

10-4 ステージのモデルをインポートしよう

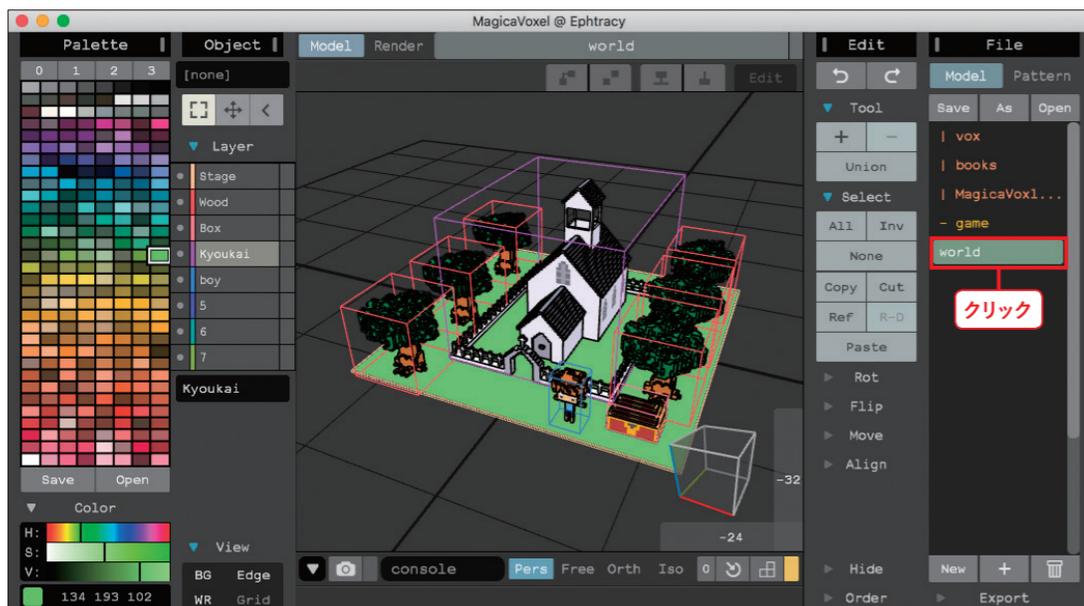
Unityの新規プロジェクトが作成できたら、いよいよ次は自作のモデルをUnityにインポートして表示してみましょう。まずはChapter9で作成したステージからインポートしてみます。

MagicaVoxelからモデルをエクスポートしよう

Chapter 9でモデリングしたゲームステージの各モデルを、MagicaVoxelからエクスポートしましょう。エクスポートは、MagicaVoxelの右下にあるExportツールより行います。Unityにインポートするにはobjファイルとしてエクスポートする必要があります。

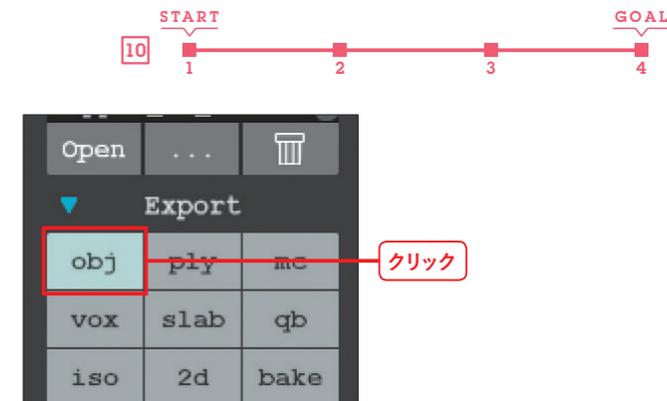
1 モデルファイルを開く

まずはChapter 9で作成したステージのモデルを開きます。前章で「world」として保存したので、Fileツールから「world」をクリックします。



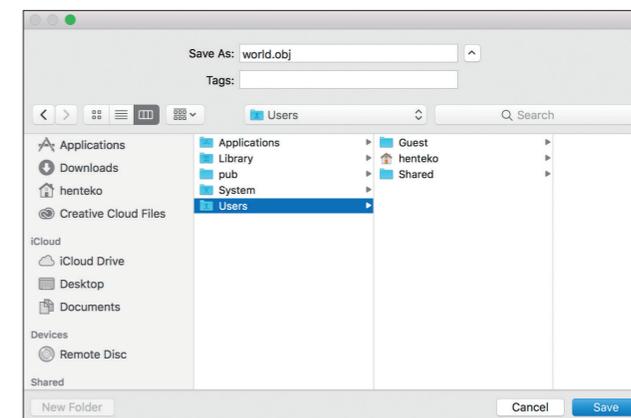
2 Exportツールからobjを選択する

次に右下のExportツールから [obj] を選択してobjファイル形式としてエクスポートします。



3 objファイルを保存する

[obj] ボタンを押すとファイル保存ダイアログが開きます。保存場所を選んで、objファイルを保存しましょう。



4 エクスポートファイルを確認する

指定した保存場所には、「world-0」～「world-4」という名前の付いたファイルが、それぞれ以下の3つの形式で保存されています。

- オブジェクトファイル(.obj)
- テクスチャファイル(.png)
- マテリアルファイル(.mtl)

これら3つのファイルはそれぞれ以下のような役割を持ちます。

ファイル	役割
オブジェクトファイル (.obj)	モデルの頂点情報 (P41) などの情報が保存されている
テクスチャファイル (.png)	モデルを表示するための色であるテクスチャ情報が画像として保存されている
マテリアルファイル (.mtl)	モデルの質感や材質などの情報が保存されている