

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

アピールポイント

2Dや3Dで使えるエフェクトを
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