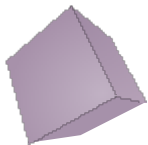


ufbx



ufbx

ufbx — 単一ソースファイルの FBX ロードー

ufbx は、単一のソースファイルで構成された FBX ロードーです。
このライブラリは、FBX ファイル形式を簡単に扱える **ユーザーフレンドリーなインターフェース**を提供することを目的とし、必要に応じて **高度な機能にも完全対応**しています。

特徴

- **単一ファイル構成**：C99 / C++11 に対応した1つのソースファイルで完結
- **堅牢なエラーハンドリング**：無効なファイルやメモリ不足などにも安全に対応
- **型安全なAPI**：C++およびRustバインディングでは境界チェック付きスライスを使用
- **徹底したテストとファジング (fuzzing)** による高信頼性

ダウンロードと使用例

```
ufbx_load_opts opts = { 0 }; // 任意設定、デフォルトを使う場合は NULL を渡す
ufbx_error error;          // 任意、エラーを無視する場合は NULL を渡す
ufbx_scene *scene = ufbx_load_file("my_scene.fbx", &opts, &error);
if (!scene) {
    fprintf(stderr, "読み込みに失敗しました: %s\n", error.description.data);
    exit(1);
}

// 読み込まれた `scene` を自由に利用できます。
// これはただのプレーンなデータ構造です！

// 例: シーン内のすべてのオブジェクトを列挙して表示
for (size_t i = 0; i < scene->nodes.count; i++) {
    ufbx_node *node = scene->nodes.data[i];
    if (node->is_root) continue;

    printf("オブジェクト: %s\n", node->name.data);
    if (node->mesh) {
        printf("→ メッシュ (%zu 面) \n", node->mesh->faces.count);
    }
}

ufbx_free_scene(scene);
```

補足

上記コードをコンパイルすれば、任意の `.fbx` ファイルを読み込み、ノード（オブジェクト）やメッシュ情報を列挙できます。
`scene` 構造体には、マテリアル、トランスフォーム、アニメーションなどの詳細情報も格納されています。

🔄Revision #1

★Created 28 October 2025 06:46:39 by youe2

🔧Updated 2 June 2026 18:04:15 by youe2