

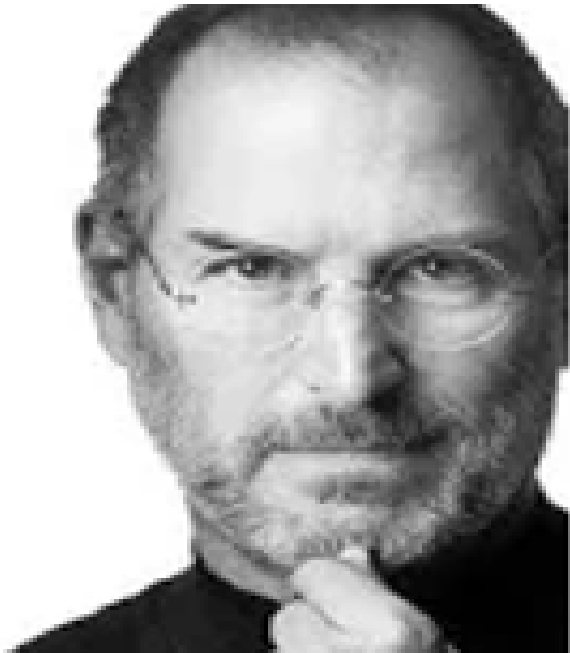
テクスチャの切り貼り

ーBlenderで一括保管してUnityで貼付けよう！ー

比較されず、選ばれて、
単価を上げる方法

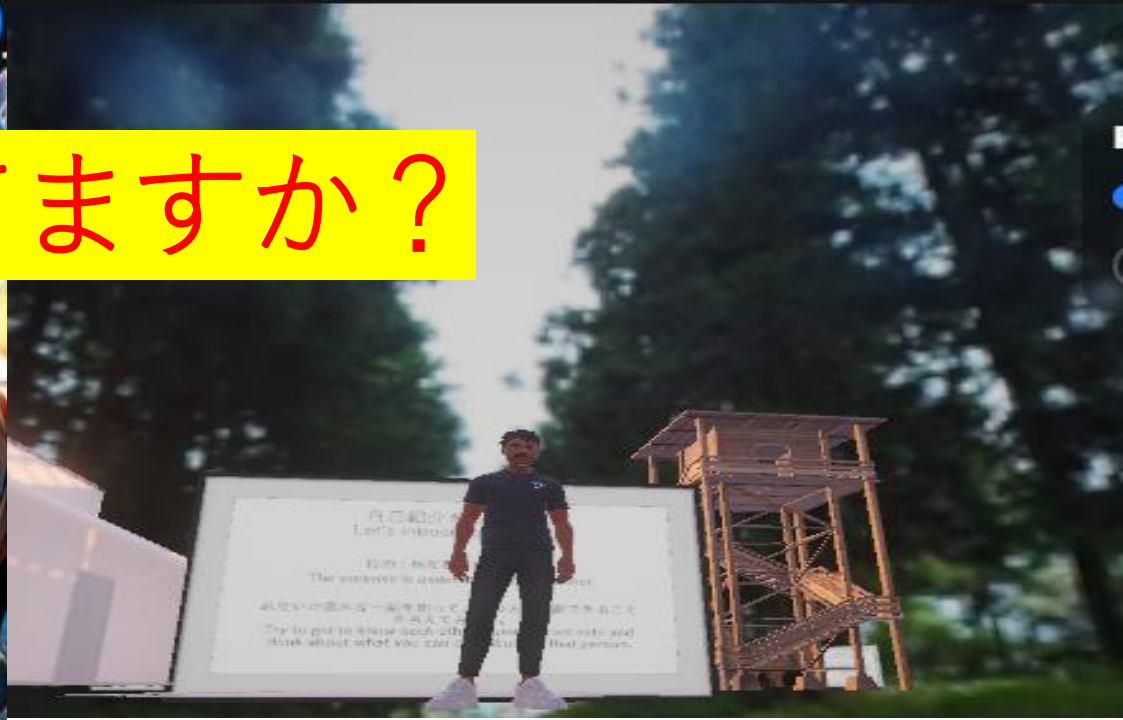
特に価格や機能では真似され比較されるから
選ばれない時代になりました。

Q、ライバルがバラを美女に10本贈った。
あなたはどうか？



11本贈った時点で
君の負けだ！Byジョブズ

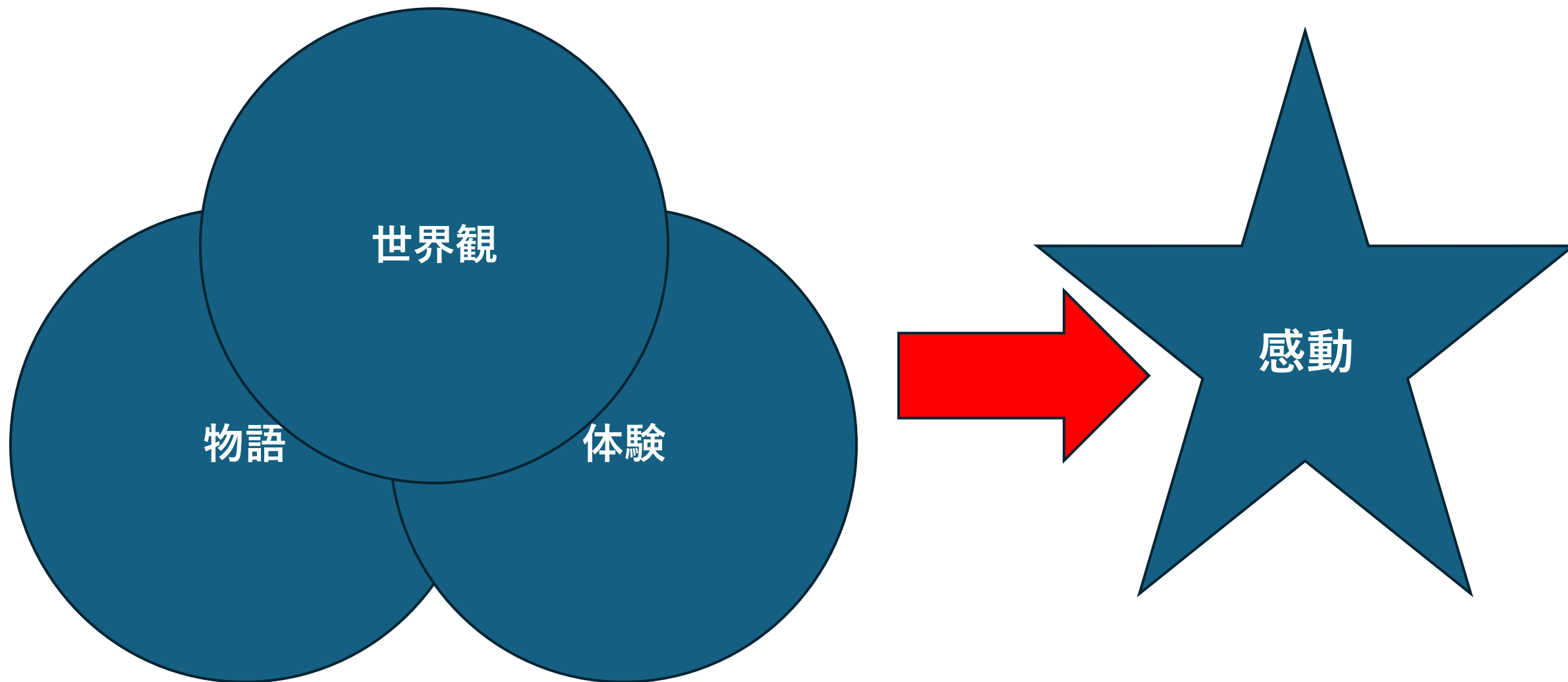
単価、上げてますか？



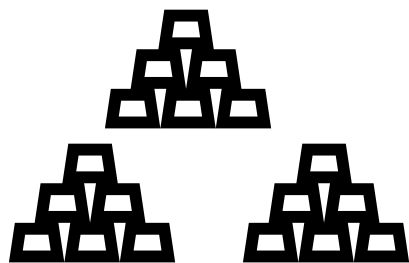
比較されず、選ばれて、高く買ってもらえてますか？



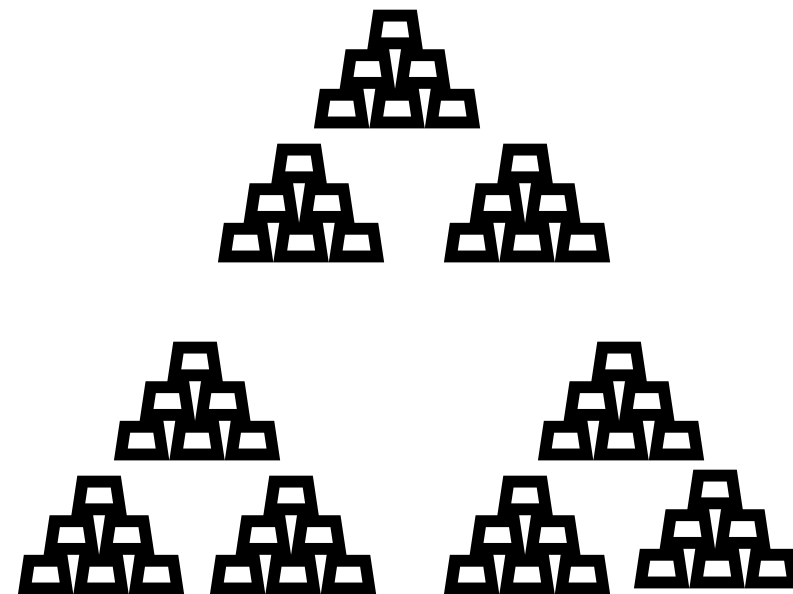
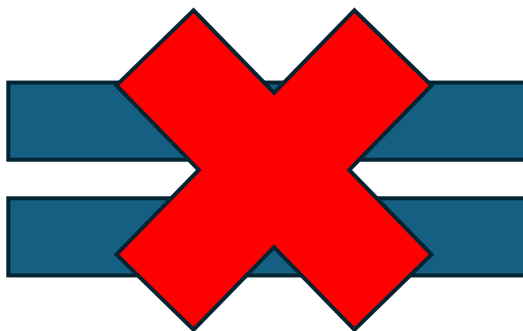
ブランディングとは体験・物語・世界観
で『お客様に意味を感じてもらう事』



『少ないから買う。多いから買わない』の世界ではなく、
『こっちの方が好きだから買う！』の世界



少ないから
買わない。



多いから
買う。

『こっちが好き！』『あなたが好き！』だから、
比較されない。選ばれる。高くても買う。



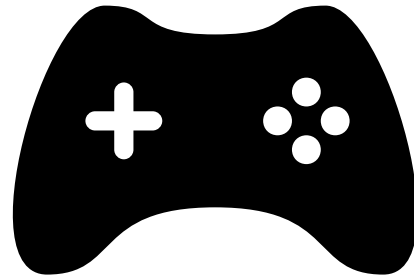
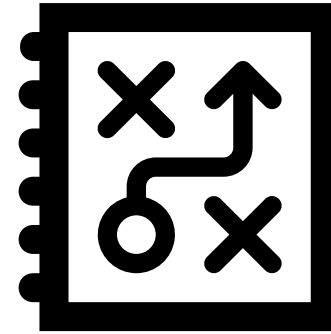
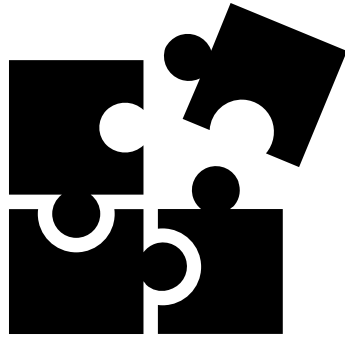
A large dinosaur skeleton, likely a Tyrannosaurus Rex, is the central focus of the image. It is displayed in a museum setting at night, with other dinosaur skeletons visible in the background. The scene is illuminated by museum lights, and a tall light pole is visible on the right. The text is overlaid on a teal background.

『感動した！』 ➡ あなたの事が好き

・胸を震わせる物語、ハッとなる世界、まさに私の為のサービス。

メタバースでできる事

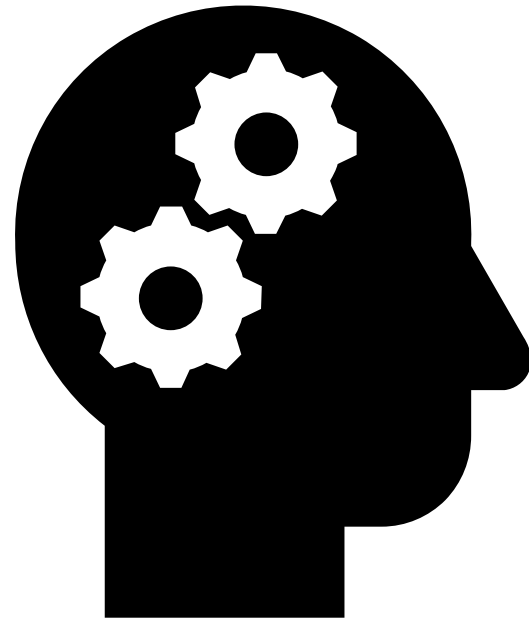
メタバースは
ただのゲーム空間じゃない。では一体？



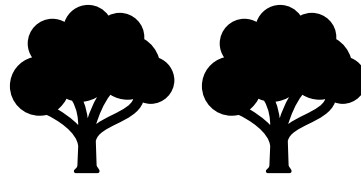
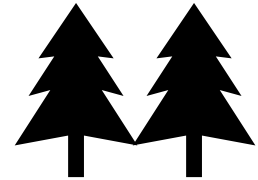
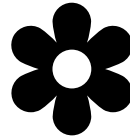
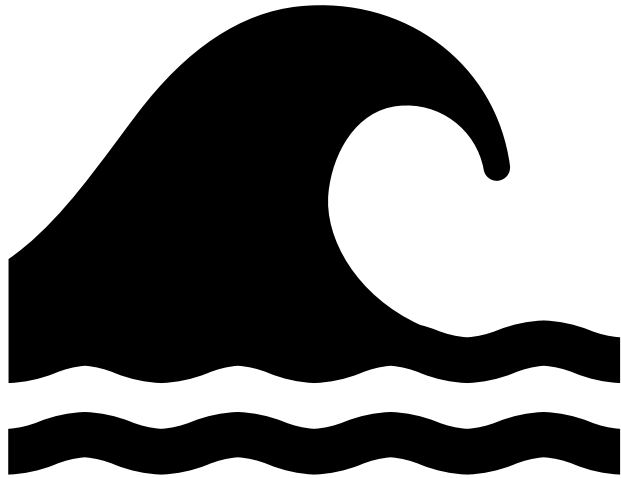
3つの機能から
考える！

一緒に作る

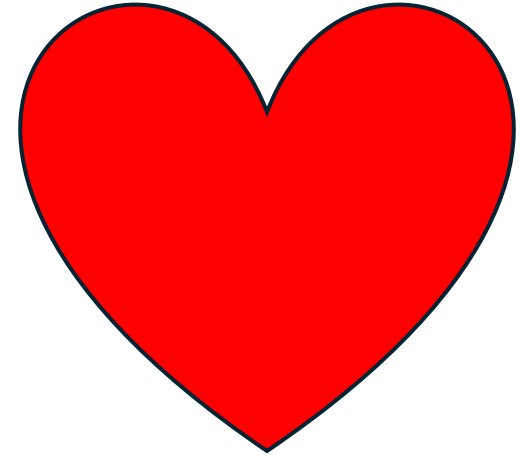
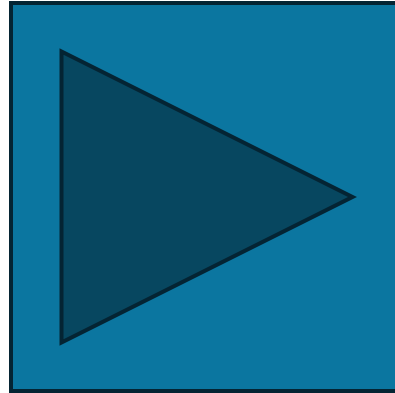
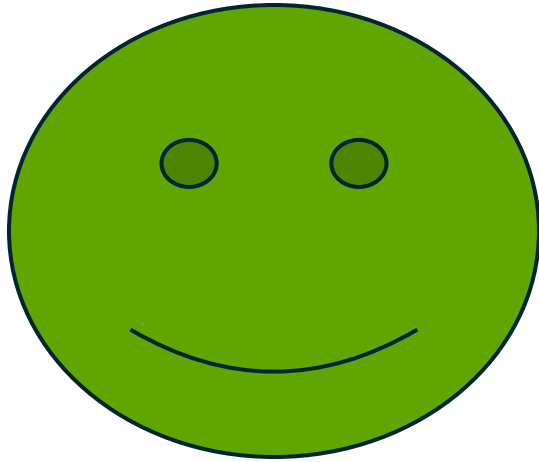
- あなたの空間と物語を仲間と一緒に作る！



物語を渡す

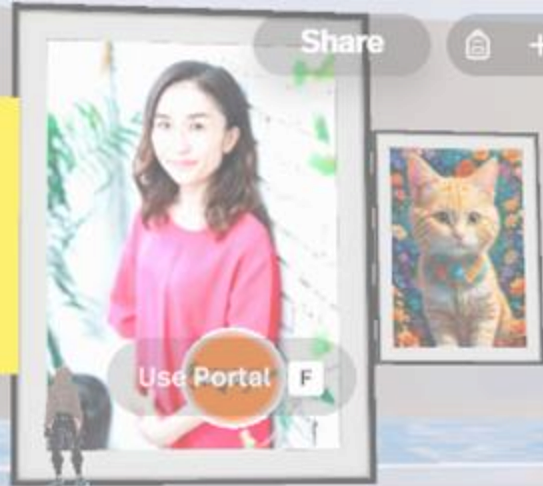


お試し体験をしてもらう



お試し体験； 富岳三十六景 のギャラリー 作り体験

発達支援コン
シェルジュ
コンパーニョ
北村あかり



小山美穂
WEBデザイナー
詳細は、右下の
円をクリックし
てください。

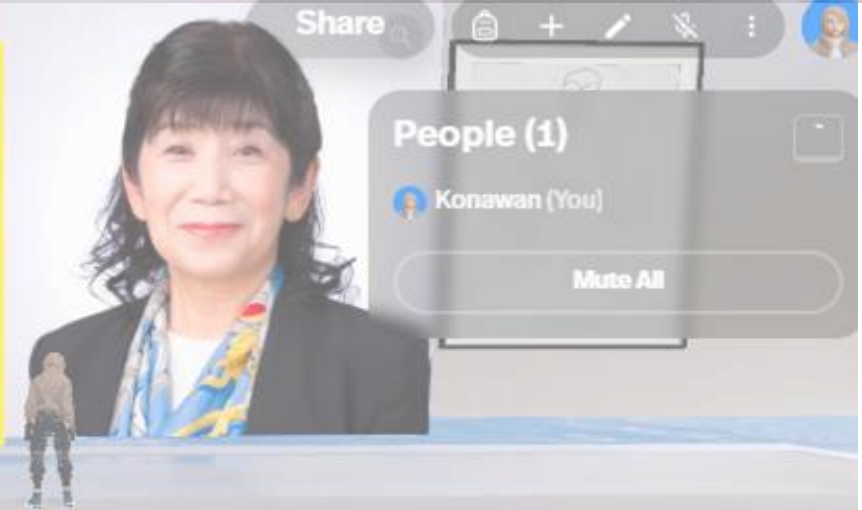


つまり、ブランディングができる！

感動体験を演出せよ！



阪本真基子
子供の絵カウンセラー
右の絵は、クライアン
トさんが書いてくだ
さった絵です。
詳細は、右下の円をク
リックしてください。



事例:メタバース⇒33万の成約

5回開催で成約3名！保留1名

メタバースとは、
ブランドをお客様と一緒に表現できる



こっちの世界が好き！
こっちで買いたい！！！！

Work ブランディング空間を 作ろう！

vol.1 バックエンドを決めよう

vol.2世界観を決めよう

Vol.3物語を決めよう

Vol.4物語にお試しワークを入れよう！

→小縄が
作りたい
のは、
違いを
表現する
世界

ツールキットを入れる

ツールキットとは

- **Creator Toolkit は、Unity ゲームやエクスペリエンスを構築、公開、収益化する最も簡単な方法です。作成した作品を 1 回のクリックで Web、モバイル、VR に公開できます。**

オンラインの体験を作ることができる！



第一講一式をダウンロード

- Park・VRgallery・towerをダウンロード

スターターテンプレートをダウンロード

武田様HQ / ☒ メタバース養成講座&共同イベント...

☀	Aa タスク名
☐	準備編②：discordの導入
☐	成果：メタバースの空間を1つ作れるようになる。
☐	 Spatial①使い方/アカウントの設置/画像・動画の
☐	 spatial②背景とオブジェクトを埋め込めるように
☐	成果：Blenderの使い方を理解。
☐	 準備：Spatialツールキットをダウンロード
☐	Blender①拡大・縮小ツール
☐	Blender②移動ツール
☐	Blender③回転ツール
☐	 Blender④Blenderで公園を作る。
☐	Blender⑤Spatialに反映させる。
☐	 成果：Unityで世界観のある空間を発表する。
☐	 重要！Unityで空間を作るまとめ動画【ツールキッ
☐	 UnityHubをダウンロードする。
☐	 Unity2021.3.2f1をダウンロードする。
☐	 Unity2. スターターテンプレートのダウンロード
☐	 Unity Logged inを行う。
☐	 Unityでオブジェクトに色を付ける
☐	 Unityからテクスチャーを書き出す。

>> 📄 | ⬆ | ⬆



共有



いくつかの方法もありま。もしこの先Unityを「リリリ」使っていくつもりであれば、2022を選ぶといいかもしれません。（2019と2022は共存も可能）。

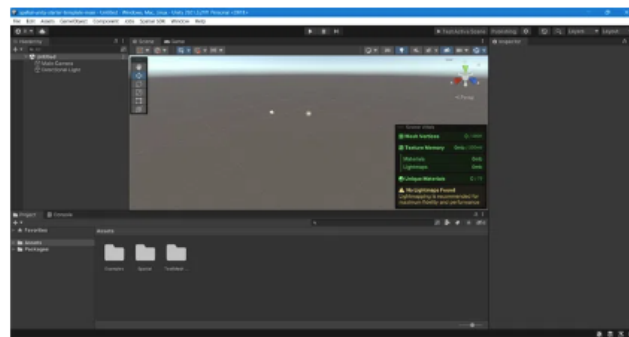
2. スターターテンプレートのダウンロード（Download the Starter Template）

Unityのインストールが済んだら、次はSpatial Creator Toolkitのスターターテンプレートを入手します。テンプレートファイルはこちらからダウンロードできます（※クリックするとすぐにファイルのダウンロードが始まります）。

ダウンロードしたzipファイル（spatial-unity-starter-template-main）を任意の場所に解凍したら、Unity Hubからプロジェクトを開きます。これでSpatial Creator Toolkit（Spatial SDK）入りのプロジェクトが立ち上がります。

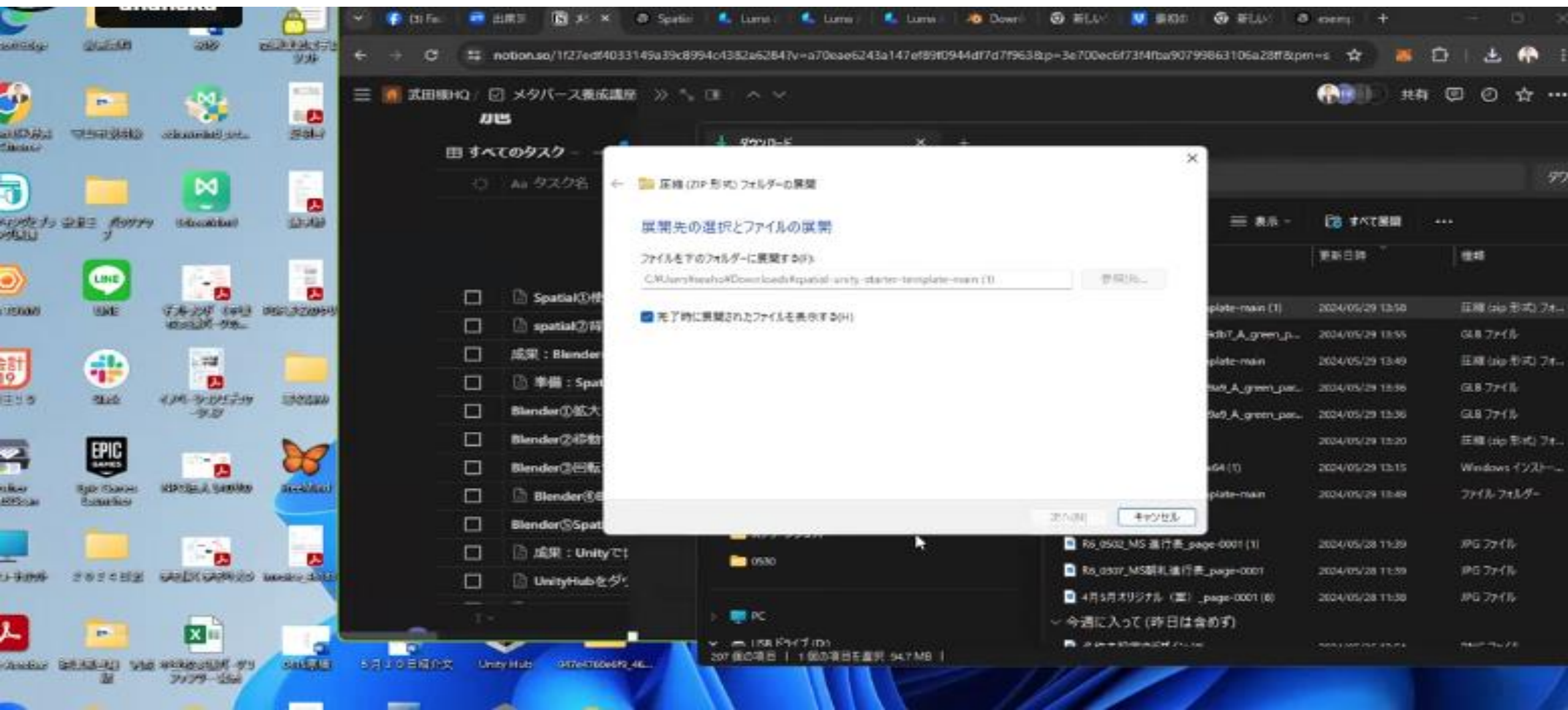


Unity Hubにスターターテンプレートを登録

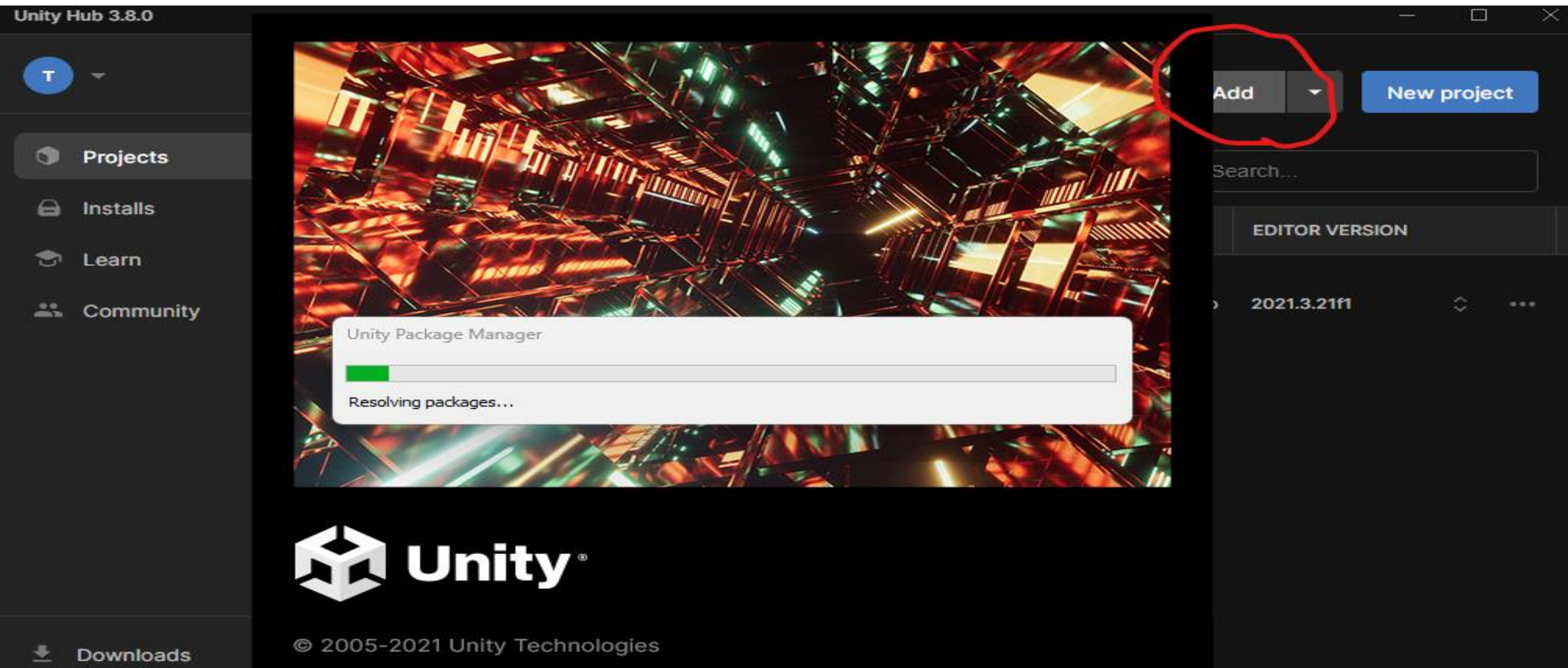


Spatial Creator Toolkit（Spatial SDK）を組み込んだUnityの画面。いくつか独自の要素

ファイルを展開します。



Unity Hubからaddを開きます。

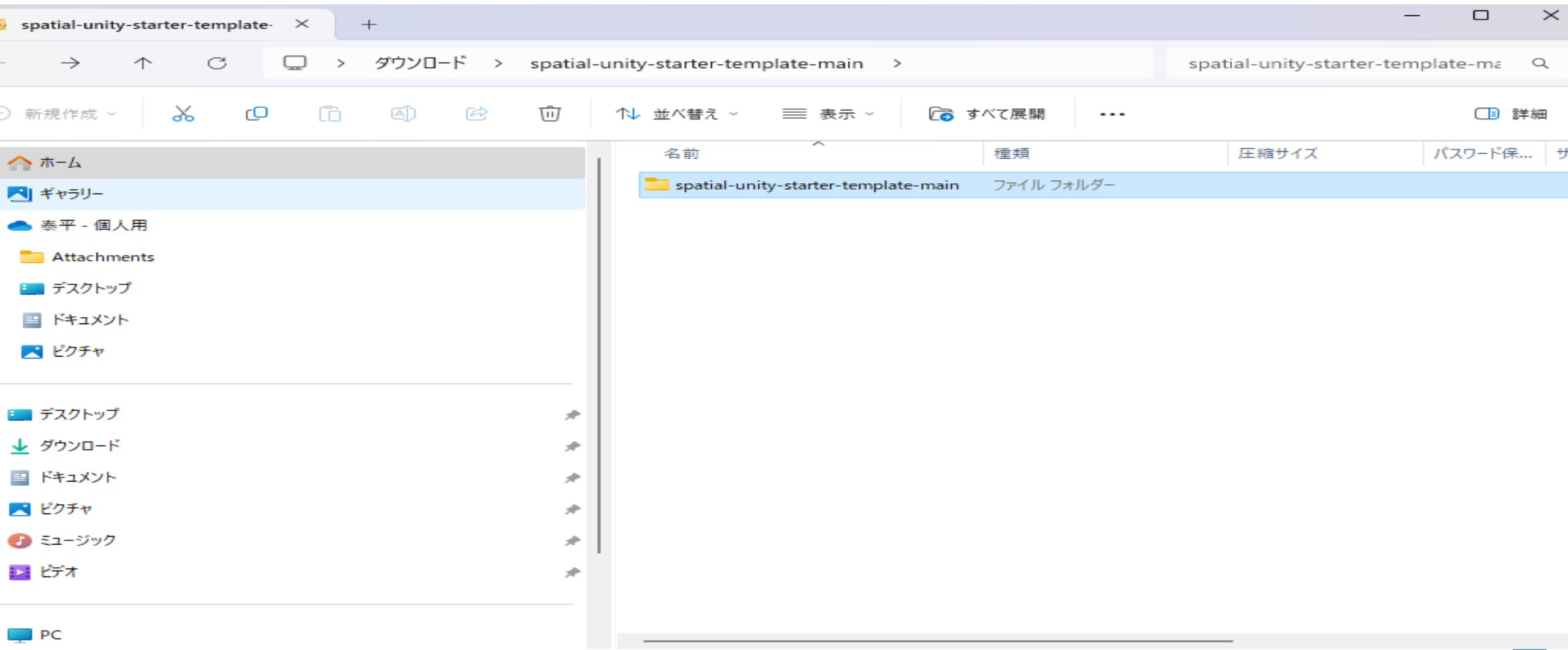


フォルダーからUnity Starter Template Mainを開きます🎵

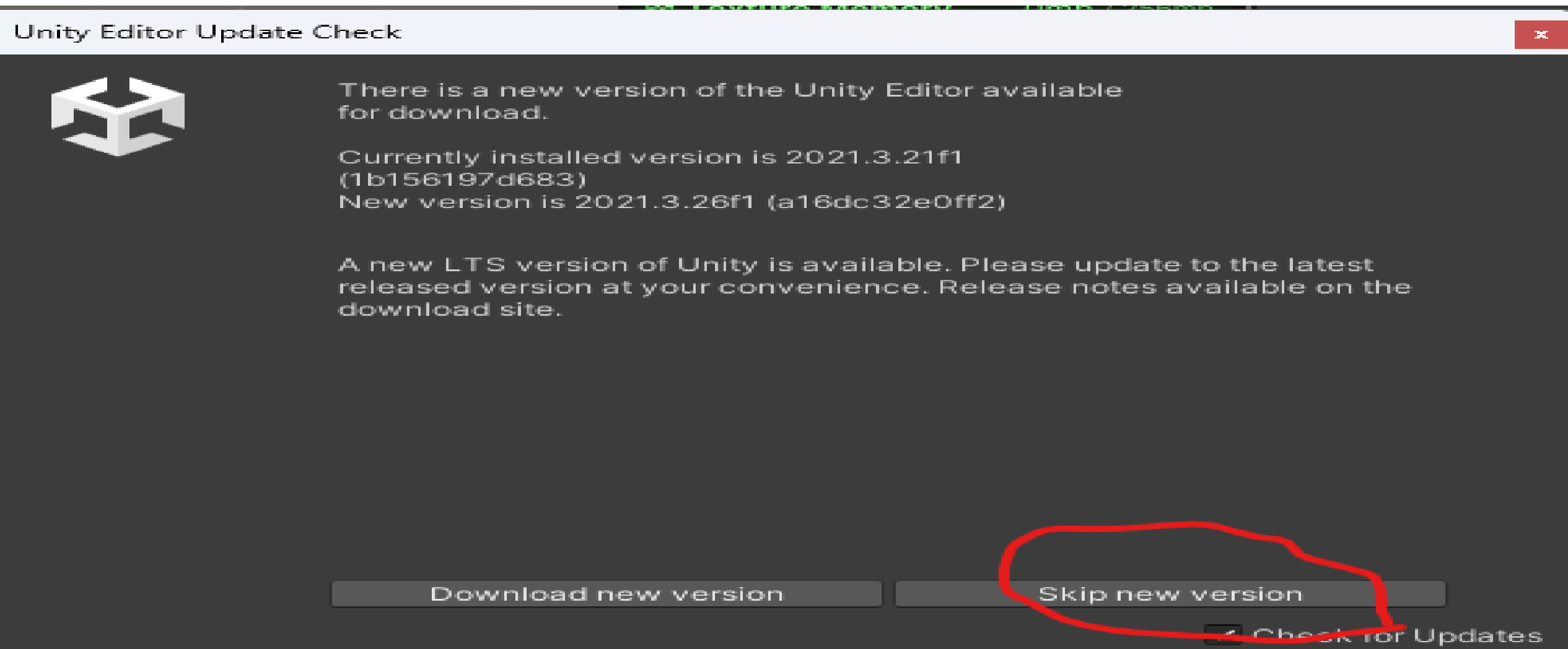
▼ 泰平 - 個人用			
>	3 Dオブジェクト資料		
>	FBグループ用		
>	Jaakko様		
>	NFT① メタマスクを入れてみよう		
>	NM		
>	spatial-unity-starter-template-main		
>	starter template		
>	Yukiさん		
>	コーチング受講者専用		
>	シーバとドージ0308		
>	デジタル補助		
>	デスクトップ		
>	ドキュメント		
>	...		

名前	状態	更新日時
Assets	🔄	2024/06/17 14:2
Exports	🔄	2024/06/16 23:3
Library	🔄	2024/06/16 23:3
Logs	🔄	2024/06/16 21:5
Packages	✅	2024/06/16 17:2
ProjectSettings	✅	2024/06/17 14:2
Temp	🔄	2024/06/16 23:4
UserSettings	🔄	2024/06/10 16:3
.gitattributes	✅	2024/05/28 23:5
.gitignore	✅	2024/05/28 23:5
LICENSE	✅	2024/05/28 23:5
README.md	✅	2024/05/28 23:5

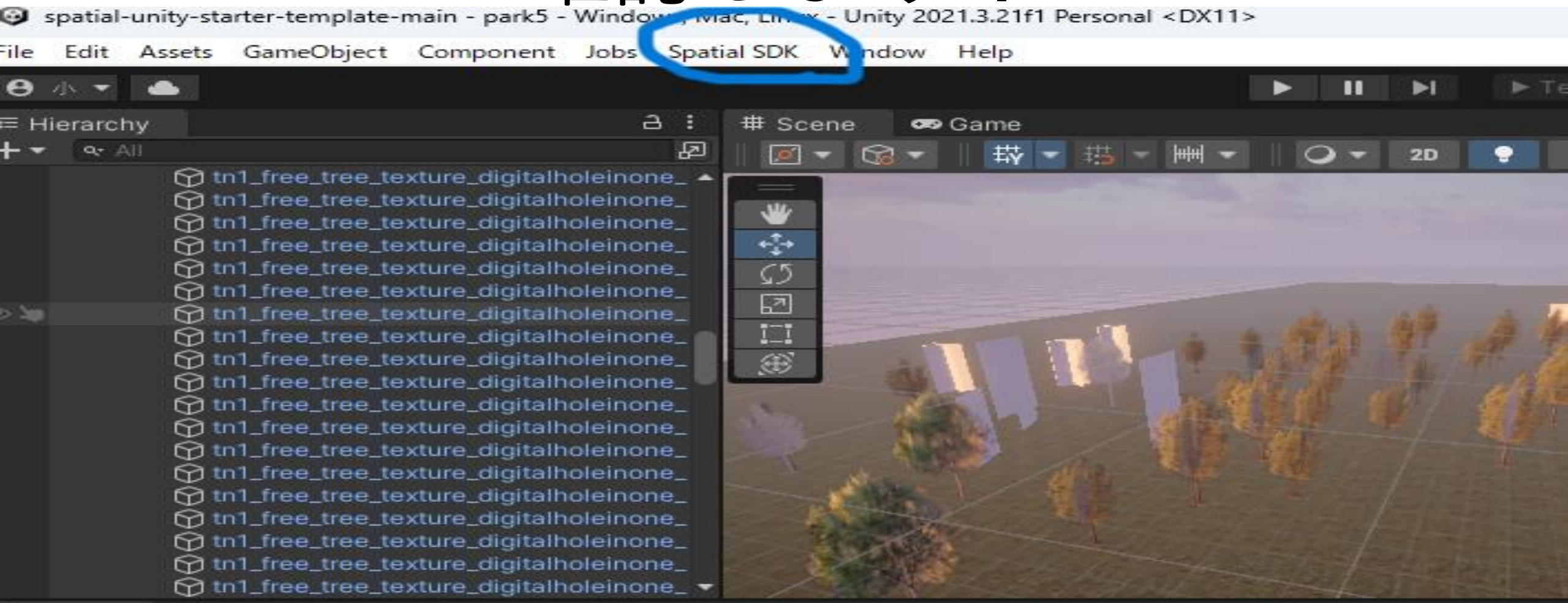
Spatial Unity template mainが開かれます。



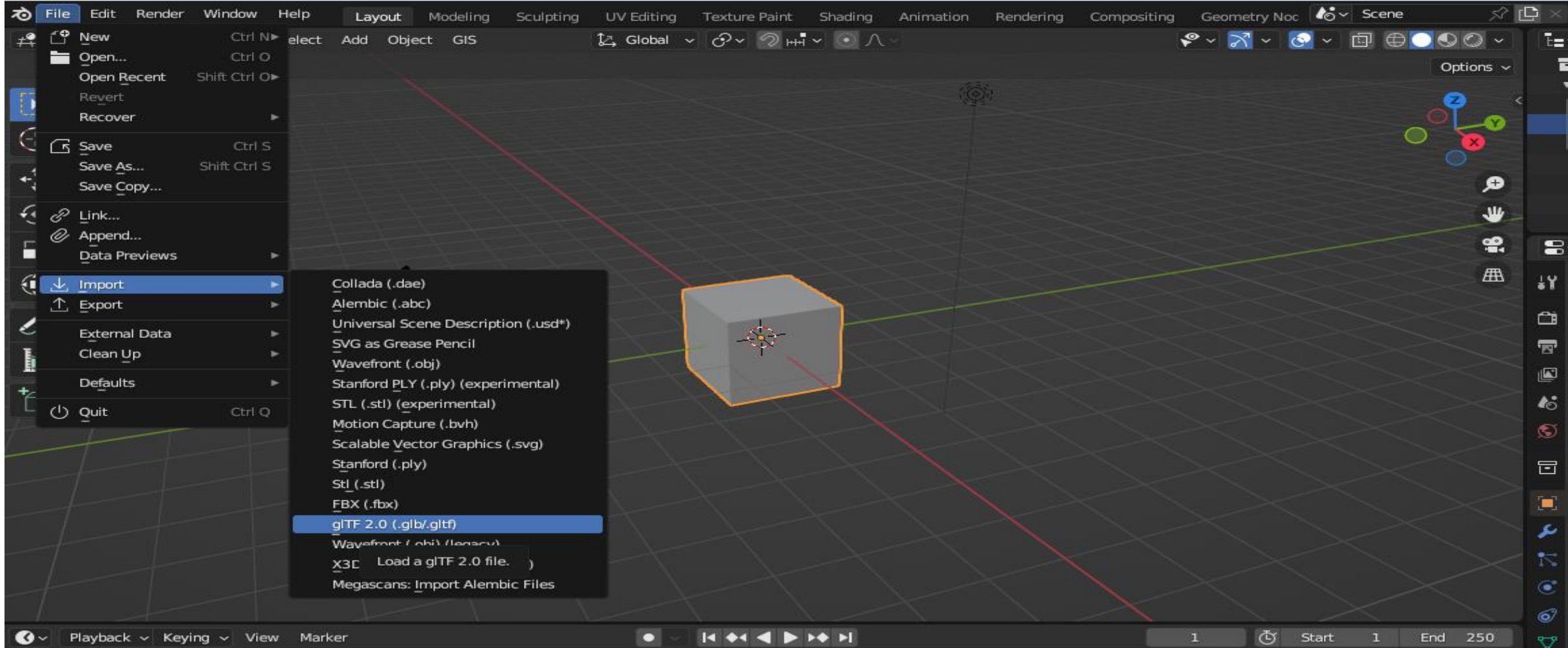
注：Editorのバージョンは変えないで！



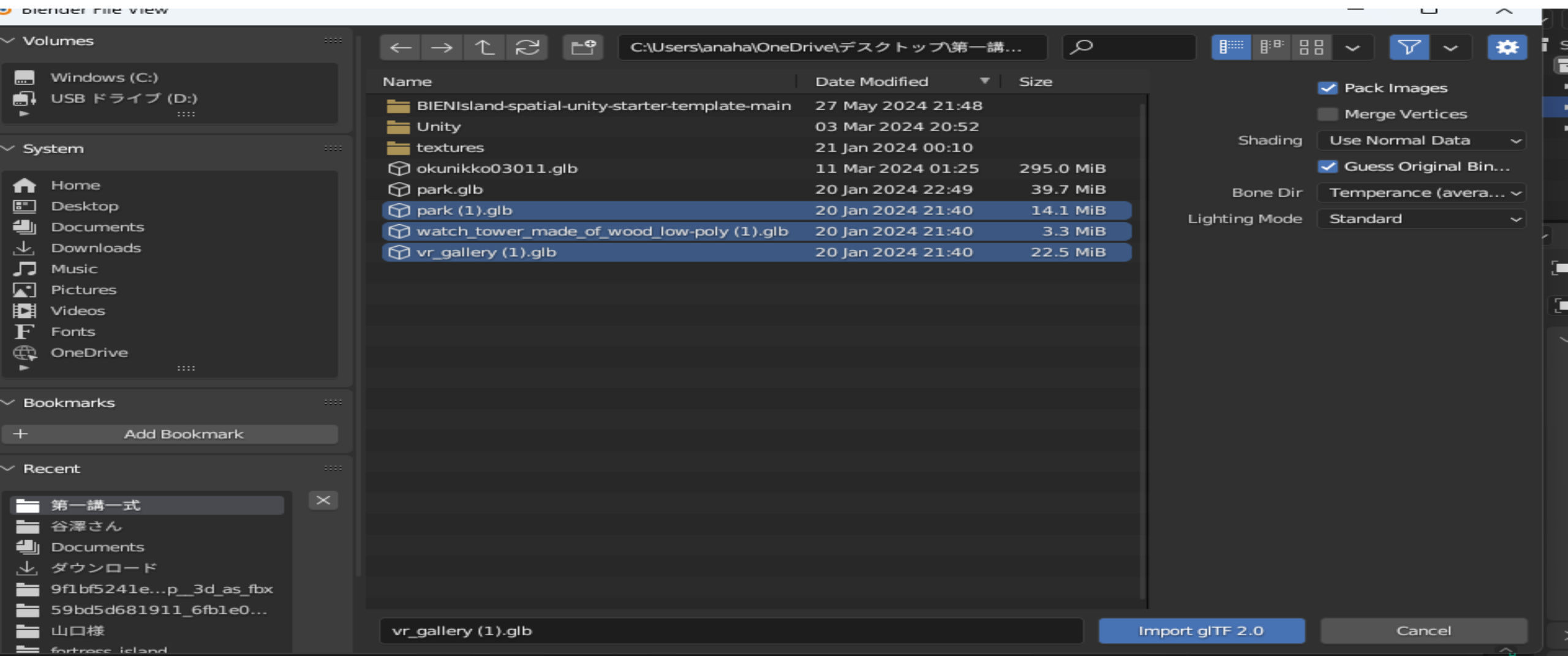
Check :
SpatialSDKが入っているか？
確認しよう！



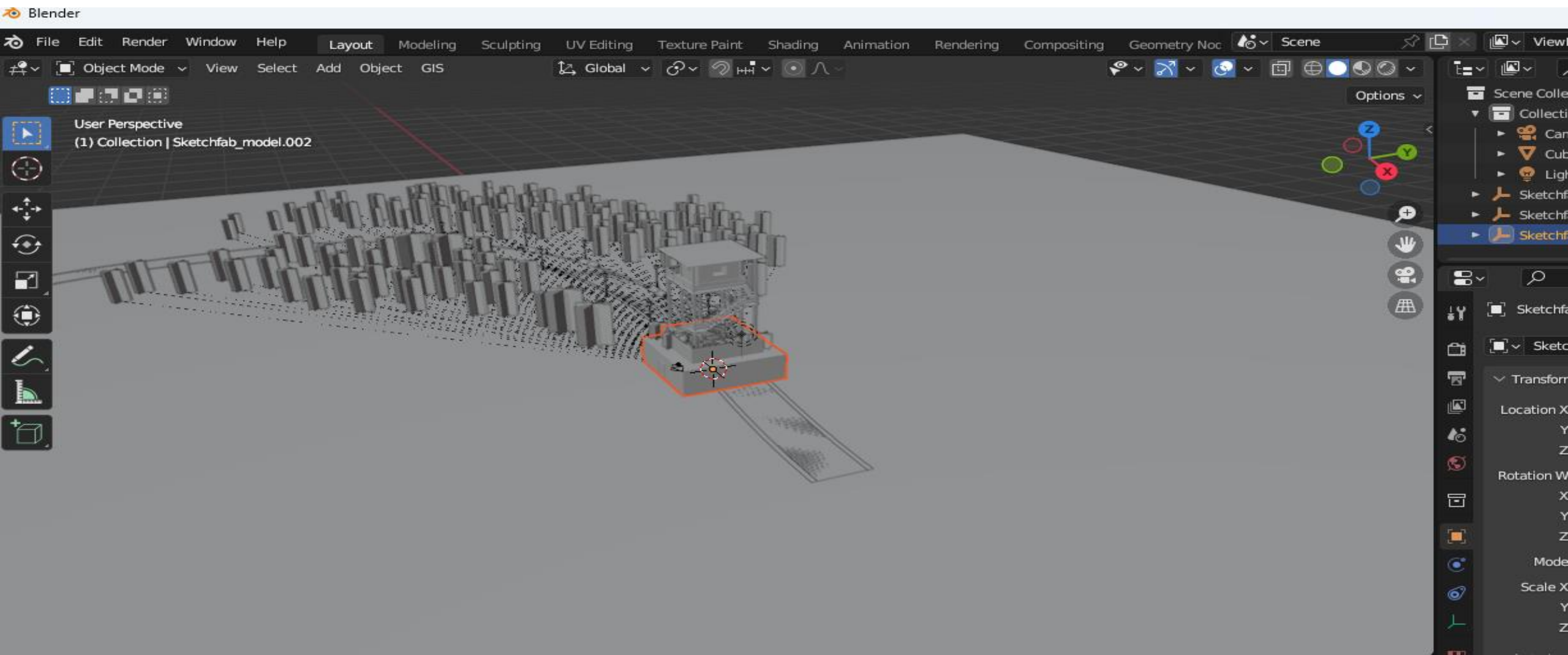
Blenderにデータを
Importする。



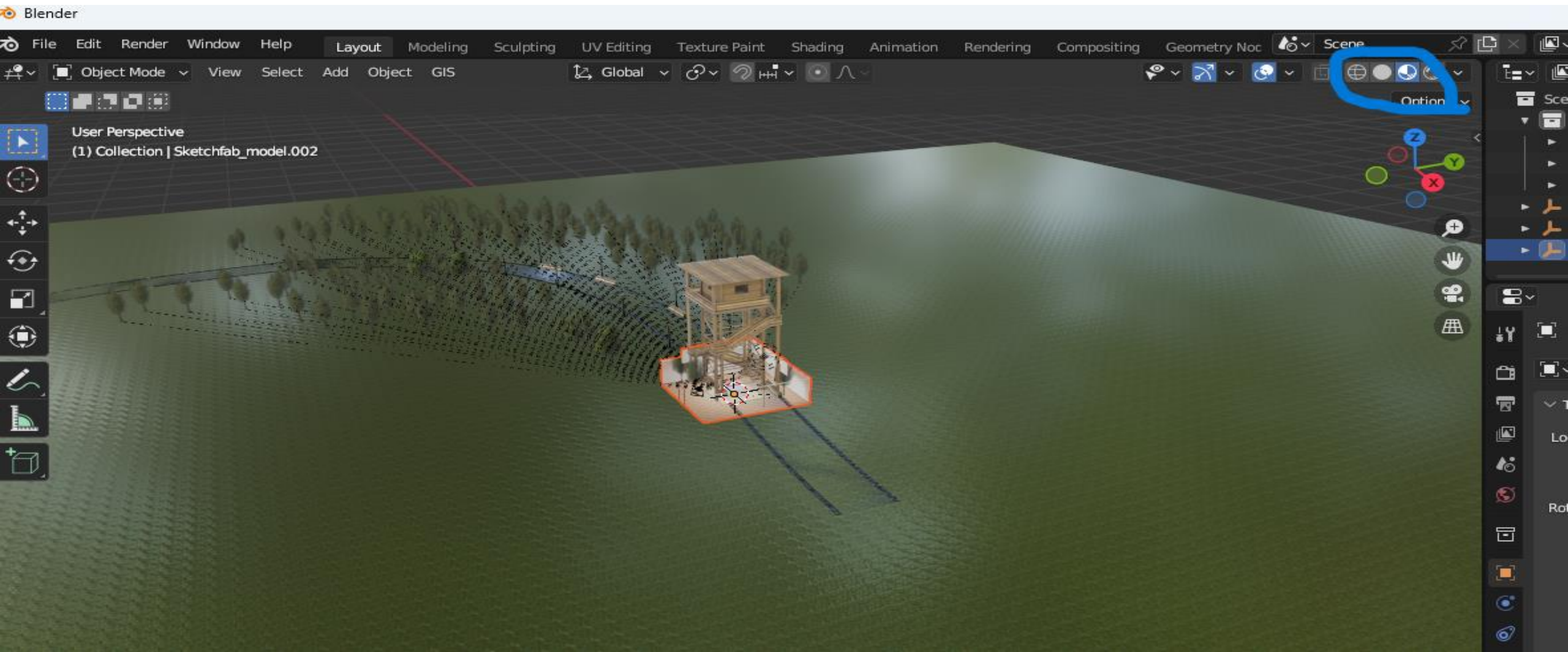
下記3つをインポート



灰色のデータが出てきます。



右から2つ目のボタンを押します。



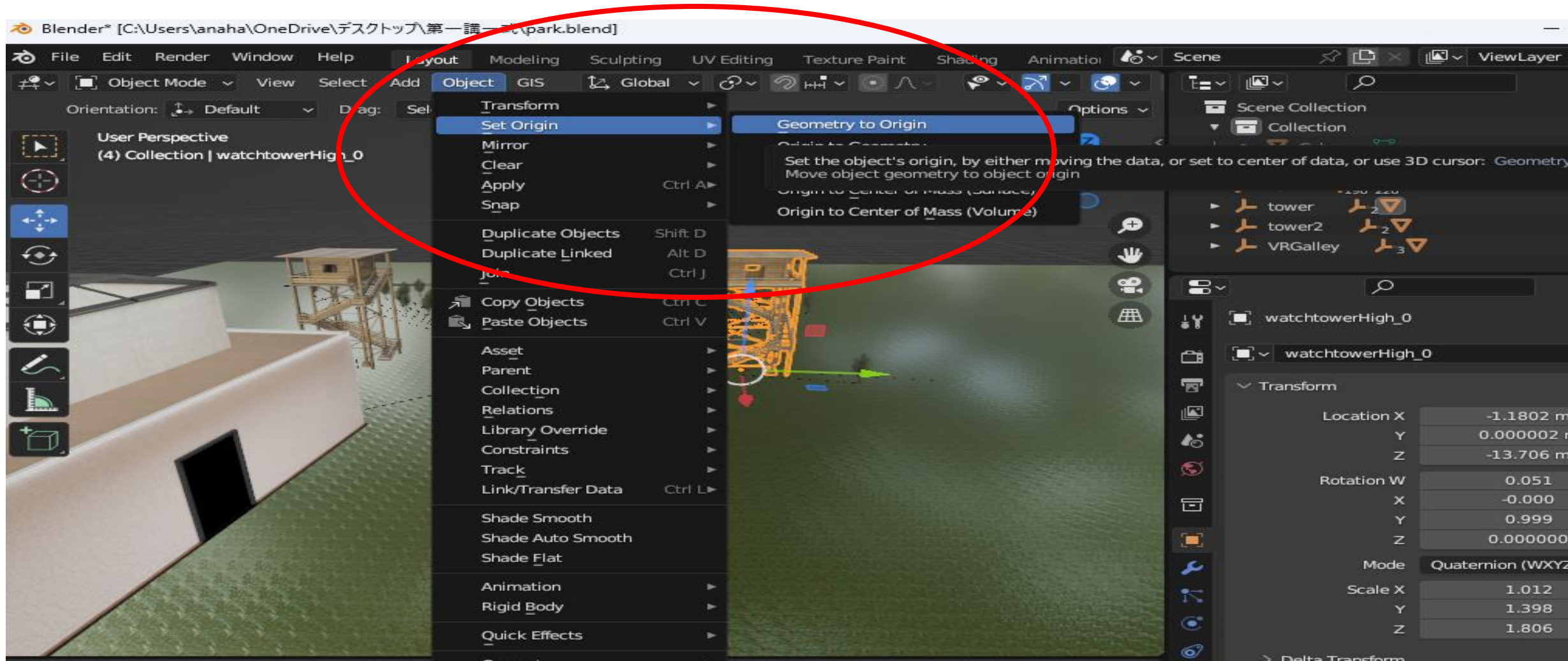
Action : sktech hubのオブジェクトを
Blenderに入れてみよう。

【Blenderの使い方動画】

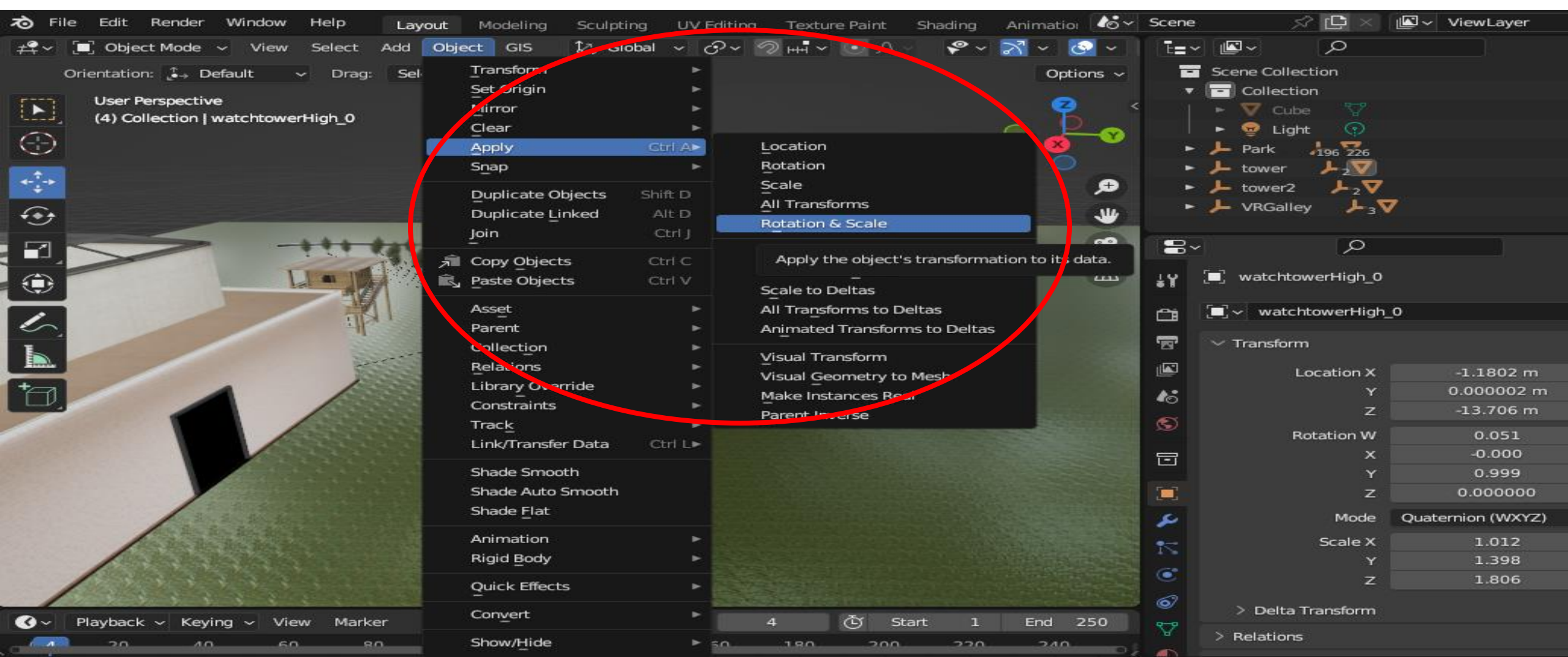
移動・向き・拡大縮小

Unityでのエラーを
起こさないようにする。

Geometory to OriginでUnityの作業が簡単になります。（位置を0,0に戻しておく。）



Rotation & scaleでBlender内にデータを適応させておくとUnityでエラーが起きにくい。



テクスチャーと マテリアル

テクスチャとは、オブジェクトに貼る画像。

✓ 鉄球を作成する場合

オブジェクト（球体）



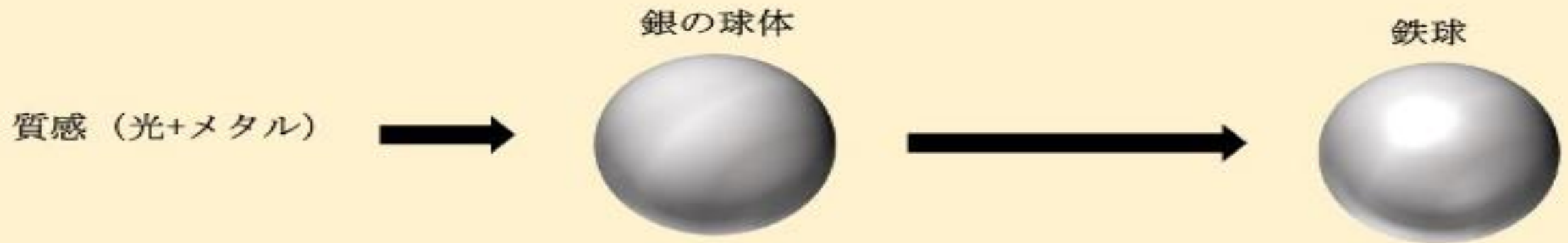
画像（銀色）



銀の球体

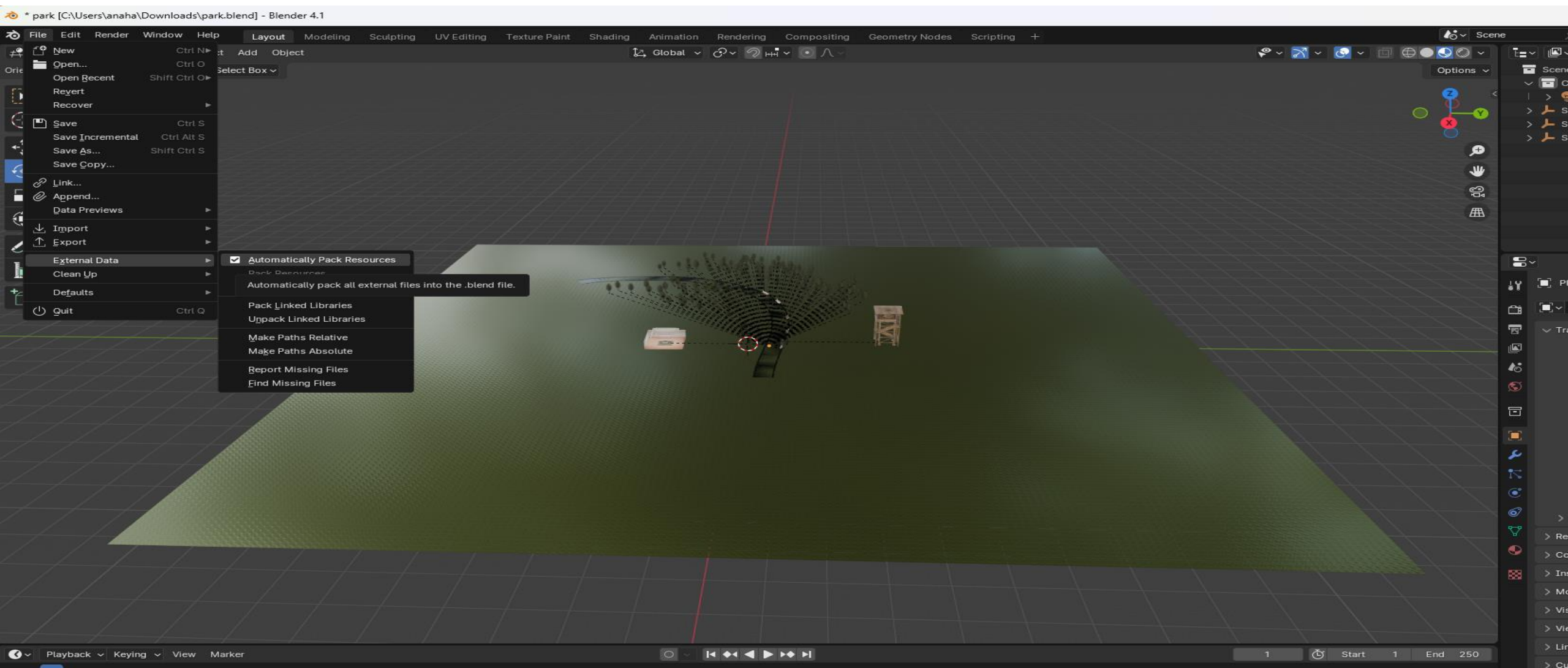


マテリアルとは、オブジェクトに貼る質感



Blenderでテクスチャーを
パックにする。

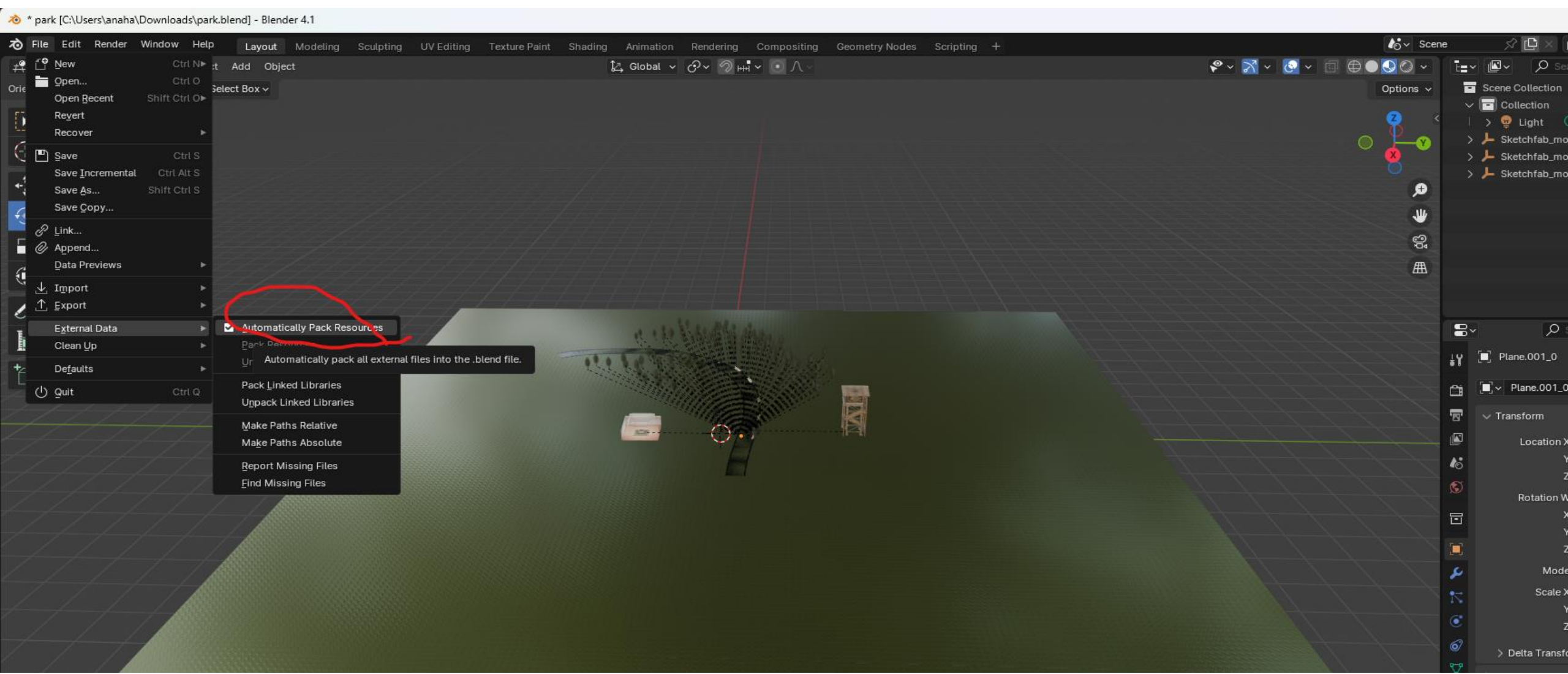
2次元の画像を3次元で貼り付ける事で
模様を表現できます。



パターン 1

Automatically Pack Resource

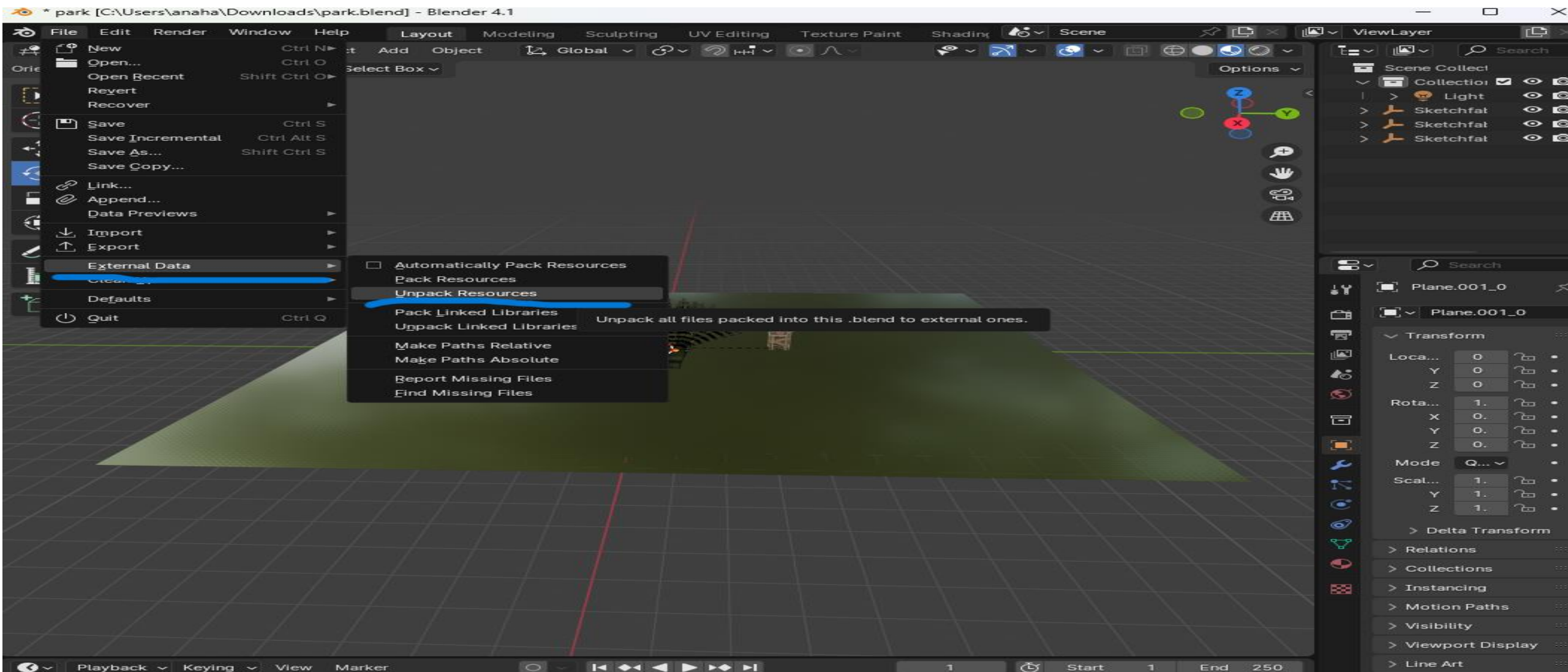
External data → Automatically Pack Resource



パターン2

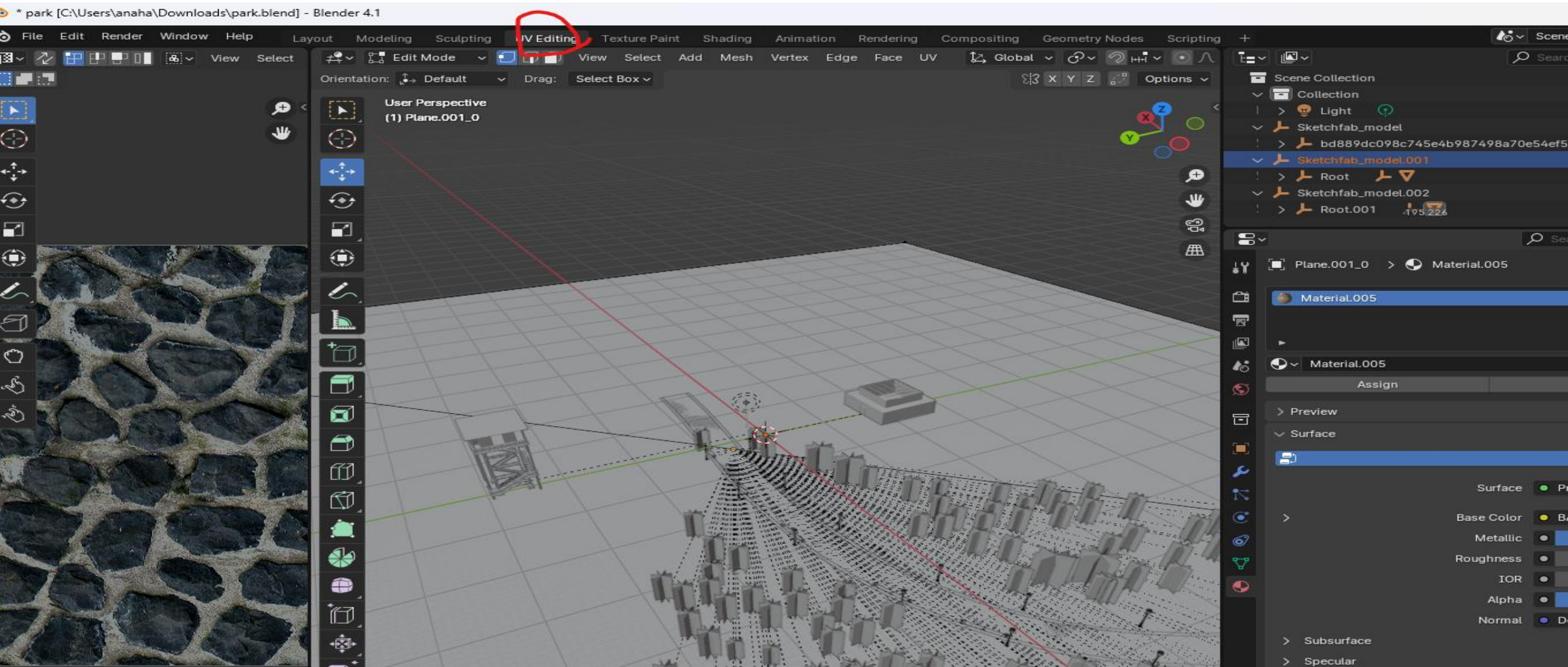
Unpack Resource

External data → Unpack Resource

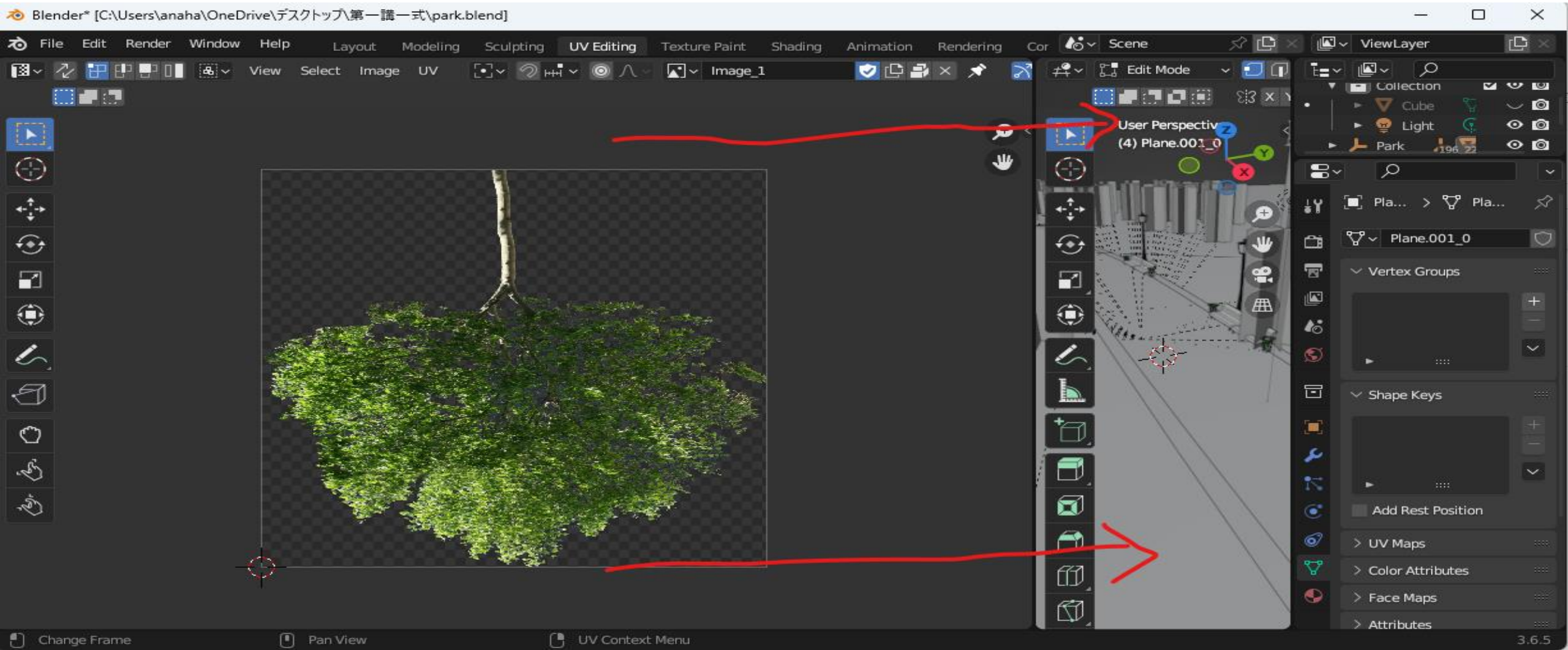


パターン③ UV Editing

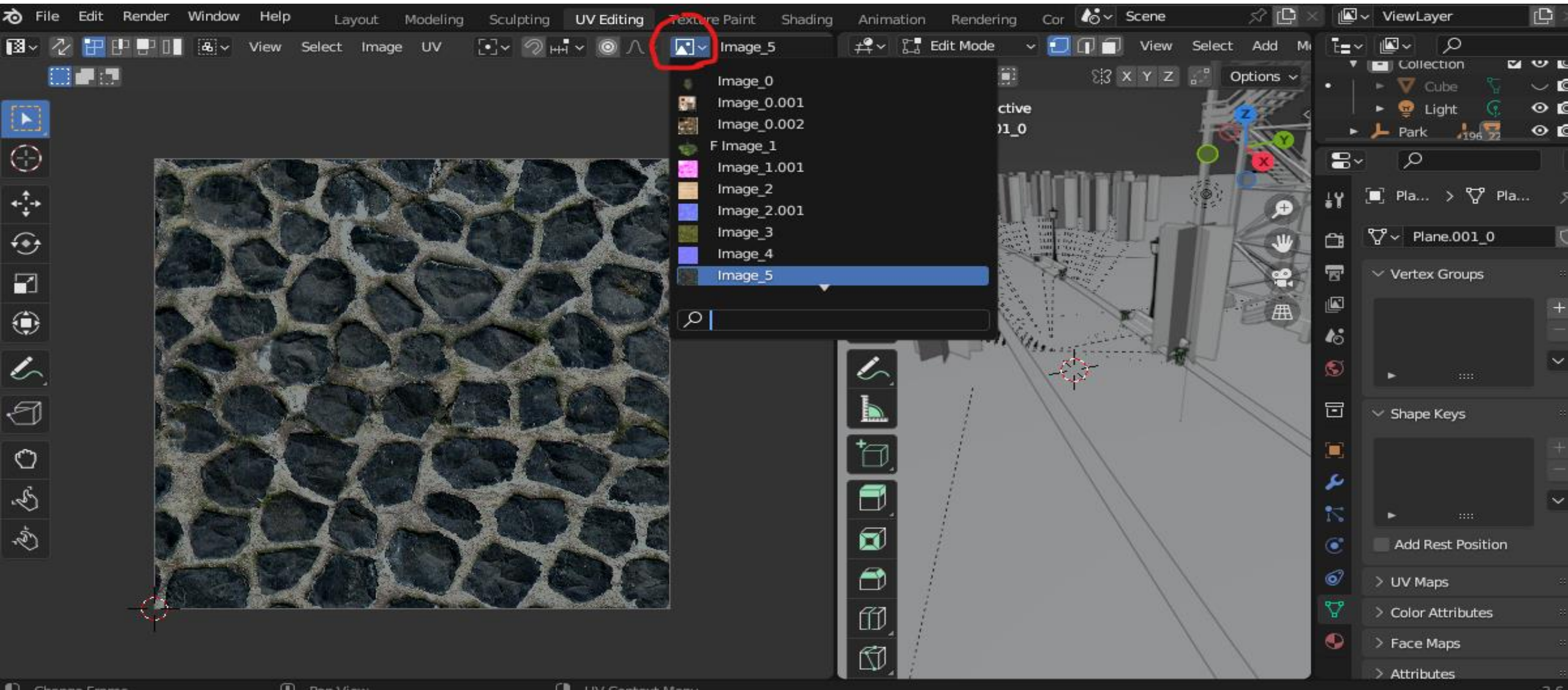
UV Editingを開く



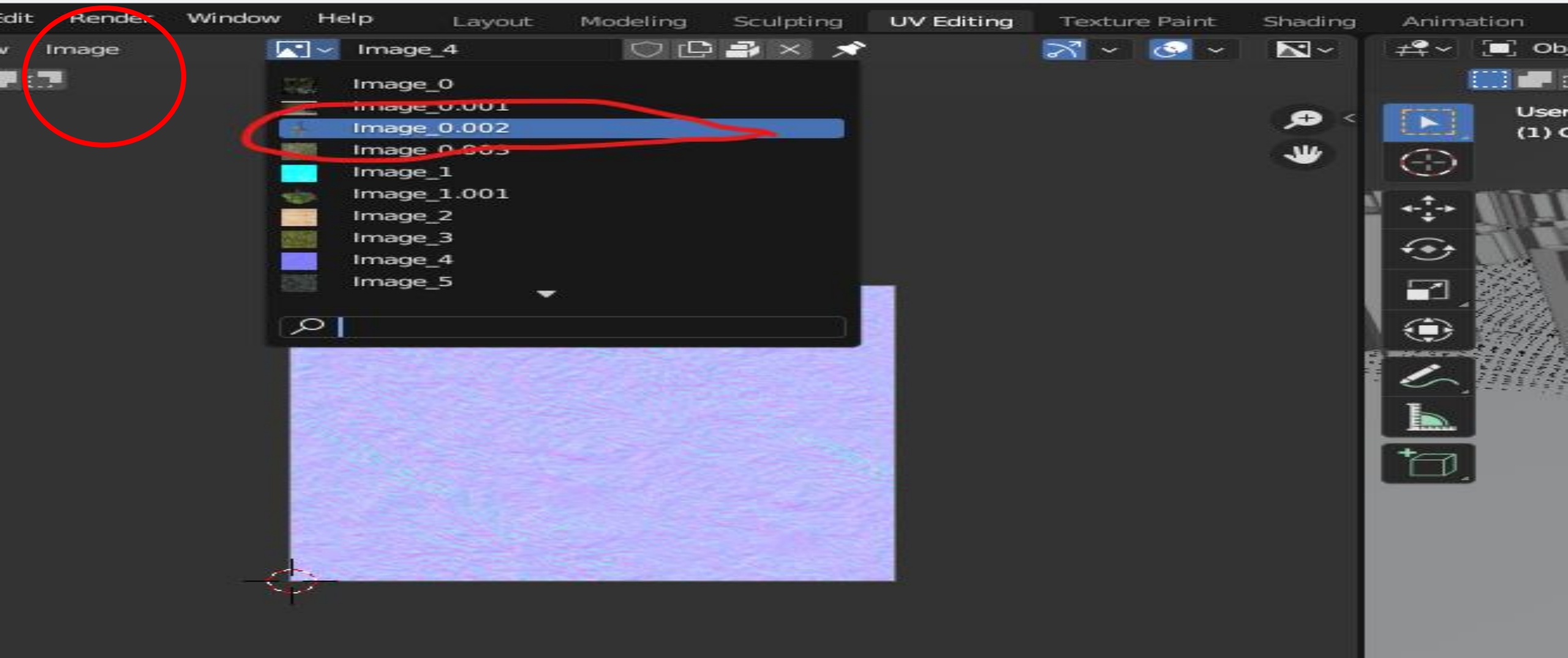
右に広げていく。



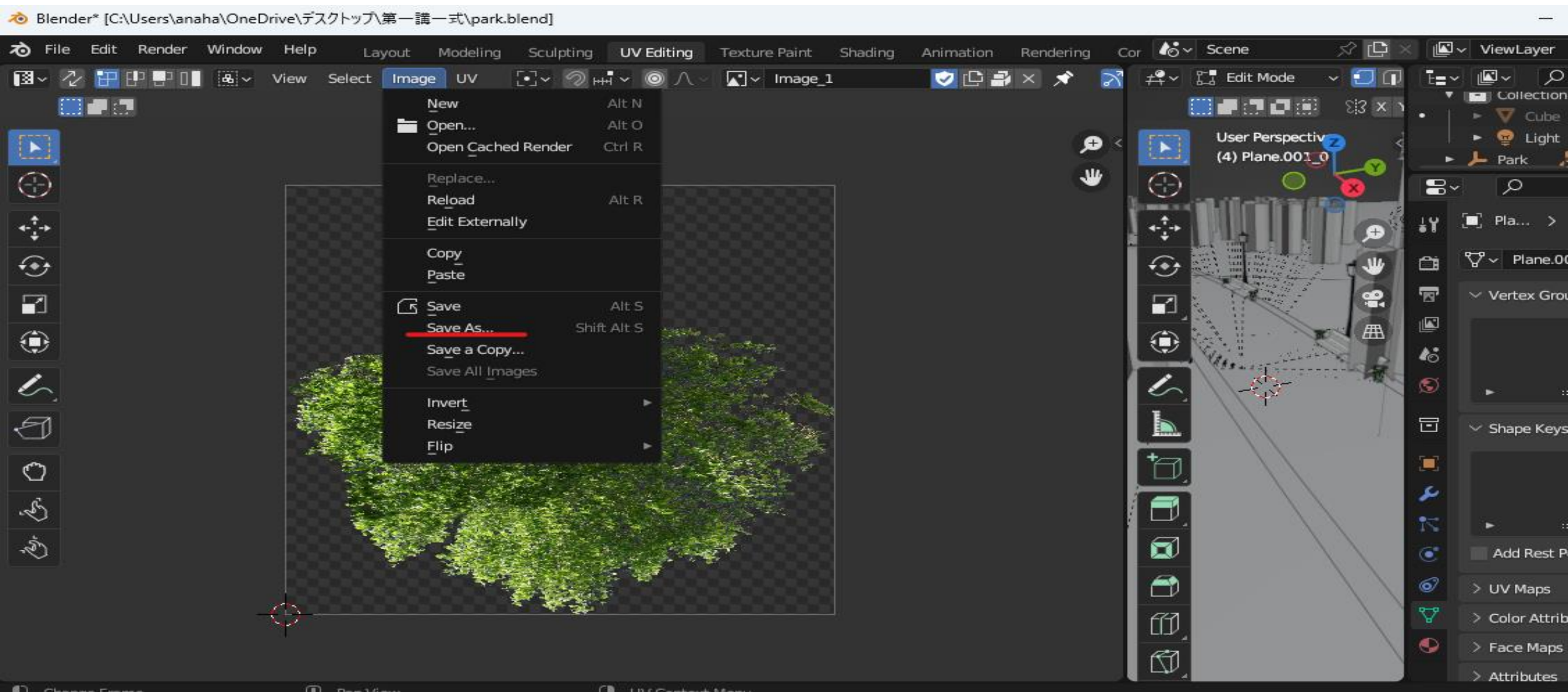
image一覧ボタンを開く。



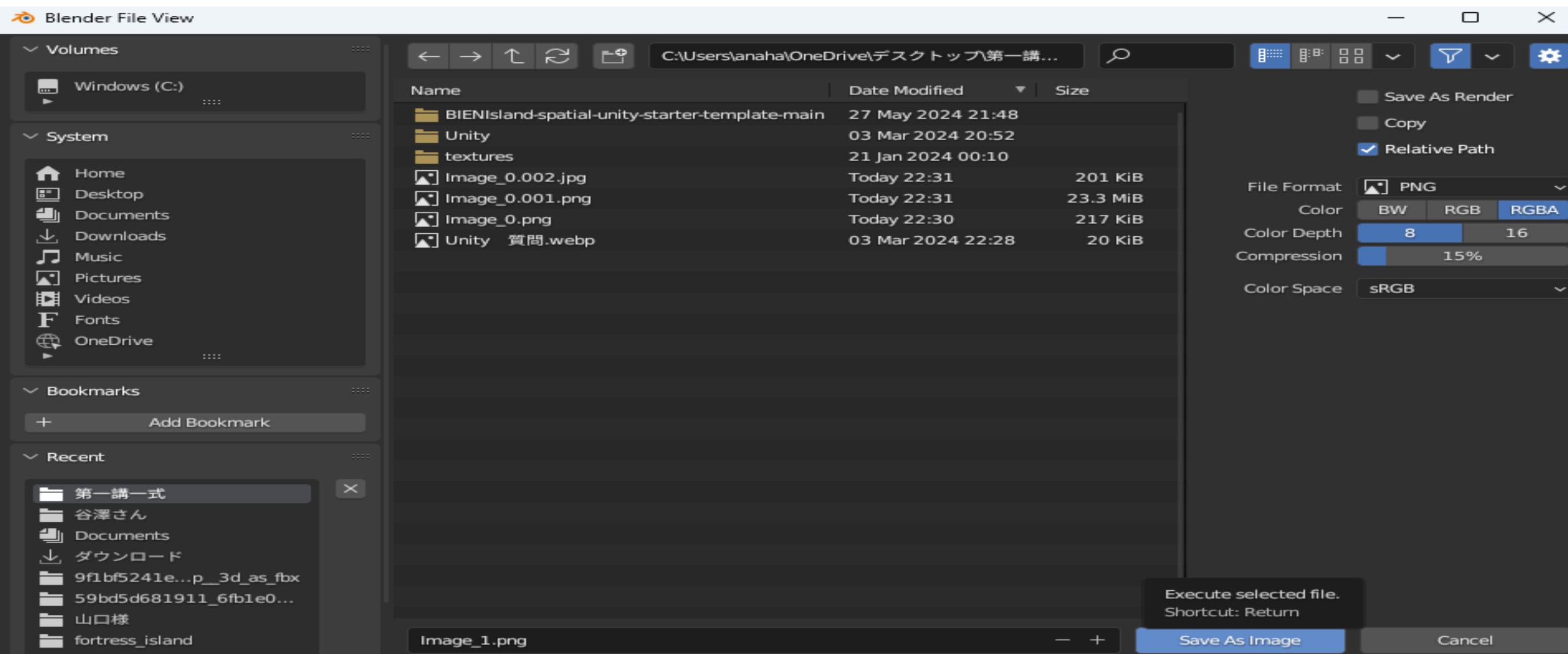
注) 画像を選択しないと画像ボタンが出てこない！ (赤丸部分)



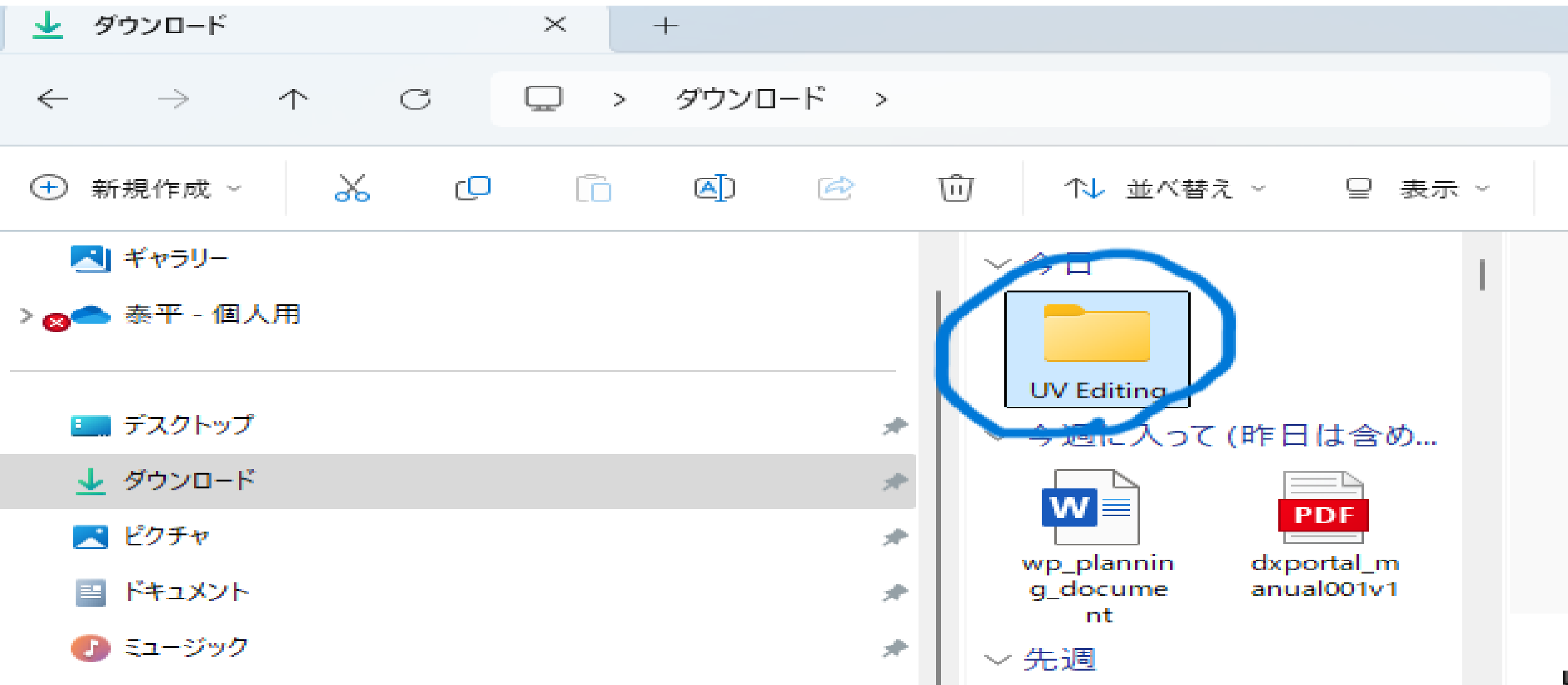
Save asをクリック！



データを1つずつダウンロードするとた
まってくる。



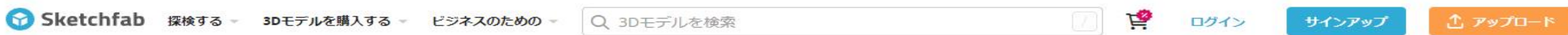
分らなくなるので、フォルダーを作る。
フォルダー名はUV Editing



画像を全部フォルダーに入れる。

名前	状態	更新日時
 okunikko03011	 只	2024/03/11 1:25
 okunikko0311	 只	2024/03/11 1:35
 Image_5	 只	2024/08/10 22:32
 Image_4	 只	2024/08/10 22:32
 Image_3	 只	2024/08/10 22:32
 Image_2	 只	2024/08/10 22:31
 Image_2.001	 只	2024/08/10 22:32
 Image_1	 只	2024/08/10 22:31
 Image_1.001	 只	2024/08/10 22:31
 Image_0	 只	2024/08/10 22:30
 Image_0.002	 只	2024/08/10 22:31
 Image_0.001	 只	2024/08/10 22:31
 BIENisland2	 只	2024/03/31 18:22
 UV Editing	 只	2024/08/10 21:22

Work 2 : Skechhabからオブジェクトをダウンロードして理想の部屋を作る。



モデル



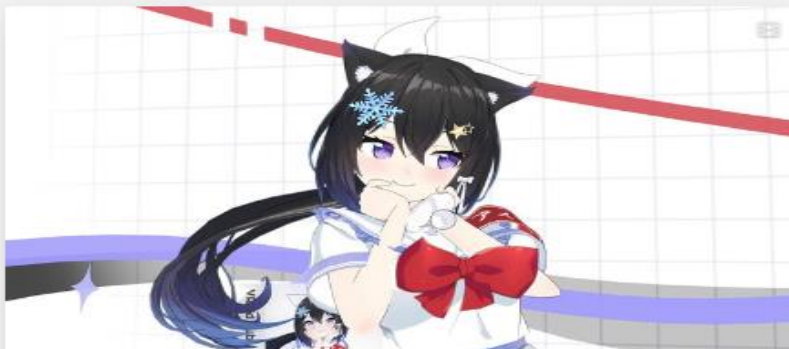
様式化された握り寿司 - ローポリ © 884 3 ☆ 81



ドリフトレーストラック無料 © 1.3k 2 ☆ 77

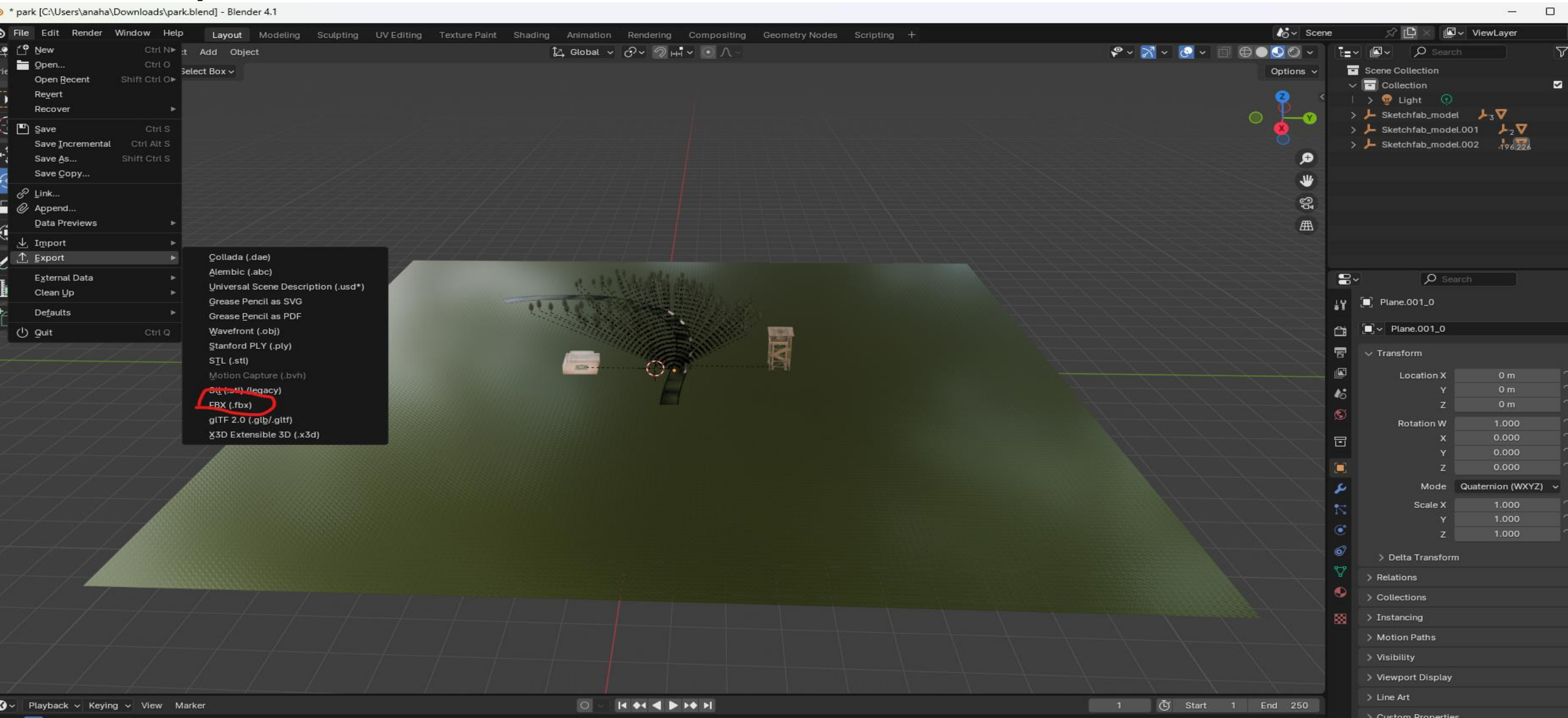


A-10 サンダーボルト © 818 1 ☆ 60



BlenderからUnityへ データを移行する

Export→fbxデータに書き出す。



【重要】ツールキット用のfbxエクスポート設定

