

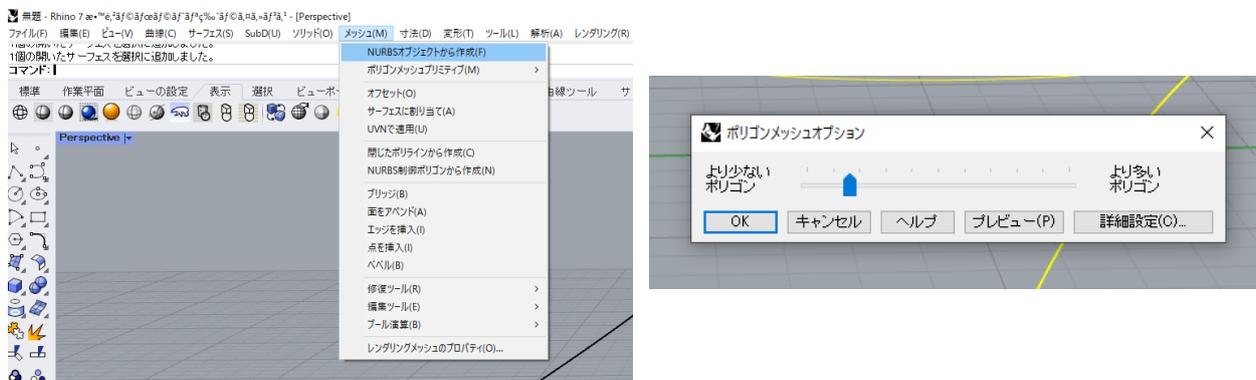
## Rhinoceros のメッシュ化の方法

モデリングソフト側でNURBS(Non-Uniform Rational B-Splines(非一様有理 B スプライン))で作成されている場合は、レンダリングソフトやゲームエンジンにインポートした時に、形状が表示されないことがあります。そこで、モデリングソフト上で変換する手順を紹介します(1)。また、FBX エクスポート時にエクスポートされるオブジェクトを選択できるので、その手順も紹介します(2)。

### 1 メニュー>NURBS オブジェクトから作成

オプションは任意 (ポリゴンが多いほうが形状を維持できるが、データが重い)

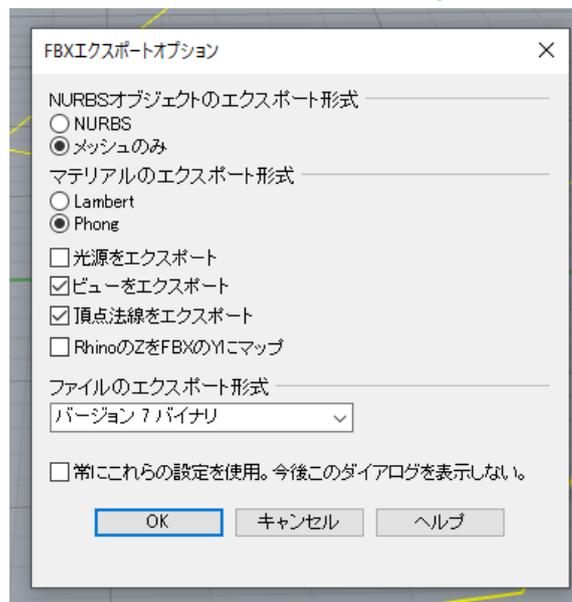
課題 A の提出ファイルサイズは 5MB 以下とする。



### 2 FBX にエクスポート時に変換

FBX エクスポートオプション>NURBS オブジェクトのエクスポート形式>メッシュのみ ※参考：速習動画 01

ちなみに、マテリアルのエクスポート形式も Phong 注を選択



注：Phong と Lambert

Lambert はマットな質感，アンビエント（環境光），ディフューズ（拡散反射光），エミッション（放射光），バンプ，透過度を保持

Phong は上記の質感に加えて，スペキュラ（鏡面反射光），光沢（Shininess），反射を保持

変換前と変換後

