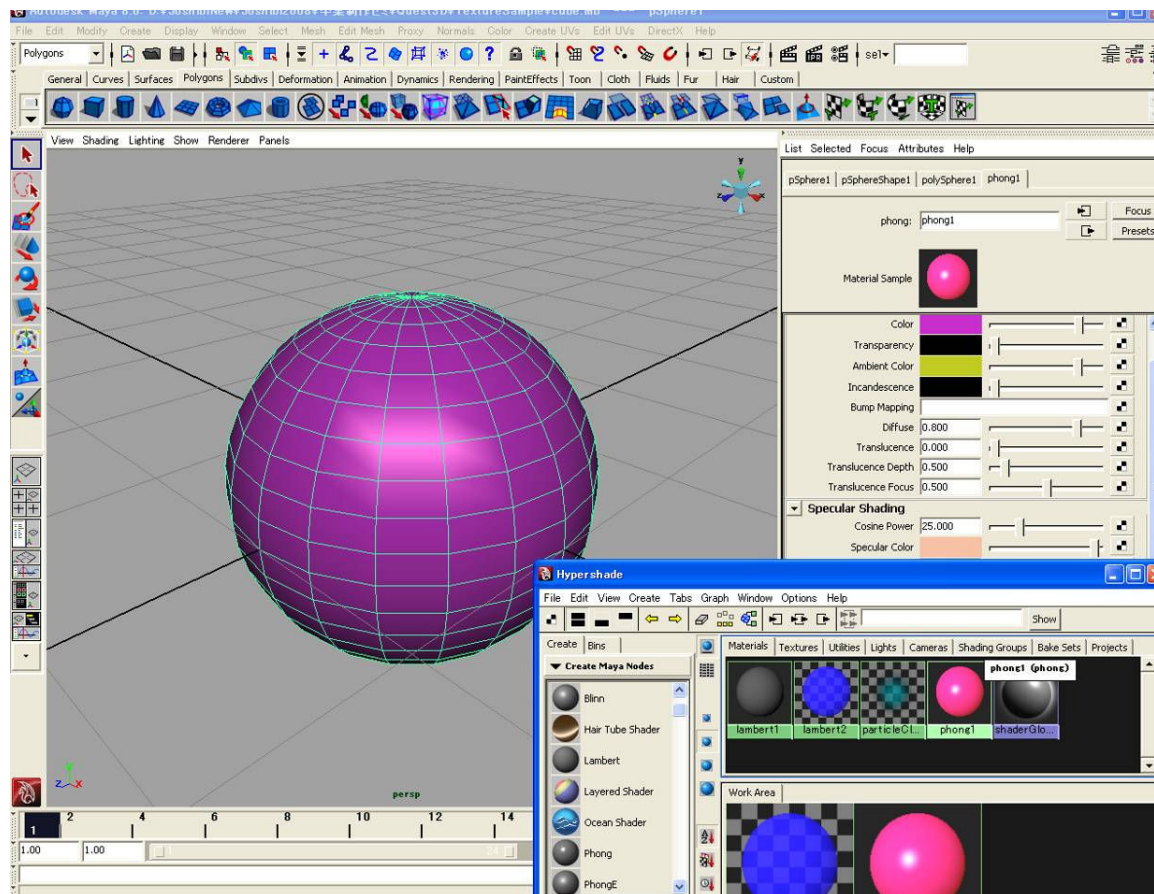


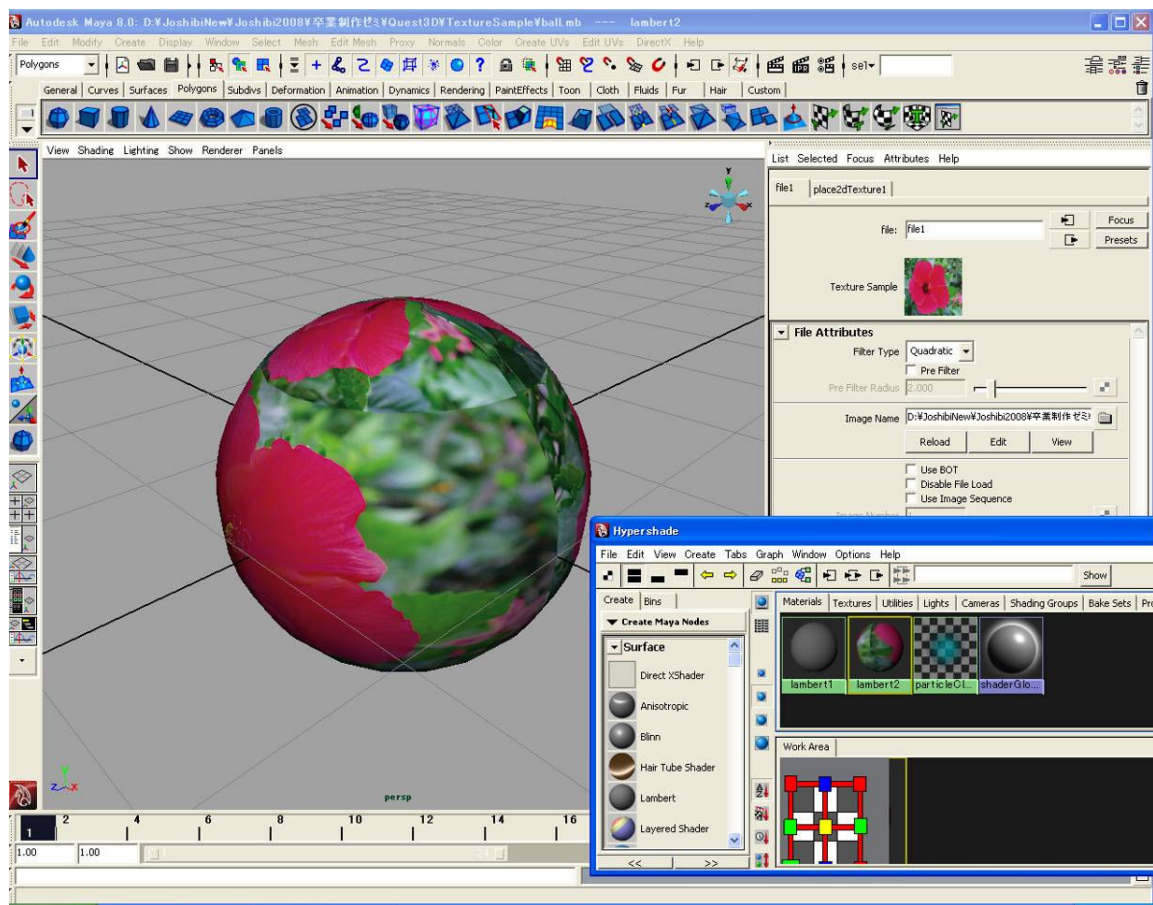
Quest3D メモ  
Quest3D でテクスチャを付ける  
Ryoichiro Debuchi

マテリアルを付ける



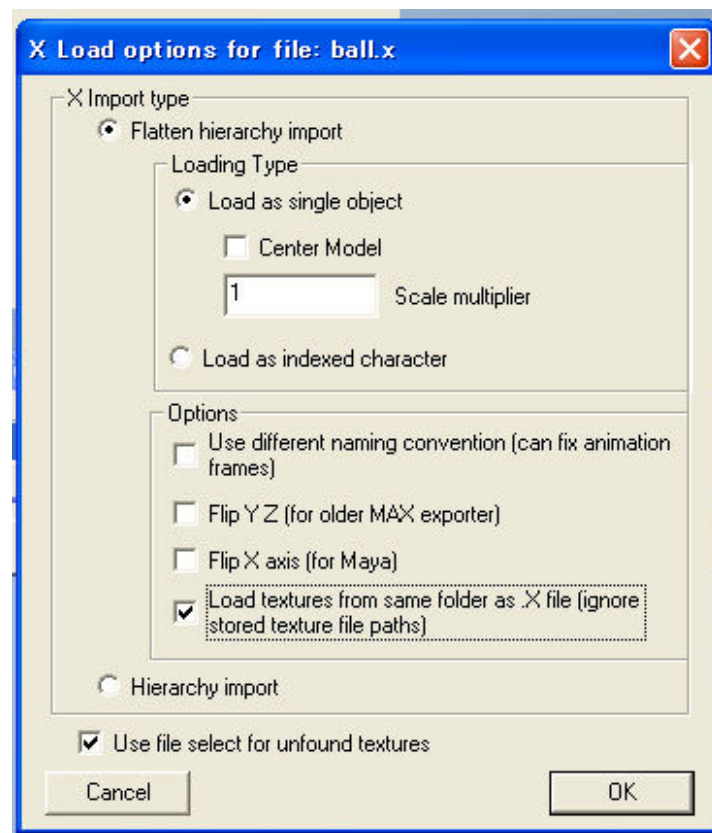
Maya で Lambert でマテリアルを付けた場合、Diffuse の色のみ Quest3D に渡されます。  
Phong でマテリアルを付けた場合、Diffuse の色と Specular の色のみ渡されます。他のパラメーターは Quest3D の Object View で調整する必要があります。





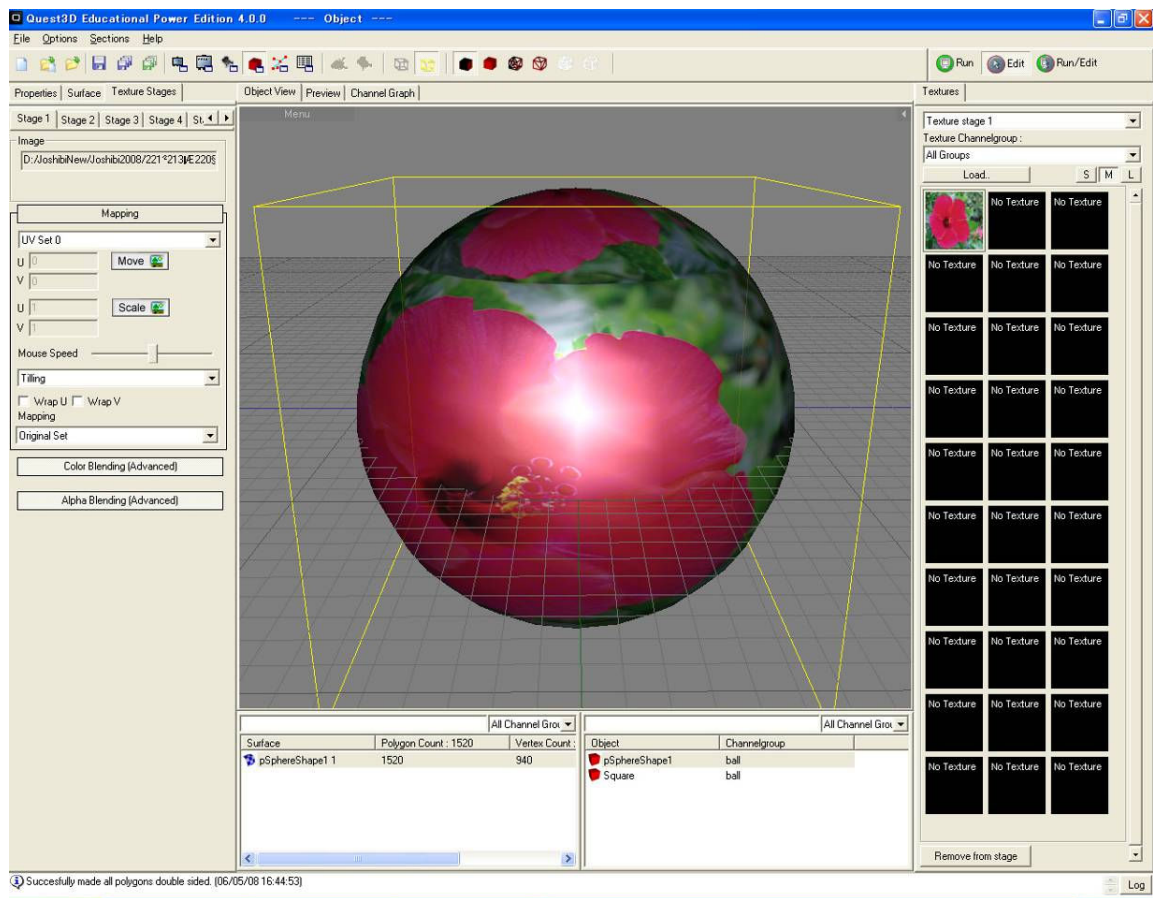
2)X-file にエクスポートします。

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。

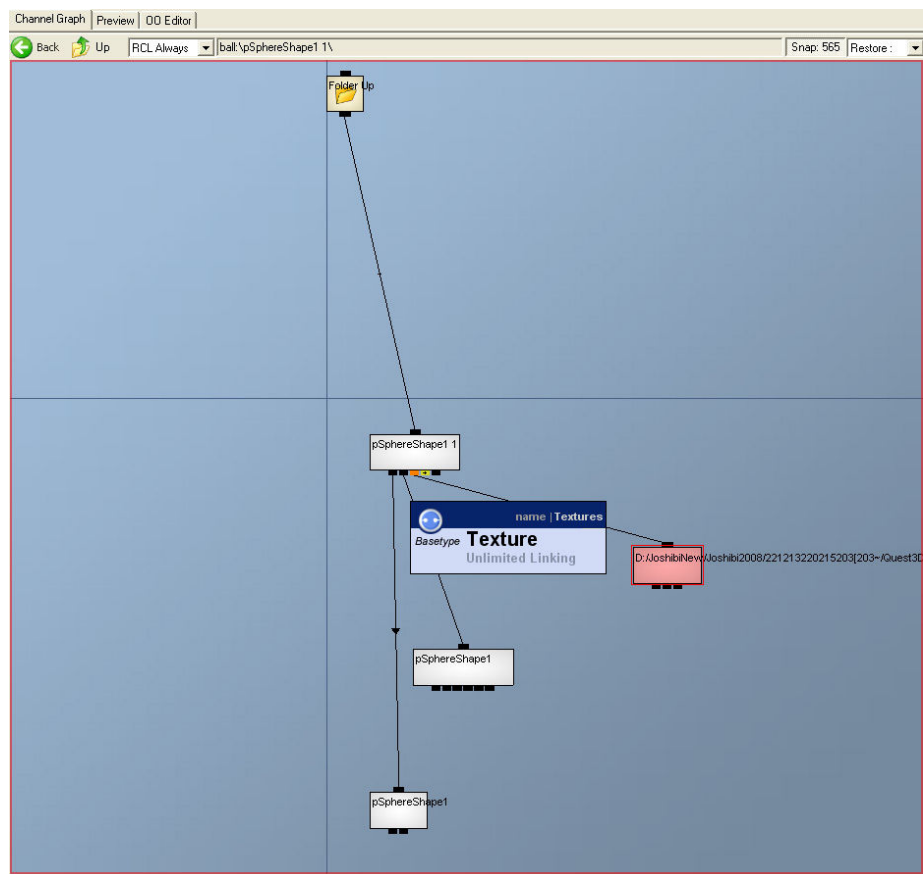


4)Quest3D の ObjectView で見てみます。

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。

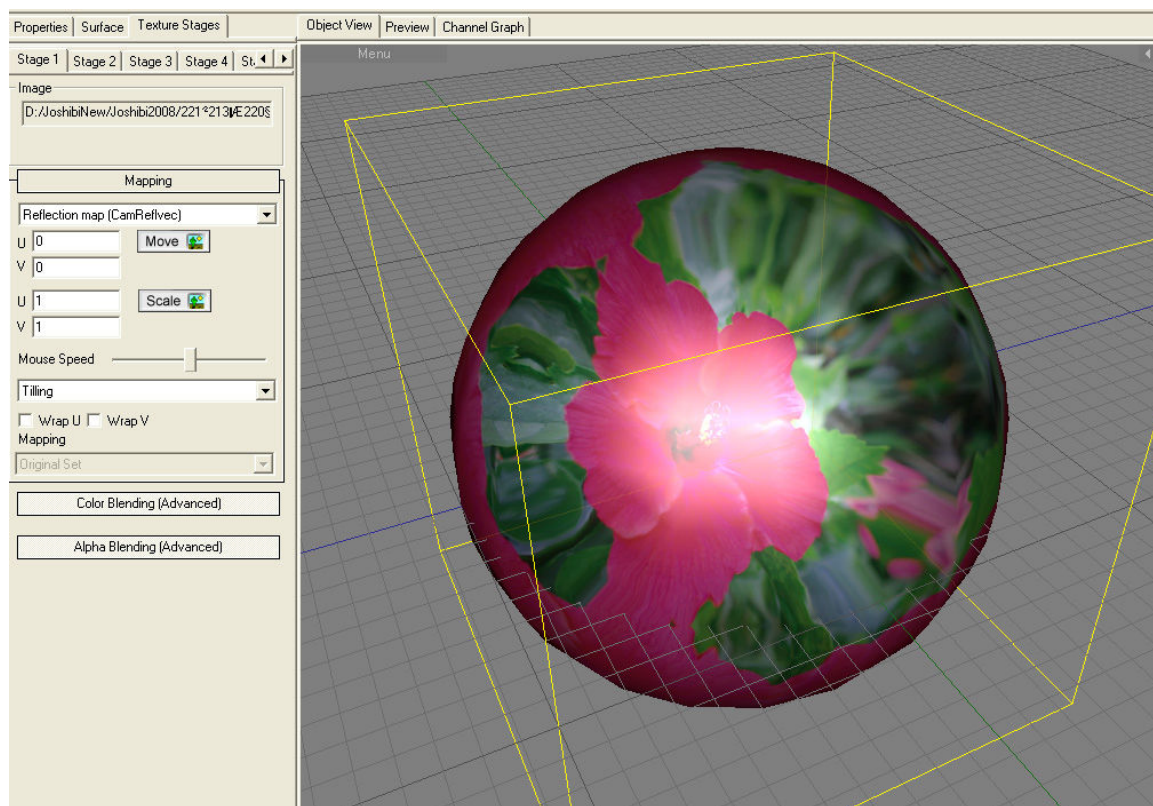


5)Channel Graphで確認すると、Surface ノードの Texture の「ピン」に Texture チャンネルがつながっているのがわかります。



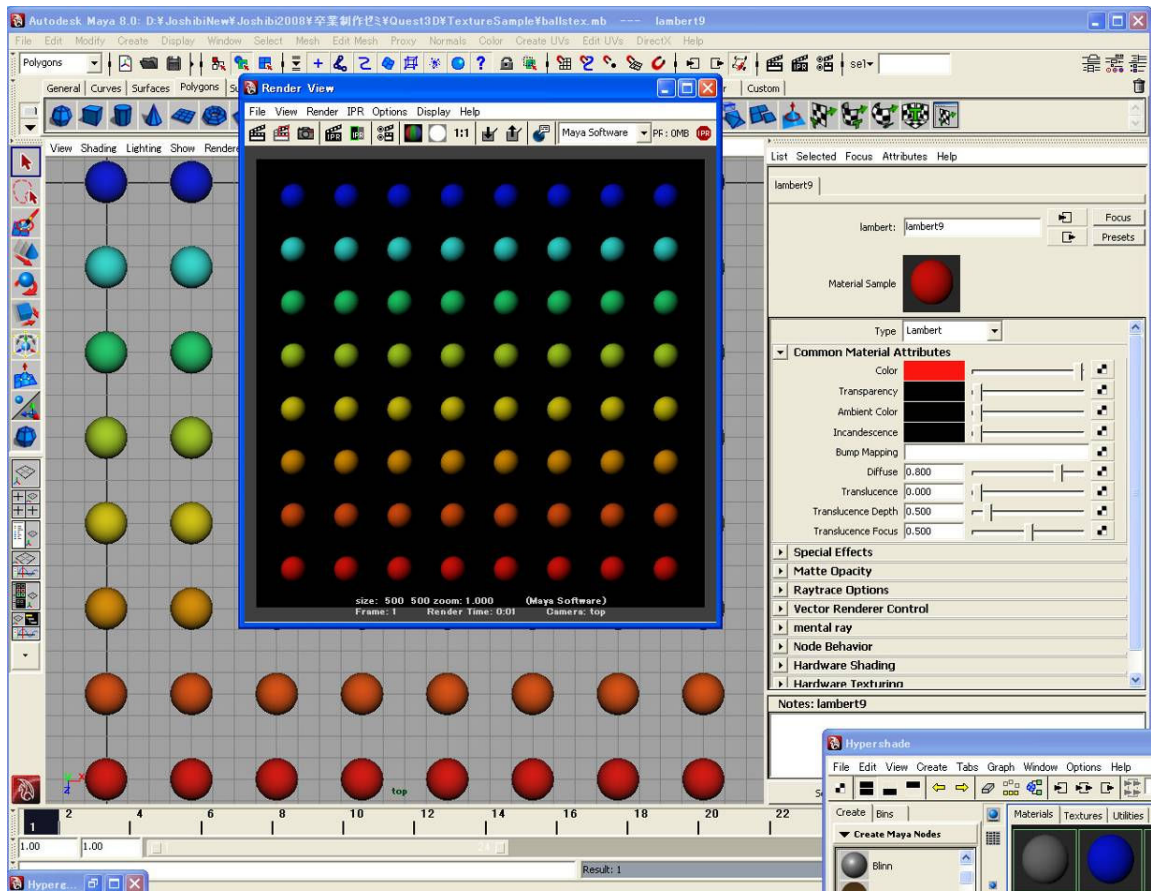
### レフレクションマッピングにする

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。

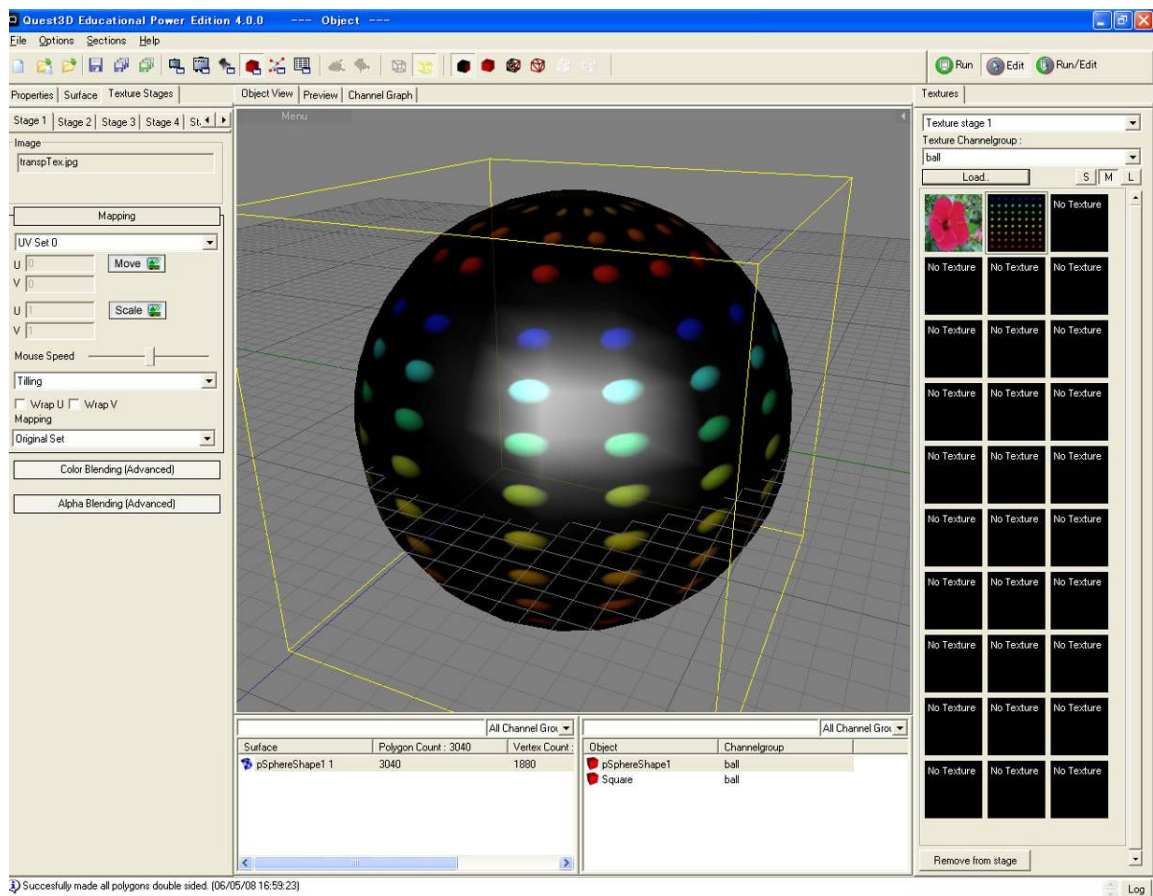


### 透過テクスチャを付ける

- 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 チャンネルにつながっています。

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

