・ナビゲーションメッシュの作り方と注意事項

1. 3dsMaxの2024年バージョンをダウンロードする

Autodeskにサインインしてアカウントのマークから「製品とサービス」に飛び画像の3dsMaxをダウンロードする。

グラフィカル ユーザー インターフェイス, テキスト, アプリケーション

自動的に生成された説明

1. 付属のナビゲーションのプラグインを導入する

付属のreadmeテキストを読んで行ってください。

1. ナビゲーションメッシュを作りたい元のマップのfbxファイルを3dsMax2024で読み込む
2. 別名で保存しマップの床となる部分に重ねるように標準プリミティブから平面のポリゴンを作成し、平面をマップどおりに形を整える
3. 障害物(壁や小物、机など)の下の地点の平面のポリゴンを削除する。

こんなかんじで作る。グラフィカル ユーザー インターフェイス, グラフ

自動的に生成された説明

1. 完成したら、障害物を削除し、ファイルの「書き出し」からナビゲーションメッシュを出力する。

ファイルの形式からナビゲーションメッシュを選択。グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション

自動的に生成された説明

注意：この時に、編集可能メッシュのポリゴン数が1000以上の場合3dsMaxがクラッシュするので注意

現在のポリゴン数の見方

ビューポートの右上の＋ボタンを押してビューポート設定を開く。コンピューターのスクリーンショット

自動的に生成された説明

そしてそこから統計へ移動し、統計をアクティブビューに表示にチェックを入れる。グラフィカル ユーザー インターフェイス, アプリケーション

自動的に生成された説明

こうするとポリゴン数がビューポートに表示されるようになる。グラフィカル ユーザー インターフェイス

自動的に生成された説明

1. 作成したtknファイルをk2エンジン内で呼び出す。

付属のプログラムを参考にしてください。