○揺れ物を扱う仕組み

チャンピオン部屋で使われている仕組み

* field/yuremono/BoneEffectManager
  + 今の所カーテンを扱う処理を管理するモジュールとして存在
* field/yuremono/BoneEffectModel
  + 骨エフェクトを行うモデルを制御するクラス
    - マトリクスの取得
    - 骨構成の情報を保持
* field/yuremono/YureBone
  + 揺れ物の骨制御　（骨１つの更新）
* field/yuremono/Yuremono2D
  + XY方向に骨が連結しているモデルの揺れ物計算
    - X\*Yの要素分YureBone配列を保持し、束縛比率、風などの影響を与えながら更新する
* field/yuremono/YureWind
  + 揺れ物の風の制御を行う

以上。