

■ 『Paradox Game Studio』 1.1.3βの機能一覧

<http://paradox3d.net/features>

| Paradox Game Studio 機能一覧 | |
|---|--|
| シーンエディター | |
| シーンエディター | <p>3Dモデル、カメラ、光源、キャラクター、オーディオなど各種ゲームのシーンをセットするためのエディターです</p> <p>上級者向けとして、簡単にグラフィックレイヤーを追加したり、シーンとシーンを重ね合わせる設定もできます</p> <p>http://paradox3d.net/features/editor</p> |
| ポストエフェクト | <p>ボケ効果やレンズフレアなどのポストエフェクトもシーンエディターから設定可能です</p> <p>Depth of Field, Bloom, Light Streak, Lens Flare, Film Grain, Vignetting, Tone Mapping, Gamma Correction, Antialiasing</p> |
| スカイボックス | <p>スカイボックスに HDR テクスチャーを設定することで、IBL による自然なライティングが簡単に適用できます</p> |
| スクリプト | <p>シーンエディターで設置したキャラクターなどに対して、スクリプトで動きを付けることができます</p> <p>もちろんスクリプトは C# で作成可能です</p> |
| アセットエディター | |
| http://paradox3d.net/features/assets | |
| 対応フォーマット | <p>Texture : DDS, GIF, TIFF, BMP, JPG, PNG, TGA, PSD</p> <p>Model : FBX, DAE, 3DS, OBJ, BLEND, Direct X, MD2, MD3, DXF</p> <p>Music : MP3</p> <p>Sound : WAV</p> |
| テクスチャー | <p>テクスチャデータの管理ができます</p> <p>SRGB の切り替えや、圧縮などテクスチャー単位の設定も可能です</p> |
| マテリアル | <p>PBR を使用したマテリアル作成が可能なほか、先進的なレイヤードマテリアルシステムも搭載しております</p> <p>マテリアルとマテリアルを重ね合わせることで従来のテクスチャーのみのブレンドでは表現できなかった複雑な質感を作成することができます</p> |
| 3D モデルデータ | <p>モデル、モーションデータの管理ができます</p> <p>モーションデータはエディター上で組み合わせることも可能です</p> <p>また、子モデルの設定なども簡単に指定できます</p> <p>エディター上でのキューブ、スフィアなどの簡単なモデルデータも作成可能です</p> |
| スプライト | <p>スプライトアニメーション、UI を作成できます</p> <p>フォントも管理可能で、ゲーム中はダイナミックフォントにも対応しています</p> <p>http://paradox3d.net/features/overview</p> |
| サウンド | <p>効果音や BGM のデータを管理できます</p> <p>http://paradox3d.net/features/audio</p> |
| 背景 | <p>バックグラウンドカラー、スカイボックス(キューブマップ)の設定ができます</p> |
| 物理演算 | <p>衝突判定など物理演算に対応しています</p> <p>http://paradox3d.net/features/graphics</p> |
| シェーダー | <p>カスタムシェーダーを適用できます</p> <p>各デバイス毎にシェーダーを書き分ける必要はありません</p> <p>また、既存の HLSL シェーダーコードもそのまま利用できます</p> |

| | |
|-----------------------|---|
| | http://paradox3d.net/features/graphics |
| Paradox API がサポートする機能 | |
| UI システム | Canvas,Grid,Panel,StackPanel,UniformGrid といったレイアウトコントロールが利用可能です ボタン、テキストブロック、トグルボタンなどの UI コンポーネントをセットすることができます、RoutedEvent にも対応しているため、非常に柔軟な UI システムを構築できます http://paradox3d.net/features/ui |
| 入力システム | ドラッグ、フリック、タップなどの各種ジェスチャーを、統一された API で取得することができます http://paradox3d.net/features/input |