



# PORTFOLIO



吉田学園情報ビジネス専門学校

ゲームスペシャリスト学科 3年 佐藤秀亮

# 3Dパーティクルエディター

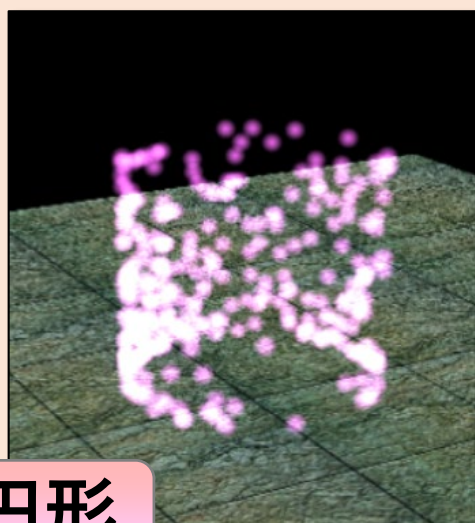
開発環境：Visual Studio 2015

使用言語：C

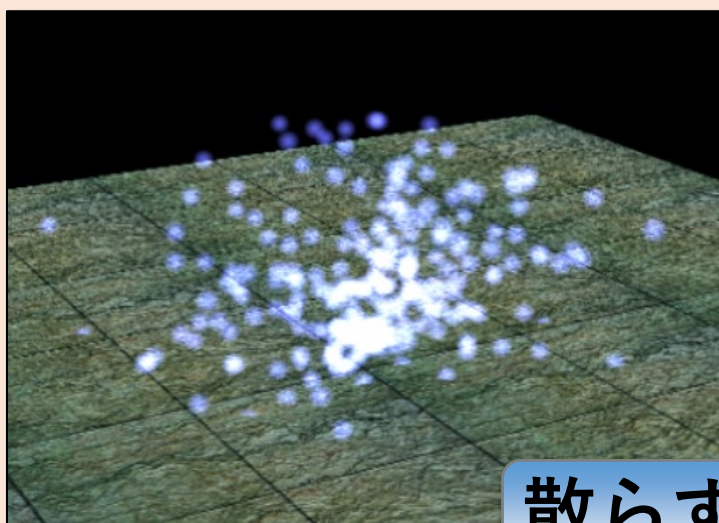
制作者：佐藤秀亮

## Appeal Point

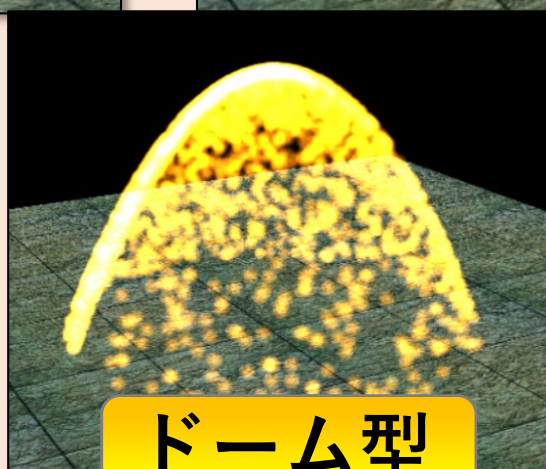
パーティクル情報を  
リアルタイムで可視化



円形



散らす



ドーム型

様々な動きのパターンを  
リアルタイムで変更

次のページで  
便利に改良



# 2D・3D両用エフェクトツール

開発環境：Visual Studio 2015

使用言語：C++

制作者：佐藤秀亮

## Appeal Point

2Dや3Dで使  
用できるエフェクトを  
外部ファイルに出力できる

例えば

爆発(2D)、剣の軌跡(3D)のエフェクトを  
ゲームで使いたい

このパラメータでゲームに  
使いたい...!

リアルタイムで情報を  
変えることができる

爆発

剣の軌跡

外部ファイル出力

別々で保存される  
ので片方だけでも  
使えます

```
EFFECTSTATE2D<
POS = 424.0 326.0^ ^ ^
MOVE = 0.0 0.0^ ^ ^
ADDMOVE = 0.0 0.0^ ^ ^
SIZE = 20.0^ ^ ^
ADDSIZE = -0.1^ ^ ^
COLOR = 255 150 0 255^ ^ ^
CHANGECOLOR = 0 -1 0 0^ ^ ^
LIFE = 100^ ^ ^
DENSITY = 1^ ^ ^
PATTERN = 1^ ^ ^
COLORRANDR = 0^ ^ ^
COLORRANDG = 0^ ^ ^
COLORRANDB = 0^ ^ ^
MOVERANDX = 1^ ^ ^
MOVERANDY = 1^ ^ ^
END_EFFECTSTATE2D<
```

```
EFFECTSTATE3D<
COLOR = 255 255 255 255^ ^ ^
CHANGECOLOR = 0 0 0 0^ ^ ^
LIFE = 100^ ^ ^
TRAJECTCOLOR = 255 255 255 255^ ^ ^
TRAJECTCHANGECOLOR = 0 0 0 0^ ^ ^
MODEL = 13^ ^ ^
TRAJECTMODEL = 14^ ^ ^
END_EFFECTSTATE3D<
```

読み込ませたいファイルに張り付けると  
情報が使えるように

# このツール他に何ができるの？



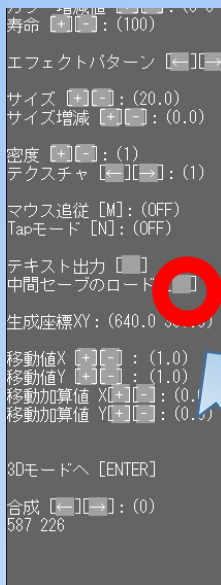
```

EFFECTSTATES3D
PATTERN = 3 //動きのパターン
LIFE = 100 //寿命
ROTATE = 0.00 //回転
MOVE = 2.0 //移動
SIZE = 20.0 //大きさ
ADDSIZE = 60.0 //大きさ変動
DENSITY = 4 //粒密度
PARTICLESIZE = 3.0 //粒サイズ
PARTICLETIME = 10 //粒発生間隔
DISTANCE = 140.0 //粒の発生距離
ACTIVE = 300 //移動時間
PARTICLEADDSIZE = 0.0 //粒サイズ変更
MAXSIZE = 320.0 //フィールド最大サイズ
SECONDCOLOR = 0.255 0.255 //フィールドカラー
SECONDADDCOLOR = 0.0 0.2 -5 //パーティクルカラー増減
SECONDSYNTHETIC = 1 //パーティクル合成
ACTIVEADDSIZE = 0.0 //移動中の移動時間
POS = 0.0 1.0 0.0 //出現位置
COLOR = 255 255 255 150 //カラー
CHANGECOLOR = 0.0 0.0 0.0 //カラー変動値
LIFE = 70 //ライフ
TEXTURE = 1 //テクスチャ
SYNTHETIC = 1 //合成
FIELDTIME = 45 //フィールド生成間隔
FIELDCREATE = 1 //フィールド生成するか
CREATERESET = 1 //生成リセット
END_EFFECTSTATES3D

```

フィールドエフェクト作成可能

保存忘れも安心

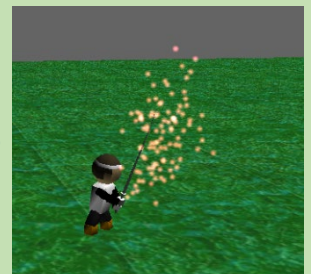


前回の情報



最後にセーブ or  
exeを閉じた時点の情報をロードして適応

今後も表現の幅を広げるため  
色々機能を追加中



# Speedman.com

～障害物を乗り越え、ゴールを目指せ～

開発環境

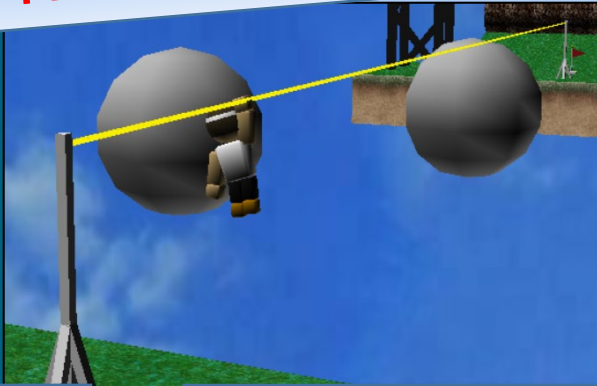
Visual Studio 2015

使用言語 : C++

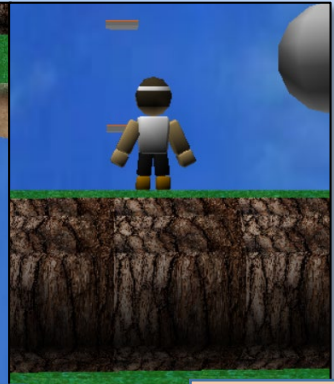
様々な**障害物**を乗り越え



ジャンプパッド



ジップライン



丸太

最奥にある  
**ゴール**を目指せ！！



**ミス**せず**素早く**  
ゴールし



RANKING

1. 25000
2. 20000
3. 15000
4. 10000
5. 05000

目指せランキング上位！