

AnimationController

DxLibで3Dモデルのアニメーション再生を行う際に、アニメーションのアタッチやデタッチを行い、フレーム再生を行う必要がありますが、そのあたりを自動的に処理するように作ったラッパーです。

【簡単な使い方】

```
mACon = new AnimationController(mSceneManager, mTransform.modelId);  
mACon->Add((int)ANIM_TYPE::IDLE, path + "Idle.mvl", 20.0f);  
mACon->Add((int)ANIM_TYPE::RUN, path + "Run.mvl", 20.0f);  
mACon->Add((int)ANIM_TYPE::FAST_RUN, path + "FastRun.mvl", 20.0f);
```

コンストラクタにアニメーションを行いたいモデルのハンドルIDを渡します。

Add関数にて、再生したいアニメーションが入っている、mvlファイルを指定します。
第2引数は、再生するスピードです。

あとは、

```
mAnimationController->Update();
```

PlayerクラスのUpdateから、Update関数を呼び出して上げて、再生したいタイミングで、

```
mAnimationController->Play((int)ANIM_TYPE::RUN);
```

Play関数を呼び出してあげれば、アニメーションが再生されます。

【中身の解説】

AnimationController::Play

アニメーションを再生する

int type	再生したいアニメーション
bool isLoop	再生をループするか否か
float startStep	再生開始フレーム
float endStep	再生終了フレーム
bool isStop	アニメーション再生しない
bool isForce	再生中と同じアニメーションタイプを指定した場合、 Play関数を何度呼び出しても、 再生処理には影響しません。 強制的に、始めから再生したい場合などは、 trueを指定します。

AnimationController::SetEndLoop

アニメーション再生終了後、特定のフレームを往復再生する

アニメーションブレンドには全く対応しておらず、
アニメーションタイプが変更となった場合、

```
// モデルからアニメーションを外す  
mPlayAnim.attachNo = MVIDetachAnim(mModelId, mPlayAnim.attachNo);
```

アニメーションのデタッチを必ず行うようにしています。

待機アニメーションから、歩行アニメーションに遷移する際に、
自然なアニメーションの移り変わりを表現したい場合は、
アニメーションのブレンド機能を試してみると良いでしょう。

MVISetAttachAnimBlendRate(int MHandle, int AttachIndex, float Rate);

アタッチしているアニメーションのブレンド率を設定する