

画面説明

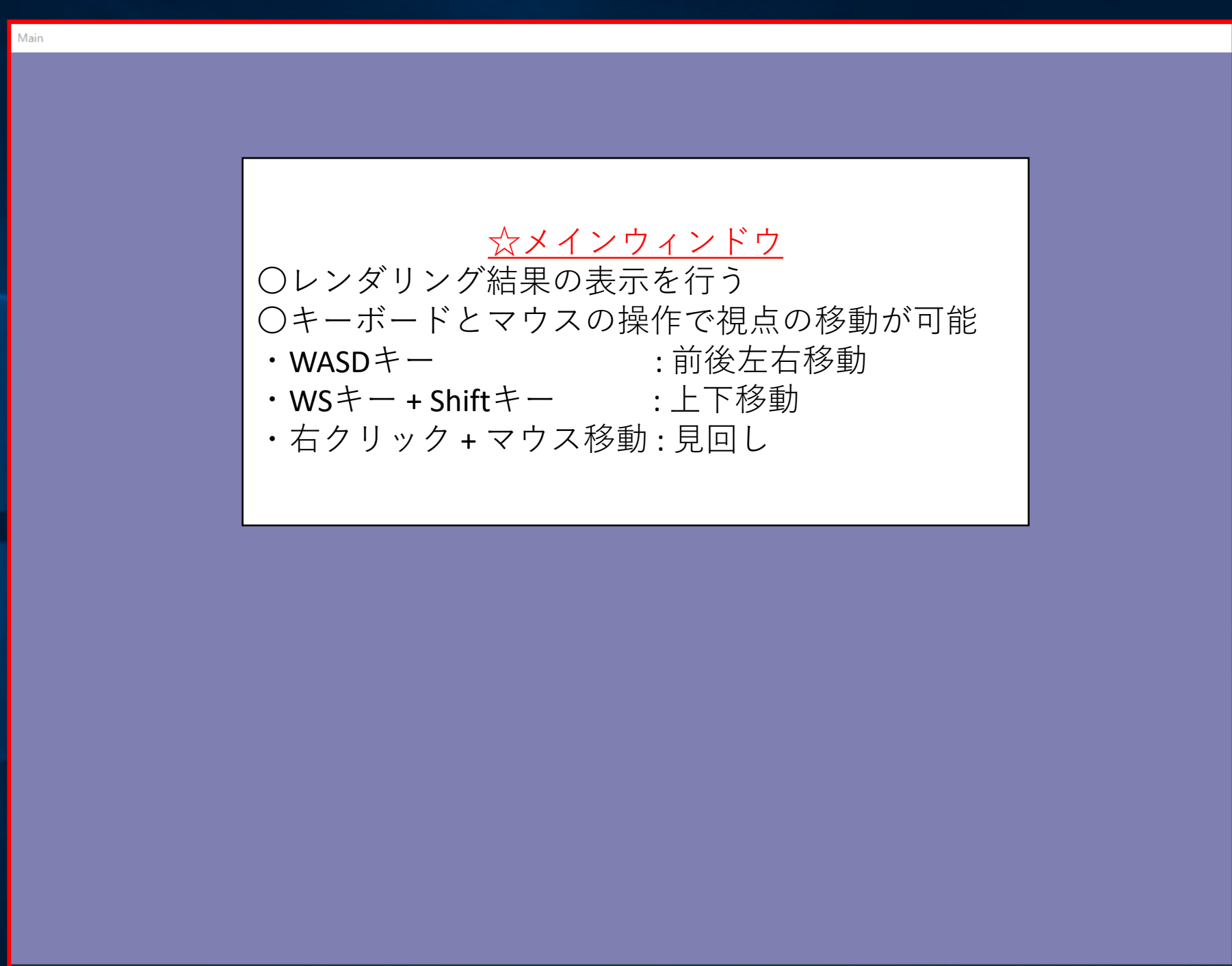
Editor

pos	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
rot	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
siz	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
amb	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
dif	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
spe	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
N	<input type="text" value="0.000000"/>		
d	<input type="text" value="1.000000"/>		
light col	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
light dir	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>

List

new

rename		
duplicate		
save		
delete		
save scene		
quit		



Editor

pos	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
rot	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
siz	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
amb	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
dif	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
spe	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
N	<input type="text" value="0.000000"/>		
d	<input type="text" value="1.000000"/>		
light col	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>
light dir	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>	<input type="text" value="0.000000"/>

List

new

rename
duplicate
save
delete
save scene
quit

Main

☆エディタウィンドウ

- モデルの位置/姿勢/大きさやマテリアルカラーの調整を行う
- モデル全体に適用されるライティングパラメータの調整を行う

- pos(位置), rot(回転), siz(大きさ)

パラメータは左から(x, y, z)を表す

- amb(環境反射色), dif(拡散反射色), spe(鏡面反射色)

パラメータは左から(R, G, B)を表す(N以外)

- N(鏡面反射指数)

0の時、鏡面反射無効

選択されたモデルに影響

- d

マウスホイールによるパラメータ調整時の変化量

- light col

ライト色。この色がモデル全体に加算される。

- light dir

ライト方向。シャドウィングやシェーディングに影響する

モデル全体に影響

Editor

pos	0.000000	0.000000	0.000000
rot	0.000000	0.000000	0.000000
siz	0.000000		
amb	0.000000		
dif	0.000000		
spe	0.000000		
N	0.000000		
d	1.000000		
light col	0.000000	0.000000	0.000000
light dir	0.000000	0.000000	0.000000

☆リストウィンドウ

○新規モデルの読み込み、削除、複製、保存が可能

○コンボボックス(ドロップダウンボックス)

- ・ ObjectViewer\ObjectViewer_D3D12\Model\OBJ
フォルダ内にあるobj または fmd ファイルを列挙
- ・ ファイルを選択し new ボタンでモデルが読み込まれ、表示される

○リストボックス(マテリアル列挙)

- ・ 現在選択されているモデルが持つマテリアルを列挙
- ・ ここで選択されたモデルが、Editor ウィンドウのカラーパラメータの影響を受ける

○リストボックス(モデル名列挙)

- ・ 現在3D空間に表示されているモデルを列挙
- ・ ここで選択されたモデルが、Editor ウィンドウのパラメータの影響を受ける

List

new

rename
duplicate
save
delete
save scene
quit

Editor

pos	0.000000	0.000000	0.000000
rot	0.000000	0.000000	0.000000
siz	0.000000	0.000000	0.000000
amb	0.000000	0.000000	0.000000
dif	0.000000	0.000000	0.000000
spe	0.000000	0.000000	0.000000
N	0.000000		
d	1.000000		
light col	0.000000	0.000000	0.000000
light dir	0.000000	0.000000	0.000000

List

new
rename
duplicate
save
delete
save scene
quit

Main

○newボタン

コンボボックスで選択されているモデルの新規読み込み

○duplicateボタン

リストボックス1で選択されているモデルを複製

○saveボタン

リストボックス1で選択されているモデルを保存

○deleteボタン

リストボックス1で選択されているモデルを削除

○save sceneボタン

未実装。シーンの保存機能を予定

○quitボタン

アプリケーションを終了する