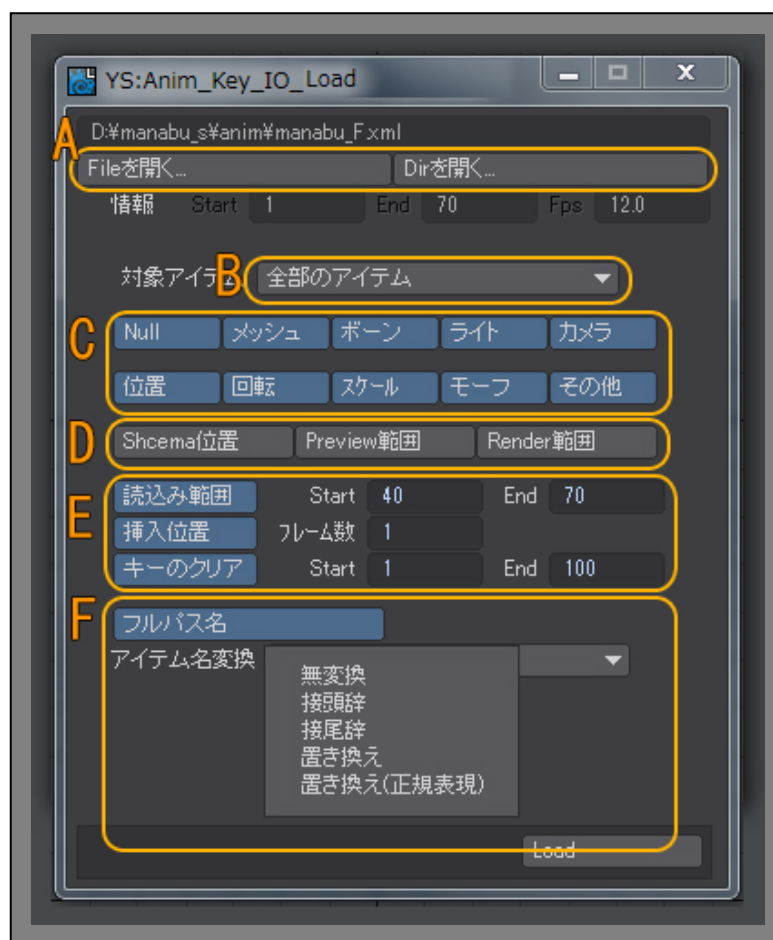


<YS:AnimKeyIOLoad>



YS:AnimKeyIOSave で作成した xml ファイルをアイテムに適用するプラグインになります。

A.XML ファイルを選択

YS:ChanKeySetter で作成した XML ファイルを選択できます。

(File を開く) ファイル選択ウィンドウが開きます。

(Dir を開く) ディレクトリ選択ウィンドウが開きます。

B.XML ファイルの読み込む対象アイテムの選択

XML ファイルの読み込むアイテムの対象を選択できます。

(選択アイテム) 選択アイテムを対象にします。

(選択アイテムと子孫) 選択アイテムとその子孫を対象にします。

(全部のアイテム) すべてのアイテムを対象にします。

C.読み込む XML ファイルのアイテムとチャンネルの選択

読み込みたい XML ファイルのアイテムとチャンネルの選択ができます。

(アイテム)

(Null) Null アイテムを対象にします。

(メッシュ) メッシュオブジェクトを対象にします。

(ボーン) ボーンを対象にします。

(ライト) ライトを対象にします。

(カメラ) カメラを対象にします。

(キーチャンネル)

(位置) 移動チャンネル X,Y,Z を対象にします。

(回転) 回転チャンネル H,P,B を対象にします。

(スケール) スケールチャンネル X,Y,Z を対象にします。

(モーフ) モーフチャンネルを対象にします。

(その他) 設定されているエンベロープチャンネルを対象にします。

D.読み込む XML ファイルの範囲を指定できます。

(Schema 位置) スケマティックの配置を対象にします。

(Preview 範囲) プレビュー範囲を対象にします。

(Render 範囲) レンダリング範囲を対象にします。

E.読み込む XML ファイルの範囲と位置を指定できます。

読み込む XML ファイルの範囲指定と挿入フレームの位置を指定できます。

(読み込み範囲) XML ファイルの読み込みたいフレーム範囲を指定できます。

(挿入位置) XML ファイルの挿入したいフレームを指定できます。

(キーのクリアー) 指定したアイテムのアニメーションキーの削除範囲指定できます。

F.XML ファイルの読み込み条件の指定。

XML ファイルのアイテム名の変更などの各種条件を指定できます。

(フルパス名) このボタンが有効な場合は、XML ファイル、適用アイテムの構造、名前が一致する場合のみアニメーションの流しこみが適用される。

(無変換) 名前の置き換えをしない

(接頭辞) XML ファイル元のアイテム名の接頭に特定の文字列を指定

(節尾辞) XML ファイル元のアイテム名の節尾に特定の文字列を指定

(置き換え) XML ファイル元のアイテム名の置き換え

(置き換え：正規表現) XML ファイル元のアイテム名の置き換え：正規表現