



Blade Knight



作品名: BladeKnight

開発者: 森川駿弥

開発環境: Visual Studio 2015、DirectX9

開発期間: 2024.1月～2月

外部ファイルで各モデル、モーション情報を管理しています

```
#-----  
# モデルファイル名  
#-----  
MODEL_FILENAME = data/model/player/00_waist.x ^ # [0]腰  
MODEL_FILENAME = data/model/player/01_body.x ^ # [1]体  
MODEL_FILENAME = data/model/player/02_head.x ^ # [2]頭  
MODEL_FILENAME = data/model/player/03_R_shoulder.x ^ # [3]右肩  
MODEL_FILENAME = data/model/player/04_R_arm.x ^ # [4]右腕  
MODEL_FILENAME = data/model/player/05_R_hand.x ^ # [5]右手  
MODEL_FILENAME = data/model/player/06_L_shoulder.x ^ # [6]左肩  
MODEL_FILENAME = data/model/player/07_L_arm.x ^ # [7]左腕  
MODEL_FILENAME = data/model/player/08_L_hand.x ^ # [8]左手  
MODEL_FILENAME = data/model/player/09_R_thigh.x ^ # [9]右腿  
MODEL_FILENAME = data/model/player/10_R_leg.x ^ # [10]右足  
MODEL_FILENAME = data/model/player/11_L_thigh.x ^ # [11]左腿  
MODEL_FILENAME = data/model/player/12_L_leg.x ^ # [12]左足  
MODEL_FILENAME = data/model/player/13_R_sword.x ^ # [13]右手武器  
#-----  
# キャラクター情報  
#-----  
CHARACTERSET  
NUM_PARTS = 14 ^ # パーツ数  
PARTSSET ^ # [0]腰  
INDEX = 0 ^  
PARENT = -1 ^ # (親) NULL  
POS = 0.0 48.0 0.0 ^  
ROT = 0.0 3.14 0.0 ^  
END_PARTSSET  
PARTSSET ^ # [1]体  
INDEX = 1 ^  
PARENT = 0 ^ # (親) 腰  
POS = 0.0 25.0 0.0 ^  
ROT = 0.0 0.0 0.0 ^  
END_PARTSSET  
PARTSSET ^ # [2]頭  
INDEX = 2 ^  
PARENT = 1 ^ # (親) 体  
POS = 0.0 80.0 0.0 ^  
ROT = 0.0 0.0 0.0 ^  
END_PARTSSET
```

```
#-----  
# ニュートラルモーション  
#-----  
MOTIONSET  
LOOP = 1 ^ # ループするかどうか[0:ループしない / 1:ループする]  
NUM_KEY = 2 ^ # キー数  
KEYSET  
FRAME = 60  
KEY # ----- [ 0 ] -----  
POS = 0.00 0.00 0.00 ^  
ROT = -0.08 0.44 0.00 ^  
END_KEY  
KEY # ----- [ 1 ] -----  
POS = 0.00 0.00 0.00 ^  
ROT = 0.00 0.00 0.00 ^  
END_KEY  
KEY # ----- [ 2 ] -----  
POS = 0.00 0.00 0.00 ^  
ROT = -0.15 -0.22 0.00 ^  
END_KEY  
KEY # ----- [ 3 ] -----  
POS = 0.00 0.00 0.00 ^  
ROT = 0.00 0.00 -0.08 ^  
END_KEY  
KEY # ----- [ 4 ] -----  
POS = 0.00 0.00 0.00 ^  
ROT = 0.13 0.00 0.00 ^  
END_KEY  
KEY # ----- [ 5 ] -----  
POS = 0.00 0.00 0.00 ^  
ROT = -0.25 0.13 0.00 ^  
END_KEY  
KEY # ----- [ 6 ] -----  
POS = 0.00 0.00 0.00 ^  
ROT = 0.00 0.00 0.06 ^  
END_KEY  
KEY # ----- [ 7 ] -----  
POS = 0.00 0.00 0.00 ^  
ROT = 0.00 0.00 0.00 ^  
END_KEY
```

```
//モーション読み込み  
m_pMotion->Load("data\\FILE\\player.txt");
```

```
//モーション読み込み  
m_pMotion->Load("data\\FILE\\boss.txt");
```

引き数でファイルパスを指定して読み込むことも可能です