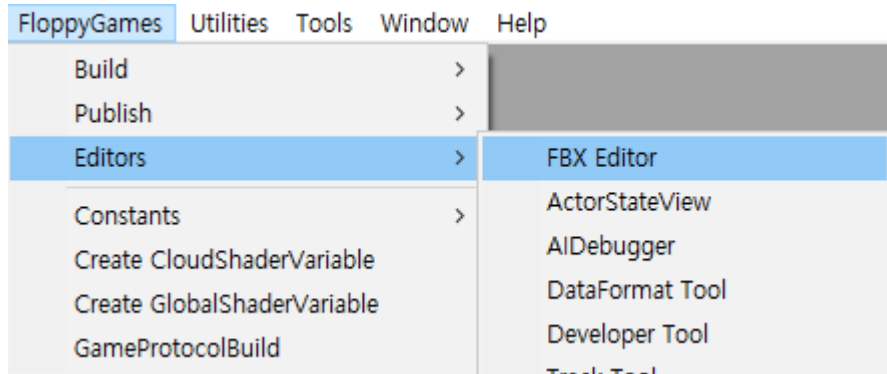


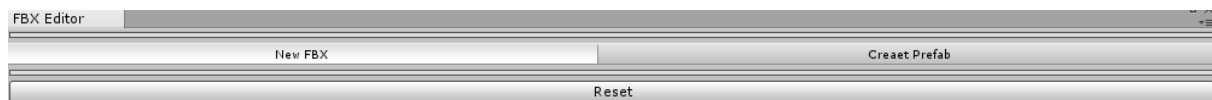
# # FBX Editor Tool 사용법

# 툴 실행 : Floppy Games > Editors > FBX Editor



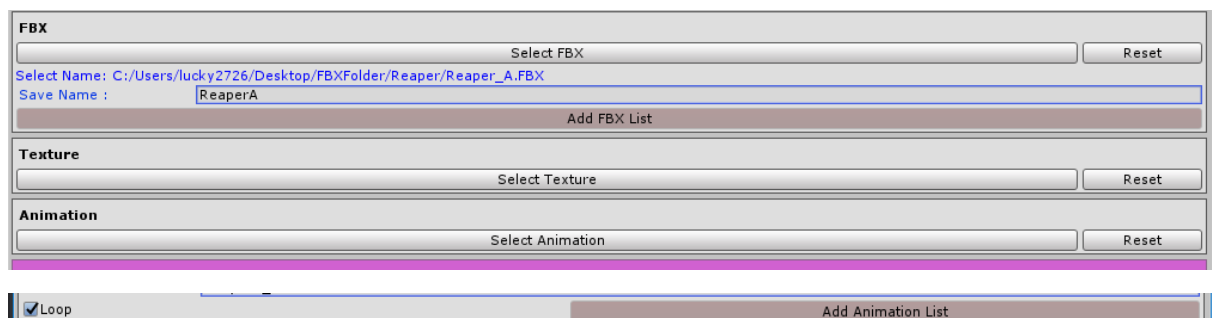
# 분류 : 1. New FBX ( Max파일 Model, Texture, Animation추출하여 Unity 지정 폴더에 저장 )  
2. Create Prefab ( 저장된 FBX추출파일들로 게임상에 사용할 Prefab 저장 )

# Reset : 툴 초기화. 작업시작 전 클릭해주세요.



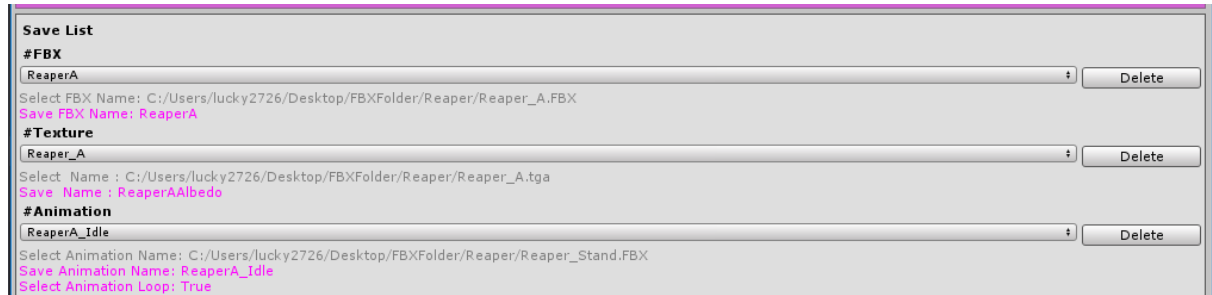
## 1. New FBX

# FBX모델 불러오기 : Select FBX 버튼 클릭 > 모델 선택 > 저장할 이름기록 > Add List버튼클릭

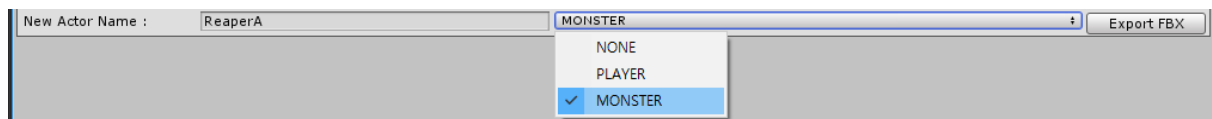


Animation 을 저장할 경우에는 Loop 일 경우 체크해서 등록 해야 됩니다  
감박하시고 체크 못하고 저장한 경우 폴더 들어가셔서 직접 체크해주세요.  
Texture, Animation 사용법 동일 합니다.

**# 저장 할 리스트 표시** : Add List 버튼으로 등록 한 각각의 파일 리스트를 보여줍니다  
 잘못 등록된 데이터는 Delete 버튼으로 삭제 하시면 됩니다



**# 리스트 파일 저장** : 등록이 완료 되었다면 생성할 폴더 이름을 기록하시고 저장할 Actor Type 선택 > Export FBX 버튼클릭 > 저장이 완료됩니다.



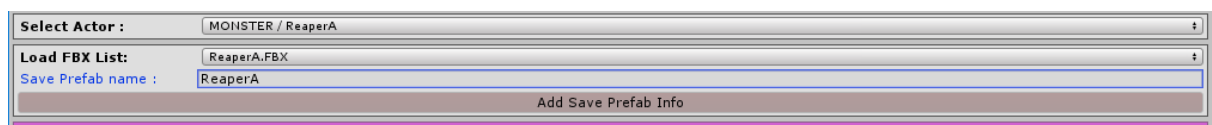
저장 경로 : Assets / Graphic / Actors / Players & /Monsters

## 2. Create Prefab

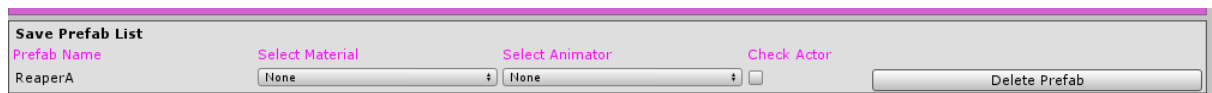
**# 저장된 FBX 리스트 로드** : Reset 버튼 클릭 > New FBX 톨로 저장된 모델 리스트가 로드 됨.



**# 생성할 Prefab 리스트에 등록** : 모델 선택 > 저장할 Prefab 이름 기록 > Add 버튼 클릭.



**# Prefab 리스트 확인**



등록된 prefab 이 Actor Model 일 경우 Check Actor 체크!!!!

체크된 Prefab은 저장 할 때 그 Actor타입에 맞는 Component 들이 생성되고 연결됩니다.

\*Material 및 Animator 연결은 추후 타협 후 연동될 예정이기 때문에 버튼만 생성 해 놓았습니다.

**# 폴더 및 Prefab 생성** : 선택한 Prefabs 들을 저장 할 폴더 이름 기록 > 타입 선택 > Export 버튼 클릭.

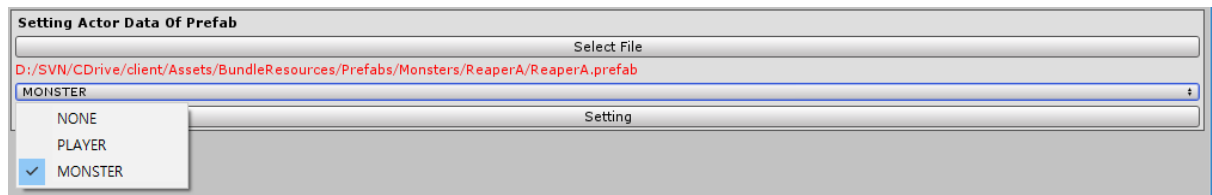


저장 경로 : Assets / Bundle Resources / Prefabs / Players & /Monsters

**# 생성된 Prefab Actor Data 에 Component 데이터 별도 등록 :**

깜박 하시고 Check Actor 체크를 못해서 Component 생성을 못한 경우

파일 선택(Select File) > 타입선택 > Setting 버튼 클릭 > Component 등록 완료



**# Error 메시지!!!**

[10:59:24] EndLayoutGroup: BeginLayoutGroup must be called first.  
UnityEditor.EditorGUILayout.EndVertical()

저장 후에 발생하는 에러 메시지!! Unity 2018.2.0f 버전부터 패치가 되었다고합니다...  
문제 없으니 신경 쓰지 않으셔도 됩니다.

\*\* 사용 중에 불편하신 부분은 말씀해 주시면 업데이트 할 때 수정 할 수 있도록 하겠습니다.