

Autodesk FBX SDK エクササイズ 03, 04, 05

エクササイズ 03: カメラとライトを保持するシーンを作成しカスタムプロパティを追加。シーンに接続を出力し ASCII の FBX ファイルとしてエクスポート。

エクササイズ 04: キューブにマテリアルを追加し、そのシーンを ASCII の FBX ファイルとしてエクスポート。

エクササイズ 05: キューブにマテリアルを追加し、そのシーンを ASCII の FBX ファイルとしてエクスポート。

次の 3 つのエクササイズは完全なシーンとして作成される。コードのスケルトンには次の様なコメントが存在: `// ...` 必要なコードが実装される場所。

注意: プロジェクトを正しくビルドするには、エクササイズ 2 で行なった環境変数が必要。

ユニット 3 エクササイズ

1. Visual Studio より “FBX-SDK-Exercise-03\Skeleton\fbx-exercise-03.vcxproj” プロジェクトファイルを開く
2. Visual Studio のエディターより “fbx-exercise-03.cpp”を開き、コンソールアプリケーションのエントリーポイント “main”に移動。この関数内で ASCII の FBX ファイルをエクスポートする為の機能を実装する。ソースコードにて行なわれている事は以下の通り:
 - a. FbxManager のインスタンスを作成し、root ノードを取得
 - b. ディレクショナルカメラを作成
 - c. ポイントライトを作成
 - d. ライトのノードに幾つかのユーザープロパティを追加し、カメラオブジェクトにそれらを接続(ヒント: ConnectSrcObject APIを使用.)
 - e. シーンより接続を出力
 - f. シーンを ASCII の FBX ファイルとしてエクスポート
 - g. メモリーを解放しプログラムを終了
 - h. FBX ファイルをエディターで開き、コンテンツを確認

ユニット 4 エクササイズ

- i. キューブを作成
- j. キューブの各面にマテリアルを作成

- k. オプション: 球を作成
- l. オプション: 球にテクスチャーを追加
- m. シーンを ASCII の FBX ファイルとしてエクスポート (新しい事を行われていない)
- n. FBX ファイルをエディターで開き、コンテンツを確認

ユニット 5 エクササイズ

- o. キューブをアニメーションさせる
- p. シーンを ASCII の FBX ファイルとしてエクスポート (新しい事を行われていない)
- q. FBX ファイルをエディターで開き、コンテンツを確認

注意: プログラム作成にて問題が起こった際は完成 (solved) バージョンで確認可能。.