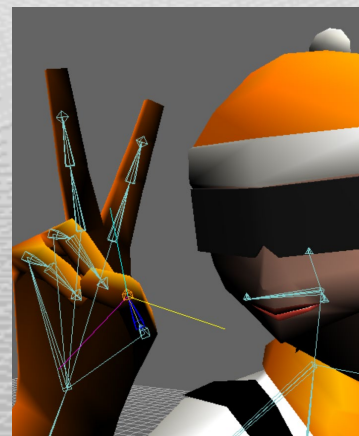


# スキンメッシュエディター

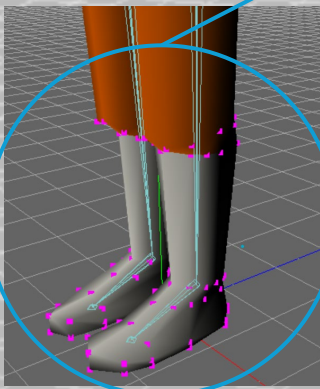
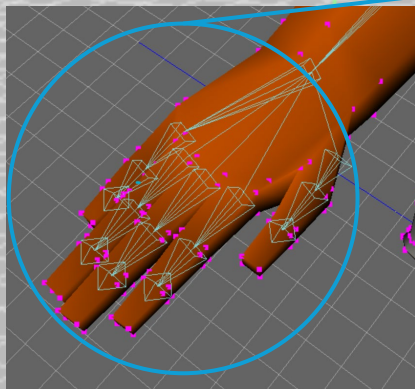
制作 : 山本哲司

開発環境 : C++ , DirectX9, Visual Studio 2019

製作期間 : 11月(1ヵ月)

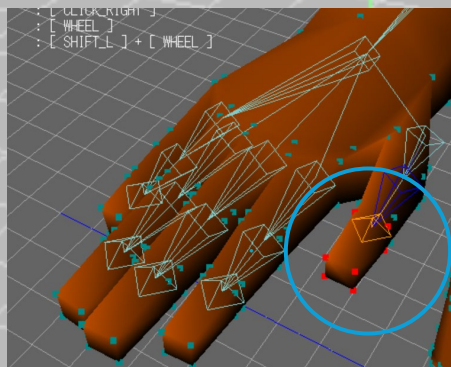


## リギング



Xファイルから読み取ったモデルにボーンを付けれるようにしました。

## スキニング



メッシュの頂点情報を元に重さを編集。ボーンのインデックスを設定できます。

## テキスト、バイナリで書き出し

```
27 *****
28 # コンポーネント
29 *****
30 # ボーン
31 *****
32 BONE_SET
33 BONE_IDX = 0
34 BONE_CHILD_IDX = 49
35 BONE_PARENT_IDX = -1
36 BONE_POS = 0 0 0
37 BONE_OFFSETPOS = 0 0 0
38 BONE_END
39
40 BONE_SET
41 BONE_IDX = 1
42 BONE_CHILD_IDX = 2
43 BONE_PARENT_IDX = 0
44 BONE_POS = 0 1012.08 -10.5489
45 BONE_OFFSETPOS = 0 1416.8 -10.5469
46 BONE_END
47
48 BONE_SET
49 BONE_IDX = 2
50 BONE_CHILD_IDX = 6
51 BONE_PARENT_IDX = 1
52 BONE_POS = 0 1012.08 -10.5489
53 BONE_OFFSETPOS = 0 1416.8 -10.5469
54 BONE_END
55 *****
```

```
1 *****
2 # コンポーネント
3 *****
4 # ボーン
5 *****
6 BONE_SET
7 BONE_IDX = 0
8 BONE_CHILD_IDX = 49
9 BONE_PARENT_IDX = -1
10 BONE_POS = 0 0 0
11 BONE_OFFSETPOS = 0 0 0
12 BONE_END
13
14 BONE_SET
15 BONE_IDX = 1
16 BONE_CHILD_IDX = 2
17 BONE_PARENT_IDX = 0
18 BONE_POS = 0 1012.08 -10.5489
19 BONE_OFFSETPOS = 0 1416.8 -10.5469
20 BONE_END
21
22 BONE_SET
23 BONE_IDX = 2
24 BONE_CHILD_IDX = 6
25 BONE_PARENT_IDX = 1
26 BONE_POS = 0 1012.08 -10.5489
27 BONE_OFFSETPOS = 0 1416.8 -10.5469
28 BONE_END
29 *****
```

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。