

# 3DMapMaker

## -操作説明書-



【制作者】

神戸電子専門学校  
エンターテインメントソフト学科  
林 陽希

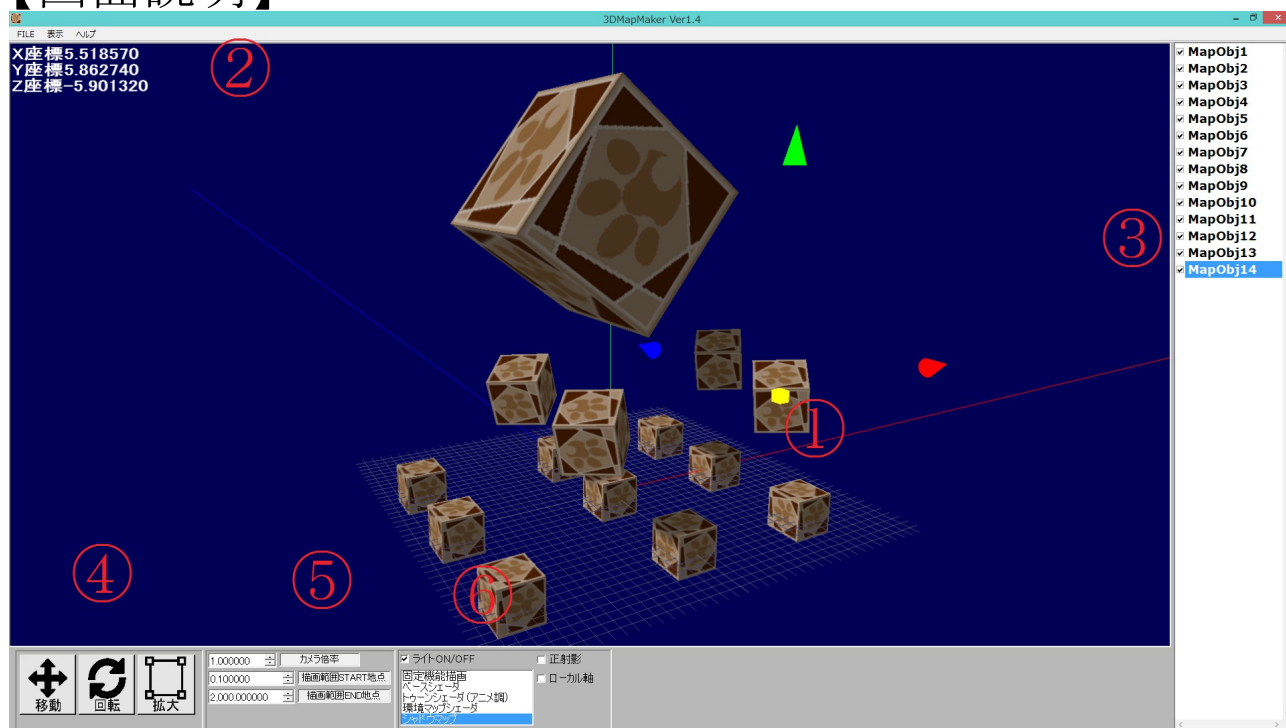
## 【概要】

このエディターは、XFILE だけに対応しています。

3D空間にオブジェクトを配置し、テキストデータで保存することができます。

ゲーム開発では欠かせないオブジェクトの配置を視覚的にしデータを読み込むだけで配置できるようにするためのエディターです。

## 【画面説明】



①

オブジェクトを移動、回転、拡大させるための矢印です。

②

オブジェクトの行列を表示します。

③

読み込んだオブジェクトをリスト表示している場所です。  
ここでオブジェクトの選択をします。

選択しているリストをもう一度押すと、選択しているオブジェクトの

チェックを外します。

チェックが外れると描画をしません。

④

オブジェクトの動かし方を変えるボタンです。

それぞれ、ボタンを押すと①の表示が変わります。

⑤

カメラの倍率や、描画範囲を設定します。

⑥

マウスの移動量の設定や、ライトの切り替えとシェーダ描画を設定します。

【名前変更】のボタンは、現在選択されているリストの名前を変更します。

## 【開く/保存】



ファイルの入出力をします。

## 【MatrixFile】

- MatrixFile は、3 DMapMaker で作られるファイルの名前です。  
拡張子は、【.mat】です。

ファイルの中には、保存した状態のオブジェクトの行列を作るための  
値が入っています

## 【MapFile】

- MapFile は、MatrixFile と同じ仕様です。  
拡張子は、【.map】です。  
ファイルの中には、XFILE のフルパスと行列が入っています。

## 【カメラの行列を保存する】

- カメラの現在の状態を保存します。  
拡張子は、【.view】です。

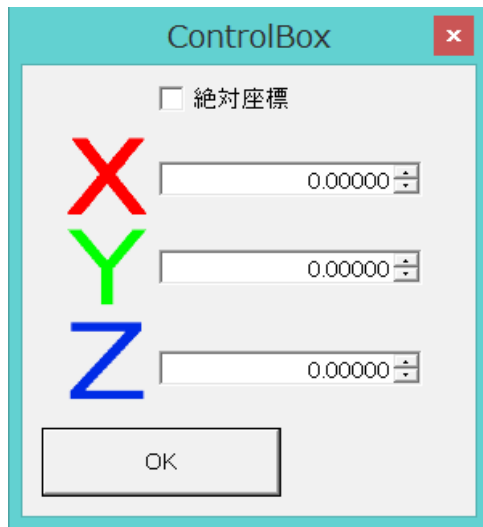
## 【マップの行列リストを保存する】

- すべてのオブジェクトの状態を保存します。  
拡張子は、【.matList】です。

## 【マップの情報を保存する】

- 現在のオブジェクトのすべての状態を保存します。  
※ファイルのパスはフルパスが入ります。

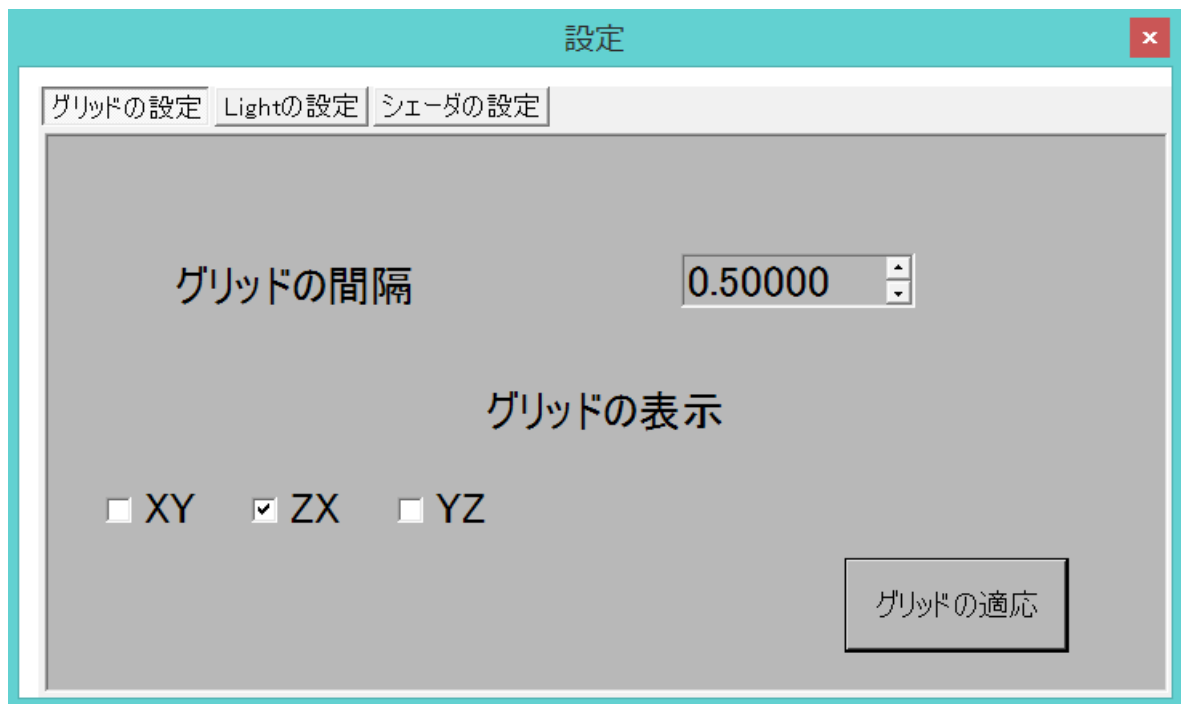
## 【表示】



- コントロールボックスを表示します。

## 【ControlBox】

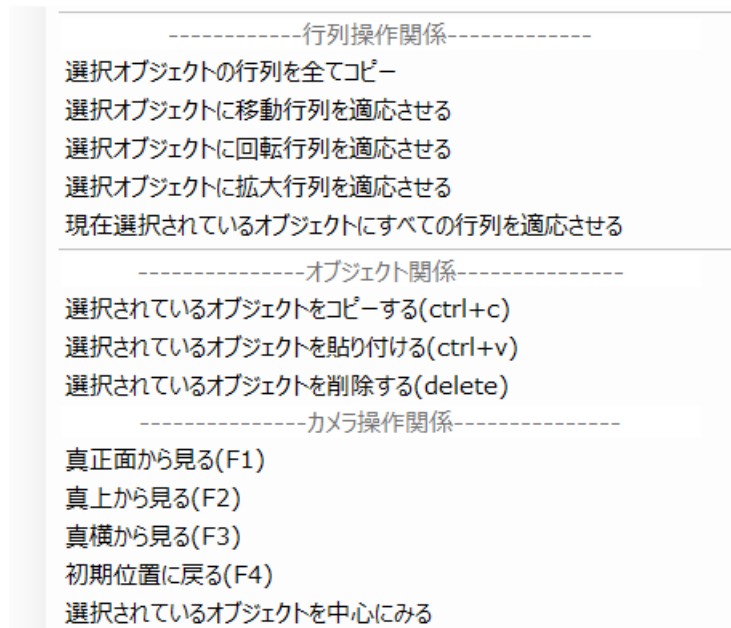
現在の編集方法の状態で、X、Y、Z に値を足していきます  
絶対座標にチェックを入れるとその値がそのまま入ります(平行移動のみ)



## 【設定】

グリッド・Light・シェーダにしようするテクスチャの変更などの設定をします。

## 【リストを右クリック】



・クリックすることで反映します。

## 【データ関係】

保存するときに、オブジェクトの行列とカメラの行列はバイナリで保存するか、テキストで保存するかを選ぶことができます。

作成したデータをゲームで実装する場合は、【Program】フォルダにソースを載せていますので、参考に使ってください。そのまま使ってもらっても構いません。

HTML で関数ドキュメントを作っていますので、そちらを確認してみてください。

## 【動作環境】

DirectX9.0c 以上のランタイムパッケージがないと動かない場合があります。

必要な場合は、「DirectX」「ランタイム」等のキーワードで検索し、ダウンロードしてインストールしてください。

•使用言語とライブラリ

C++/CLI

DirectX9.0c