

Autodesk FBX SDK エクササイズ 02

エクササイズ 02: インポートの作成とFBXファイルのノード表示

初めに、エクササイズが主にWindowsプラットフォームにてVisual Studio 2010 (VS) のためのセットアップである点に注意し、Mac OS又はLinux上でサンプルを動作させるには、プラットフォームのベース・プロジェクトに、概略のソースコードを加える必要があります。

1. サンプルプロジェクトのロードを正しく行う為に環境変数を設定しFBXSDKのインストール場所を指定。2つの環境変数が必要。:

ADN_FBXSDK_VER= <FBX SDK バージョン>

ADN_FBXSDK_PATH=<インストール場所>

例として、以下の様に設定:

```
set ADN_FBXSDK_VER=2013.2
```

```
set ADN_FBXSDK_PATH=D:\me\FBX\FbxSdk\%ADN_FBXSDK_VER%
```

結果は以下の様に:

```
ADN_FBXSDK_VER=2013.1
```

```
ADN_FBXSDK_PATH=D:\me\FBX\FbxSdk\2013.1
```

ヒントとして、Visual Studioのコマンドウィンドウにこれらの値を設定可能で、設定し

た環境変数はそのウインドウからVisual Studioに継承可能。これはマシンのグローバル
又はユーザー設定に影響しない事を意味する。

2. Visual Studioより“FBX-SDK-Exercise-02\Skeleton\fbx-exercise-02.vcxproj”を開く

3. Visual Studio のエディターより“fbx-exercise-02.cpp”を開き、コンソールアプリケーションのえんとりーポイントである“main”関数を見つける。この関数内でASCIIファイルのFBXファイルのエクスポート機能を実装。ソースコードにて以下の機能が存在:

a. コンソールに引数入力を使用し、FBXのユーティリティークラスを使用しファイル名を取得。

b. FbxManagerのインスタンスを作成

c. インポーターの作成と初期化

d. インポートされたデータを保持する為のシーンオブジェクトを作成

e. シーンにFBXファイルをインポート

f. インポーターのメモリーを解放

g.シーンのアニメーションタスクをプリントアウト

h. シーンのノード再帰処理しデータをプリント。これを行う為のヘルパー機能関数が実装済み。再帰処理がどの様に行なわれているかを確認。出力はコンソールにおこなわれるので、コンソール上でプログラムを実行する。よって(ie. scanf())等を使用し一時停

止させるか、ファイルに書き出して出力を確認可能。

i. 最後にメモリーを解放しプログラムを終了

4. 2つのサンプルFBXファイルにてこのプログラムで実行。更に他のAutodesk製品

(Mayaや3ds Max) を使用したFBXファイルも使用可能。

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。