

ご質問	回答
<p>マテリアルについて、アスファルトやコンクリートなどはプリセットで用意されていますか？</p>	<p>はい。 フィジカルマテリアルの編集項目の一番上にプリセットという項目がございますので、そこからコンクリートなどのプリセットを設定することが可能です。以下もご参照いただければと思います。</p> <p>https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2023/JPN/?guid=GUID-988F2ED9-B6FC-4EA8-BC40-A24EE3A29995</p>
<p>①草のマテリアルがパターン表示になっていましたが、これをパターンが分からないような処理を教えてください。</p> <p>②フィジカルマテリアルの金属の設定ですが、1.0か0.0以外の設定するときはありますか？設定することがある場合は、どのような時になりますか？</p> <p>③UVWアンラップで柱に文字のテクスチャを表示させていただかと思いますが、選択した面の大きさを広げたりされていたように見えたのですが、UVWアンラップのエディタで面などの大きさをかえてしまうと、UVの表示尺度に影響はないのでしょうか？面を広げたりしてしまった箇所と、何もしていない箇所で、テクスチャの表示が変わってしまうのではないかと思います。</p>	<p>①BitmapRandomTilingというマップを使用することでパターンにランダム性を持たせ、繰り返しが目立たないようにすることが可能です。詳細は以下をご確認ください。（動画2分35秒あたりから）</p> <p>https://area.autodesk.jp/movie/3ds-max-2021-2/01-osl.html</p> <p>②基本的には0.0（非金属）or1.0（金属）で調整することが多いと思います。物理的には正しくありませんが疑似的に「ちょっとだけ反射強く見せたい」とか「金属だけどあまり反射を目立たせたくない」みたいなときに間の数値を使うこともあるかもしれません。作る側が「どう見せたいか」で自由に数値設定していただければと思っております。</p> <p>③尺度が変わらないように編集することもできますが、今回お見せした例では、文字が表示される柱と、それ以外の部分でUVの尺度は最終的に変わっています。正確に言うと尺度が変わってもいいような作りになっています。今回水門には単色を割り当てているので、柱部分とそれ以外とでUVの尺度が違って見ても見た目的に違和感はありません。これが、コンクリートの画像などを使用している場合は仰るように尺度が重要になってくると思います。その場合は柱部分とそれ以外でマテリアルを分けるという方法もありますし、先にUVを展開しておいて、その展開図を下敷きにしてテクスチャ画像を作成するという方法などで尺度が崩れないようにするという方法もあります。文章だと分かりづらいかもしれませんので、別途動画にして配信できるよう今後のコンテンツ配信内容を検討させていただきます。</p>
<p>車両、重機に動作を付けて、Infraworks等の統合データでシミュレーションをすることができるのか知りたい。機会があればInfraworksとの連携をセミナーで行って欲しい。</p>	<p>ご要望ありがとうございます。今後の配信内容として検討させていただきます。</p>
<p>普段 3dsMaxでモデルを作りFBXに変換しUnity内で使用しています。マテリアルがスタンダードだと問題ないのですが、フィジカルマテリアルだとうまくいきません。何か方法があるのでしょうか？</p>	<p>3dsMaxでFBX書き出しにフィジカルマテリアルが対応したのがVer.2021になります。もしそれ以前のバージョンをお使いの場合はバージョンをあげて試してみてくださいいただければと思います。</p> <p>2021以降を使用しているけどどうもいかない場合は、FBX書き出しに対応していない項目やマップを使用しているなどの場合があるかと思えます。データを見ていないので確かなことは言えないのですが、上記を確認してみてくださいと幸いです。</p> <p>HelpのほうにFBX書き出しに関する制限事項やトラブルシューティングも掲載されておりますのでよろしければこちらも確認してみてくださいいただければと思います。</p> <p>https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2023/JPN/?guid=GUID-26E80277-1645-4C4E-A6B2-44399376490F</p>
<p>大変初歩的な質問で申し訳ありません！前回終了後から、infraworks(revitモデル+地形サーフェス+点群)からのデータ(obj)や、荒川調整池の公開されているデータを読み込んでみましたが、色が反映されません。一色にしかならないのですが、何か設定か対処方法ありましたらお願いいたします。</p>	<p>データの状況を確認していないので、対応が間違っていたら申し訳ないですが、一度以下を試してみてくださいいただければと思います。</p> <p>Infraworksでの書き出し設定、Maxでの読み込み設定が動画で設定されている内容と同じになっているかご確認いただければと思います。</p> <p>特にInfraworksからOBJファイルを書き出す際に、書き出しオプションの「マテリアル/テクスチャの書き出し」項目にチェックが入っているかと、3dsMaxの読み込み設定で「シングルメッシュとして読み込み」項目のチェックが外れているかと、3dsMaxの読み込み設定の「マテリアル」項目が動画、配布資料の通りになっているかご確認ください。</p>