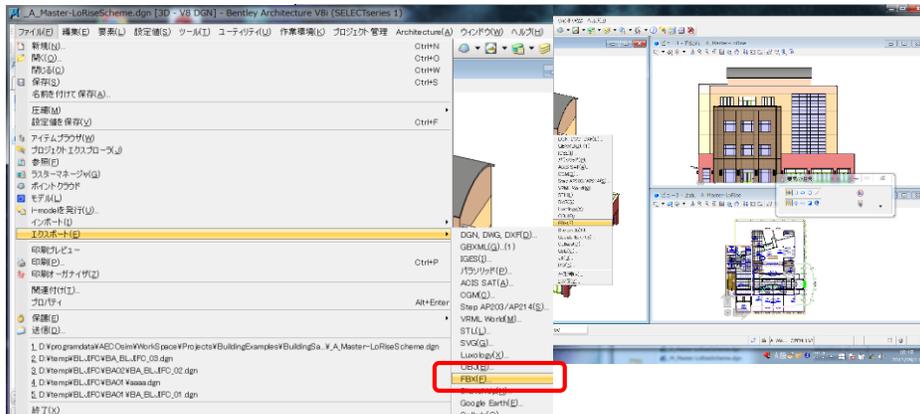


■ Bentley Architecture のモデルを UC-win/Road に読み込む手順

Bentley Architecture で作成した、テクスチャー付きのモデルを UC-win/Road に取り込む手順例をご説明します。

ここでは、Bentley Architecture で FBX ファイル作成 → 3DSMax に読み込み → 新しい FBX ファイルを作成する という3つのステップを行います。

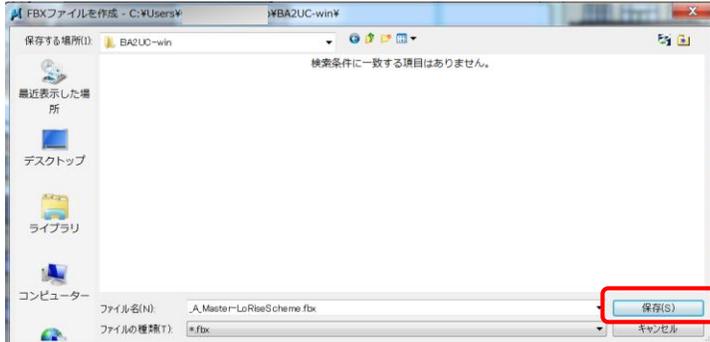
1. モデルを開き、[ファイル] → [エクスポート] → [FBX] を選択します。



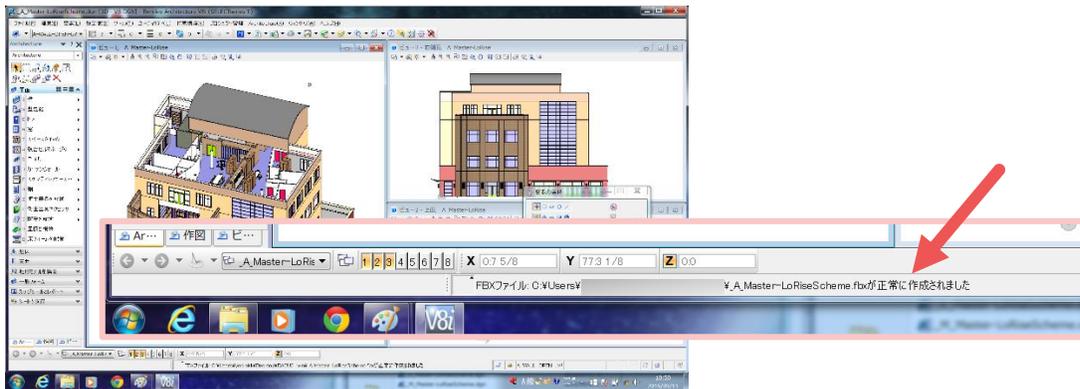
下記のパラメータはそのまま、[エクスポート]ボタンをクリックします。



出力先を指定し、「保存」ボタンをクリックするとエクスポートが実行されます。

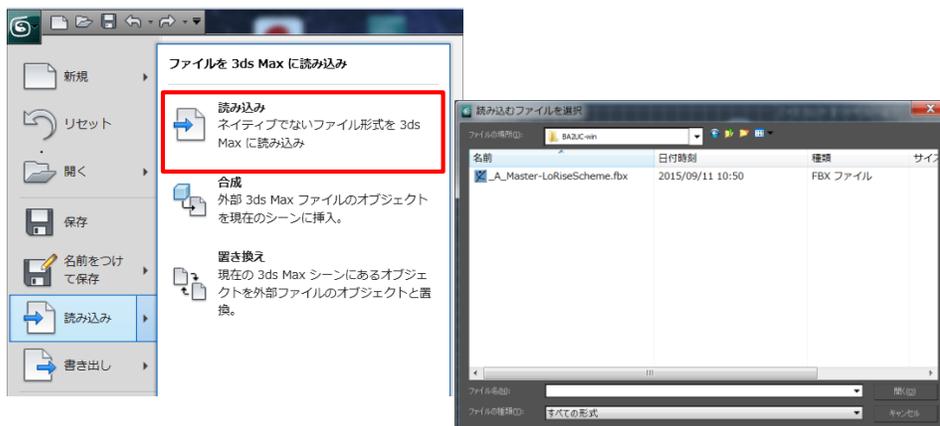


正常に終了すると、画面下部の[ステータスバー]にメッセージが表示されます。



FBX ファイルが作成されましたら、Bentley Architecture を終了します。

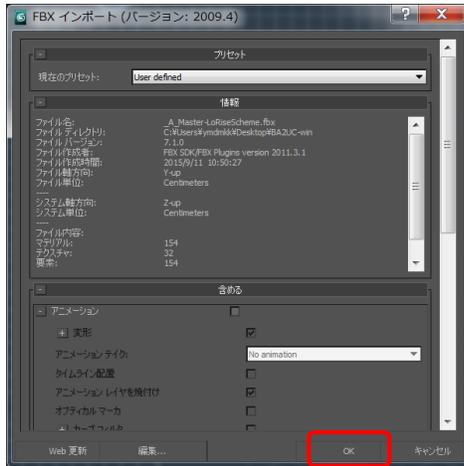
- 作成した FBX ファイルを、3DSMax で開きます。Max を起動後、[読み込み] → [読み込み] メニューから FBX を読み込んでください。 ※Max で編集する場合は、先に保存用のファイルを作成してください。



必要に応じて、パラメータを変更します。

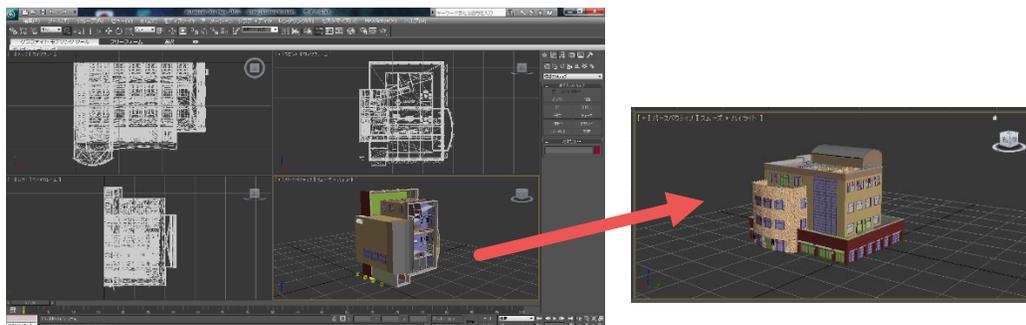
UC-win/Road の単位はm（メートル）です。お使いの CAD の環境に合わせて、単位設定してください。

（UC-win/Road に読み込んだ後でもスケール変換可能です）



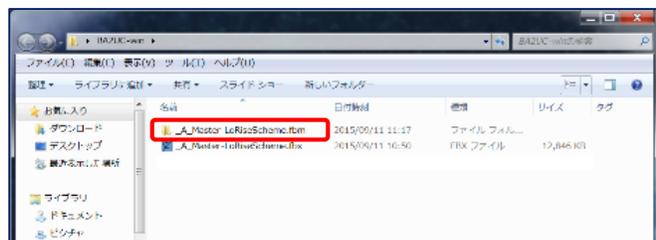
[注意 1]

モデルが回転して配置された場合、元の位置に戻すために 3DSMax で「回転」操作を行う場合は、全ての要素を選択した状態で回転してください。部分的に回転すると、テクスチャーの位置がずれる場合があります。



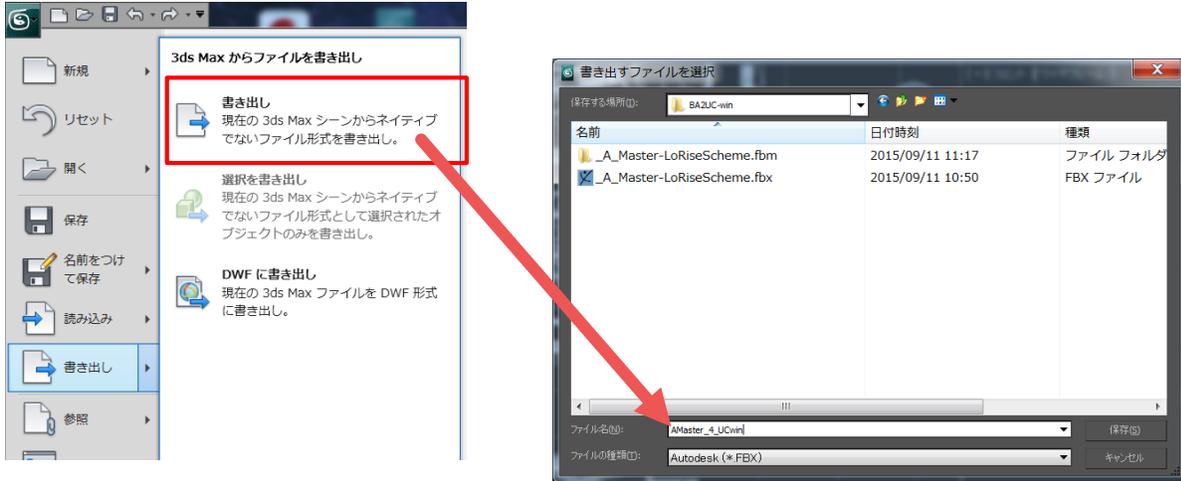
[注意 2]

FBX ファイルを読み込むと、FBX ファイルと同じ名前のフォルダが作成されます。このフォルダには画像ファイルが保存されています。

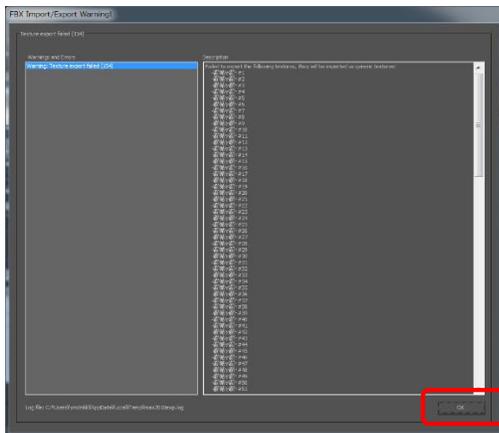


3. 3DSMax から、FBX ファイルを出力します。 [書き出し] → [書き出し] メニューを選択し、FBX ファイル形式で保存してください。

※元のファイルを上書きせず、新しい FBX ファイルを作成してください。



下記の警告メッセージが表示された場合は、そのまま「OK」ボタンをクリックしてください。

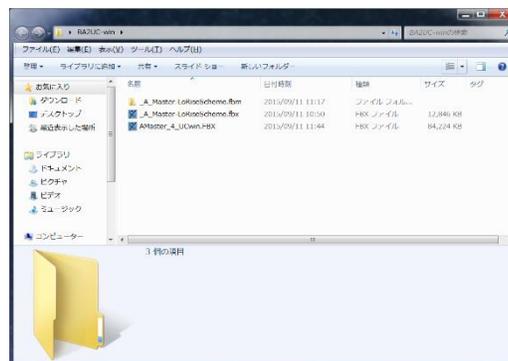


新しい FBX ファイルが作成されたことを確認します。

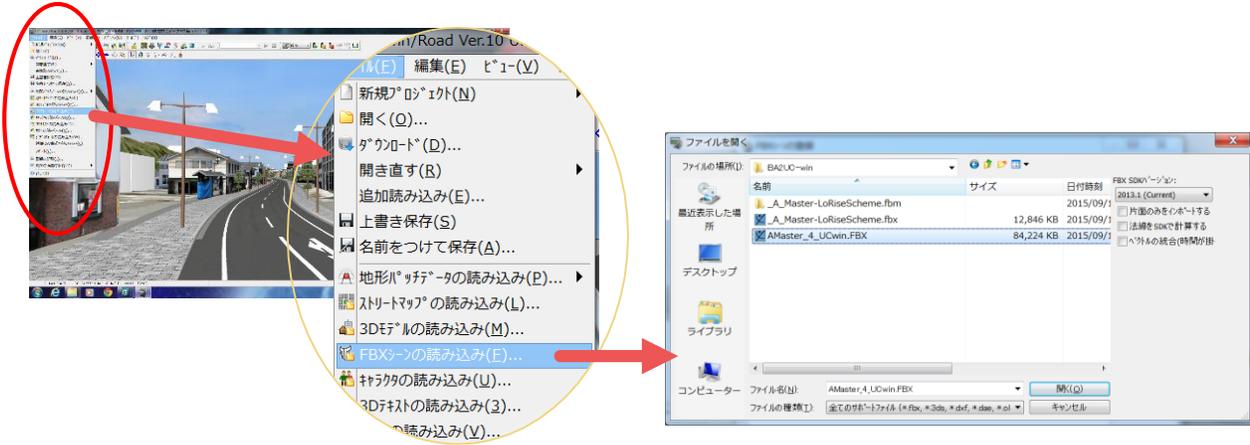
新しい FBX ファイルは画像情報を含むため、

元のファイルよりもサイズが大きくなります。

ファイルが作成されましたら、3DSMax を終了します。



4. UC-win/Road を開き、FBX ファイルを読み込みます。



UC-win/Road でのモデル配置手順は、操作説明書などを参考にしてください。

