

(0,0)

(1,0)

# PORTFOLIO

ゲーム制作学科3年：吉本 裕吾

(0,1)

(1,1)

# 目次

## ▶ 自己紹介

- 経歴
- 趣味
- スキル

## ▶ ゲーム

- チーム制作
- 個人製作

# ▶ 自己紹介

# 経歴

ふりがな  
氏名

ヨシモト ユウゴ

吉本 裕吾



1998年～ 0歳 石川県金沢市生まれ。

2005年～ 6歳 金沢市立小坂小学校 入学

2011年～ 12歳 金沢市立小坂小学校 卒業

2011年～ 12歳 金沢市立鳴和中学校 入学

2014年～ 15歳 金沢市立鳴和中学校 卒業

2014年～ 15歳 私立星稜高等学校 入学

2014年～ 18歳 私立星稜高等学校 卒業

2017年～ 18歳 HAL東京 入学

2021年～ 22歳 HAL東京卒業見込み

# 趣味

## ▶ボーカロイド・DTM

時間がある長期休みはよくDTMをしています。  
友人と共同で作る場合は主旋律を主に作成しています。



# ▶ラーメン巡り

土日など短い休日はラーメン好きの友人と  
都内のラーメン巡りをしています。

時間がある日は県外まで出かけることもあります。

※2019年度に行ったラーメン





# スキル

## ▶ ツール

### □ IDE

---



### □ ゲームエンジン

---



### □ モデリング

---



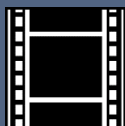
### □ 画像編集

---



### □ その他

---

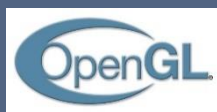


# ▶プログラミング

## □1年未満

---

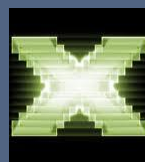
- Java
- Golang
- SQL
- HLSL



## □3年未満

---

- C#
- HTML
- JavaScript
- CSS
- DirectX9 SDK
- DirectX11 SDK



## □3年以上

---

- C++
- C
- Windows SDK





▶ ゲーム



チーム制作

# さくれっ★しすたあず

2019年 日本ゲーム大賞アマチュア部門



テーマ



## 担当ポジション

### メインプログラマー

主にゲームのシステムやグラフィックを担当しました。  
Unityによるゲーム制作が初めてだったので企画決めの段階でチュートリアルとして6本ぐらいゲームを制作して鳴らしてからスタートしました。  
これにより各自の担当箇所を明確に決めることができ、円滑な開発に成功したと思います。



## フィードバック

他キャラ操作による操作が難しい  
⇒プレイに慣れる前に飽きてしまう

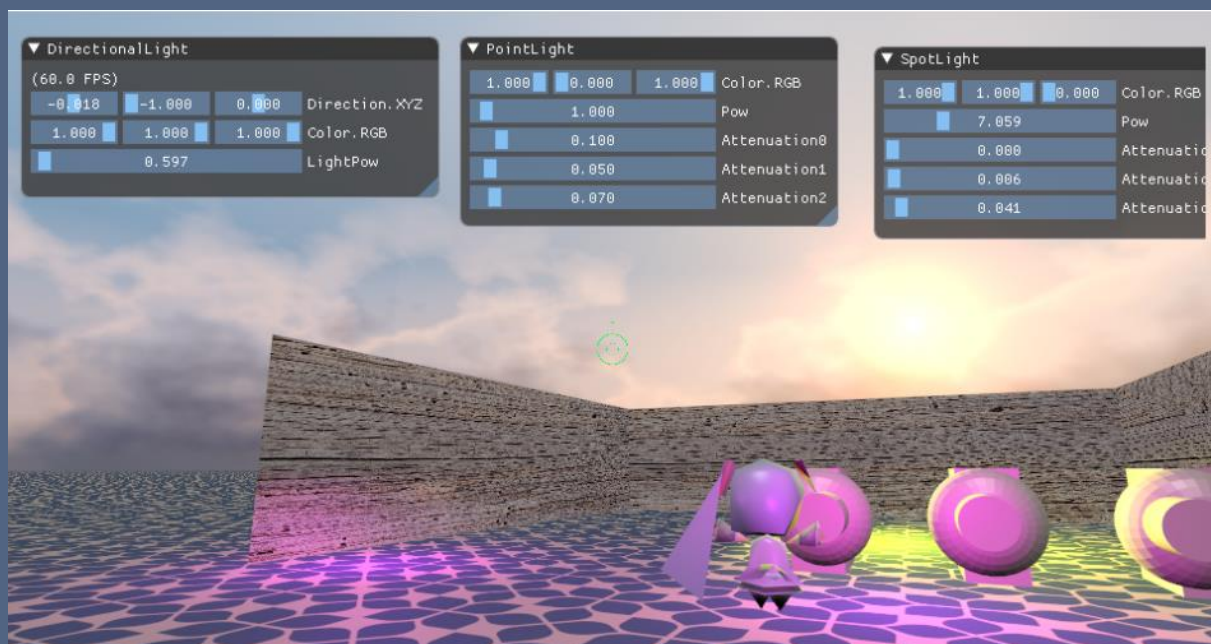


DirectX11

個人制作

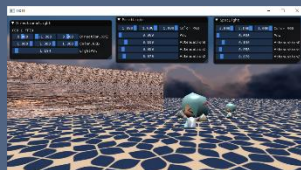
# 複数ライティング

3年次制作作品

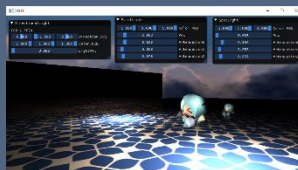


## 技法

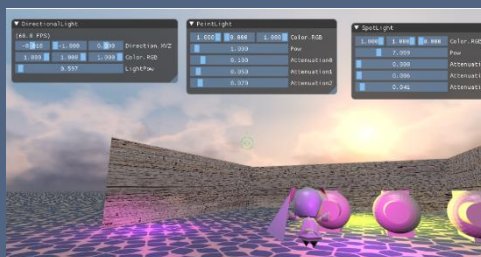
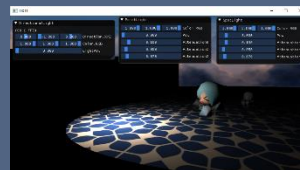
平行光



点光源



スポットライト



## 加算合成

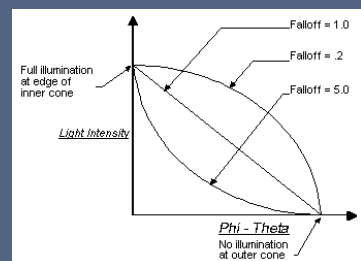
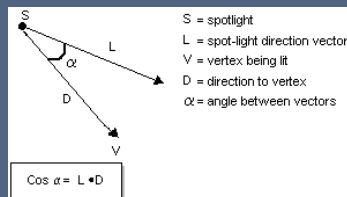
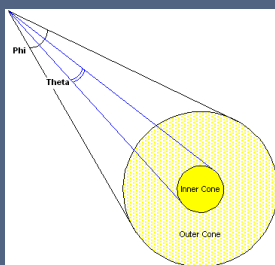
ライトの情報を格納したコンスタントバッファを配列で PixelShaderに渡し、  
配列内の要素でどのライト光源なのかを判断し最終的にすべてのライティングを  
計算(加算合成)した結果が描画されるようになっています。

## 苦勞した点

### 距離減衰(スポットライト)

ライトの向きとピクセルの頂点の内積から角度を求め Inner coneでは100%,Outer coneでは距離によって明るさが減衰するように設計しました。

#### ※MicroSoft公式参照



## 今後の目標

現在は動的環境マッピングとフレネル反射を研究中です。  
卒業目標は物理ベースシェーディング(PBR)です。



個人制作

# StarGazeR

1 年次制作作品



## テーマ

シューティングゲーム

## 初めてのゲーム制作

プログラミング未経験からスタートの初開発でしたが、この制作を通してゲームループの仕組みや仮想キーでのキー入力など基礎知識を得ることができました。

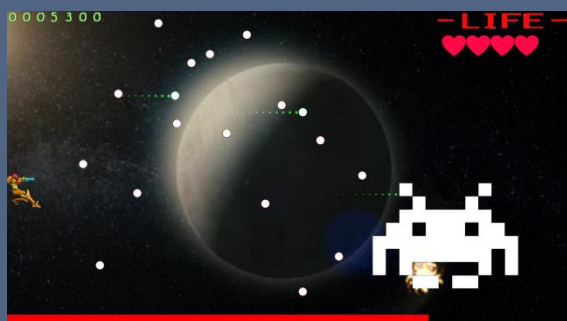
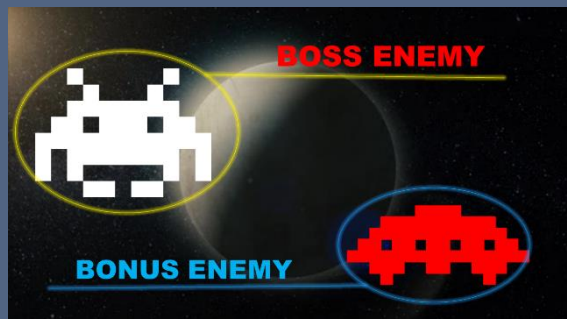




個人制作

# METROID STORY

2年次制作作品



## テーマ

シューティングゲーム

## コンセプト

緊張感のある戦いを

メトロイド×インベーダーを違和感なく  
一つのゲーム世界に落とし込むことでより  
ファンタジーな世界感を表現できたと思います。





DirectX9

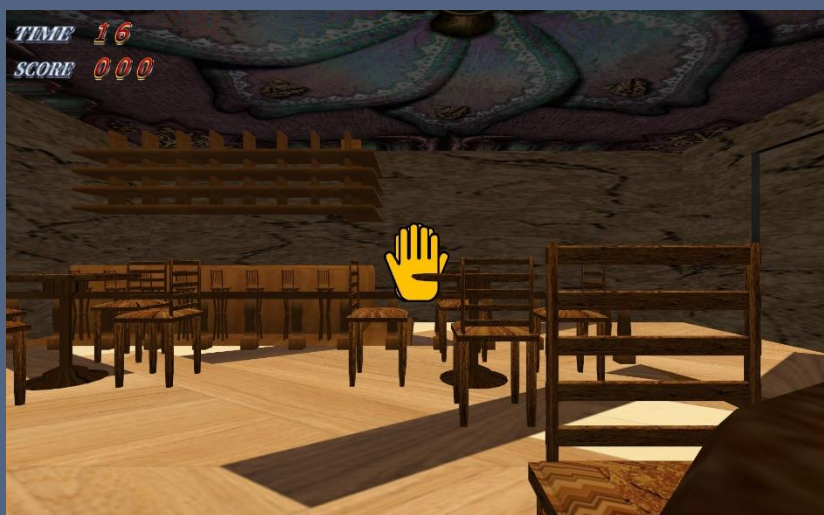


Kinect

チーム制作

# お客様困ります！

2年次HEWチーム制作



## 担当箇所

ゲームプランナー

## コンセプト

疾走感あふれる体感アクションゲーム

Kinectを用いたモーションキャプチャにより  
より臨場感がある体感型アクションです。

ご精読ありがとうございました

---

HAL東京

ゲーム制作学科3年 吉本 裕吾

ゲーム制作学科4年制3年 ゲームプログラマー志望