

質問	回答
<p>後半の方で点群にマテリアルを割り当てているのと、水マテリアルをoceanに変更している意図が分かりませんでした。</p> <p>オリジナルテクスチャを作成する際のスケール間と3DSMAX側の単位設定は関係しているのでしょうか？</p>	<p>・ Arnoldレンダラーにただけでは、レンダリング時に点群が表示されないようです。そのため、点群自身にArnoldマテリアルを適用し、色の属性を読み取る設定を行うためです。</p> <p>・ 水マテリアルをOceanに変更したのは、マテリアルの名前を変更しなかったからです。セミナーではあまり説明しませんでした。マテリアルを管理するのに、命名規則をつけて名前を変更しておくとう管理しやすいと思います。</p> <p>・ 関係しています。UVマップのギズモの大きさが3dsMaxのディスプレイ単位になります。今回はディスプレイ単位系をメートルにしていたので、ギズモの入力単位もメートルとなりました。タイリングをUVWそれぞれ1にしている場合は、テクスチャのサイズに関係なく、UVマップで入力した値に、長さ、幅、高さに、スケールされるイメージです。</p> <p>注意するのは、ディスプレイ単位系とシステム単位系があり、ファイルの単位系とパラメータ入力値の単位系がありますので、それぞれの単位系を確認したほうが良いと思います。</p> <p><a href="https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2022/JPN/?guid=GUID-69E92759-6CD9-4663-B993-635D081853D2">https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2022/JPN/?guid=GUID-69E92759-6CD9-4663-B993-635D081853D2</a></p> <p>それとは別に、テクスチャのサイズをそのまま反映させるリアルスケールの入力方法もあります。規定ではリアルマッピングはオフになっています。</p>
<p>今回頂いたデータのバージョンが2022ですが使用しているのが2021です。</p> <p>サンプルデータのバージョンダウンは可能でしょうか。</p> <p>またその場合ご説明頂いたツールで使用不可等ありましたら教えてください。</p>	<p>バージョンダウンは可能ですので、後ほどまとめて2021バージョンも用意します。2021バージョンでも今回と同じ内容で学習できますので、実際に操作して試していただければと思います。</p>
<p>道路の白線（破線）とゼブラの形状を作成する時はどのような操作で作成するのが便利でしょうか？</p>	<p>白線の作成にはCivilViewが向いていると思います。道路の高さに合わせたスプラインに、CivilViewで破線の設定が出来ます。ゼブラに関しても、CivilViewで幅を持たせることが出来ます。</p> <p>スプラインに幅を持たせる以外にも、白線やゼブラの閉じた輪郭があれば、まとめて面を生成するのも良いと思います。</p> <p>スプラインにCivilViewで幅を持たせる場合も、閉じた領域で面を生成する場合も、道路の高さに合わせる必要があると思いますが、「glue」というツールが便利です。スプラインやオブジェクトをサーフェスに投影することが出来ます。<a href="https://apps.autodesk.com/3DSMAX/ja/Detail/Index?id=709137739948078227&amp;appLang=en&amp;os=Win64">https://apps.autodesk.com/3DSMAX/ja/Detail/Index?id=709137739948078227&amp;appLang=en&amp;os=Win64</a></p>
<p>位置情報のマップの取り込みしていましたが、そのマップ自体の取得方法が知りたいです。</p> <p>ArcGISやCivil3D等からベクターマップを取得するのでしょうか。</p>	<p>今回の教材（2回目配信で使用したもの）は、Infraworksのモデルビルダーで作成した地形をimxでCivil 3Dに取り込み、コリドーや計画サーフェス、Revitから出力した住宅を追加しました。それをdwgファイルでMaxに読んでいます。</p> <p>図面として地図情報だけが欲しい場合は、基盤地図情報をshpファイルでCivil3Dに読み込み、それをdwg形式で3dsMaxに読み込みます。</p>
<p>こんなにモデリングがすすいできるソフトだとは思ってなかったです。</p>	<p>そうですね。土木用のツールもあり、従来のCGモディファイアもあり、基本的な操作でも意外と簡単に作成できると思います。モデリングに反しては市販本や動画でも多く公開されていますので、学習もしやすいソフトだと思います。</p>
<p>トンネルの照明をリアルに表現するにはどのような方法がございますでしょうか。</p>	<p>フォトメトリックライトで、実際の照明に使われているIESファイルを設定する良いと思います。実際の照明と同じ配光になります。下記がヘルプのリンクになります。そのフォトメトリックファイルに、IESファイルを指定します。</p> <p>IESファイルはメーカーのホームページからダウンロードできます。</p> <p><a href="https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2022/JPN/?guid=GUID-13D807DF-1F3C-4A8B-8093-D0DD32121401">https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2022/JPN/?guid=GUID-13D807DF-1F3C-4A8B-8093-D0DD32121401</a></p>

質問	回答
<ul style="list-style-type: none"><li>・手すりはコピーではなく、反転コピーは出来ないですか？</li><li>・ギズモを回転させるときに、オブジェクトを選択したらそのXYになるような機能はありますか？</li></ul>	<p>・コピーしたオブジェクトにミラーモディファイアを適用すると、反転コピーと同じ状態になります。下記がミラーモディファイのヘルプになります。</p> <p><a href="https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2022/JPN/?guid=GUID-E8C13475-56CF-4B85-A26D-91CF5764550E">https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2022/JPN/?guid=GUID-E8C13475-56CF-4B85-A26D-91CF5764550E</a></p> <p>・座標系をローカルにすると、そのオブジェクトの座標系と同じになります。</p> <p><a href="https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2022/JPN/?guid=GUID-0F3E2822-9296-42E5-A572-B600884B07E3">https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2022/JPN/?guid=GUID-0F3E2822-9296-42E5-A572-B600884B07E3</a></p>
<p>3dsmaxでフォトモンタージュの作成は可能でしょうか？</p> <p>可能な場合、おおよその手順を教えてくださいませんか？</p> <p>例えば、道路の再配分（歩道拡幅等）後のフォトモンタージュ作成など。</p>	<p>1、拡幅部分の歩道を作成、現物の道路と同じようなマテリアルを割り当て ----//ビュー設定//</p> <p>2、実際の写真を3dsMaxのビューに背景画像として設定 下記ヘルプの「ファイルを使用」に画像を設定します。 <a href="https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2022/JPN/?guid=GUID-D1419AE6-1CDE-44FC-8D46-E77F8F4DD2D0">https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2022/JPN/?guid=GUID-D1419AE6-1CDE-44FC-8D46-E77F8F4DD2D0</a></p> <p>3、レンダリング出力のセーフフレームを設定</p> <p>4、カメラを配置して、現地写真に合わせて、アングル調整 ----//出力設定//</p> <p>5、レンダリング&gt;環境から、環境マップに写真を設定</p> <p>6、環境マップをマテリアルブラウザへドラッグし、インスタンスとして作成。作成したマップのパラメータからマッピングタイプを[画像]にします。</p> <p>これで画像とモデルが重なった状態でレンダリング出力されます。</p> <p>画像にモデルの影を落とす場合は「マット/シャドウ」マテリアルを使います。</p> <p>前景がある場合は、フォトショップでレタッチになります。</p>