木村が作成したツール類の解説を行います。

以下のものが該当します。

・CheckClanEndFrame

・CheckIdColor

・CheckPikachuCall

・ConvertLoveCake

・ConvertLoveGoods

・ConvertSetting

・ConvertSettingRare

・CopyProject

・DiffGmp

・DivideTexAnim

・GetOwnerSvn

・MotionConverter

・MotionViewer

・PawnIDE2

・PawnIDE3

・ProofRead

・SkeletonBase

・SkeletonCmdl

・SkeletonExcel

・SkeletonGL

・SkeletonQt

・SkeletonXml

・TouchIdEditor

・XmlToPawn

現在アップされているものは、

Svn://svn-xy-gamefreak.co.jp/gflib\_cpp/branches/refactoring/gflib

でないとコンパイルが通らないものがありますのでご注意ください。

MainWindowがないものは大丈夫です。

おのおののプロジェクトではVisualStudio のプロジェクトプロパティの

構成プロパティ→C/C++→コード生成→ランタイムライブラリを

マルチスレッドデバッグDLL（/MDd）かマルチスレッドDLL（/MD）

に設定する必要があります。

・CheckClanEndFrame

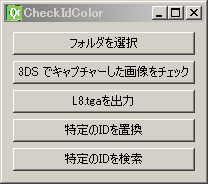
浮動小数点のフレームデータが .clan にあるかをチェックするツールです。

起動するとディレクトリを尋ねるウィンドウが表示されますので

対象ディレクトリを指定してください。

ディレクトリを下って調べます。

・CheckIdColor

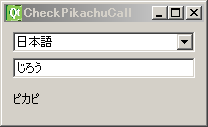


ポケパルレで使用されるIDカラーをチェックするツールです。

意図していない色が出ていないかや、

特定のIDの検索、置換等のチェックが可能です。

・CheckPikachuCall



ポケパルレでのピカチュウの名前呼びチェックプログラムです。

言語を選択して名前を入力すると結果が表示されます。

・ConvertLoveCake

・ConvertLoveGoods

この２つは中村さん依頼のポケパルレデータコンバーターです。

コマンドラインで実行してください。

・ConvertSetting

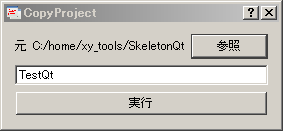
・ConvertSettingRare

この２つは有泉君の依頼で作成したツールです。

ConvertSetting.xml をバイナリするコンバーターです。

コマンドラインで実行してください。

・CopyProject



これはプログラマー用の便利ツールです。

元にスケルトンプロジェクトを指定して、作成したいプロジェクト名を入力して

実行ボタンを押すとプロジェクトがコピーされます。

Vcproj 、 nbproj やソースの中身まで自動でプロジェクト名に変更します。

・DiffGmp

モーションパッケージの差分をチェックするプログラムです。

モーションコンバーターのパディング領域がクリアされていなかったために

パディング以外に差分がないかをチェックするツールが必要になりました。

もう必要ないかもしれません。

・DivideTexAnim

テクスチャーアニメーション分割プログラムです。

ポケパルレでは目と口をプログラムで制御する必要があるので作成しました。

.cmata を分割します。

コマンドラインでもGUIモードでも動作します。

実行時に引数が無い場合（実行ファイルをダブルクリックした時等）は

ディレクトリを尋ねるウィンドウが開きます。

・GetOwnerSvn

サブヴァージョンに最後にコミットした人を取得するプログラムです。

Klocworks　の解析に使用しています。

・MotionConverter

コマンドラインモーションコンバーターです。

.cskla を .gmp に変換します。

.mcnf が設定ファイルになります。

InverseKinematics、エクスプレッション、物理挙動等を設定出来ます。

.mlst はリストファイルです。

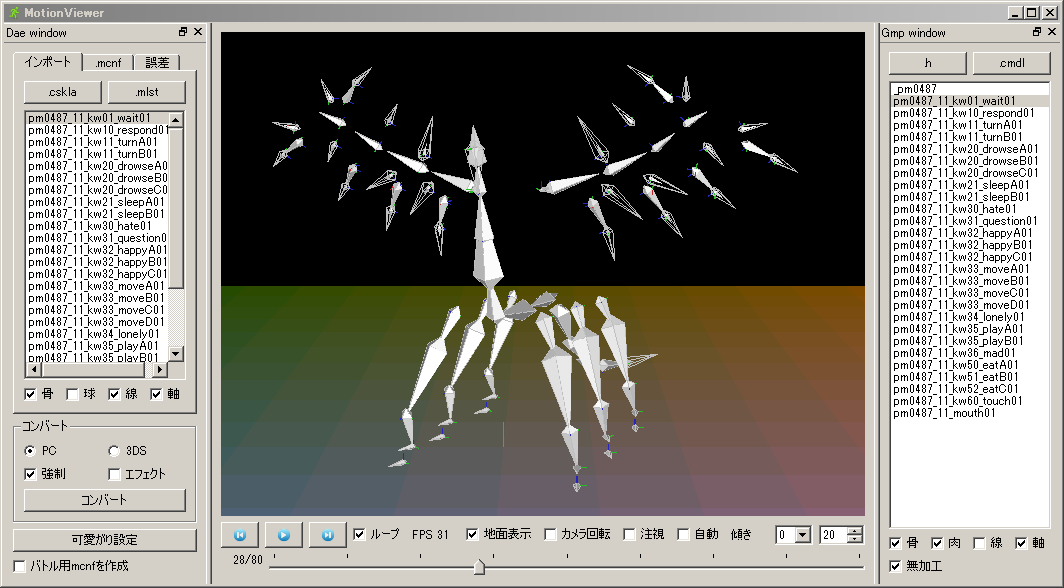
リストに載っているファイルをパッケージ化します。

EachDae.xml は特定の .cskla の再生精度の上げ下げを記述出来ます。

EffectNode.xml　はエフェクトを出すノード座標が記述されています。

これらのデータ全てが .gmp に入っています。

・MotionViewer



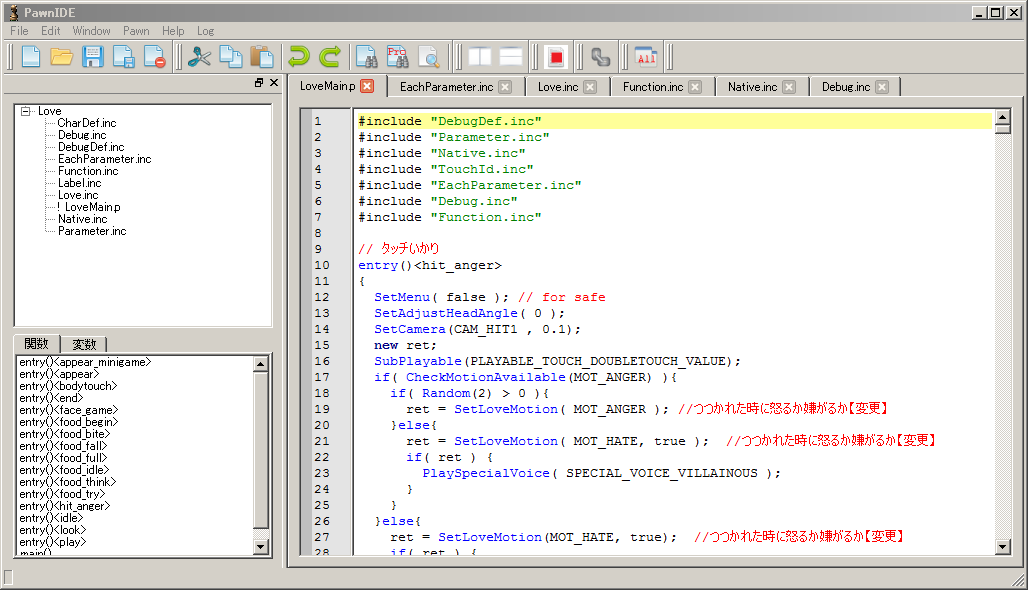
MotionConverter を GUI 化したものが MotionConverter です。

.cskla や .gmp を可視化出来ます。

.mcnf や誤差の調整も可能です。

新規モンスターの場合はポケパルレの初期設定をしてください。

・PawnIDE2



PawnIDE はプロトタイプですので、現在使用されているのは

PawnIDE2になります。

スクリプト言語Pawnの編集、実行、デバッグが可能です。

Pawnの仕樣は

<http://www.compuphase.com/pawn/pawn.htm>

のDocumentationを参照してください。

３DSとHIOで通信しますが

が接続状態でが切断状態です。

F7ボタンでスクリプトをコンパイルして３DSにデータを転送します。

左上がプロジェクトペインですが、この中で！が付いているものがコンパイルされます。

！が付いているファイルがプロジェクトにない場合は、現在開かれているファイルが

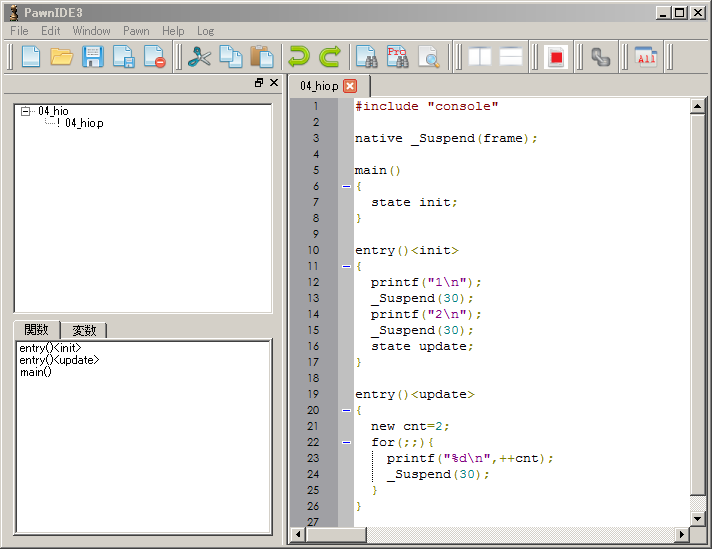
コンパイルされます。

プロジェクトファイルの拡張子は .pprj です。

Pawn→Option　でプロジェクトの細かな設定が出来ます。

その中でMakefileを出力することも出来ます。

・PawnIDE3



PawnIDE2 の後継ヴァージョンです。

未実装の部分がありますが、とりあえずは使用可能です。

エディター部分に Scintilla を使用していますので、構文解析が賢く、使用感が向上

しています。

・ProofRead

文書公正ツールのユーティリティプログラムです。

・SkeletonBase

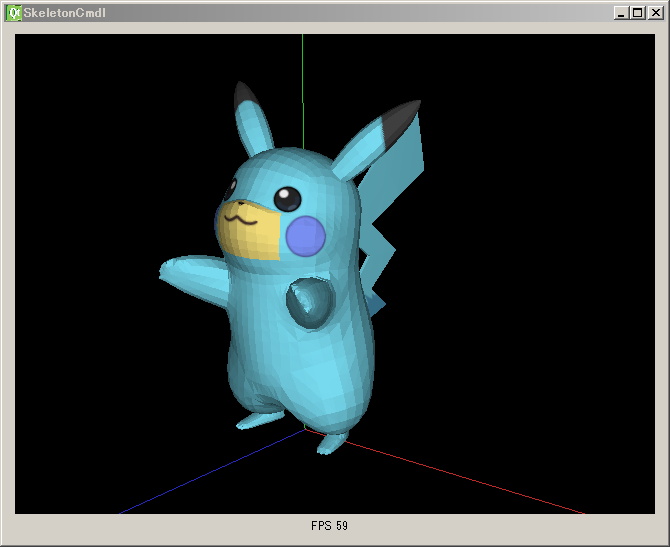
コマンドラインプログラムを作成するための雛形です。

QtCoreのみをリンクしています。

Gfl\_Framework でなくgfl\_FrameworkConsole をリンクしてください。

Gui と OpenGL は使えません。

・SkeletonCmdl



.cmdl を読み込んで表示する雛形プログラムです。

現在はまだ色化けの状態です。

・SkeletonExcel

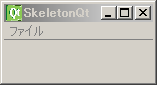
.xls や .xlsx 等のエクセルファイルを読み込むサンプルプログラムです。

・SkeletonGL

GuiとOpenGLを使用した雛形プログラムです。

上記SkeletonCmdlの軸のみを表示した状態になります。

・SkeletonQt



QtGuiを使用する雛形プログラムです。

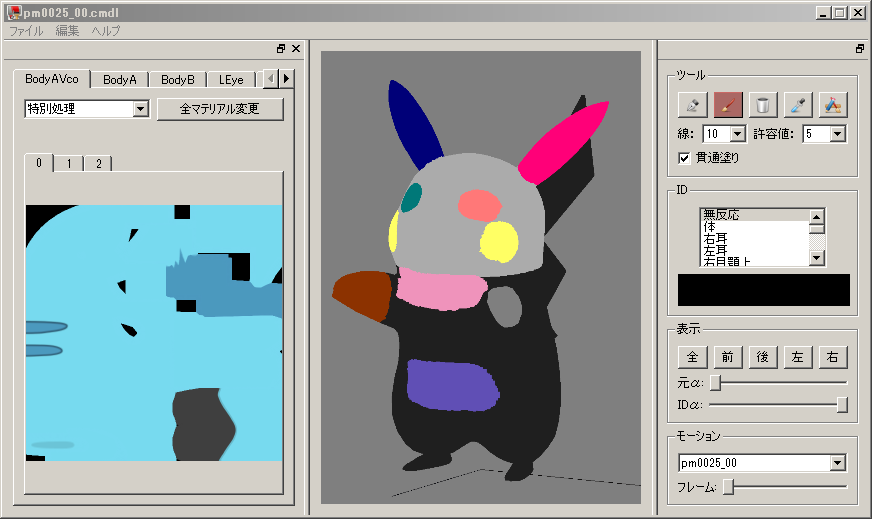
Gfl::qt::MainWindow を継承したMainWindowを使用しています。

ファイルメニューからテキストファイルをロードしてコンソールに出力します。

・SkeletonXml

.xml を読み込む雛形プログラムです。

・TouchIdEditor



ポケパルレ用のID色を塗るためのツールです。

.cmdl をロードしてテクスチャーを読み込み、塗られたID色を

Textures/\*Id.ctex と Textures/\*Id.tga として保存します。

・XmlToPawn

ポケパルレのエクセルファイル.xml　をコンバートしてバイナリファイルを作成します。

入力ファイルは

Home/xy\_project/resource/kawaigari/Xml/\*.xml

です。

それぞれのファイルの意味は、そのディレクトリにある ReadMe.docx に記述してあります。