

2D

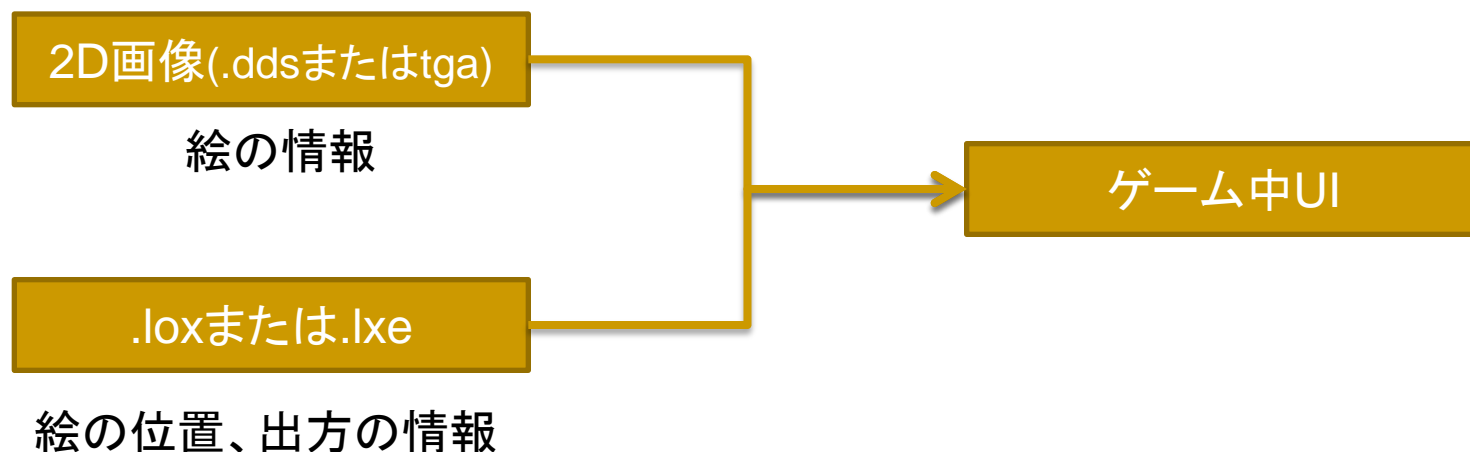
「2Dタイトル編」

101_2D_01

2014/04/19 改定

EF-12 2Dのあらまし

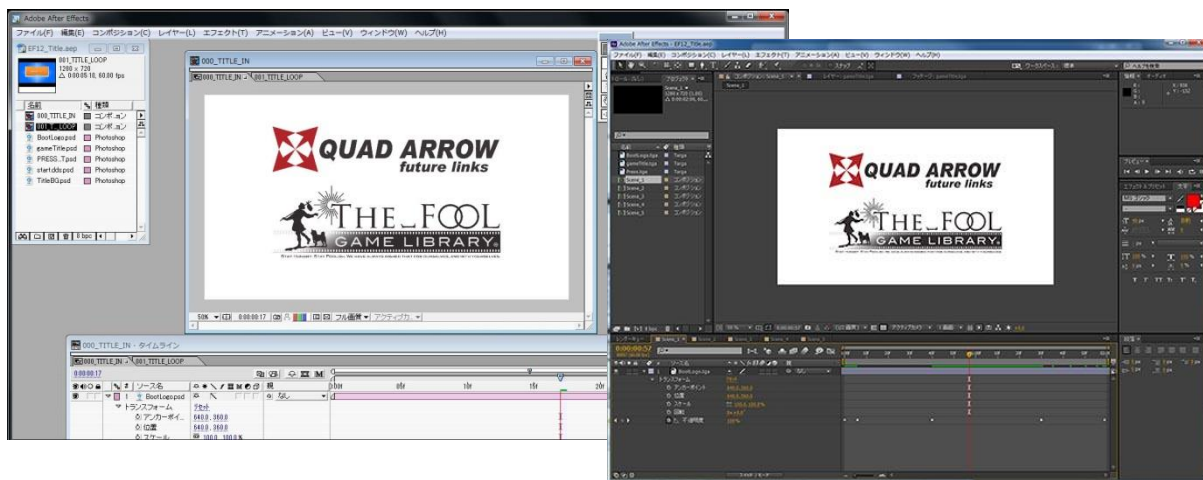
- EF-12内の2D表示は全て「画像データをlox(lxe)」という管理ファイルで表示するという仕組みです。



※.lxeは.loxのバイナリファイル。Lxeとloxが同時に存在する場合はlxeを優先して読み込みます。
Loxだけを更新しても実機で反映されない状態をバグと間違われる方がいますのでご注意ください。や
やこしいと思った場合は**lxeを削除してしまっても問題ありません**。

EF-12 製作の流れ

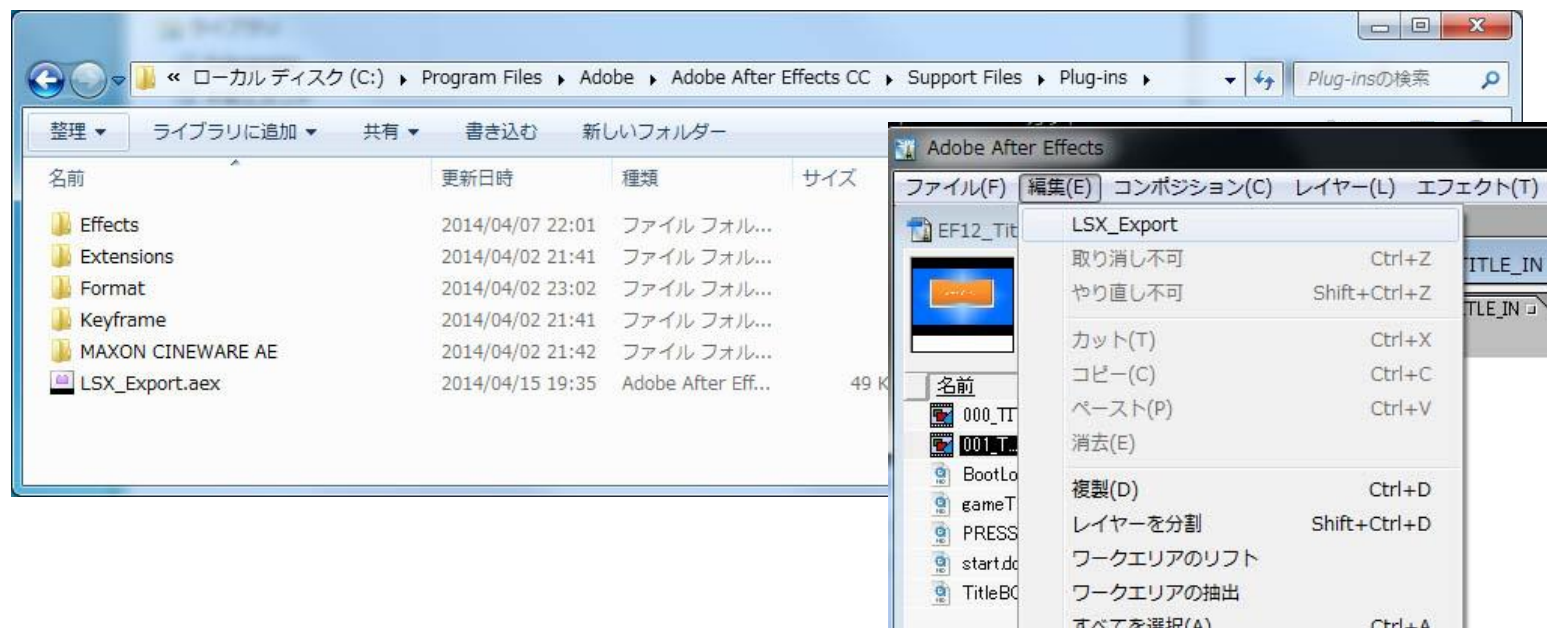
- 画像はddsかtga形式を扱えるソフトで作ります。
Photoshop,GIMPなどがプラグインでddsに対応
- Loxは**アフターエフェクト**で作ります。プラグインを本サイトの「**開発ツール**」ページでダウンロードできます(リンクのページからLXE_viewer/AfterEffectPluginの2つをダウンロードしてください)



※32bitプラグインはAE5.5、64bitプラグインはCCで動作確認済み

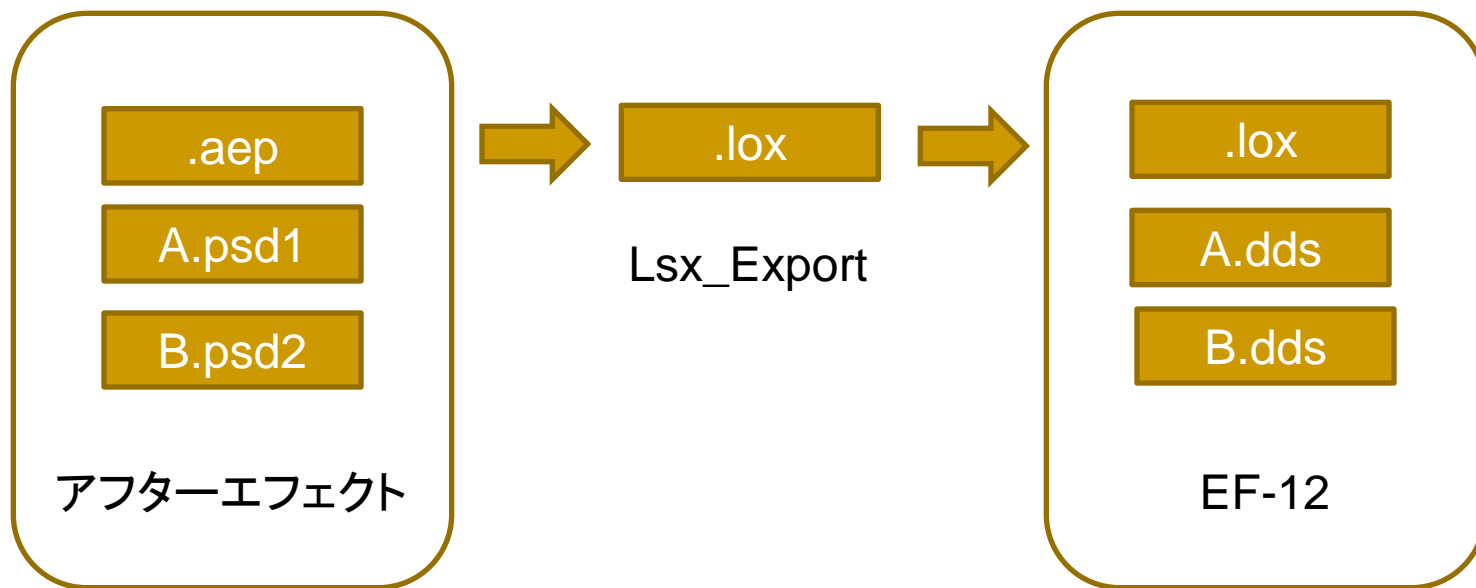
EF-12 製作の流れ2

- DLしたプラグインをアフターエフェクトにいれ、プロジェクトを作成したら編集→LSX_Exportで出力。出力先はデフォルトでは**cドライブ直下**で[プロジェクト名.lsx]と[プロジェクト名.lox]の2つが生成されます(Lsxは中間ファイルで、ゲームを動かすのに必要なのはloxです)。
- プラグインを入れる場所や使い方はAfterEffectPluginフォルダ内のreadmeに詳しく書いてあります。



EF-12 実機表示での注意1

- なおアフターエフェクトはdds非対応なのでpsdなどで作業し、実機には同名のddsかtgaファイルを入れてください。



※.ddsはサイズが小さい代わりに8の乗数サイズ、tgaはやや大きいサイズ自由です

- アフターエフェクトがないと作れないのか？実はそうではありません。Loxはアスキーファイルなので、中身をじかに編集しても構いません。
- 以下の要素で構成されています。手書き編集でもある程度いじれるので試してみましょう

アニメーションは Linear 補間のみ(Linear 以外の場合でも強制 Linear 補間される)

アンカーポイント(アニメーション可)

位置(アニメーション可)

スケール(アニメーション可)

回転(アニメーション可)

不透明度(アニメーション可)

形状マスク(アニメーション可、UV 設定に使用するので矩形のみ)

UV(AE からの出力は出来ないがアニメーション機能は有り、形状マスクと併用は不可)

表示ON/OFF(AE からの出力は出来ないがアニメーション機能は有り)

合成(通常か加算のみ)

QUALITY(フィルタリング設定に使用: BEST 時はバイリニア、それ以外はポイント)

EF-12 実機表示での注意2

- UI全般にいえますが、インタラクティブな部分はプログラムが介入しています。そこについては原則変更できません。
- 今回はタイトル画面で説明します。EF-12のタイトル画面は「企業ロゴ表示が終わったらボタン入力を受け付ける」というプログラムが機能しているのでコーポレートロゴが必須の表示要素です



EF-12 EF-12タイトルシーケンス仕様

EF-12のタイトル画面は以下の5シーンで構成されています。

Scene1 : メーカースプラッシュなど演出(1回再生)

Scene2 : タイトルループ(ループ再生: ボタン押下でシーン4へ)

Scene3 : ブランクシーン(未使用だが順番構成上必要)

Scene4 : ボタン押下後フェードアウト処理

Scene5 : ブランクシーン(未使用だが順番構成上必要)

各**Scene**は**名前の順にソート**されるのでScene名に気を付けて下さい。順番が正しければどんなScene名でもOKです。

EF-12 差し替え用サンプル

- 公式ブートスプラッシュは中身がやや複雑で理解しにくいので簡単なサンプルを用意しました。同梱されている実機用サンプルとアフターエフェクトプロジェクトを参考にしてください。
- Data¥GUI¥Titleの中身を全部破棄後、この中身をコピーすれば簡易タイトル画面で起動します。

