Quest3D メモ Quest3D でテクスチャを付ける Ryoichiro Debuchi

## マテリアルを付ける



Maya で Lambert でマテリアルを付けた場合、Diffuse の色のみ Quest3D に渡されます。 Phong でマテリアルを付けた場合、Diffuse の色と Specular の色のみ渡されます。他のパラメーターは Quest3D の Object View で調整する必要があります。



## カラーテクスチャを付ける

1)Maya で作成したモデルに画像ファイル(JPEG 等)でテクスチャを付けます。必要に応じてふさわしい UVも 付けます。



2)X-file にエクスポートします。

3)Quest3D で、X-file をインポートします。 X Load options for file で、Options->Load textures from same folder as .X file にチェックを入れます。 Maya で読み込んだ画像ファイルを、Quest3D データ(.cgr)のある フォルダーにコピーしておきます。

X Import	type
	Loading Type Coad as single object Center Model Scale multiplier Cala as indexed character
	Options Use different naming convention (can fix animation frames) Flip Y Z (for older MAX exporter) Flip X axis (for Maya)
	Load textures from same folder as X file (ignore stored texture file paths)
Сн	ierarchy import
Cance	e file select for unfound textures

4)Quest3D の ObjectView で見てみます。

左の Texture Stage で、UV Set 0, Mapping=Original Set となっているのを確認します。これで Maya で作成 した UV がそのまま反映されます。



5)Channel Graph で確認すると、Surface ノードの Texture の「ピン」に Texture チャンネルがつながっているのがわかります。



**レフレクションマッピングにする** Object View->Texture Stages で、Mapping を Reflection Map を選びます。3種類あり効果が違います。



## 透過テクスチャを付ける

1)透過テクスチャにはアルファ(マット)チャンネルが必要です。例えば、Maya で計算した画像は「黒」の部 分がアルファ=0となり透過します。PhotoShop で追加する方法もあります。画像ファイルはTGA 形式等で 保存します。JPEG 形式にはアルファチャンネルはありません。



2)Quest3DのObject Viewの右側、Texturesで Texture Channel Groupを貼り付けたいオブジェクト名に選び、Load.でこの画像ファイルを読み込みます。その画像アイコンを選択します。



2)Channel Graph で確認すると、新たに読み込んだ Texture チャンネルにつなぎ変わっています。 3)透過させるには次のように左側の Surface を設定します。

Advanced,, モードにする。

Alpha Blending: Source SRCALPHA Dest INVSRCALPHA Enabled にチェック Refect Alpha Pixels にチェック

