使用が許可されているかをご確認ください。 また、端末・OS・ブラウザが MyWebAR の動作に適した環境（最新のブラウザ、最新に近い OS、比較的新しい端末、安定した通信環境）であることをご確認ください。 Web サイトに AR を埋め込んで利用している場合は、Web サイトの URL が「https://」から始まっていることもご確認ください。
4.	AR マーカーを認識しない場合はどうしたらよいですか？	AR マーカーに使用している画像を再度ご確認ください。 明るい部分と暗い部分の違いがはっきりしていて、特徴のある形や細かな模様が含まれている画像ほど認識されやすくなります。反対に、同じような形が繰り返されている画像や、余白が多い画像、単純な形が中心の画像などは認識しにくい場合があります。
5.	動画が再生されない場合はどうしたらよいですか？	動画の解像度やファイルサイズをご確認ください。 MyWebAR では、さまざまな端末や通信環境で安定して利用するため、720p 以下の動画が推奨されています。特に 1080p を超える動画は、iOS 端末で正常に再生されない場合があります。

6.	AR の読み込みに時間がかかる場合はどうすればよいですか？	AR 内で使用している画像・動画・3D モデルなどのデータ容量と、インターネットの接続状況をご確認ください。 MyWebAR では、快適に読み込むため、AR で使用するデータの合計サイズを 10～15MB 未満にすることが推奨されています。また、5G や Wi-Fi など、安定した通信環境でお試してください。
7.	スマートフォンで AR が正常に表示されない場合はどうしたらよいですか？	ブラウザの種類やキャッシュ、通信の不安定さが原因となるため、別ブラウザで開く・キャッシュ削除・安定した通信環境で再表示するなど、端末環境のリセットをお試してください。
8.	QR コードを読み込んでも AR が表示されなくなった場合はどうしたらよいですか？	AR プロジェクトの URL を変更すると、新しい QR コードが生成され、以前の QR コードは使用できなくなります。 プロジェクトの設定画面から現在の QR コードをご確認ください。 また、AR プロジェクトを削除した場合も、それまで使用していた QR コードから AR を開くことはできません。
9.	AR の作成を依頼することはできますか？	MyWebAR のライセンスをご購入いただいたお客様向けに、DIS が提供する「実装サポートサービス」をご用意しています。 お客様からご提供いただいた 3D モデル・画像・動画などの素材をもとに、AR コンテンツの作成・実装をサポートします。ご希望の場合は、弊社担当者までお問い合わせください。

7 参考情報

MyWebAR をより便利にご活用いただくための参考情報をご案内します。関連する Web サイトや資料、用語・機能について確認する際にご活用ください。

7.1 各種参考サイト

・DEVAR 販売支援サイト

DEVAR 製品・販売についての最新情報は、iDATEN(韋駄天)の DEVAR 販売支援 サイトにて随時更新中です。

(<https://www.idaten.ne.jp/portal/page/out/mss/devar/index.html>)

iDATEN(韋駄天)

iDATEN(韋駄天)はダイワボウ情報システムが運営する、取引先の皆様とDISを結ぶIT業界最大規模の電子商取引(BtoB)システムです。

 韋駄天とは

 **DEVAR 販売支援サイト**



ARを、もっとビジネスの近くに。

AR制作からQRコード発行、運用管理までをオールインワンで実現！
ARプラットフォーム MyWebAR

[基礎情報](#)[MyWebAR のプラン](#)[導入事例](#)[サポート](#)[実装支援](#)[お問い合わせ](#)

更新情報

一覧

2026/07/30

MyWebAR実装サポートサービスの情報を公開しました

2026/07/23

MyWebARよくあるご質問を公開しました

2026/04/14

MyWebARの導入事例を公開しました

AR（拡張現実）とは

Augmented Reality



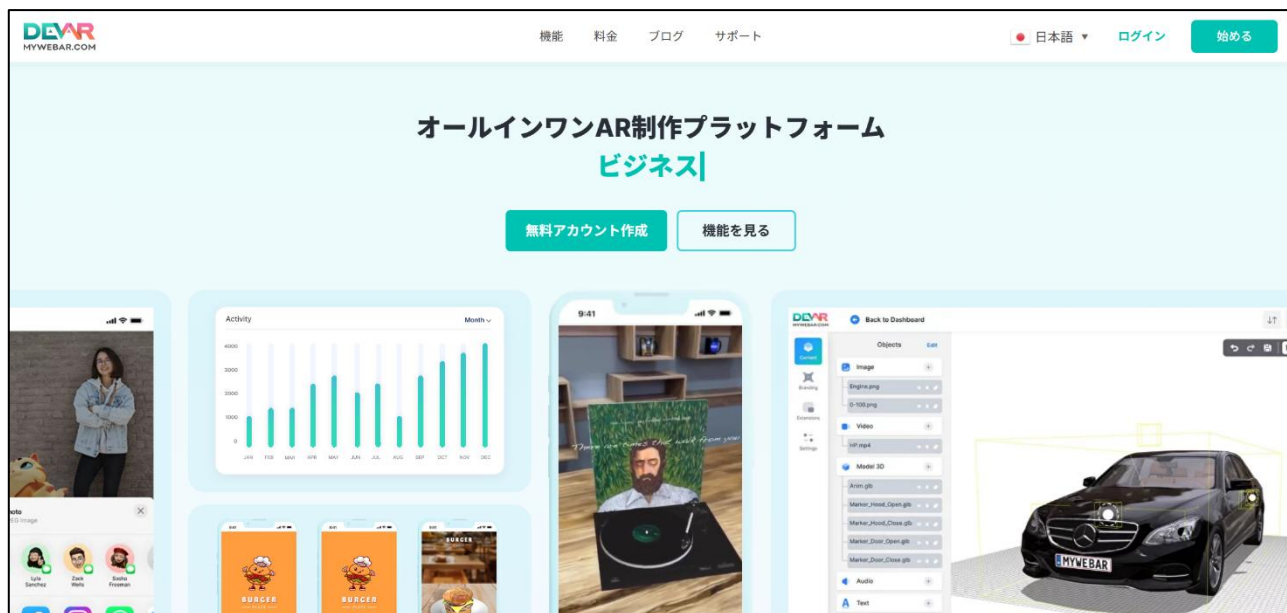
カメラを通して映し出した現実空間に、3Dオブジェクトや画像などのデジタル情報を重ね合わせ、現実を拡張する技術です。

スマートフォンや AR グラスを使って、現実の風景に3Dオブジェクトや画像などを追加できます。ユーザーの動きに応じてデジタル情報を変化させることができ、例えばカメラの向きに合わせて3Dオブジェクトが適切な位置や角度で表示されます。

・MyWebAR 公式サイト

MyWebAR の製品概要や機能、料金、活用例などをご確認いただける公式 Web サイトです。
MyWebAR へのログインや、各種サポート情報の確認にもご利用いただけます。

(<https://jp.mywebar.com/>)



7.2 用語集

■本マニュアルで使用している主な用語

ゼロコード	プログラミングコードを記述せずに、画面上の操作だけでシステムやコンテンツを作成できる開発手法です。
サマリー	複数の情報やデータをまとめ、全体の状況を分かりやすく示したものです。
OS	パソコンやスマートフォンを動かすための基本となるソフトウェアです。Windows、iOS、Android などがあります。
顧客エンゲージメント	顧客が提供された製品やブランドに対して感じる愛着や親近感のことです。
オブジェクト	AR 空間に配置するコンテンツの総称で、3D モデル、画像、動画、文字などのコンテンツを指します。
HDR 形式	High Dynamic Range の略で、明るさの幅を広く表現できる画像形式です。光の強弱や色の階調を分かりやすく表現できるため、よりリアルで鮮明な表示が可能です。
APNG	背景の透過やアニメーション表示に対応した PNG 形式の画像ファイルです。複数の画像を連続して表示することで動きを表現できます。
Lottie 形式	軽量なアニメーションを表示するためのデータ形式で、JSON 形式で動きを表現します。Web やアプリで滑らかに表示でき、容量が小さい点が特長です。
2D	縦と横の 2 方向で表現される平面的なデータです。画像やイラストなどが該当します。
テクスチャ	3D モデルの表面に貼り付け、色や模様、質感などの見た目を表現するための画像データです。
マテリアル	3D モデルの表面の色や光沢、透明度など、素材の見え方を設定するための情報です。
GLB	3D モデルやテクスチャ、アニメーションなどの情報を 1 つのファイルにまとめて保存できる 3D ファイル形式です。
解像度(例:720p)	画面の細かさを示す指標で、720p は、一般的に縦方向が 720 ピクセルの映像を表します。解像度が高いほど、より鮮明な表示が可能です。
ブラウザキャッシュ	一度表示した Web ページの画像やデータなどを端末に一時保存し、次の表示を高速化する仕組みです。



MyWebAR 操作マニュアル

基本操作ガイド

更新日

2026/08/31

会社名

ダイワボウ情報システム株式会社

お問合せ

devar-info@pc-daiwabo.co.jp

AR を体験する



スマートフォンで読み取って、
AR コンテンツを体験してみてください。