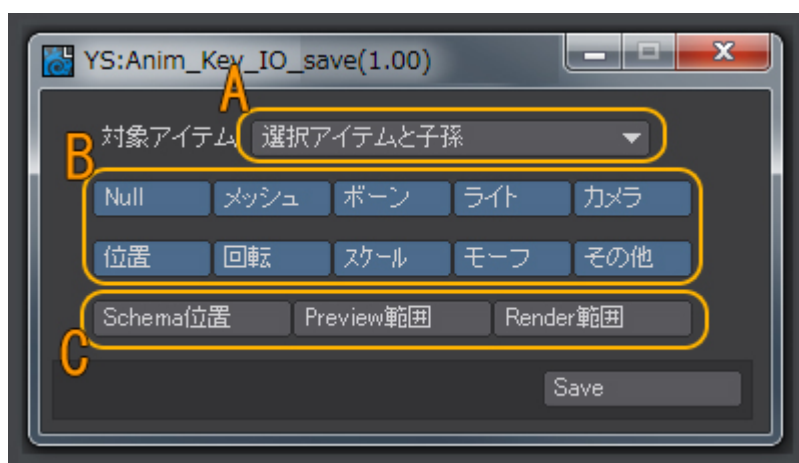


# <YS:AnimKeyIOSave>



指定したアイテムのアニメーションキーチャンネルを XML ファイルに保存できます。

## A. モーションをセーブする対象アイテムの選択

保存したいアイテムのアニメーションキー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。    |

## B. 保存したいモーションキーのアイテムとチャンネルの選択

保存したいモーションキーのアイテムとチャンネルの指定ができます。

- |           |                            |
|-----------|----------------------------|
| (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。 |

## **C.保存したいモーションキーの範囲を選択できます。**

(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。