

Blender、fbx 形式、3D モデリング全般についての質問

2020/04/18

依頼添付資料

依頼させていただく質問は、次の3つです。

前提として、3D モデルは全てキャラクターを指します。

〈1〉 fbx 形式は他の形式との互換性の問題がありますか？

あるとしたら、それは3D モデル制作依頼の案件ではどの程度考慮した方が良いでしょうか？

ここで取り上げる互換性の問題とは、2D を例にすると psd ファイルを Photoshop 以外のソフトで扱うときのような互換性の問題と考えてください。

過去の案件で起きた事例として、Photoshop 以外で psd ファイルを読み込んでも、一部の (Photoshop 特有の) 効果が他の psd を読み込み可能なイラストアプリでは正常に再現されなかったり、Photoshop 以外のアプリで psd ファイルを保存すると、互換性のない情報が欠落してしまったりします。こういった現象は、fbx ファイルでも起こりうるのでしょうか？

この質問の背景には、3D モデルを fbx ファイルで保持することには問題があるのか、あるいはほとんど気にする必要が無いのか、全く問題がないのかを判断したいという意図がございます。

〈2〉上記の質問に関連して、Blender は fbx ファイルをどの程度安定して扱えますか？

fbx ファイルに 100%対応しているのか、あるいは大まかに対応しているが一部に問題を抱えているのか、それとも実用上は非対応と考えたほうが良いのか、教えてください。

この質問の背景には、Blender のみをお持ちで fbx ファイルを編集する方に制作依頼が可能かどうかを判断したいという意図がございます。

〈3〉 fbx ファイルには、3D モデルの動かす際の、どこまでの情報が格納されていますか？

(大雑把な質問ですみません)

この質問の背景には、fbx ファイルの 3D モデルを Unreal Engine 4 のプロジェクトに組み込んで動かしたとき、その動きの情報は fbx ファイルに含まれるものなのか、あるいはそうではなくて、fbx ファイルに動きに関する情報は全く含まれておらず、そういった情報は Unreal Engine 4 のプロジェクト側に含まれるものなのか、この疑問を解決したいという意図がございます。

また、例えば既存の 3D モデルのキャラクターを修正する依頼を行う場合、そのキャラクターの動きに修正後も問題がないかどうかを、修正を担当するクリエイターが確認するとき、fbx ファイルだけで可能なものなのか、あるいはそうではなく、Unreal Engine 4 のプロジェクトを用いて動かさないと確認ができないことなのか、どちらなのかを知りたいです。

以上