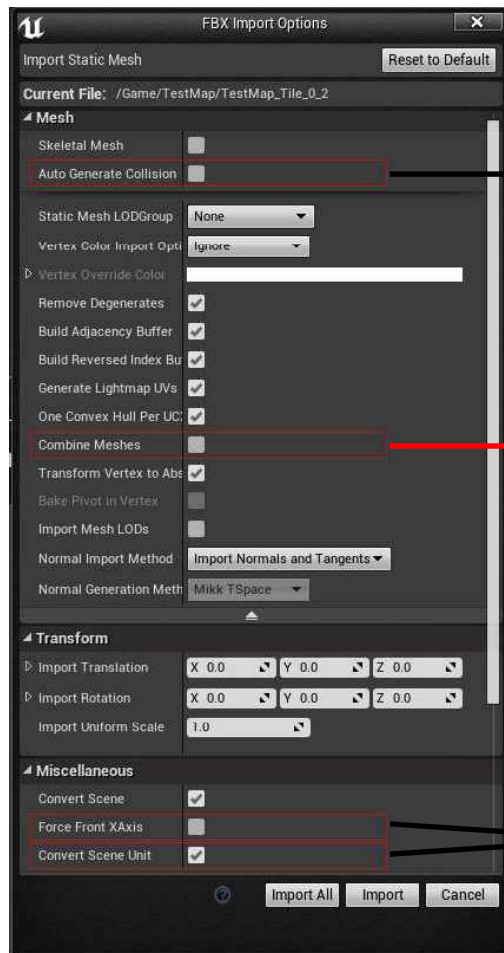


# Carla Fbx импорт 방법



# Import 옵션 및 셋팅



콜리전을 자동 생성 하는 옵션

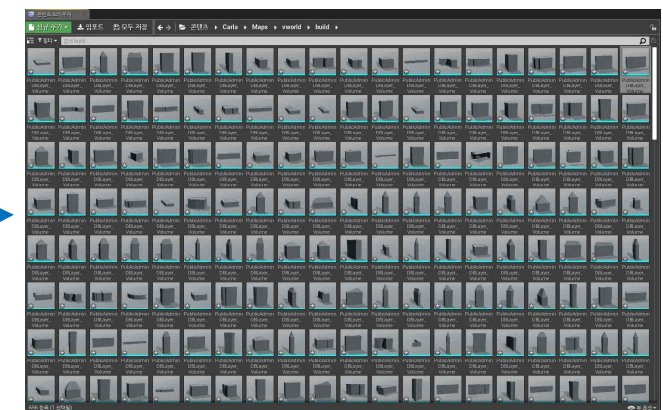
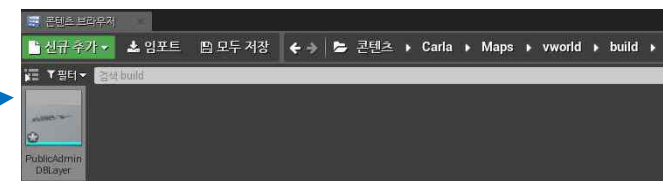
스태틱 메시에 대한 콜리전을 자동 생성합니다.  
FBX 파일에 커스텀 콜리전이 감지되지 않으면 사용되지 않습니다.

Checked

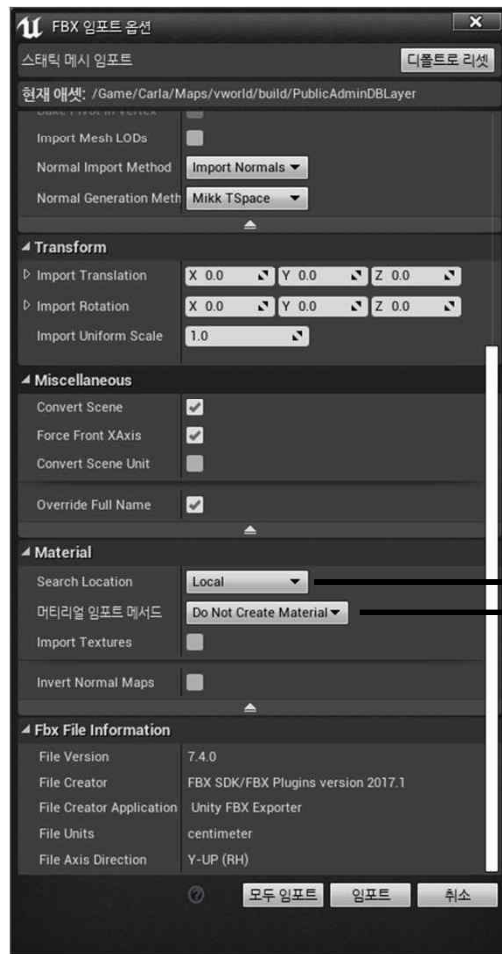
씬에 포함된 모든 메시는 하나의 메시로 합쳐집니다.

Unchecked

Unreal 좌표에 맞게 교정하는 옵션



# Import 옵션 및 셋팅



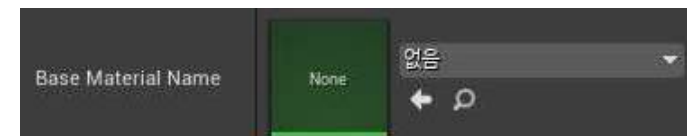
임포트할 때 일치하는 머티리얼을  
검색할 곳을 지정합니다

옵션	설명
Local	로컬 - 로컬 임포트 폴더에서만 일치하는 머티리얼을 검색합니다.
Under Parent	부모 아래 - 부모 폴더부터 재귀적으로 일치하는 머티리얼을 검색합니다.
Under Root	루트 아래 - 루트 폴더부터 재귀적으로 일치하는 머티리얼을 검색합니다.
All Assets	모든 애셋 - 모든 애셋 폴더에서 일치하는 머티리얼을 검색합니다.

임포트 할때 머티리얼을 어떻게 처리할지 지정합니다.

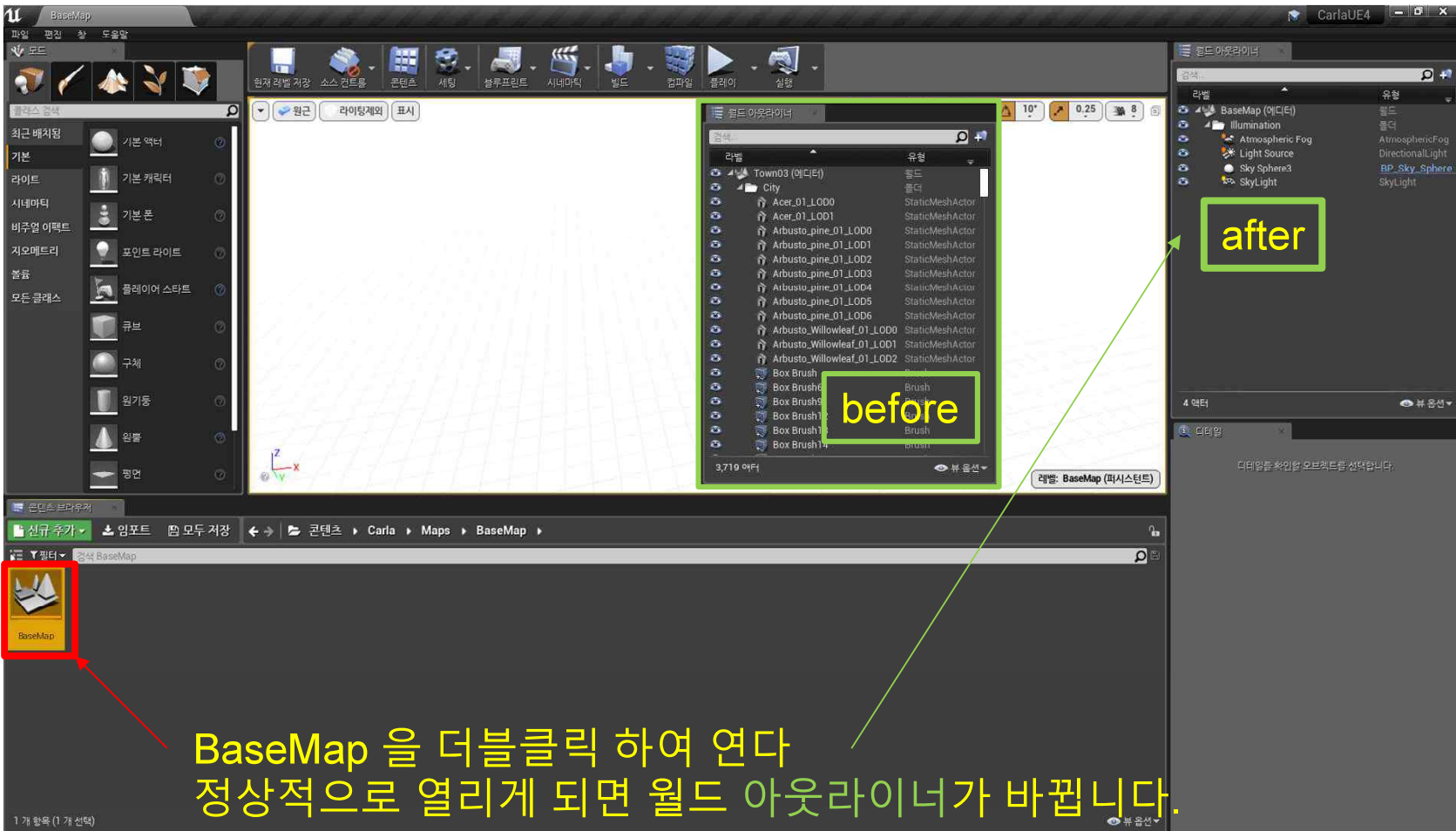
옵션	설명
Create New Material	새로운 머티리얼로 만듭니다.
Create New Instanced Material	새 머티리얼 인스턴스로 만듭니다.*
Do not Create Material	머티리얼을 만들지 않습니다.

\* 베이스 머티리얼과 이름을 지정할 수 있습니다

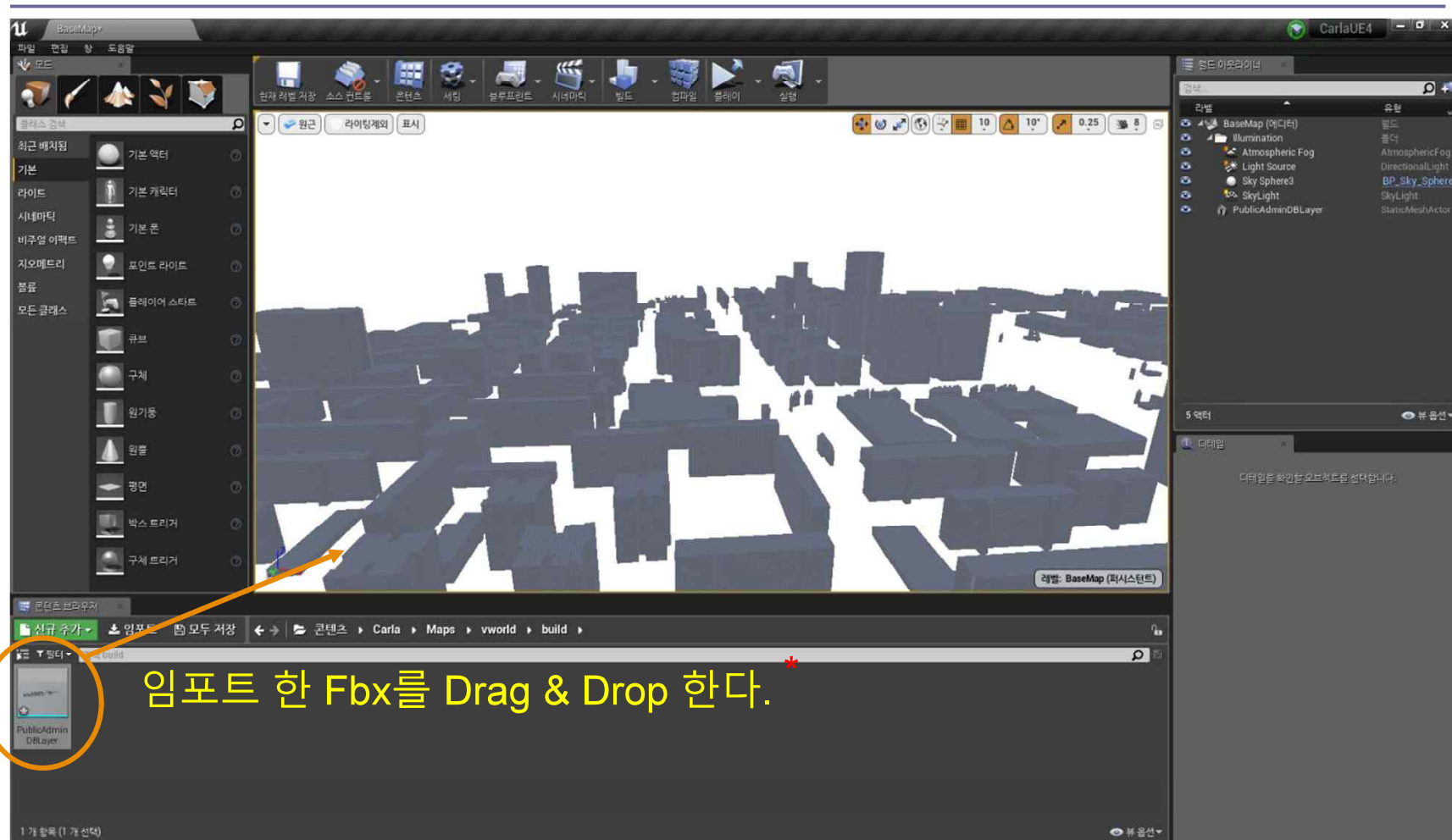


# Fbx를 Carla에 올리는 방법



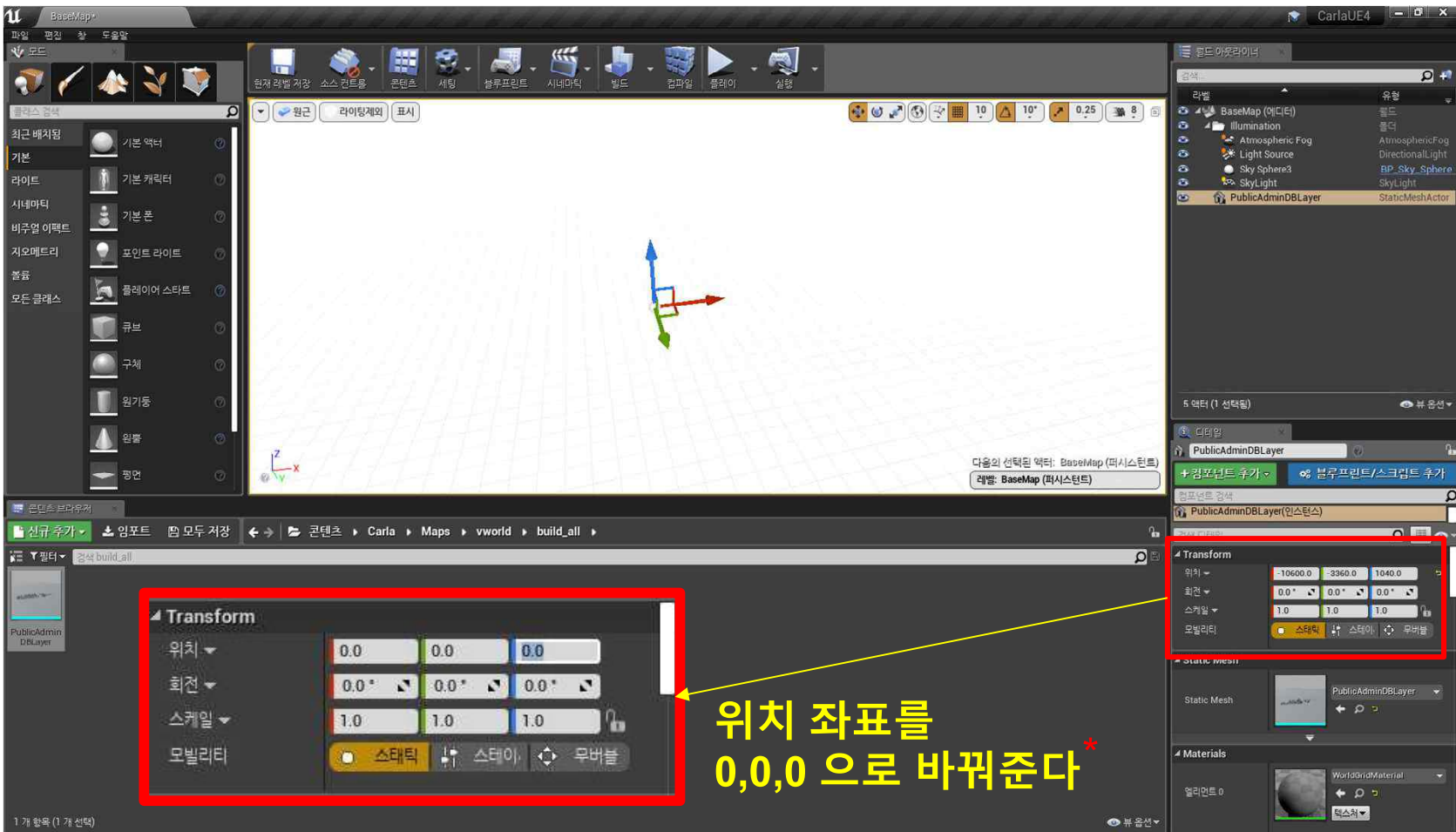


BaseMap 을 더블클릭 하여 연다  
정상적으로 열리게 되면 월드 아웃라이너가 바뀝니다.

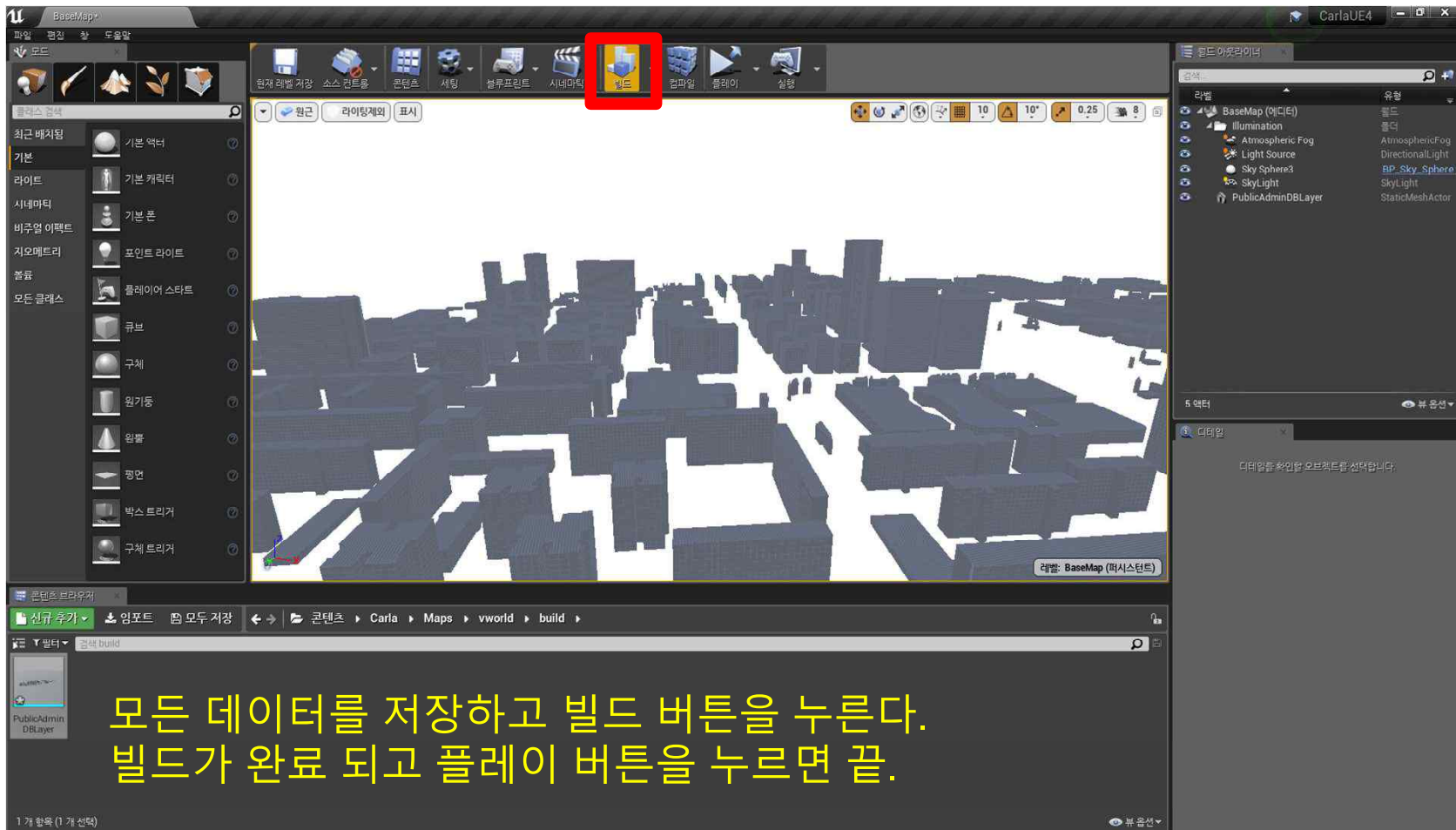


\* 불러올 Fbx 파일은 다른 디렉토리에 있어도 됩니다.





\* Fbx에 따라 실제 Z좌표가 0이 아닐수 있습니다.





# 실행 화면



