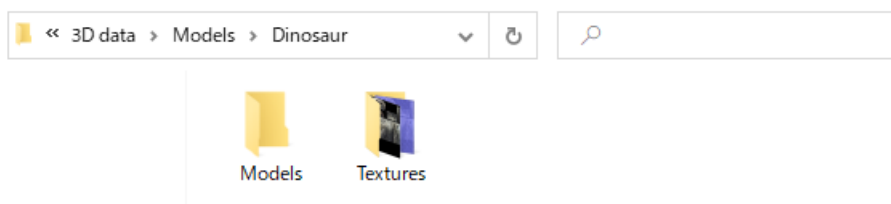
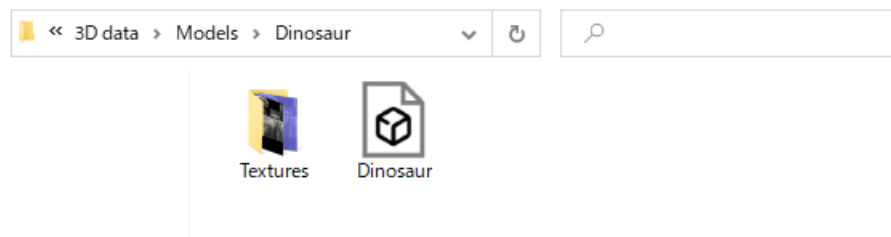
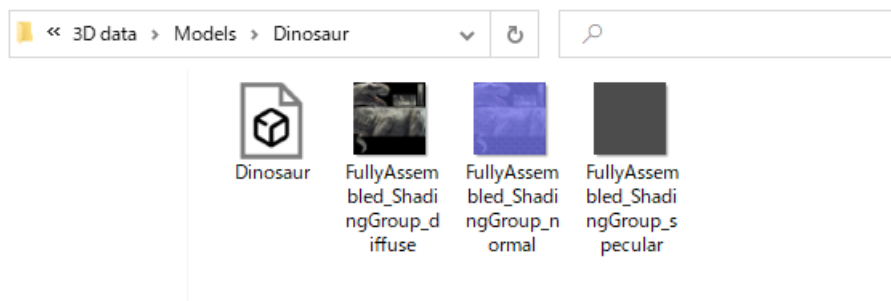


3D モデルをインポートする準備

3D モデルをアプリにインポートする方法は複数あり、ファイルの階層に対する厳密な制限はありません。唯一の制約は、フォルダ内に.fbx ファイルとテクスチャファイルが存在することです。Dinosaur フォルダを選択する場合を例にすると、Volumetric Viewer にインポート可能な階層構造の例は下記になります。



サポートしているフォーマット

アプリは、全てのサブフォルダを検出して、3D モデルをテクスチャーと分離します。同じモデルフォルダにサムネイルを含めないでください。現在サポートされているフォーマットは以下になります。

- **.fbx** 3D model format
- **.png, .jpg, .jpeg** texture format
- ファイルサイズに制約はありません。ファイルサイズが大きいほど、インポートに時間がかかりますのでご注意ください。

技術的なガイドライン

.fbx、**.obj**、**.stl** 等のフォーマットでは、テクスチャーが含まれない為にエクスポートの際に守らなくてはいけないガイドラインがいくつかあります。多くの3D アプリケーションは、デフォルトでこれらの規則をサポートしています。正しく表示されるように、以下の命名規則に従うことをお勧めします。

本アプリにはテクスチャーをそのマテリアルおよびオブジェクトと自動的に照合するアルゴリズムが付属しています。このアルゴリズムは、様々なテクスチャーマップを検索します。現在は、Diffuse (または BaseColor または Albedo) と Normal のみサポートしています。推奨するテクスチャーの命名ルールは以下です。

- **ObjectName_TextureType** (例 Dinosaur_Diffuse, Dinosaur_Normal)
- **MaterialName_TextureType** (例 FullyAssembled_ShadingGroup_Diffuse, FullyAssembled_ShadingGroup_Normal)
- **TextureType** (例 Diffuse, Normal)


命名規則


サポートされているキーワード

Diffuse (Color map): "Albedo", "BaseColor", "Diffuse", "Albd", "Base_Color", "Color", "Tex", "Diff"


Normal map: "Normal", "NRM", "NormalMap", "Norm"


以下に例を示します。


 FullyAssembled_ShadingGroup_diffuse


 FullyAssembled_ShadingGroup_normal


その他の例


 Vehicle_Material_AlbedoTranspar

 Vehicle_Material_Normal

 Animal_Material_BasicColor

 Animal_Material_Normal

 Color

 Norm

サムネイルのインポート

サムネイル画像としてサポートされているのは、**.png** と **.jpg** でカタログに表示されるタイルの形状から推奨アスペクト比は **4:3** です。ファイルのサイズに上限はありませんが、解像度は 256x256 か 512x512 以上を推奨します。

例



720 x 540px