언리얼에서 FBX 를 들고왔을 때 어떻게 메쉬가 만들어지는가!

주의! 언리얼에서 interchange 노드 어쩌구가 엄청나게 많은데 이거는 에디터에서 사용할 때 사용하는 시스템이다. 언리얼에서 에셋을 불러오는 과정에서 중간에 인터럽트하는 과정이 있는데 해당 부분의 노드를 만드는것이다. 이부분이 실제로 데이터를 만들어주지는 않는다. 대신 저장해야할 데이터를 여기에 저장해놓는데, 이게 락이 걸린다. 알다

과정

언리얼에서는 메쉬를 meshDescription(매쉬 서술) 이라부른다.   
FBX 의 구조에서 내가 원하는 값을 파싱해서 오고싶으면 우선 FBXManager 와 FBXIOSettings 가 필요하다. 해당 녀석들은 그냥 Create 로 만들 수 있다.

이렇게 만든 매니저와 셋팅값을 적절하게 설정해준다. io셋팅을 매니저에 넣으면 될거다. 그렇게 만들고 나면 이제 FBXScene을 만들어줘야한다. 그전에 geometry 정보를 담고있는 FbxGeometryConverter 에 매니저를 넣어주자. 그럼 이제 mesh 정보를 얻어올수있는 지오메트리컨버터가 만들어질 것이다. 그리고 나서 이제 FbxScene 을 매니저를 넣어 만들어준다.

씬까지 만들어졌으면 이제 FbxImporter 를 매니저를 넣어 만들어준다.

이제 제대로 파싱을 해보자. 파싱을 위해서는 fbx 포멧 버전들을 알아야한다. GetFileFormatVersion 을 통해 버전정보들을 들고와준다.

이제 파일 이름을 utf8 버전의 파일이름을 넣어 임포터로 임포터 상태를 들고와준다. 임포터가 제대로 되었다면 이제 임포터가 들고올 상태가 되었을것이다. 이렇게 들고온 자료는 뭐 어디 보여줄거면 보여주던가. 하여튼 임포터가 들고있는 데이터를 이제 scene 으로 옮겨준다.

이렇게 옮겨준 씬은 내부에 frameRate 정보라든지 timemode 가 있다. 애니메이션을 사용할거면 꼭 가져와주자. 그리고나서 이제 시스템 유닛이니 파일 축 시스템이니 설정해주자. 뭐 오른손 좌표계로 할지 왼손좌표계로 할지인데 언리얼은 오른손좌표계를 쓴다 ㅅ@봉방거.

하여튼 이렇게 들고온 것을 알아서 내 시스템에 맞춰주시고, 이제 텍스쳐나 메테리얼을 알아서 가져와준다.