

各種データ規定

マーカー用画像

形式	JPGまたはPNG
サイズ	480×480ピクセル ～ 1,920×1,920ピクセル
カラーモード	RGB
容量	2.25MB以下

コンテンツ画像

形式	jpg .gif .png
容量	10MB以内/枚。総計15MB推奨。
登録可能点数	10点まで ※スワイプで遷移します

コンテンツ動画

		補足
ファイル形式	mp4	動画規格の1つ(拡張子)
コーデック	H.264 / MPEG-4 AVC	動画圧縮規格の1つ
プロファイル	ベースラインプロファイル (Baseline Profile)	圧縮技術・表現方法などの定義
レベル	Level 3.1 / @L3.1	映像の品質を決めるパラメータ
フレームレート	15～30fps	1秒間に表示される描画数・コマ数
ビットレート	500～1500Kbps	1秒間に送信されるデータ容量
容量	20MB推奨 (登録可能な容量は50MBまで)	動画のサイズ容量が大きいとDLに時間がかかります。

3Dコンテンツデータ

	推奨条件	補足
ファイルの名前	obj, mtl, テクスチャファイルは1セット	
ファイルの名前	iOS: 半角英数字と「~ @ _ - =」の5つの符号のみファイル名に利用いただけます。 Android: 半角英数字と「~ @ _ - =」の5つの符号のみファイル名に利用いただけます。	

objファイル作成時の注意

注意点	推奨条件	補足
ポリゴン数	5000 スマートフォンなどの画面で再生されるため細かなオブジェクトは細部まで表示できません	推奨ポリゴン数を超えた複雑なモデリングファイルはスマートフォンなどのスペックでは再生できない可能性があります。ポリゴン数の削減などを行って下さい。
ポリゴンの面	三角形面	ポリゴンメッシュに三角形以外の多角形を利用されている場合COCOAR2に登録できません。変換ツールなどで三角形面に変換して下さい。
テクスチャ座標と法線	両方設定する	どちらかが未設定の場合、オブジェクトの輪郭、テクスチャ、色が正常に表示されません。必ず両方設定するようにして下さい。
3Dモデルのサイズ	10MBまで	ZIPファイルに含まれる総容量です。 上限値より大きな3Dモデルをご利用の場合は、通信環境など、お客様のご利用環境により動作不具合が発生する可能性があります。簡単なバージョンを作成して下さい。
objファイルのサイズ	5MBまで	5MB以上のobjファイルをご利用の場合は、通信環境など、お客様のご利用環境により動作不具合が発生する可能性があります。簡単なバージョンを作成して下さい。
マルチテクスチャの利用	利用しない	マルチテクスチャの利用はできません。一つのポリゴンに一つのテクスチャを貼り付けて下さい。
NURBSサーフェス	利用しない	NURBSサーフェスには対応していません。NURBSサーフェスを利用している場合は、3DCGソフトウェアでNURBSサーフェスをポリゴンサーフェスに変換して下さい。

mtlファイル作成時の注意

マテリアルファイルの一部設定項目についてCOCOARの現在のバージョンではレンダリング出来ない可能性があります。下記項目をご確認の上、オブジェクトの作成を行って下さい。

種別	要素	意味	iOS	Android	
mtlファイル	Kd	拡散反射成分	○	○	
	Ks	鏡面反射成分	○	○	
	Ka	環境光反射成分	○	○	
	d	アルファ値(透過率)	○	○	
	Tr	発光色	-	-	
	Ni	Shininess	-	-	
	illum	照明モデル(1で鏡面反射無効, 2で有効)	-	-	
	tf	transmission color	-	-	
	ns	鏡面反射角度	-	-	
	sharpness	refl(反射テクスチャ)の解像度パラメータ	-	-	
	テクスチャファイル	map_Kd	拡散反射テクスチャ	○	○
		map_Ka	環境光反射テクスチャ	-	-
		map_Ks	鏡面反射テクスチャ	-	-
map_Ns		鏡面反射角度テクスチャ	-	-	
map_d		透過率テクスチャ	-	-	
disp		物体表面粗さテクスチャ	-	-	
bump		凸凹テクスチャ	-	-	
refl		反射テクスチャ	-	-	
decals		マテリアル色とテクスチャ色の融合割合パラメータ	-	-	

その他

注意点	推奨条件	補足
マテリアルパスの利用	利用しない。	マテリアルパスは利用できません。アップロードするフォルダの中にテクスチャファイルを含めて下さい。

テクスチャファイル作成時の注意

注意点	推奨条件	補足
テクスチャのサイズ	常に2の累乗にして下さい。 例: 64x64, 128x128, 等。	サイズが2の累乗でない場合、意図しない表示になったり、アスペクト比がずれるなどエラーを引き起こす可能性があります。
画像フォーマット	.png, .jpg, .bmp の3種類	左記のファイルフォーマット以外(例: tiff, gifなど)は利用できません。
推奨ファイルサイズ	5MBまで	5MB以上の場合、通信状況によってダウンロードに大幅に時間がかかる可能性が高くなります。また、10MB以上の場合は、アプリが強制終了する場合がございます。
画像サイズ	4096px x 4096px 以下	推奨サイズ以上のサイズは登録できません。高解像度のテクスチャからテストし、徐々に解像度を下げて詳細まで表示される最小サイズにして下さい。

- ①3DCGソフトウェアで作成したファイル名と中身を手動で修正しないで下さい。
- ②obj, mtl, テクスチャファイルは1セットです。異なる3Dコンテンツのファイルを混ぜないで下さい。
- ③MacPCで通常のzip圧縮を行いますと、不要ファイルが作られてしまいます。「MacZip4Win」等のフリーソフトを使ってzip圧縮することで、不要ファイルの作成を防ぐことが可能です。

3Dアニメーションについて

注意点	条件
ファイル名	半角英数字と「~ @ _ - =」の5つの符号のみ
アップロードデータの拡張子	.zip
アップロードデータ内の形式	『iOS』と『Android』フォルダ ※フォルダ名は上記指定
『iOS』『Android』フォルダ内の構造	下記4点のデータをそれぞれのフォルダ内に格納する。
	・Assetbundleファイル
	・Assetbundleのmetaデータ
	・manifestファイル
	・manifestファイルのmetaデータ

詳細は下記をご参考ください

- https://manual.coco-ar.com/basic/3d/3d_animation.html
https://manual.coco-ar.com/basic/3d/3d_animation/touchevent.html