

2022 年 12 月 5 日

神戸電子専門学校
エンターテインメントソフト学科
半山 晃生

開発概要

作品名	リモートロボミッション
開発言語	C++
ライブラリ	DirectX11
開発環境	Microsoft Visual Studio 2022
開発人数	1 名
開発期間	4 ヶ月
使用ツール	Brender ver 2.91.2 GIMP ver 2.10.24
使用素材	効果音ラボ https://soundeffect-lab.info/ DOVA-SYNDROME https://dova-s.jp/ TurboSquid https://www.turbosquid.com/ja/
注力した点	プレイヤーを動かした時に違和感が残らないよう細かく調整するためにアニメーションの追加、切り替え、調整をスムーズに行えるよう意識し設計しました。
苦労した点	QTE 発生の際スローモーションをオブジェクトごとに別々の値を設定する処理を作成することが苦労しました。オブジェクト一つ一つにスローモーションスピードを設定することで解決しました。
今後の予定	ステージの追加 QTE お試し用エネミーの追加

使用ライブラリー一覧

Direct3D11	Windows SDK
	DirectX11 ライブラリ
DirectX Math	Windows SDK
	ベクトル、行列、レイ判定など
DirectX Tool Kit	https://github.com/microsoft/DirectXTK/
	ベクトル、行列、オーディオ
DirectX Tex	https://github.com/microsoft/DirectXTex/
	テクスチャ読み込み

学校配布ソースコード	Src/System 内
ウインドウ作成	Window/KdWindow.h
Direct3D 初期化	Direct3D/KdDirect3D.h
バッファ作成	Direct3D/KdBuffer.h
テクスチャ管理	Direct3D/KdTexture.h
3D モデル管理	Direct3D/KdModel.h
glTF 形式 3D モデル読み込み	Direct3D/KdGLTFLoader.h
板ポリゴン表示用シェーダー	Shader/EffectShader
3D モデル表示用シェーダー	Shader/StandardShader
2D 画像表示用シェーダー	Shader/SpriteShader
XAudio 管理	Audio/KdAudio.h