



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

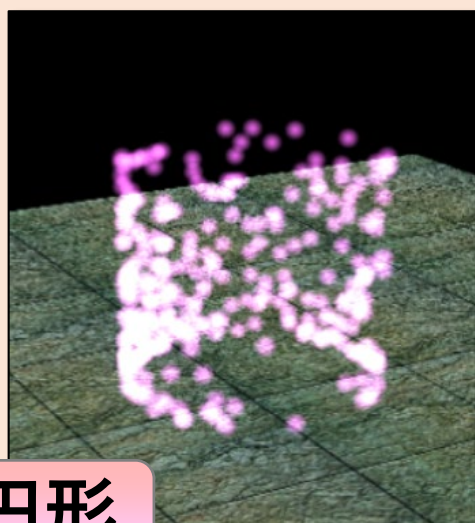
開発環境：Visual Studio 2015

使用言語：C

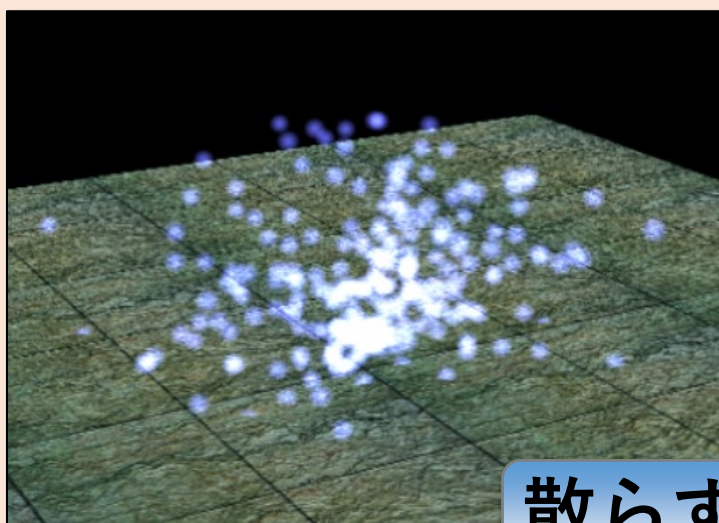
制作者：佐藤秀亮

Appeal Point

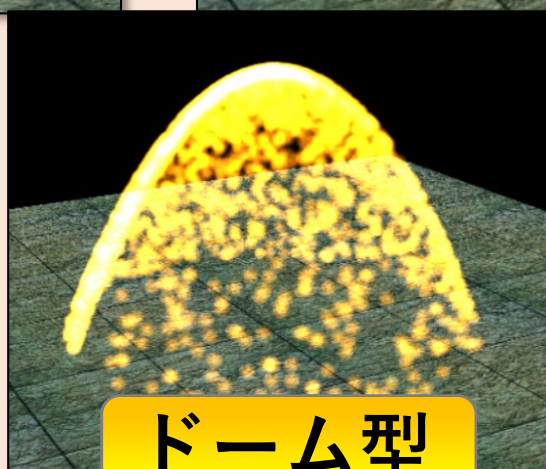
パーティクル情報を
リアルタイムで可視化



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

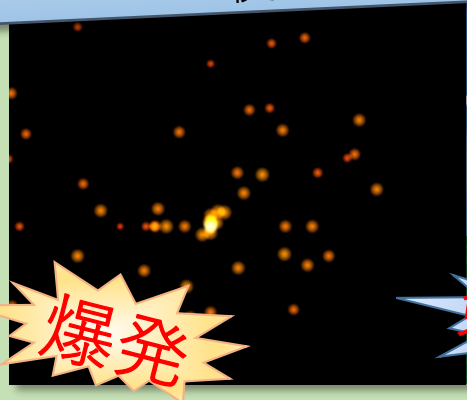
Appeal Point

2Dや3Dで使われるエフェクトを
外部ファイルに出力できる

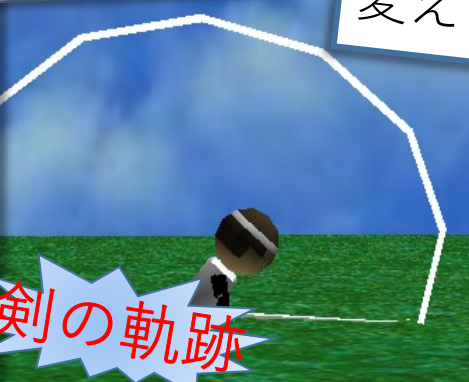
例えば

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...!



爆発



剣の軌跡

リアルタイムで情報を変えられることができる

外部ファイル出力

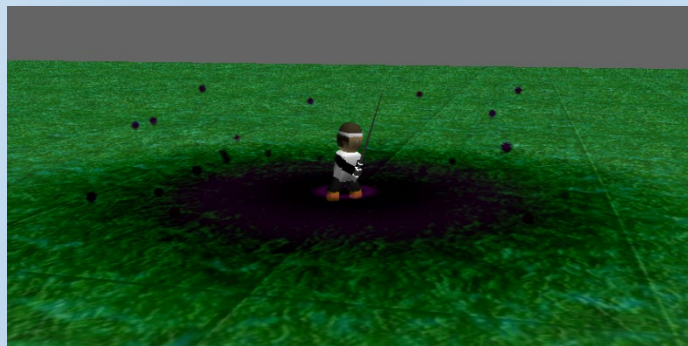
別々で保存される
ので片方だけでも
使えます

```
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？



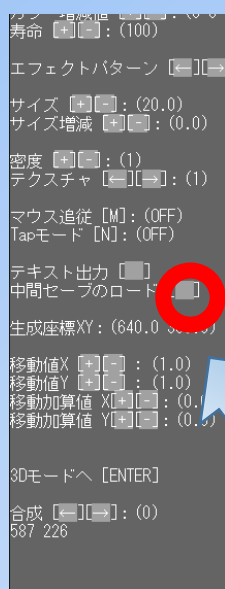
```

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

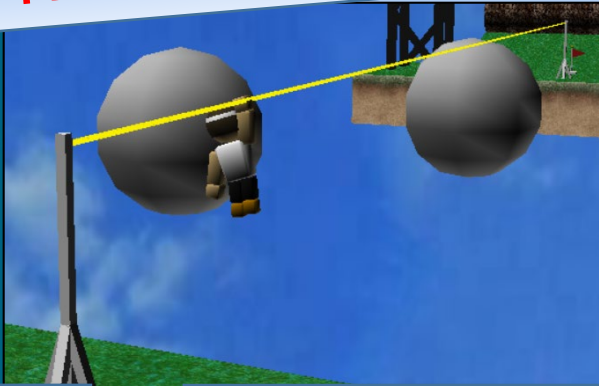
Visual Studio 2015

使用言語 : C++

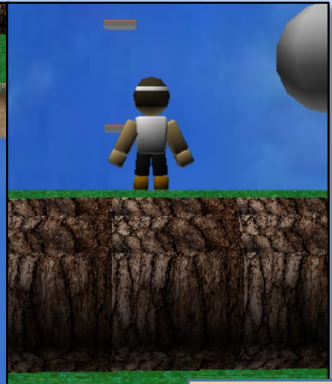
様々な**障害物**を乗り越え



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！

Cluster's Slayer

開発環境

Visual studio 2015

使用言語 C++

制作人数 3人

1 回目



2 回目

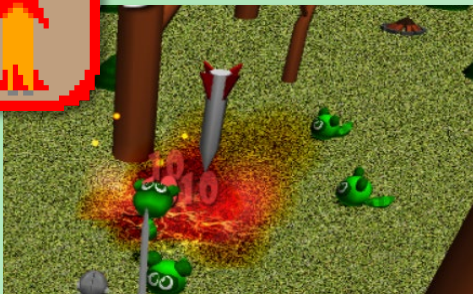
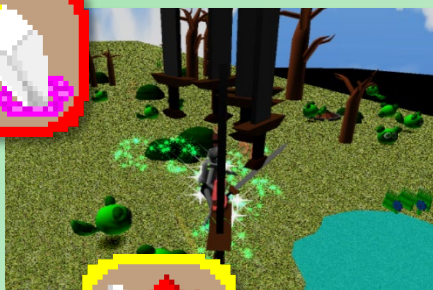
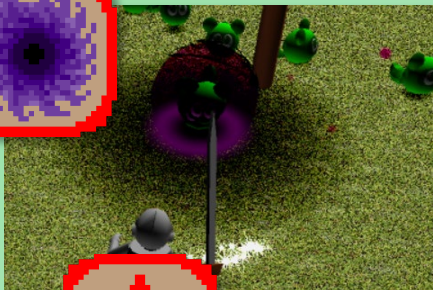


3 回目



毎回ランダムで生成されるステージで
Clusterを薙ぎ払え！

敵を倒して**レベルアップ**！



自作ツールで
エフェクト制作しました

スキルを駆使して効率よく薙ぎ払え！