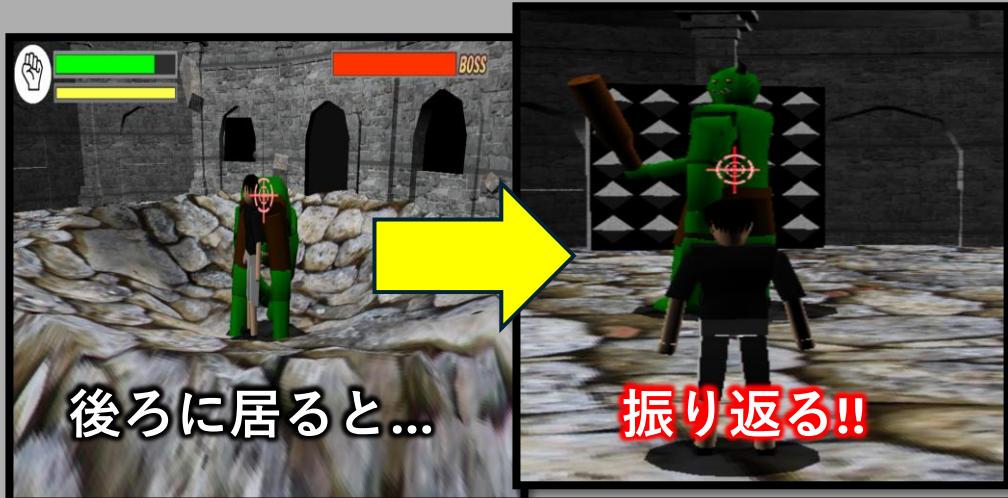


開発環境 DirectX9 C++

開発期間 6月～9月(3か月)

ジャンル
3Dアクション

こだわりのモーション!! 演出!!



振り返ることで、より生物感が増し、怖さが倍増!!!



ヒットストップやパーティクルを使った最高に気持ちいい演出!!!

txtファイルに保存!!

```

1 モーション選択 [ FREE ]
2 モーションの総数
3 フレーム
4 キーの変更
5 モデル選択 -1 親モデル選択
6 モデルの位置XYZ 0.000 0.000 0.000 モデルの向きXYZ 0.000 0.000 0.000
7 ボースのコントローラー ボースのペースト ボースの登録
8 モーションセーブ
9 モーションのセーブ
10 モーションの削除
11 モーションの登録
12 モーションの変更
13 モーションの削除
14 モーションの登録
15 モーションの変更
16 モーションの削除
17 モーションの登録
18 モーションの変更
19 モーションの削除
20 モーションの登録
21 モーションの変更
22 モーションの削除
23 モーションの登録
24 モーションの変更
25 モーションの削除
26 モーションの登録
27 モーションの変更
28 モーションの削除
29 モーションの登録
30 モーションの変更
31 モーションの削除
32 モーションの登録
33 モーションの変更

```

発生フレームの設定など

自作のツールでモーション制作



ポーズを作成!!

今回の作品では、**雰囲気作り**や**モーション**、**演出**に力を入れました。雰囲気作りでは、敵以外にも**動きのあるもの**を**増やし**、ゲームへの没入感を増やしました。また、モーションは、**かっこよさ**を重視し、さらにそれを引き立てる**エフェクト**を作ることにより、気持ちよさを演出しました。