

last Battle

開発環境：DirectX9 作品名：Last Battle

開発言語：C++ 氏名：藤田 勇一

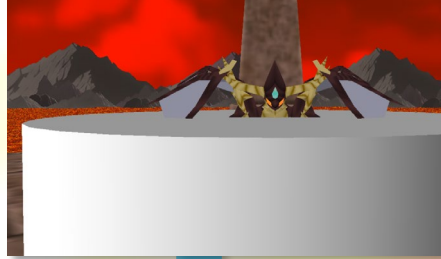
制作期間：1月中旬～2月下旬

アピールポイント1

ステンシルバッファとシェーダーを利用した
足元から徐々に消えていくテレポート演出

消す部分を円柱で覆い
ボスの形に切り抜く

ピクセル描画時テクスチャ色
が白なら描画しない



切り抜き成功は白・失敗は黒で
描画したものをテクスチャ化

アピールポイント2

クォータニオンやイーザリングを利用した
不快感のないカメラ演出



テレポート時に
カメラが回転！



等速の回転をやめ
イーザリングを利用

クォータニオンを使用して
破綻と酔いの起きないカメラ揺れを実装