OBJファイル　ファイルフォーマット

Ver0.2

ファイルの先頭３２バイトは、ファイルヘッダとして３２バイトの領域を持つ。

ファイルヘッダ　３２バイト

×１

×１

マテリアルコンテナ数　４バイト

マテリアルコンテナ　５１２バイト

char name[64]; //マテリアル名

ML::Color diffuse; //マテリアル情報:デフューズ

ML::Color ambient; //マテリアル情報:アンビエント

ML::Color speculer; //マテリアル情報:スペキュラ

ML::Color emissive; //マテリアル情報:エミッシブ（自己発光

char texName[64];//マテリアル名

char bw[320];//未使用エリア（合計512バイト）

×ｎ

メッシュグループ件数４バイト

×１

×n

メッシュグループデータ　８バイト

DWORD　mcNumber; //対応するマテリアル番号

DWORD　indexNum; //インデックス数

インデックスデータ　４バイト

DWORD　index;

×n

以降頂点情報系は順不同、データヘッダ名で対象を特定する

データヘッダ（頂点座標）　１６バイト

“POSITION”

×１

頂点座標件数４バイト

頂点座標データ　１２バイト

float x,y,z;

×１

×n

×１

データヘッダ（法線座標）　１６バイト

“NORMAL”

頂点法線件数４バイト

×１

×n

頂点法線データ　12バイト

float x,y,z;

データヘッダ（UV座標）　１６バイト

“TEX\_UV”

×１

UV件数４バイト

×１

×n

UVデータ　8バイト

float u,v;