

FBX format and rendering

FBX를 대부분의 아트 툴에서 제공하고 오토데스크 제품들을 대부분 많이 쓰고 있어 성공한 애셋 교환 포맷이 되었다. Mesh, Animation에서 시작하여 셰이더까지 살펴보고 기초적인 렌더링에 활용한다.

FBX spec and rendering

<http://docs.autodesk.com/FBX/2014/ENU/FBX-SDK-Documentation/index.html>

프로그래밍 가이드는 오토데스크의 용어로 설명하기 때문에 처음에 잘 이해가 안 될 수 있다. 소스가 공개된 FBX converter나 importer들을 살펴보면서 용어와 개념들을 이해하고 직접 갖고 놀아 보는 것이 좋다.

Play w/ FBX

- import mesh and render
 - texture
 - vertex
 - face
 - normal
 - normal map
- import anim and render
 - skeletal debug
 - shader

DX의 sdkmesh 변환 도구를 참조하면 기본적인 흐름은 이해할 수 있다. 렌더링은 메시와 애니메이션이 시작이고 라이트와 재질이 끝이다.

Adding Material

shader를 선택하고 파라미터 값들을 지정하여 다양한 효과를 낼 수 있는 구조를 여러 가지로 실험해 본다.

자료

- Autodesk의 FBX 프로그래밍 가이드
 - <http://docs.autodesk.com/FBX/2014/ENU/FBX-SDK-Documentation/index.html>
- FBX 사용 한글 반말 번역
 - <http://ozlael.egloos.com/4041764>

- 즐~
- DX에서 직접 Fbx API를 사용하여 로딩
 - <http://www.walkerb.net/blog/dx-4/>
- DX의 sdkmesh 형식으로 변환하는 프로그램
 - <https://github.com/walbourn/contentexporter>
 - mesh, animation을 포함하고 있음
 - sdkmesh 형식에 대한 정의
 - <https://github.com/walbourn/contentexporter/wiki/SDKMESH>
- Unity의 FBX 지원 영상
 - 메뉴를 연동해서 자동으로 갱신 처리
 - <http://bbs.ruliweb.com/news/read/99898>