

STAGE EDITOR

開発環境：Visual Studio 2015 C++ DirectX9

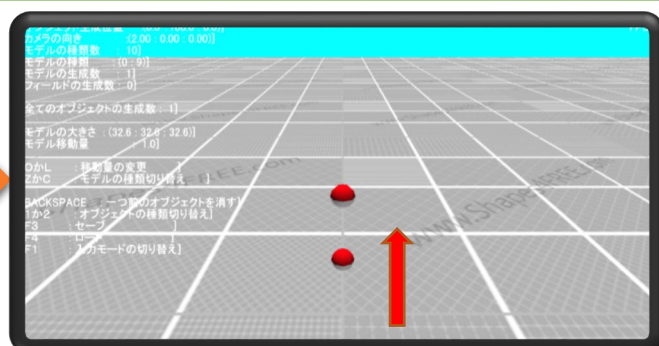
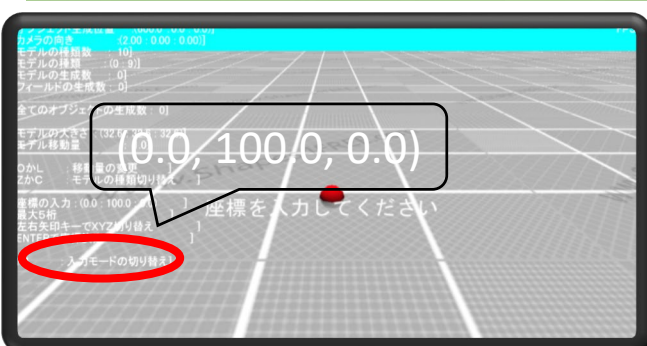
開発期間：2022年7月下旬～2022年8月上旬

ジャンル：開発ツール

開発経緯：専門学校でのゲーム制作で、ステージ制作に関わる作業が多かったので次回以降の制作の作業時間短縮のために開発しました。

座標の入力によるオブジェクトの配置

正確な位置にオブジェクトを置きたいときや置きたい座標が決まっていた時があったので、移動のみでなく座標を直接入力してオブジェクトを配置可能にしました。



フィールド設置の隙間のできないマス目移動

フィールドを並べて設置する際に隙間ができないように、フィールド設置はメッシュのそれぞれX、Zの大きさずつ座標をずらすようにし、位置調整をマス目移動のようにしました。

