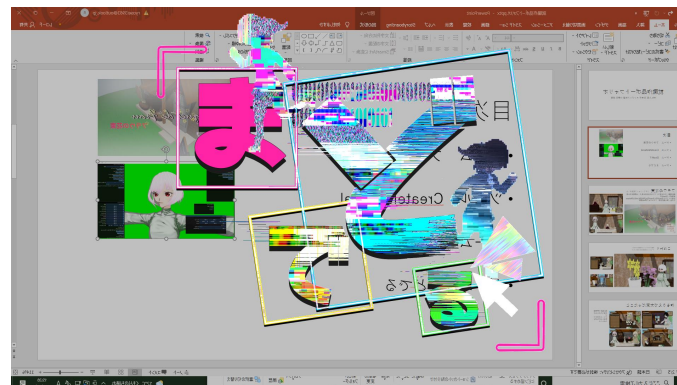


就職作品ポートフォリオ

HAL大阪 23年卒 エンジニア志望 小野田 凌晴

目次

- ゲーム 筆猫
- ゲーム フラウの花束
- ツール CreateMaterial
- ゲーム DeathT
- ゲーム まどでる



筆猫

筆祓いアクションゲーム

制作期間：約3か月

使用エンジン：Unity

担当箇所：小,中敵作成、プレイヤーの描画プログラムなど

内訳：チーム製作(15人)

プログラマー6,デザイナー2,サウンド5,プランナー2



こだわり

筆の描画がより自然になるようにこだわりました
敵の挙動がプレイヤーの意図したものになるように調整したところ



こだわりの解説



プログラムによる
筆の軌跡表現

軌跡ポリゴンによる表現の
破綻が起きないように調整

敵を吹き飛ばした際の
バウンド表現の調整

フラウの花束

フラワーショップ経営ゲーム

制作期間： 約 4 か月

使用API： DirectX12

外部ライブラリ,DirectXTK, DirectXTex,FBXSDK,ImGui,Effekseer

担当箇所： 個人製作



こだわり

自身の3Dグラフィックスの技術向上のためと
ゲームとしての完成度を求めて制作しました



こだわりの解説

被写界深度で
キャラクターを綺麗に見せる

トゥーンシェーダーで
パリッとした印象に

ソフトシャドウで
影の不自然さをなくす



UIにポストエフェクトが
かからないように調整

描画確認をかねてシェーダー
を簡単に切り替えれるように

バンプマッピングで
樽や段ボールの質感を表現

スフィアマップで軽量な
反射を再現する



PBRによる自然な
光の当たり方にする

CreateMaterial

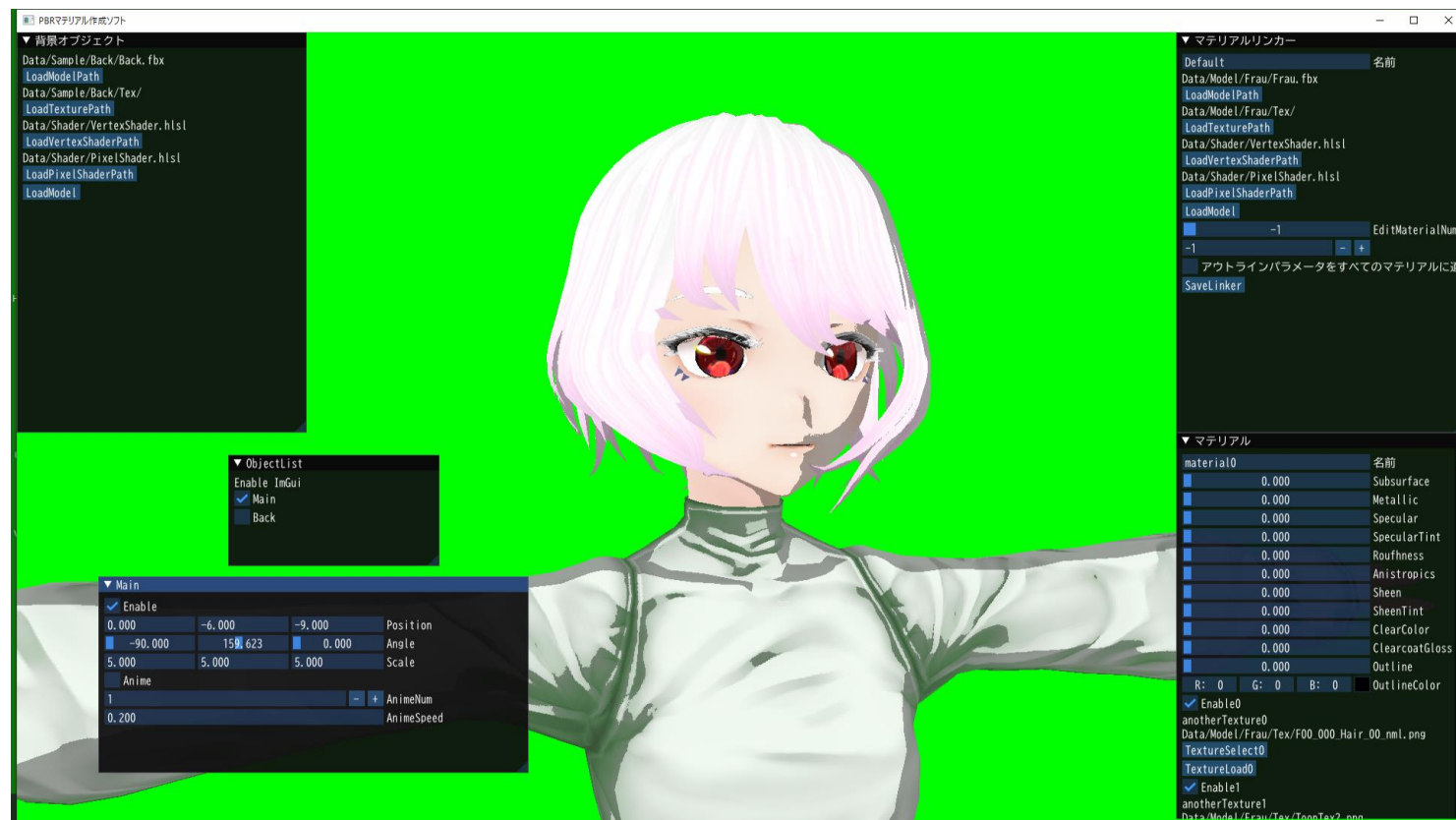
マテリアル作成ツール

制作期間：約2か月

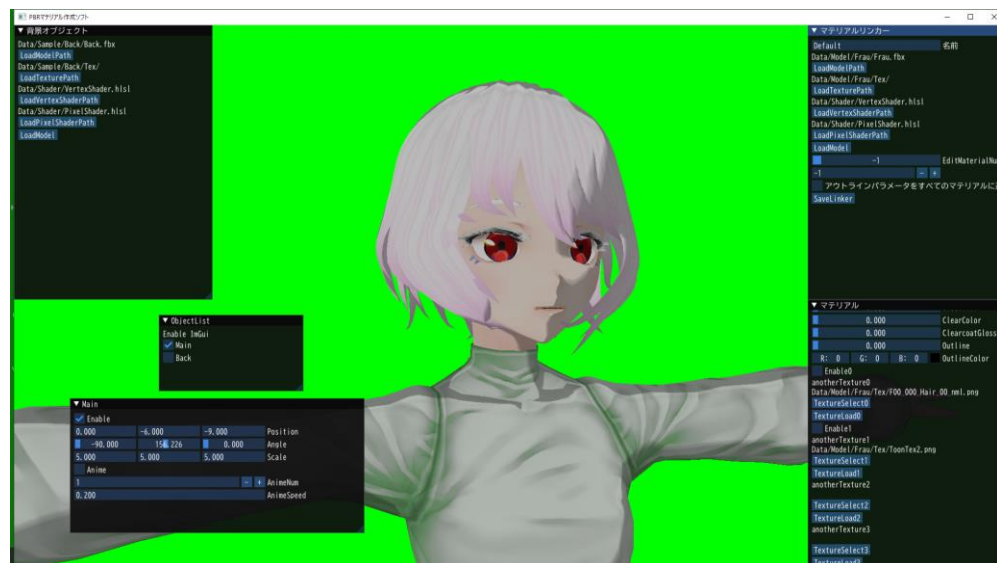
使用API：DirectX12

外部ライブラリ,DirectXTK, DirectXTex,FBXSDK,ImGui

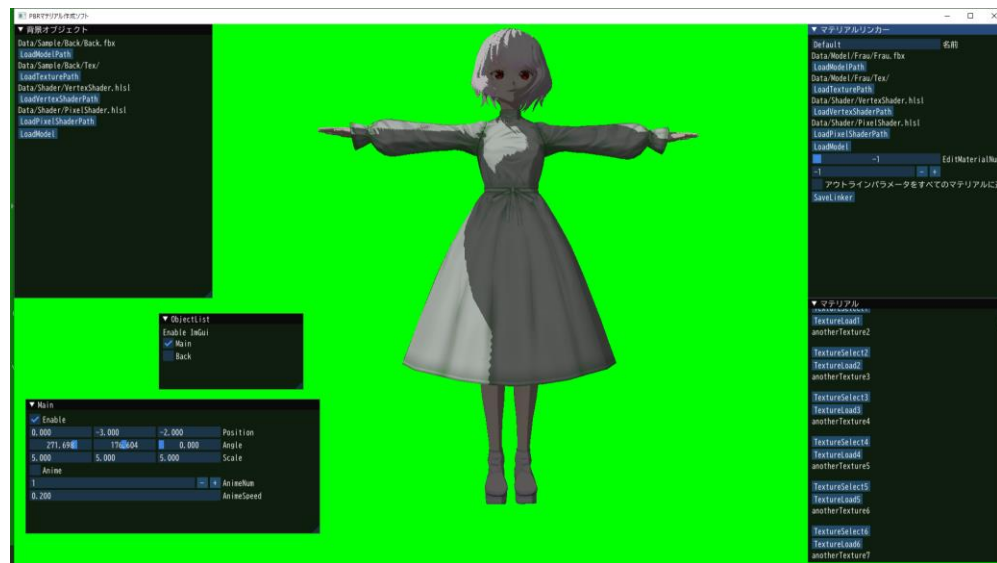
担当箇所：個人製作



マテリアル適応前

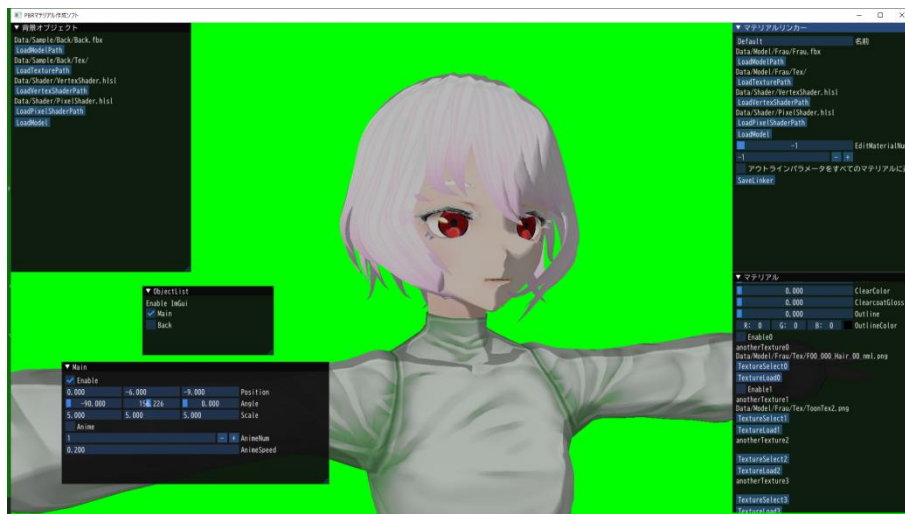


マテリアル適応後



こだわりの解説

マテリアル適応前



ありがちなPBR表現
暗い印象を与える

マテリアル適応後



トゥーンの適応で
パリッとした表現に

ノーマルマップ適応で
光の当て方を変える

瞳へのスフィアマップ適応で
輝きを与える

DeathT

さいころアクションゲーム

制作期間： 約3か月

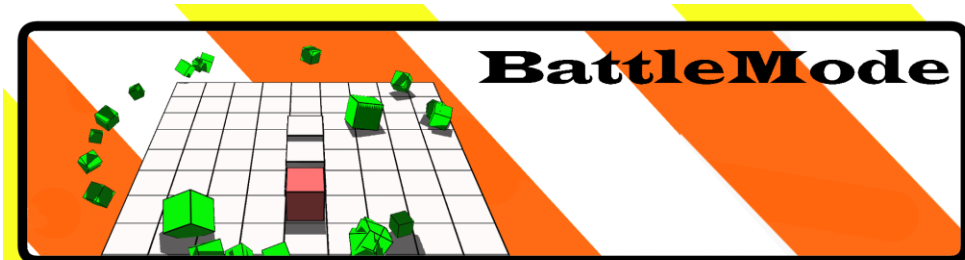
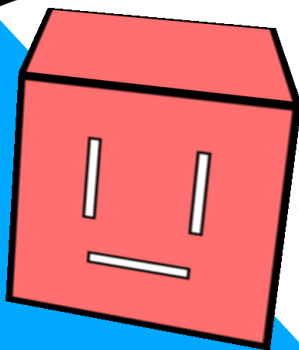
使用API： DirectX11

外部ライブラリ,DirectXTK,FBXSDK

担当箇所： 個人製作

DEATH-T

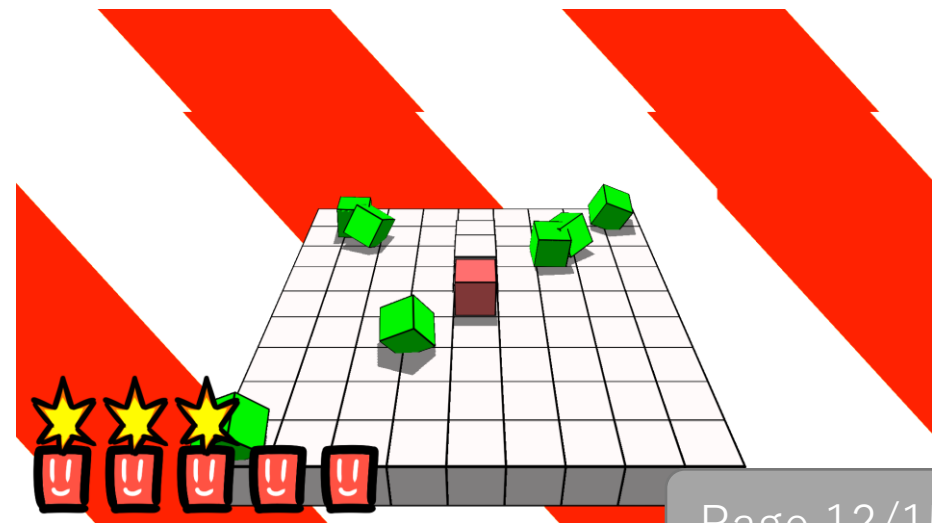
Start
Option
End



Title

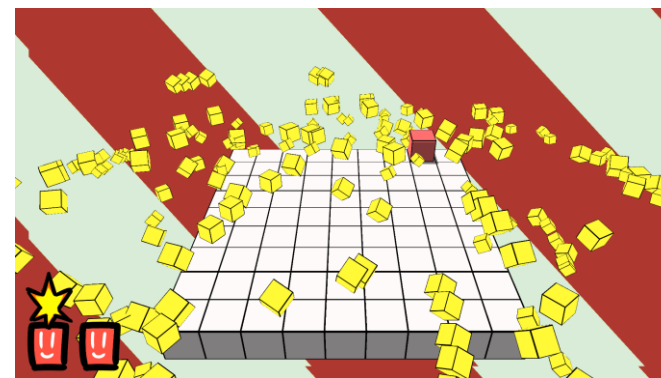
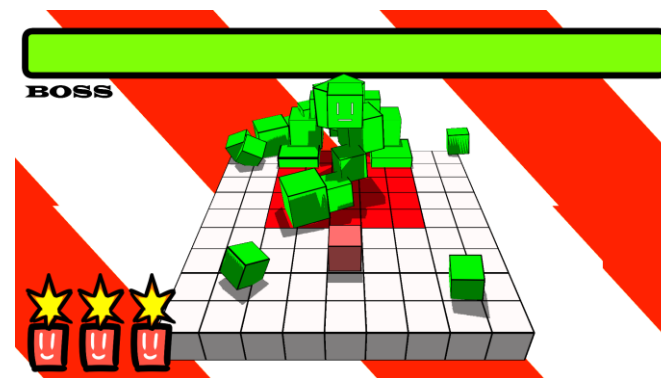
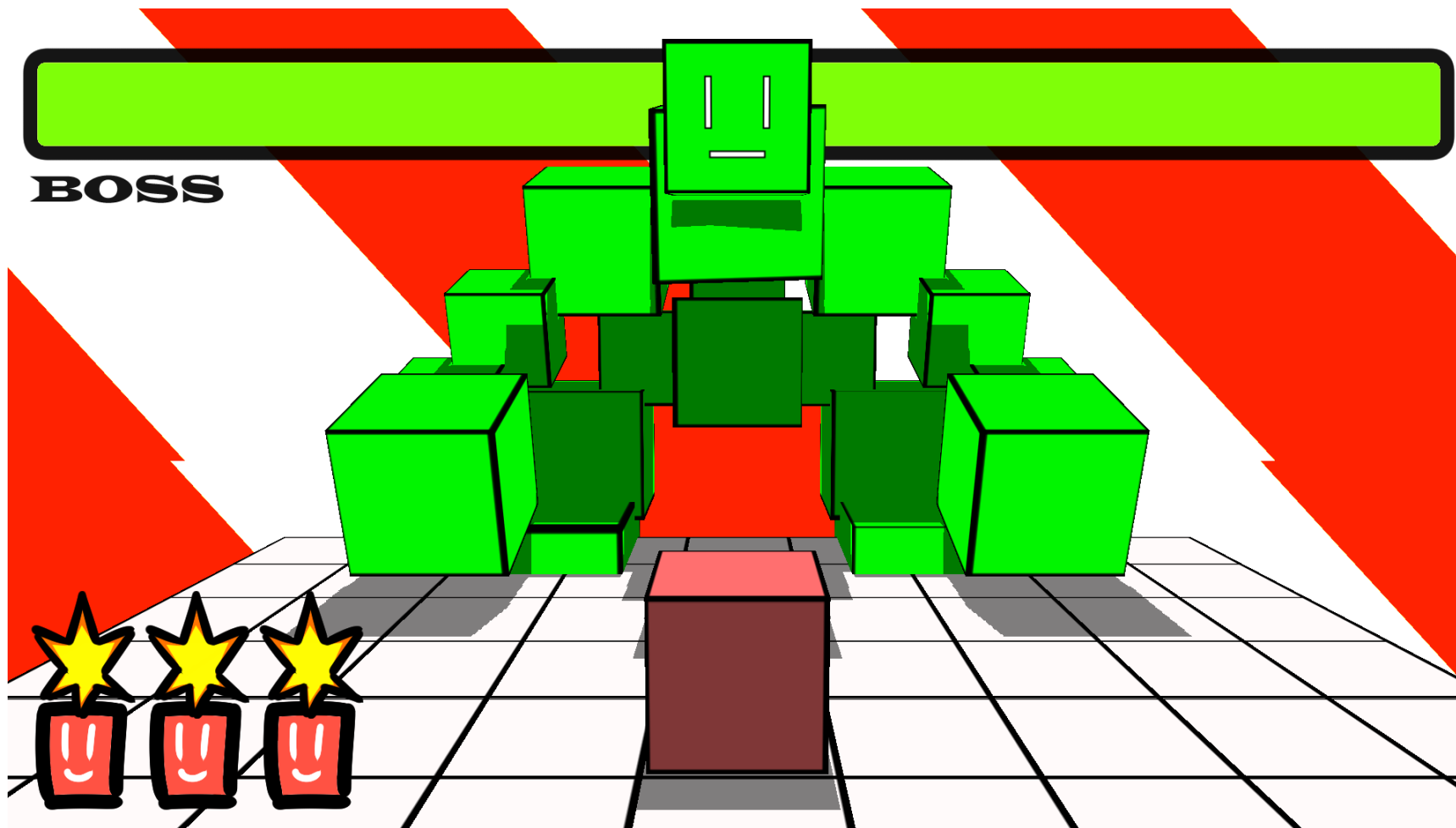
Option

CREDIT



こだわり

ゲームとしての完成度を求めて制作しました
演出による処理落ちが発生しないように調整しました



まどでる

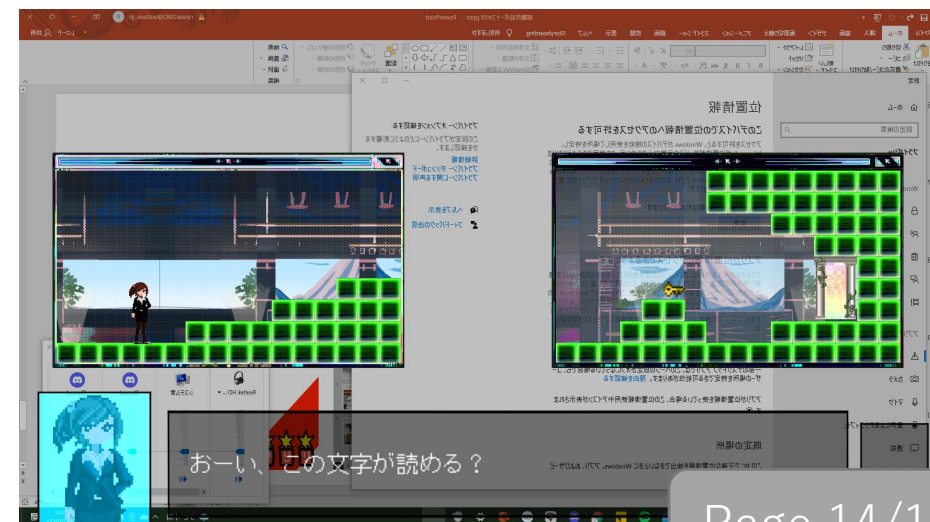
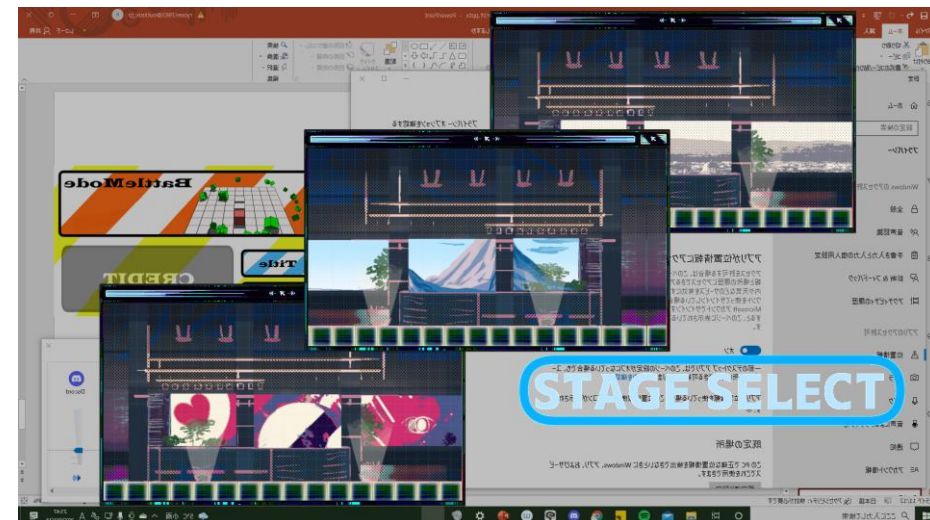
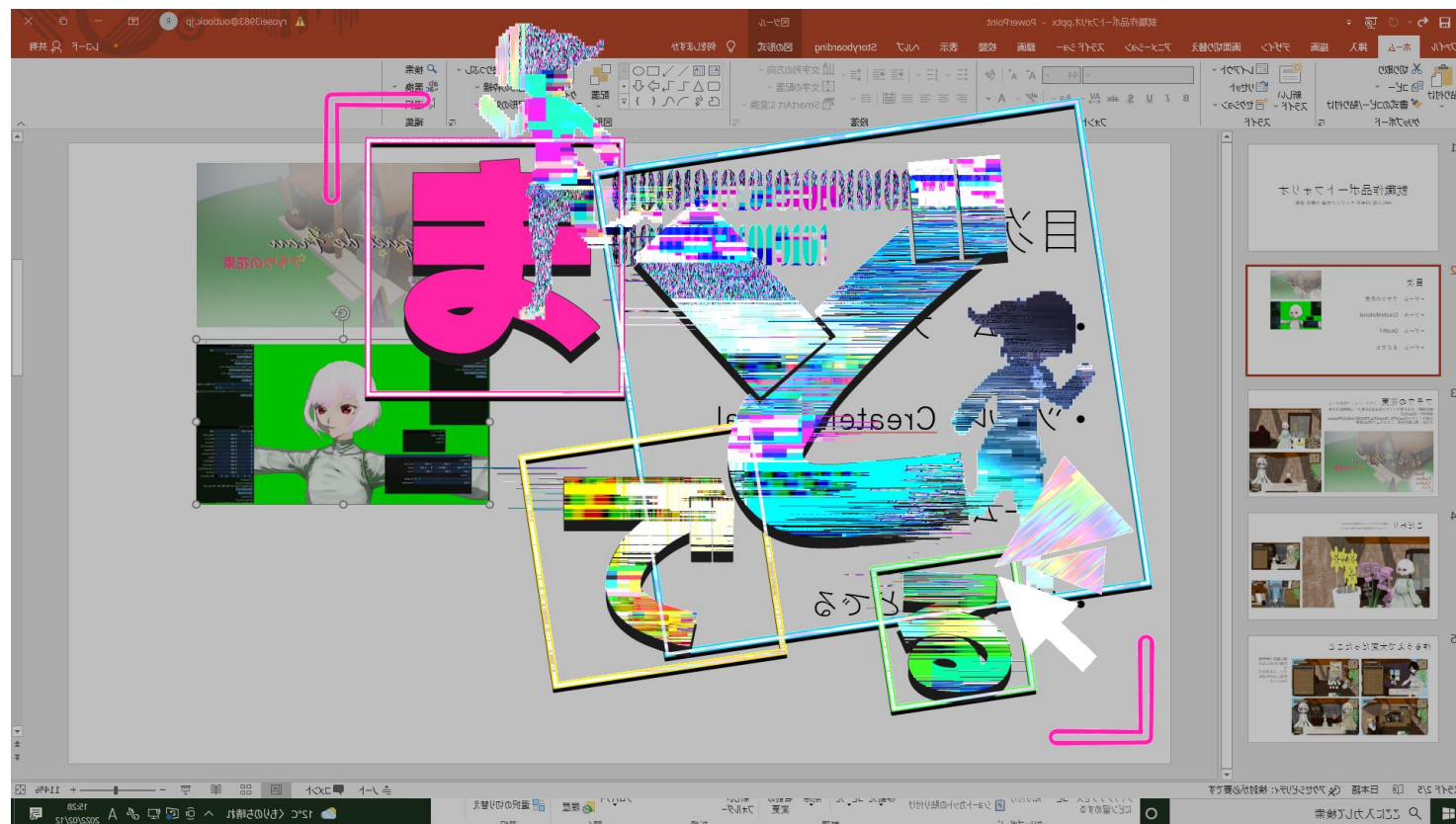
ウィンドウパズルアクション

制作期間：約2か月

使用API：DirectX11

外部ライブラリ,DirectXTK,FBXSDK

担当箇所：チーム製作(8人) リードプログラム担当
プログラマ3人 デザイナー2人 プランナー3人



こだわり

ゲーム背景をプレイヤーのデスクトップ画面にすることで企画の独創性を求めて制作しました

