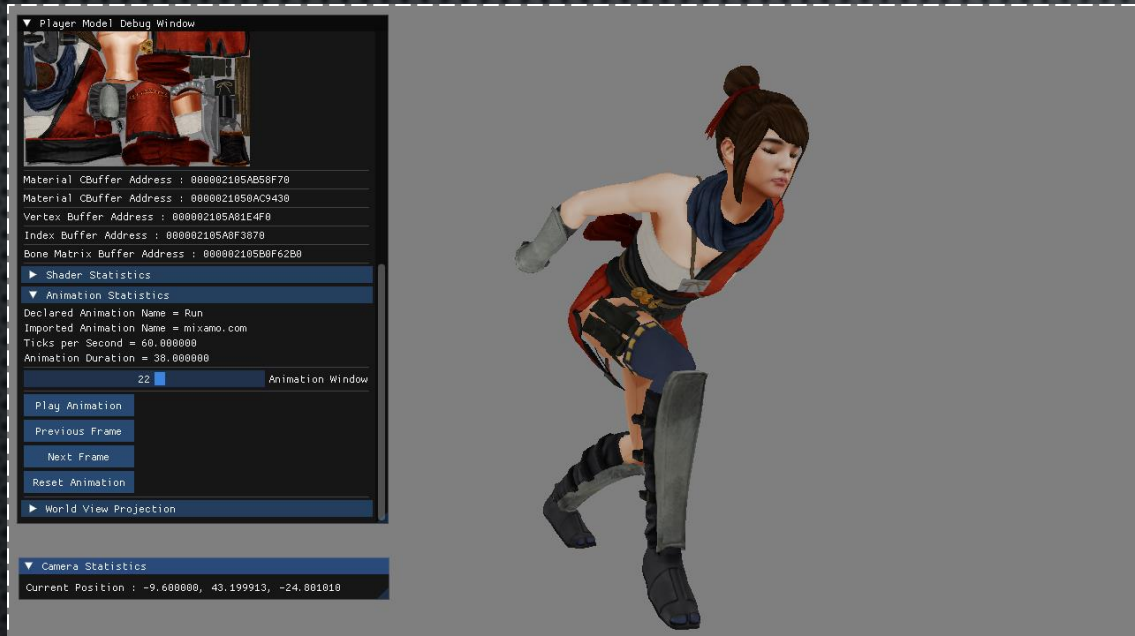


ポートフォリオ

HAL大阪 4年 エルフィン チュアンドラ
ELVIN CUANDRA



自己PR

エンジニアとしての強み

1つ目

最新技術を作品に取り入れる

新しいものにチャレンジするだけでなく、それに伴うバグのワークアラウンドにも取り組んでいます。

2つ目

デバッグしやすい環境を整う

コードの可読性を重視しつつ、積極的にコードレビューとモジュール化を行うことでより整合性を維持できます。

ANIMFRAMEWORK

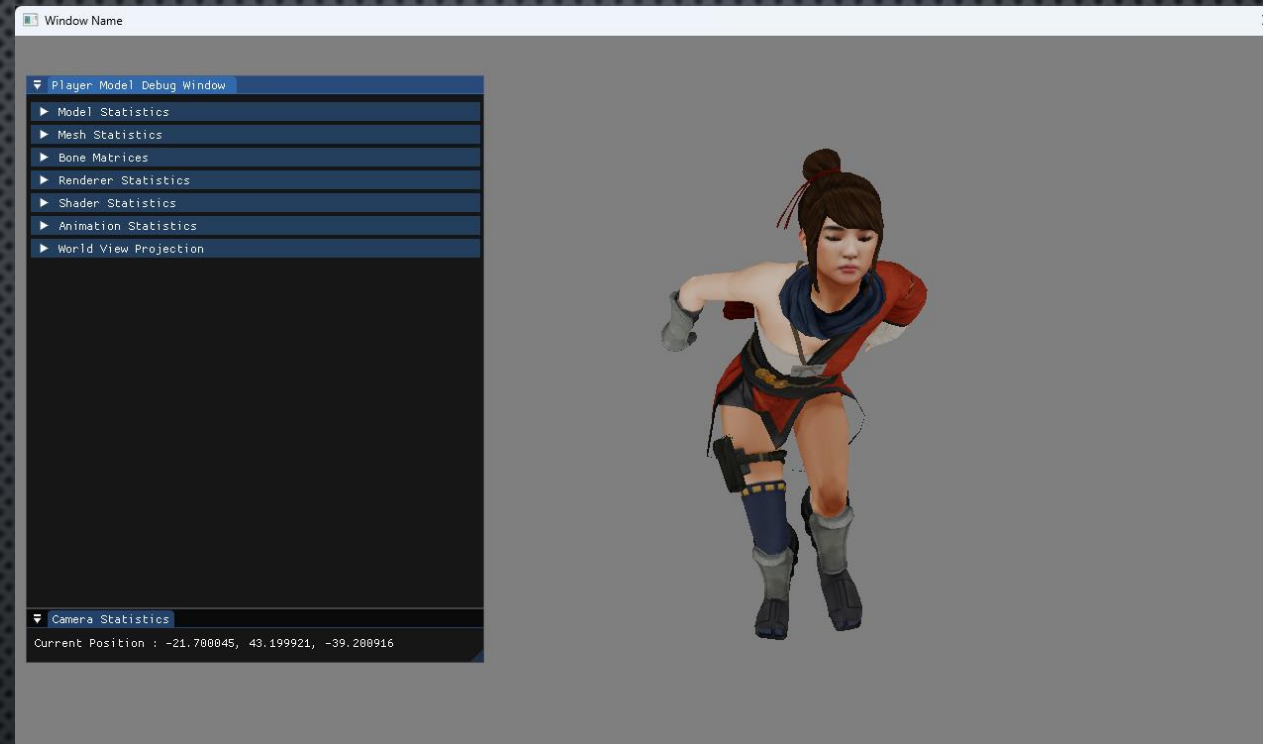
受賞 3年次 HAL EVENT WEEK 構成本賞

環境

- VisualStudio 2022
- C++17
- DirectX11

外部ライブラリ & ツール

- SimpleMath
- WICTextureLoader
- Assimp
- GitHub
- Doxygen



制作期間 : 約 1.5 月間

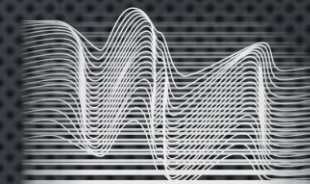
参考書

- Gregory, J. (2019). *Game Engine Architecture*. CRC Press, Taylor & Francis Group. [Game Engine Architecture \(gameenginebook.com\)](http://gameenginebook.com)
- Mukai T., Kawachi K., Miyake Y. (2020). *キャラクターアニメーションの数理とシステム*. コロナ社.
- [キャラクターアニメーションの数理とシステム - 3次元ゲームにおける身体運動生成と人工知能 - | コロナ社 \(coronasha.co.jp\)](http://coronasha.co.jp)
- Nystrom, R., & Nystrom, R. (2015). *Design patterns Für Die Spieleprogrammierung*. mitp. Game Programming Patterns

RUSH CHAIN



indie-us games賞



浪速とMaire

環境

- ・ VisualStudio 2022
- ・ UE5.0.3
- ・ C++ & BP

チーム構成

15名
プログラマー5、プランナ3、
デザイナー4、コンポザー3

担当箇所

- リードプログラマ
- ・ プレイヤー全般
 - ・ UX全般 (UI&VFXを除く)



制作期間：約4月間

作品概要

「ギリギリに迫るスリル」をコンセプトにした3Dアクションゲームです。
目標位置まで高速で移動でき、チェーンソーで敵を倒していく爽快感を感じる。