

# 🔥 エフェクト勉強 ドキュメント

トライデントコンピュータ専門学校  
ゲームサイエンス学科  
高橋 蓮

## 🔥 内容

---

プロジェクト概要 .....	1
見てもらいたいところ .....	2
フォルダ構成 .....	2
起動方法 .....	2
操作説明 .....	3
コメントおよび今後の勉強方針 .....	3

## 🔥 プロジェクト概要

- 
- ・ C++で初めて HLSL というシェーダーを勉強するために作成したプロジェクト
  - ・ 制作期間は 2019 年 1 月上旬～2019 年 1 月下旬の約 2 週間
  - ・ 使用した画像は自作しました
  - ・ 使用環境は C++、VisualStudio2015、DirectX11、  
使用ライブラリは DirectXToolkit です

## 見てもらいたいところ

---

- ・爆発のエフェクトをクリックで出すことができる
- ・オブジェクトの使いまわしができるようにし、メモリ使用量を少なくした点
- ・特に Game.cpp の Update 関数内の処理でそれらを行いました

## フォルダ構成

---

※必要な項目と判断したもののみ表記しています

[実行ファイル]

└[Resources] : リソースフォルダ

└[ExplosionEffect.exe] : 実行ファイル

[ソースフォルダ] : ソースファイルをまとめたフォルダ

[Readme.pdf] : ExplosionEffectに関する説明書(本ドキュメントです)

## 起動方法

---

- ・[実行ファイル]フォルダ内の[ExplosionEffect.exe] ファイルをクリックし、起動してください。

## 操作説明

---

### ● 実行画面

左クリック : 爆発エフェクトの生成

## コメントおよび今後の勉強方針

---

- ・今回は研究用プロジェクトとして本プロジェクトを作成しました
- ・2Dのエフェクトを出すだけでも難しく、ライブラリを使用していても設定する項目が多く扱いづらかった。
- ・ですが多くのゲームがシェーダー言語を使用することにより、描画周りの軽量化や、表現の多様化をしている
- ・今後は一本のゲームを作りながら、そこで実際にシェーダー言語を使用した描画方法を組み込んでいけるようにしたい
- ・そしていずれは3Dのゲームを制作し、シェーダーを組み込み見た目の良いゲームを作ることを目標にして勉強していきたいと思います