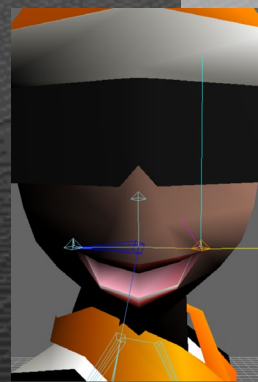


# モーションビューワ

制作：山本哲司

開發環境：C++ , DirectX9, Visal Studio2019

製作期間：11月(1ヵ月)



# 読込

```

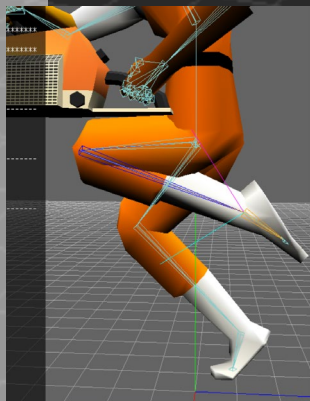
27 *****
28 コンポーネント
29 *****
30 *****
31 ボーン
32 *****
33 BONE_SET
34     BONE_IDX = 0
35     BONE_CHILD_IDX = 49
36     BONE_PARENT_IDX = -1
37     BONE_POS = 0 0 0
38     BONE_OFFSETPOS = 0 0 0
39 BONE_END
40 *****
41 BONE_SET
42     BONE_IDX = 1
43     BONE_CHILD_IDX = 2
44     BONE_PARENT_IDX = 0
45     BONE_POS = 0 404.721 0
46     BONE_OFFSETPOS = 0 404.721 0
47 BONE_END
48 *****
49 BONE_SET
50     BONE_IDX = 2
51     BONE_CHILD_IDX = 6
52     BONE_PARENT_IDX = 1
53     BONE_POS = 0 1012.08 -10.5469
54     BONE_OFFSETPOS = 0 1416.8 -10.5469
55 BONE_END
56 *****

```

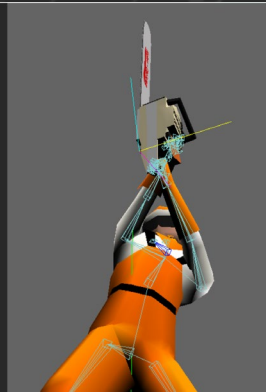
[illegible]

スキンメッシュエディター  
で作成したテキストファ  
イルを読み込。

# モーションの作成



```
//*****  
// EDI  
//*****  
オートマ  
編集タ  
モーシ  
ポーンC  
モーシ  
黒ポリ  
XYZ軸の  
  
モーシ  
キーセ  
ポーンC  
  
// Pres  
モーシ  
キーセ  
//-----  
キーを  
キーを  
Quatの  
Quatの  
ポーンC  
ポーンC  
ポーンC  
ポーンC  
ポーンC  
ポーンC  
  
ポーンC  
ポーンC  
ポーンC
```



スキンメッシュでのアニメーションをつけることができます。

# テキスト、バイナリで書き出し

[illegible]

編集した情報はテキストファイルとバイナリファイルに書き出し、読み込みが可能です。