

## アセットインポートガイド

本書では、これまでも練習のために、本番用メッシュをちょくちょくインポートして使ってきました。しかし、実際の開発では、グレーボックスを完成させて、その修正を凍結<sup>注1</sup>した頃に、別途制作が進んでいた本番用メッシュが納品されて、利用可能になることがほとんどです。つまり、本番用メッシュはメッシングの直前にプロジェクトにインポートされます。本書でもわずかながら、「メッシング工程の直前に“納品”された体裁」のアセットがあります。手順に従い、アセットのインポートとインテグレーションを行きましょう。

### 50A.1 ■ テクスチャのインポート

追加アセットのメッシュは、**Nanite対応**のものと**Nanite非対応**のものに分かれています。まず初めにこれらのメッシュ用のテクスチャをまとめてインポートし、マテリアルのセットアップを行います。

1. [コンテンツ>Props>Textures] フォルダに、付録データの [Chapter50¥Textures] フォルダに収録されている画像ファイルをまとめてインポート指定します。
2. 手順1でインポートしたテクスチャのうち、名前が「～RMO」で終わっているテクスチャをリニアスペースに指定します。
3. 新しくインポートしたテクスチャセット(3つのテクスチャの組み)ごとに1つのマテリアルインスタンスを作成してください。マテリアルインスタンスの親は [M\_Base\_Master] を使用し、[コンテンツ>Props>Materials] に保存します。

#### 補足 マテリアルインスタンスの例

例えば、「T\_Seesaw\_BC」「T\_Seesaw\_N」「T\_Seesaw\_RMO」というテクスチャからは、「MI\_Seesaw」というマテリアルインスタンスを作ります。

### 50A.2 ■ メッシュのインポート

続いて、メッシュのインポートを行います。前述の通り、メッシュデータはNanite対応のものとそうでないものに分かれており、それぞれインポートオプションの内容が異なるため、注意して手順を進めてください。

1. [コンテンツ>Props] フォルダに、付録データの [Chapter50¥Props] フォルダに収録されているFBXをまとめてインポート指定します。
2. FBXインポートオプションのダイアログが起動したら、[デフォルトにリセット] ボタンをクリックします。
3. 8.2.3項の手順を参考にして、インポートオプションの内容を設定し、[全てインポート] をクリックして一括インポートします。
4. 同じく [コンテンツ>Props] フォルダに、今度は付録データの [Chapter50¥Nanite] フォルダに収録されているFBXをまとめてインポート指定します。
5. FBXインポートオプションのダイアログが起動したら、[Build Nanite] と [Force Front XAxis] にチェックを入れて、[全てインポート] をクリックします。
6. 表50A.1を参考にして、インポートしたアセットに適切な単純コリジョンを設定します。

<sup>注1</sup> それ以上のゲームの変更を禁止すること。

**表 50A.1** Nanite用アセットの材料与コリジョン設定の対応表

メッシュ	コリジョン	メッシュ	コリジョン
SM_Framed_Box	ボックス単純化	SM_Pulley_Magnet_Rod	ボックス単純化
SM_Pulley	ボックス単純化	SM_Pulley_Rail	オートコンベックス
SM_Pulley_Bridge	ボックス単純化	SM_Seasaw	ボックス単純化
SM_Pulley_Head	オートコンベックス	SM_SlideFloor	ボックス単純化
SM_Pulley_Magnet	ボックス単純化	SM_SpikeBall	球体単純化

### 50A.3 ■ aterialの割り当て

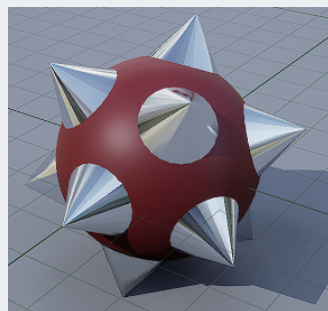
前項でインポートしたメッシュに50A.1項で準備したaterialを割り当てていきましょう。

1. 表 50A.2を参考にして、前項でインポートしたスタティックメッシュにaterialインスタンスを適用します。

**表 50A.2** 追加アセットのaterial設定

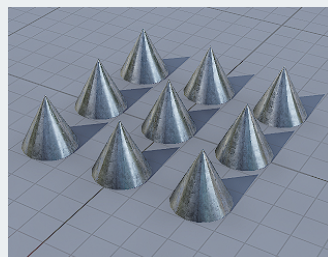
メッシュ	aterial
SM_Pulley	MI_Pulley
SM_Pulley_Bridge	MI_Pulley_Bridge_Rail
SM_Pulley_Head	MI_Pulley_Head
SM_Pulley_Magnet	MI_Pulley_Magnet
SM_Pulley_Magnet_Rod	MI_Pulley_Magnet
SM_Pulley_Rail	MI_Pulley_Bridge_Rail
SM_Seasaw	MI_Seasaw
SM_SlideFloor	MI_SlideFloor

2. [SM\_SpikeBall]には好きなaterialを割り当ててください。例えば、[エレメント 0]にスターターコンテンツの[M\_Metal\_Burnished\_Steel]を、[エレメント 1]には定数シェーダで鉄か非金属(ペイントされた金属)のaterialを作って割り当てるとよいでしょう(図 50A.1)。



**図 50A.1** [SM\_SpikeBall]の設定例

3. 同様に[コンテンツ>Kitbash>KSM\_Spikes]にも好みのaterial<sup>注2</sup>を割り当てます(図 50A.2)。



**図 50A.2** [KSM\_Spikes]の設定例

**注2** スターターコンテンツに入っている既存のaterialでも構いませんし、自作しても構いません。

4. [SM\_Framed\_Box] では、マテリアルロットの [エレメント 1] に [MI\_Framed\_Box\_Frame] を、[エレメント 3] に [MI\_Framed\_Box\_Deco] を割り当てます。[エレメント 2] はメッシングの工程で好きなマテリアルを貼り付けられる“自由帳”として、デフォルトのままにしておきます (図 50A.3)

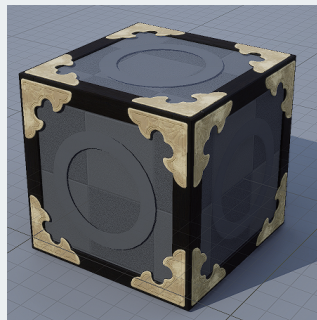


図 50A.3 [SM\_Framed\_Box] の設定

5. [コンテンツ > Environments > SM\_Framed\_Board] も開いて、[エレメント 0] に [MI\_Framed\_Box\_Frame] を、[エレメント 2] に [MI\_Framed\_Box\_Deco] を割り当てます (図 50A.4)。[エレメント 1] は“自由帳”として、デフォルトのままにしておきます。

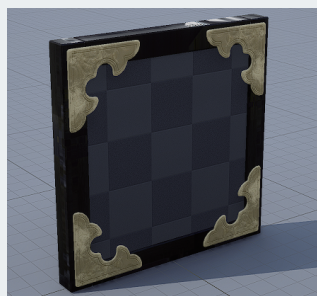



図 50A.4 [SM\_Framed\_Board] の設定

#### 重要

第50章の手順では、第11章 p.143 の「通過／試練」第2問でセットアップしたローカルコレクション「Decoration」も使います。この「通過／試練」をまだ進めていない場合は、以下の手順で進めておいてください。

1. コンテンツブラウザの左下にある [コレクション] セクションヘッダの  をクリックし、リストから [ローカルコレクション] を選びます。
2. 命名モードに入るので、作成されたローカルコレクションに「Decoration」と名付けます。
3. コンテンツブラウザで [コンテンツ > Environment] フォルダを開き、[SM\_Tamagaki 〜] から始まるスタティックメッシュアセットを複数選択して [コレクション > Architecture] にドラッグ & ドロップします。