

==使用したモデル用 SDK==

FBXSDK

code developed by Autodesk, Inc. Copyright 2017 Autodesk, Inc. All rights, reserved.

==使用した物理エンジン==

Open Dynamics Engine

Copyright (c) 2001-2004, Russell L. Smith. All rights reserved.

<http://www.ode.org/ode.html>

==使用したパーティクルエンジン==

Effekseer

Copyright (c) 2011 Effekseer Project

<https://effekseer.github.io/jp/index.html>

==使用したデコーダー==

OggVorbis

Copyright (c) 1994 - 2016 Xiph.Org. All rights reserved.

<https://xiph.org/vorbis/>

==使用したツール==

DirectX Tool Kit

<https://directxtk.codeplex.com/>

Microsoft Public License (Ms-PL)

==参考にした&一部引用したライブラリ==

XLibrary11

XModelLibrary11

Copyright (c) 2017 itukikikuti

<https://github.com/itukikikuti/XLibrary11>

<https://github.com/itukikikuti/XModelLibrary11>