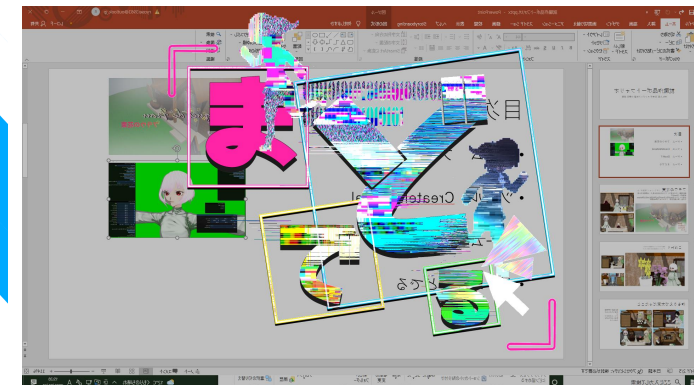


# 就職作品ポートフォリオ

HAL大阪 23年卒 エンジニア志望 小野田 凌晴

# 目次

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



# 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

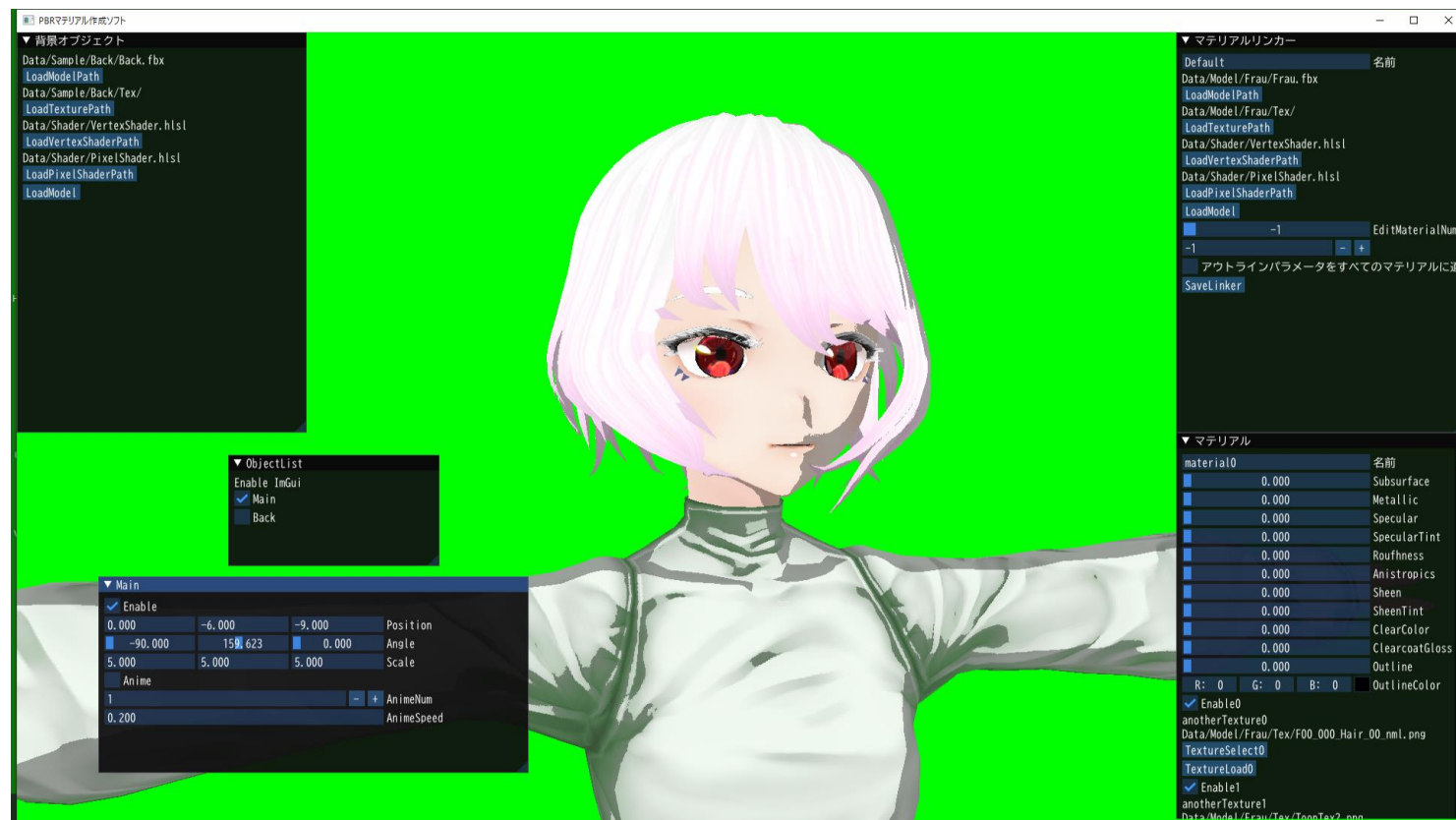
マテリアル作成ツール

制作期間：約2か月

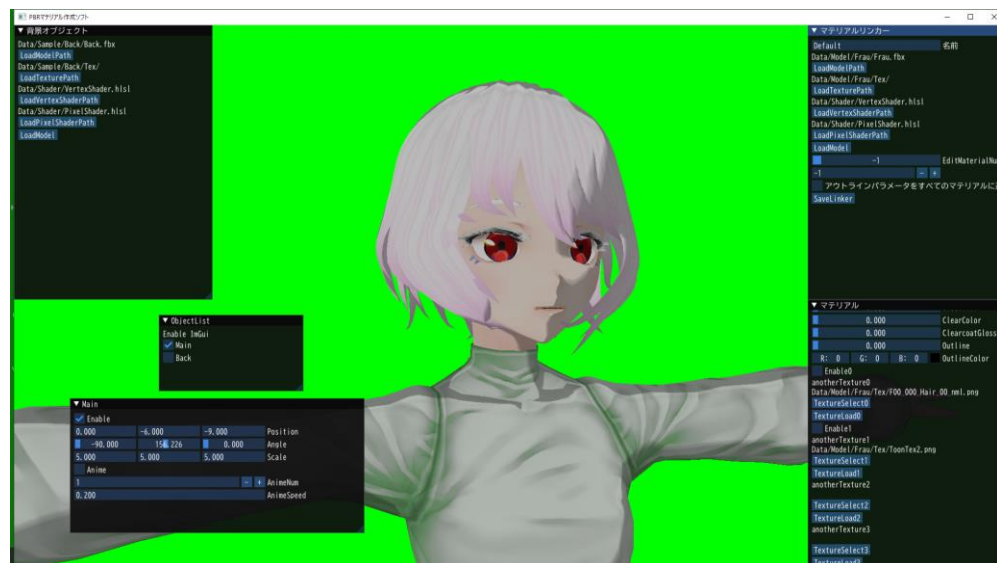
使用API：DirectX12

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

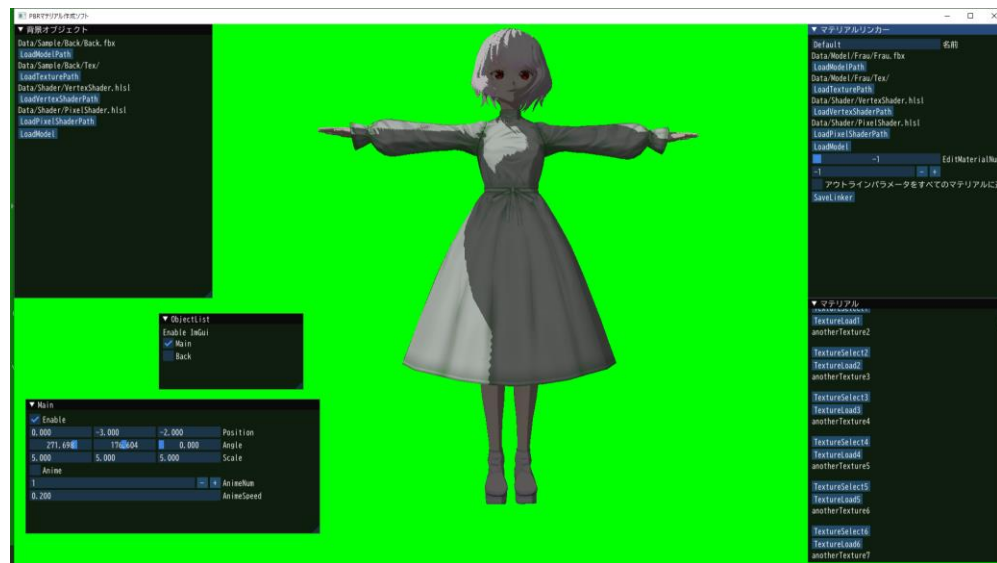
担当箇所：個人製作



## マテリアル適応前

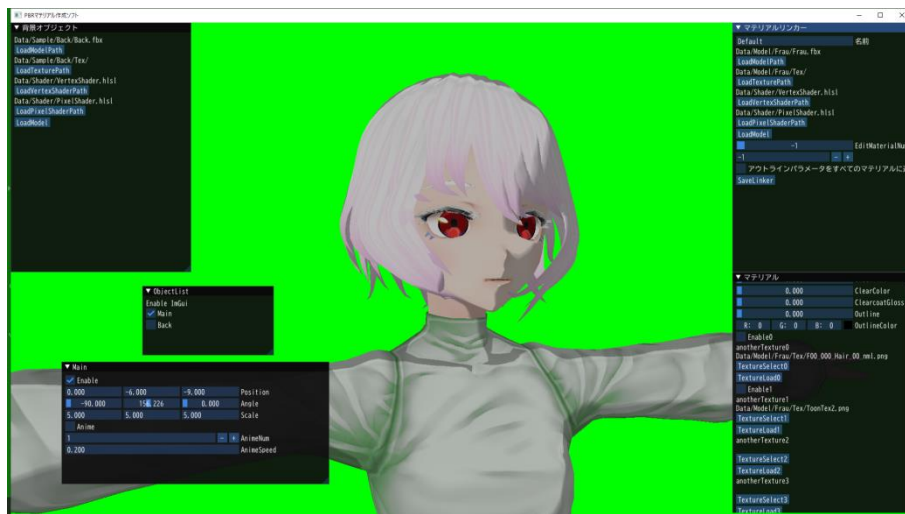


## マテリアル適応後



# 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

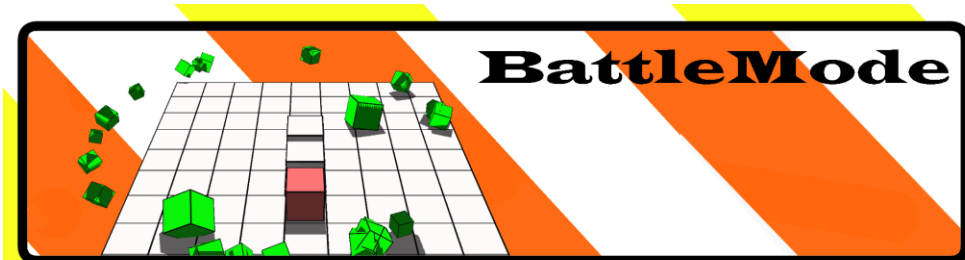
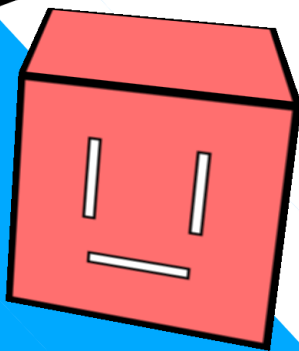
使用API： DirectX11

外部ライブラリ,DirectXTK,FBXSDK

担当箇所： 個人製作

DEATH-T

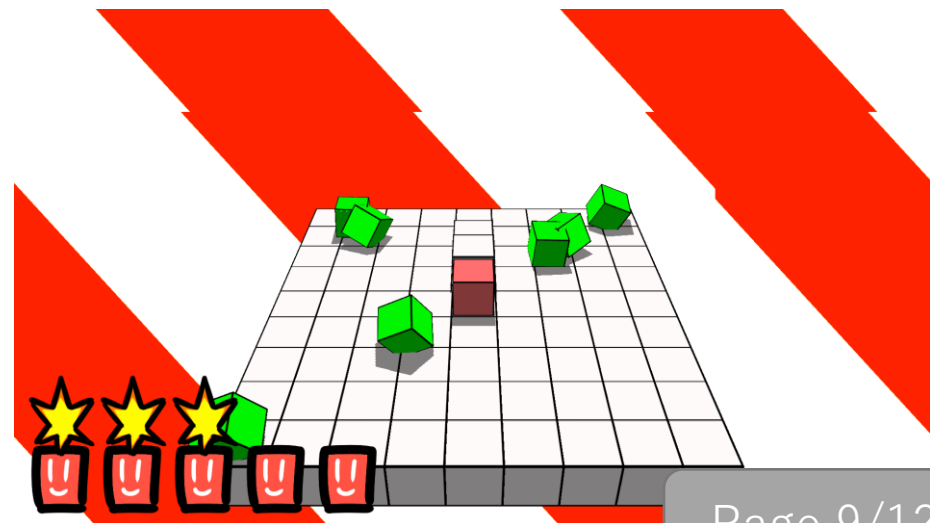
Start  
Option  
End



Title

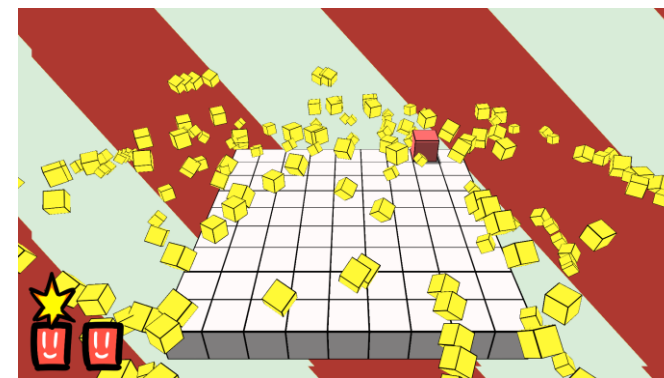
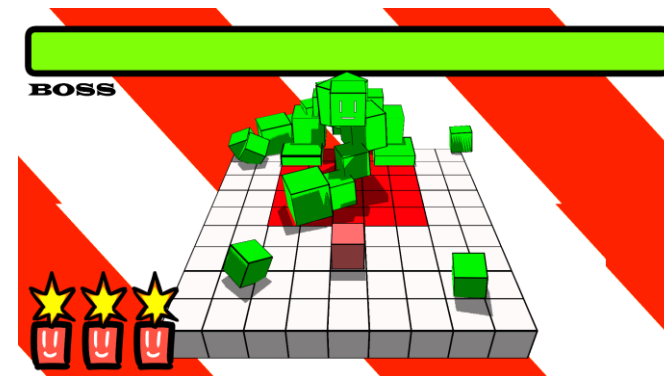
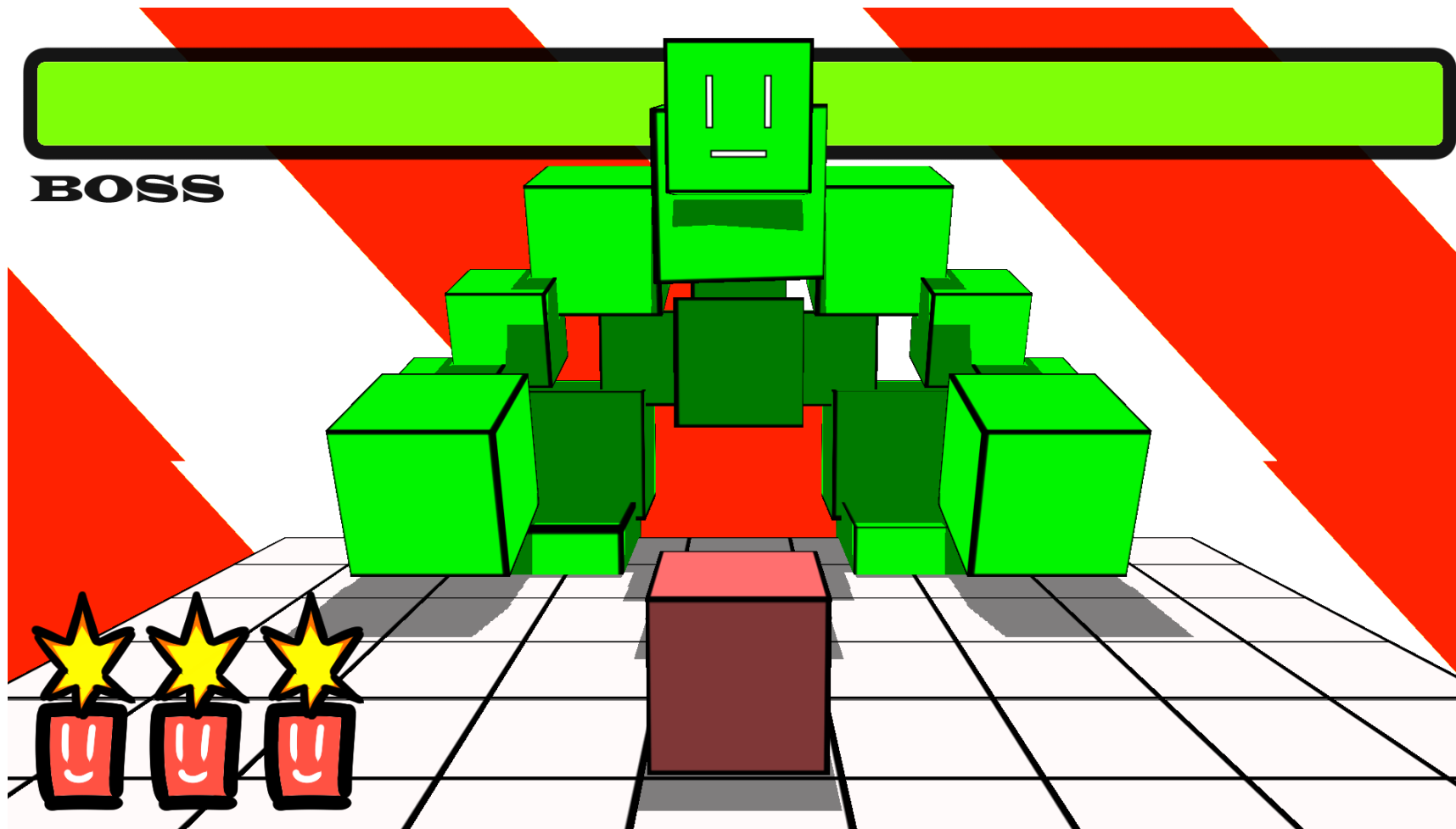
Option

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



# DeathT

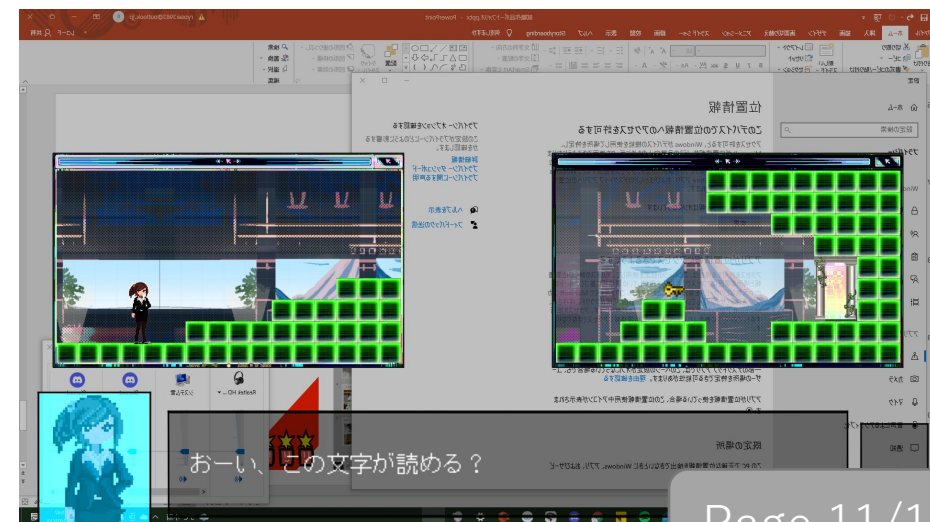
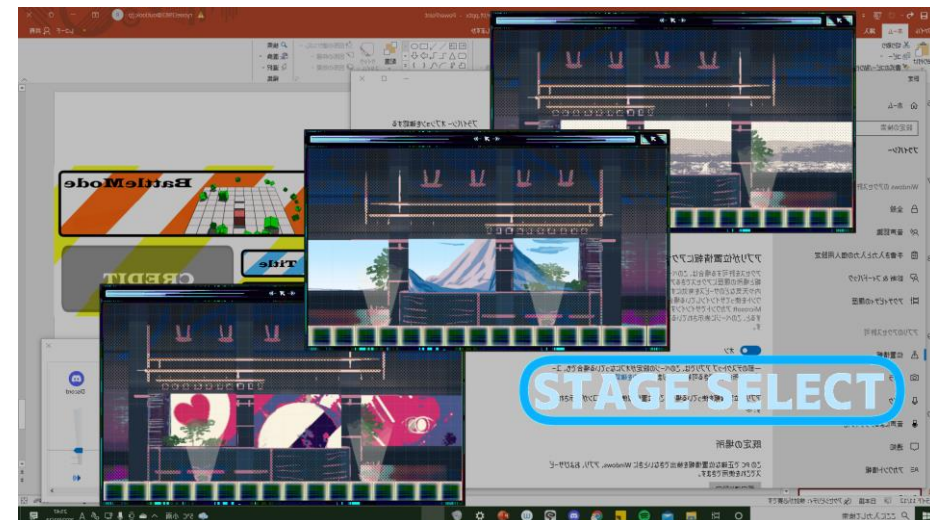
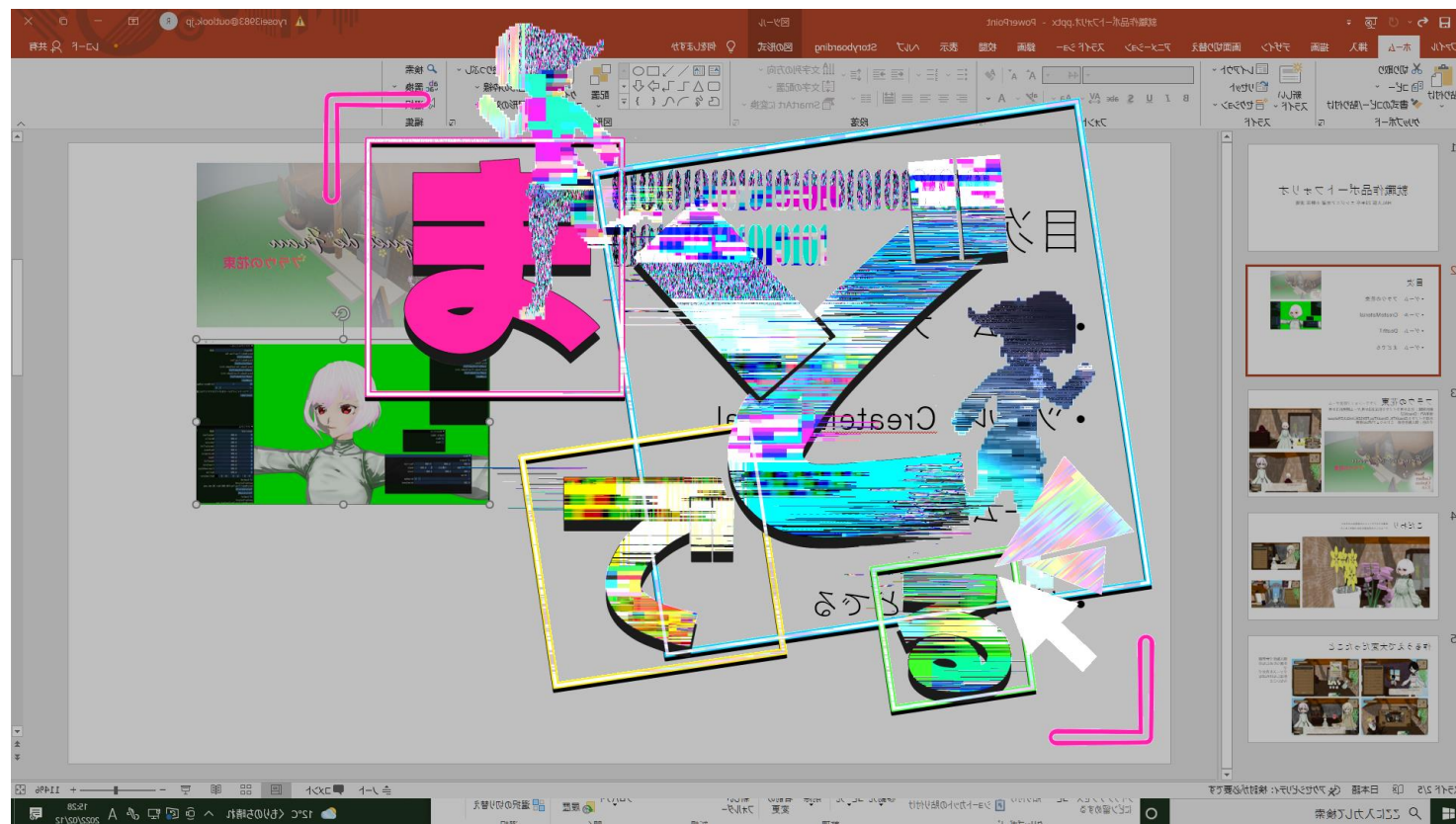
さいころアクションゲーム

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 リードプログラム担当





# 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

