



*PORTFOLIO*

金丸豊岳

# 目次

1P:自己紹介

2~10P:メイン作品

11~17P:特に力を入れた作品

18~19P:その他制作物

# 自己紹介

かなまる とよたけ

名前:金丸 豊岳

生年月日:2002年10月7日

出身地:東京

学校名:HAL東京

趣味:Web小説、ゲーム

好きなWeb小説:嘆きの亡霊は引退したい ~最弱ハンターは英雄の夢を見る~

好きなゲーム:  
ホロウナイト



## 資格・受賞歴

資格:基本情報技術者試験

J検(システムデザインスキル・システムエンジニアスキル・プログラミングスキル、基本スキル)

CGエンジニア検定ベーシック

画像処理エンジニア検定ベーシック

受賞歴:学内コンテスト(意欲賞3回、技術力賞2回・構成力賞・独創力賞,銅賞)

## 自己PR

私は、ゲームのギミックや動きを作るのが得意です。最近はDirectXとImGuiなどを使いエンジン開発にも挑戦しています。チームで何かを作り上げるのがとても好きなのでチームでやることの多いゲーム業界にとっても向いていると思っています。

## 使える言語・エンジンライブラリなど

使用歴3年:C

使用歴2年:C++/C#/Unity/DirectX

使用歴1年未満:hsl/Unreal

## 今まで作った作品

Google Drive [https://drive.google.com/drive/folders/1KQ8cKlOr\\_oPJMm1h9qulf9bcX2X\\_pJNd?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1KQ8cKlOr_oPJMm1h9qulf9bcX2X_pJNd?usp=drive_link)

Githubアカウント Toyo1007



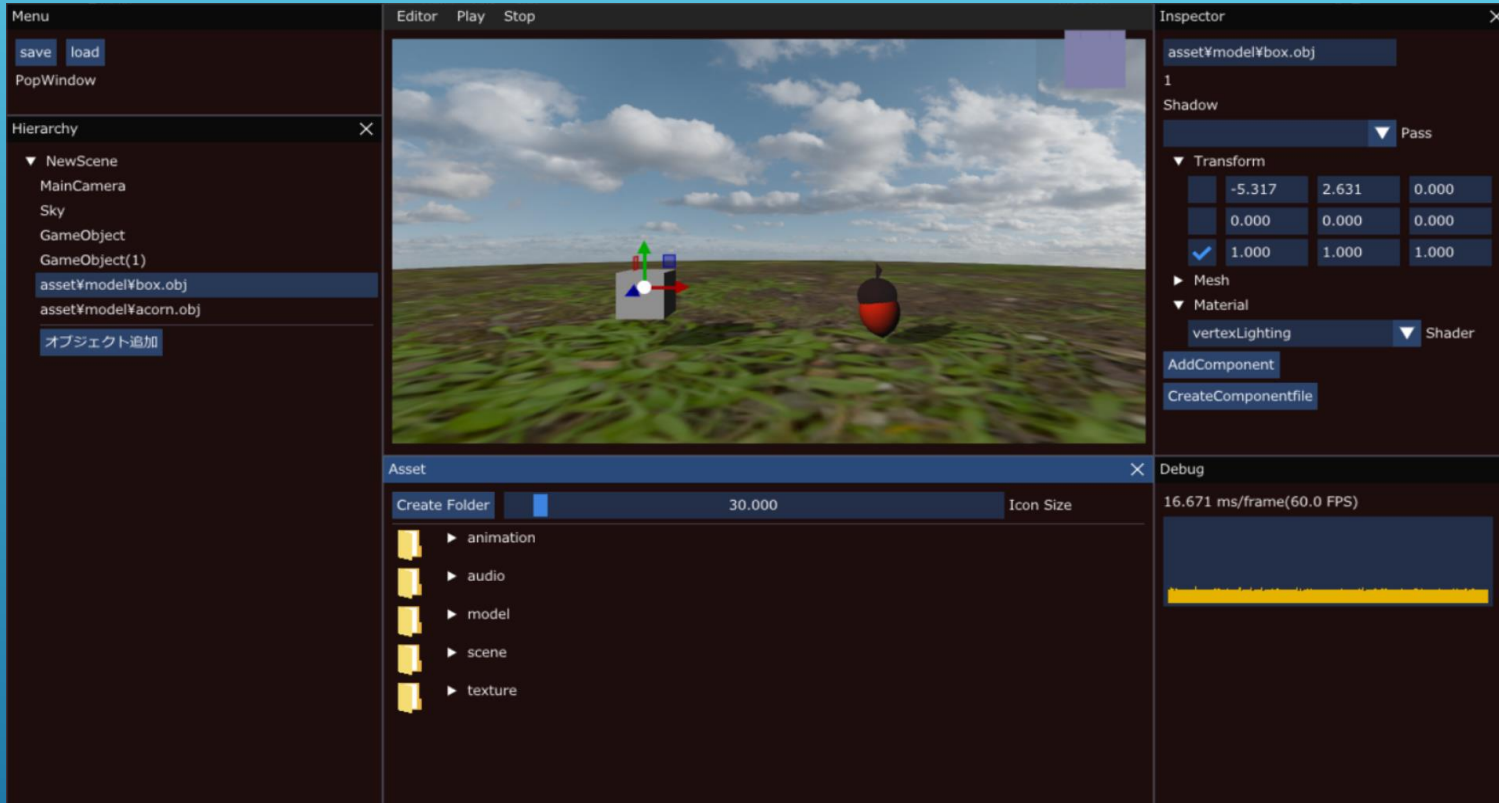
# メイン 作品

OraraEngine





# OraraEngine



制作物:ゲームエンジン  
制作人数:2人  
開発期間:4ヶ月  
使用ソフトや言語など

- Visualstudio2022
- Dear ImGui
- Cereal
- GitHub
- DirectX
- Sourcetree
- C++

※ソースコードはGitHubに入っています。  
実績：学内コンテスト銅賞

DirectXを使用し、なるべく実行画面だけでゲームを作れるようにするという目標のもと制作したエンジンです。僕が制作している部分がファイル操作関連、シーン画面、コリジョンシステム、布や波の動きなどのコンポーネント作成、レンダリング関連です。詳しい解説は後のページで行います。

## なぜ作り始めたか？

初めは三人で作っていました。作るものも決め話し合って作っていたのですが、マージがうまくいかなかったり描画がうまくいかなかったりし10月前(10月1か月間学校でインターンがある私は株式会社イルカさんに行かせていただきました。)に

# 断念...

Book1

ツール、ヘルプなどの検索 (Alt + Q)

Microsoft 365 を購入

D8

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
	タスク	担当者	ステータス	開始日	終了日										
1	input.hの充実	廣川	完了	2023/00/00	2023/00/00										
2	コリジョンクラス	佐藤	完了	2023/00/01	2023/00/01										
3	コリジョンマネージャー	佐藤	完了	2023/00/02	2023/00/02										
4	スキnemesh(モデルのアニメーション)	未定	未着手	2023/00/03	2023/00/03										
5	文書出力	未定	未着手	2023/00/04	2023/00/04										
6	デバッグ表示	廣川	進行中	2023/00/00	2023/00/05										
7	マルチスレッド対応(ロード画面作るときとか)	金丸	完了	2023/00/06	2023/00/06										
8	オブジェクトをドラッグドロップで追加	金丸	完了	2023/00/07	2023/00/07										
9	file系統込み	廣川	進行中	2023/00/08	2023/00/08										
10	描画距離設定	未定	未着手	2023/00/09	2023/00/09										
11	スライドーム	金丸	完了	2023/00/10	2023/00/10										
12	物理演算クラス(rigidbody)	未定	未着手	2023/00/11	2023/00/11										
13	timeクラス(シングルトン)	佐藤	完了	2023/00/12	2023/00/12										
14	sceneクラスの基底化と派生	金丸	完了	2023/00/13	2023/00/13										
15	シーン遷移	金丸	完了	2023/00/14	2023/00/14										
16	レンダリングテクスチャ	金丸	完了	2023/00/15	2023/00/15										
17	デバッグ機能	佐藤	完了	2023/00/16	2023/00/16										
18	サウンド関連	佐藤	完了	2023/00/17	2023/00/17										
19	デバッグでcollisionの可視化	未定	未着手	2023/00/18	2023/00/18										
20	マウスでオブジェクト選択	未定	未着手	2023/00/19	2023/00/19										
21	prjectの表示	金丸	進行中	2023/00/20	2023/00/20										
22	デバッグでcomponentのAddComponent	廣川	完了	2023/00/22	2023/00/22										
23	デバッグでGameObjectのAddGameObject	廣川	完了	2023/00/23	2023/00/23										

第二回おら会議 第二回おら会議 作業状況 旧タスク管理表 タスク管理 変更ファイル 追加ファイル 命名規則 企画 構図 Rendinging

# 制作物について

インターンがあけて...

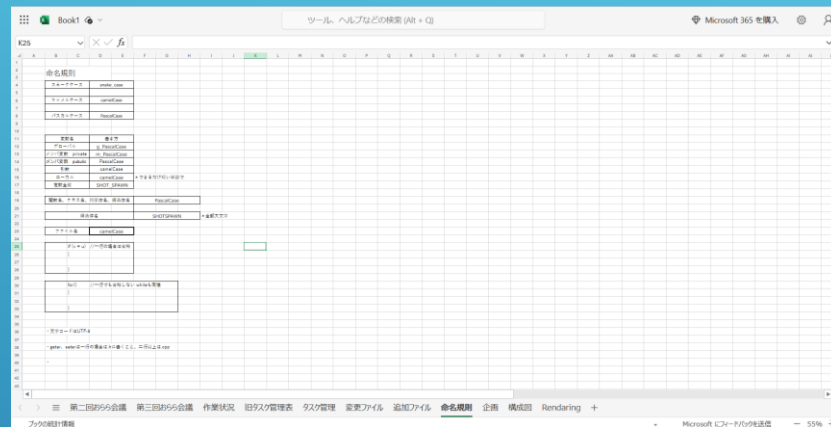
一人抜けて二人で作り直すことに！失敗を踏まえ  
変更ファイルや命名規則、タスク管理などを細かく  
管理し失敗が起こりにくいようにしました。

なぜ一人で作り直さなかったのか？

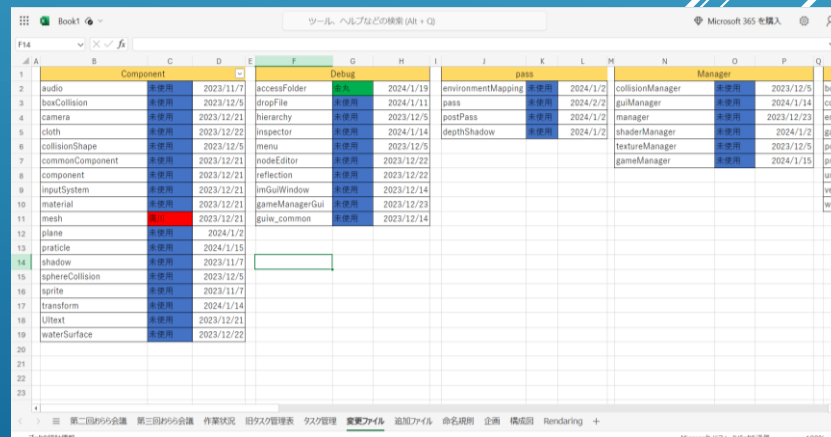
当然この疑問が出ると思います。先ず複数人で何かを作る  
上げるのが好きというのがありますがそれでも就活作品だ  
から一人で作ればいいという声はあると思います。ですが、  
自分自身チーム制作が多いゲーム業界に入るのにただでさ  
え苦手なタスク管理などの失敗をそのままにしたくなかつ  
たのとGitHubなどのチーム制作で必須のツールをほとんど  
使ったことがなく使うのに慣れたいという理由で複数人で  
制作することにしました。



タスク	担当者	開始日	終了日
Assetフォルダの実装	完了	2023/11/2	2023/11/9
リソース管理	完了	2023/11/9	2023/11/30
道の動き	完了	2023/12/1	2023/12/5
水面シェーダー	完了	2023/12/5	2023/12/8
ボストエフェクト	完了	2023/12/8	2023/12/8
木の動き	完了	2023/12/7	2023/12/13
環境マッピング	完了	2023/12/14	2023/12/15
レンダリングパスを使いやすくする	完了	2023/12/16	2023/12/19
ImGuiの実装	完了	2023/11/2	2023/11/5
セーブ/ロード機能の実装	完了	2023/11/7	2023/11/24
Transformコンポーネント化	完了	2023/11/27	2023/11/27
MeshGui対応	完了	2023/11/27	2023/12/1
パーティクルシステム	完了	2023/12/11	2023/12/14
MeshGui対応	完了	2023/11/14	2023/11/15
手動セーブ(色々変えたため)	完了	2023/12/21	2023/12/22
コンポーネント間の情報のやり取り	完了	2023/12/22	2023/12/15
パーティクルアップリケイタル適す	完了	2023/12/16	2023/12/16
ノードエディター	完了	2023/12/17	2023/12/17
2DMeshコンポーネント作成	完了	2023/12/18	2023/12/18
2DMeshGui対応	完了	2023/12/19	2023/12/19
シーンごとにレンダリングパスの設定	完了	2023/12/23	2023/12/25
...	...	...	...

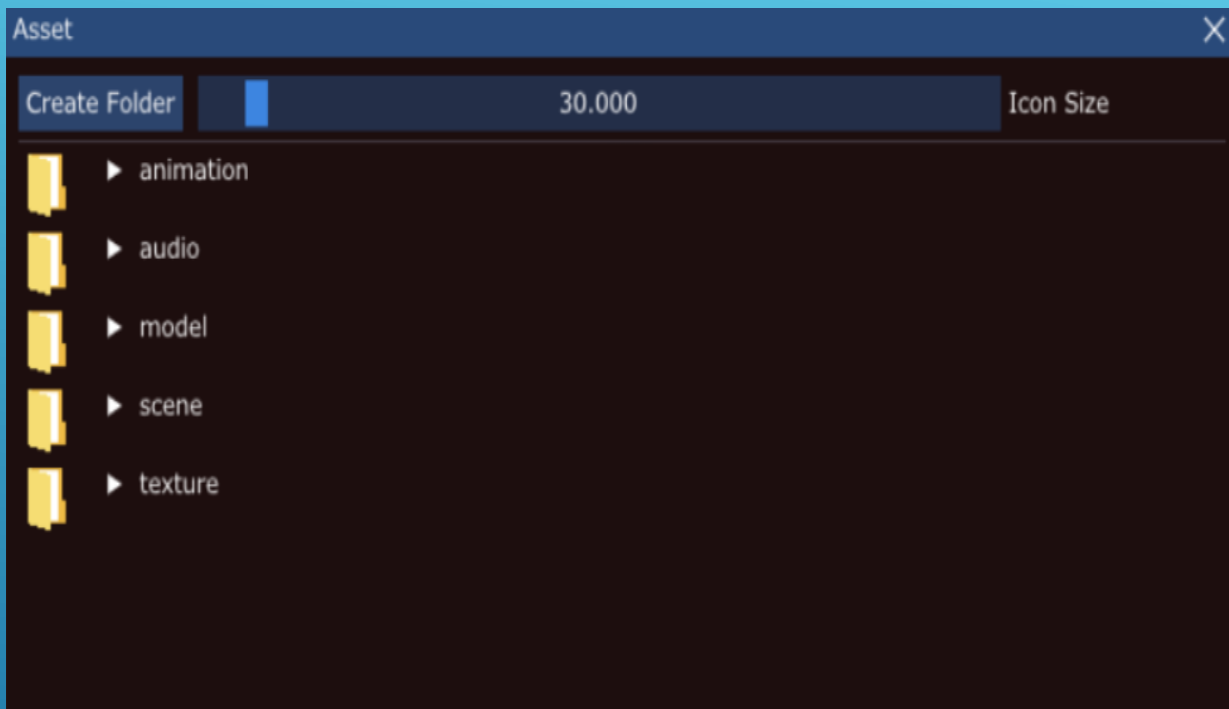


タスク名	担当者	開始日	終了日
命名規則	完了	2023/11/2	2023/11/5
変更ファイル	完了	2023/11/7	2023/11/24
タスク管理	完了	2023/11/27	2023/11/27
命名規則	完了	2023/11/27	2023/12/1
タスク管理	完了	2023/12/11	2023/12/14
命名規則	完了	2023/11/14	2023/11/15
手動セーブ(色々変えたため)	完了	2023/12/21	2023/12/22
コンポーネント間の情報のやり取り	完了	2023/12/22	2023/12/15
パーティクルアップリケイタル適す	完了	2023/12/16	2023/12/16
ノードエディター	完了	2023/12/17	2023/12/17
2DMeshコンポーネント作成	完了	2023/12/18	2023/12/18
2DMeshGui対応	完了	2023/12/19	2023/12/19
シーンごとにレンダリングパスの設定	完了	2023/12/23	2023/12/25
...	...	...	...

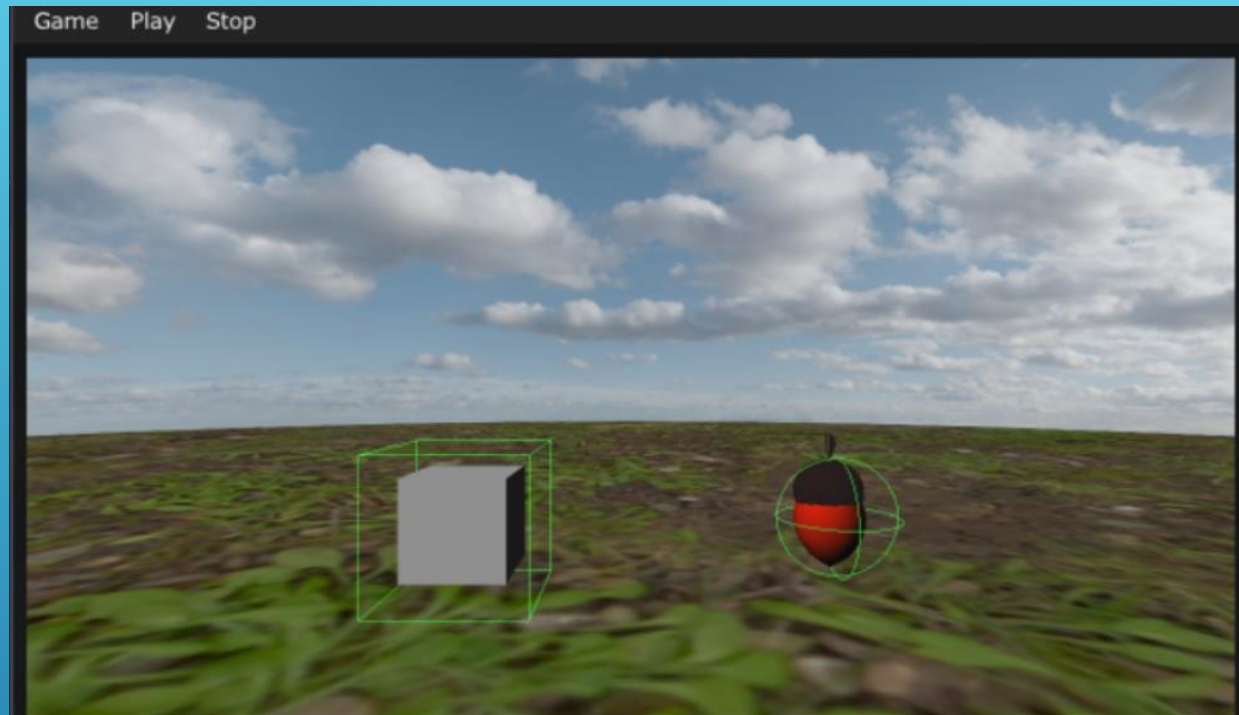


タスク名	担当者	開始日	終了日
命名規則	完了	2023/11/2	2023/11/5
変更ファイル	完了	2023/11/7	2023/11/24
タスク管理	完了	2023/11/27	2023/11/27
命名規則	完了	2023/11/27	2023/12/1
タスク管理	完了	2023/12/11	2023/12/14
命名規則	完了	2023/11/14	2023/11/15
手動セーブ(色々変えたため)	完了	2023/12/21	2023/12/22
コンポーネント間の情報のやり取り	完了	2023/12/22	2023/12/15
パーティクルアップリケイタル適す	完了	2023/12/16	2023/12/16
ノードエディター	完了	2023/12/17	2023/12/17
2DMeshコンポーネント作成	完了	2023/12/18	2023/12/18
2DMeshGui対応	完了	2023/12/19	2023/12/19
シーンごとにレンダリングパスの設定	完了	2023/12/23	2023/12/25
...	...	...	...

# 自分で作成した部分



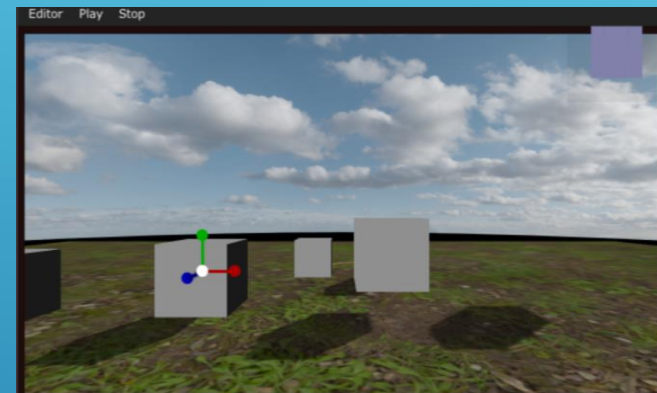
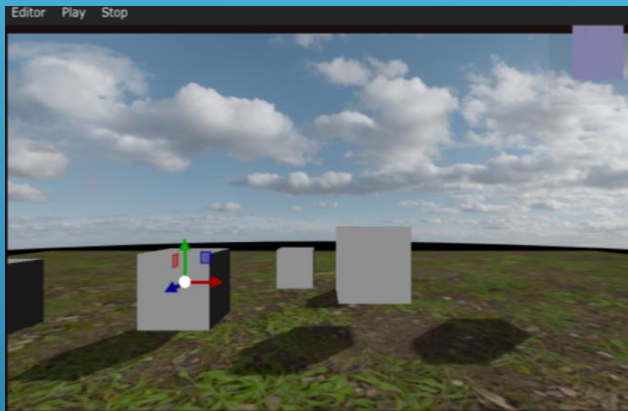
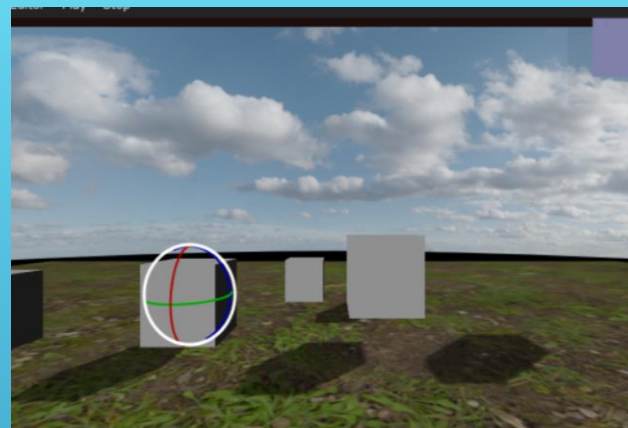
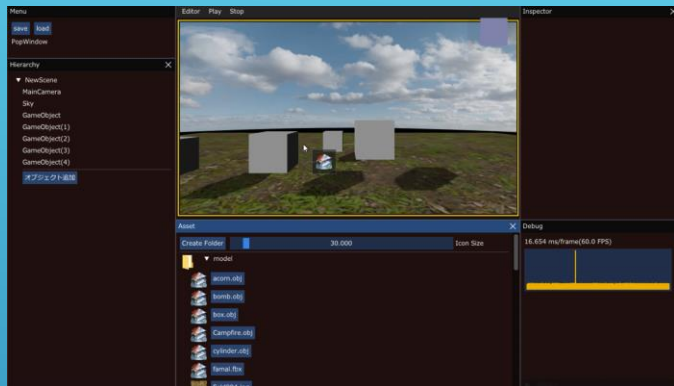
UnityのAssetフォルダをイメージして作りました。テクスチャや音楽ファイルなどが入っているフォルダを自動で読み込んでくれます。フォルダ作成削除や実行画面にドラック&ドロップで外部のファイルを入れるなどUnityのアセットフォルダにできることをできるようにしました。



Unityのコリジョンをイメージしました。形状はboxとsphereの二種類で、UnityのようにEnter、Stay、Exitの状態を取ることができます。

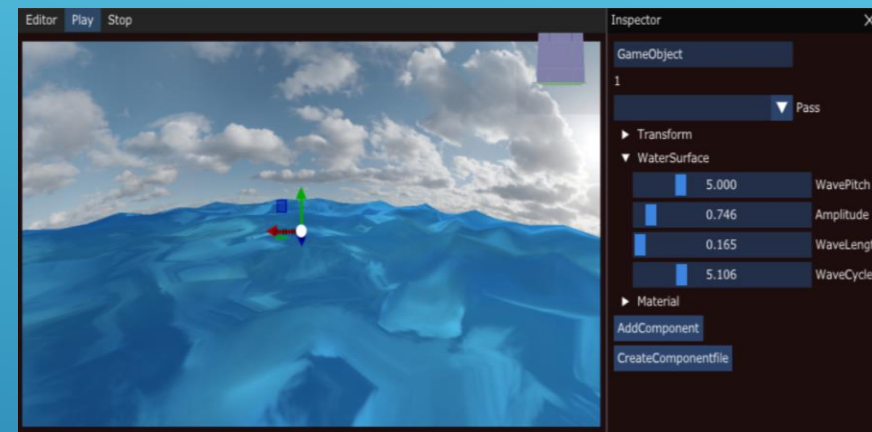
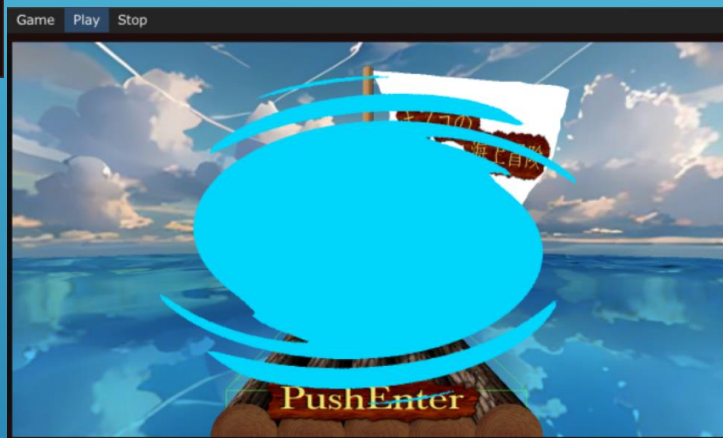
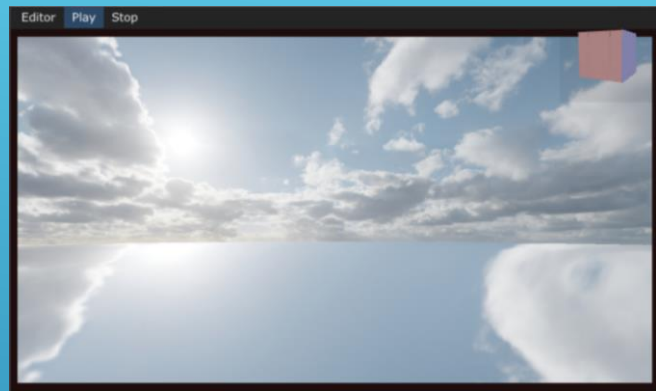


# 自分で作成した部分



Unityのシーン画面のようなものを制作しました。カメラの移動や視点変更はもちろん、先ほど紹介したAssetフォルダからドラック&ドロップでモデルなどを画面に出せます。また、マウスで移動、回転、スケールを自由に変更できます。

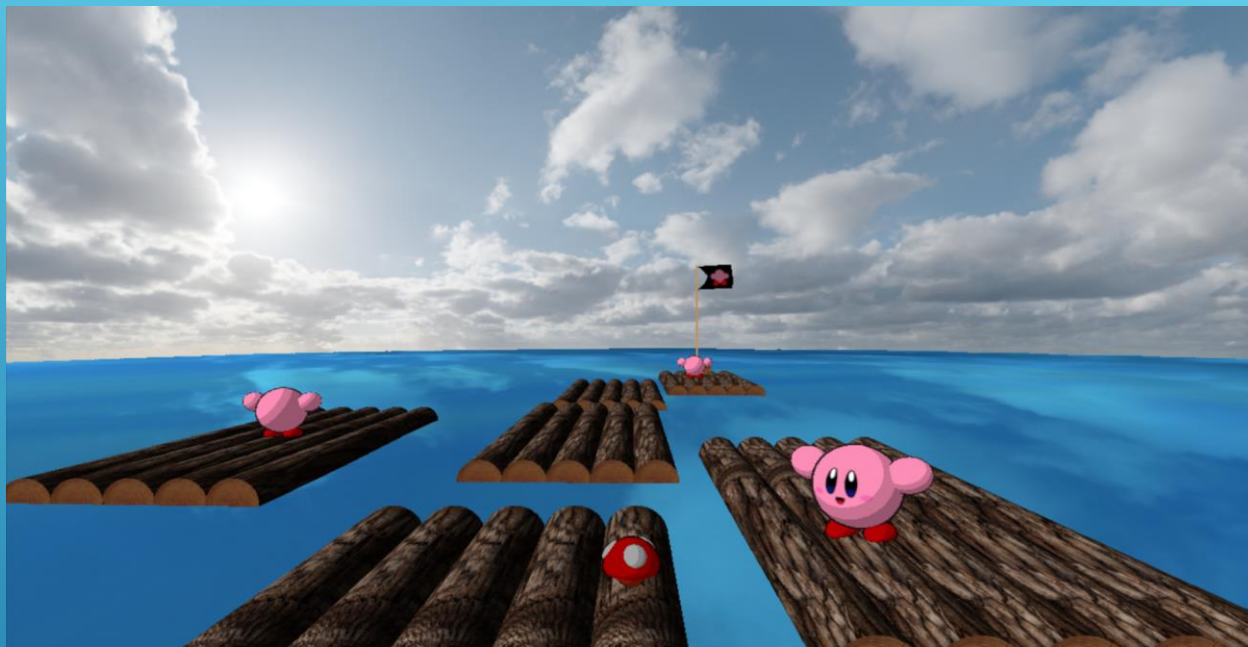
# 自分で作成した部分



環境マップや影の設定やtoonやポストエフェクトでワイプなどをかけたりできます。レンダリングパスを生成しやすくするなどコードの工夫もしました。

波や布のコンポーネントなど多数のコンポーネント作成、コンポーネント事に数値がいじれる用なものもあります。(例えば布だと風のオンオフや風の強さなど)

# 自作エンジンで作ったゲーム



## キノコの海上冒険

制作形態:チーム制作

開発期間:約2週間

使用エンジンOraraEngine

操作デバイス:キーボード

自作ゲームエンジンでゲームを作れると証明するために制作しました。敵をイカダから落したりよけたりしながら当たらないようにゴールを目指すゲームです。自分たちでエンジンに実装した機能になるべく使えるようなものを作り、環境マップと波を合わせた海やゴールで布の挙動を使い旗を置いたり、ポストエフェクトを使いシーン遷移にワイプ処理をつかったりしました。特に私はゴールの旗のディゾルブ演出とタイトルにこだわりました。





特に力を入れた作品





# ティルトワールド

制作形態:チーム制作

開発期間:約4ヶ月

使用エンジン:Unity

操作デバイス:コントローラー

賞など:日本ゲーム大賞に応募  
1次審査のみ通過。

日本ゲーム大賞応募のために制作しました。テーマはこだわりでした。ステージを回転させて雪玉を転がし溶けてなくならないようゴールを目指す作品です。ギミックの演出挙動、ゴール演出、チュートリアル作成、カメラの透過処理、タイトルの動き、ポーズ画面など半分近くの工程に関わっています。特に世界観を壊さないようなゴール演出などは力を入れて制作しました。今までで一番長いチーム制作です。

# 居合道『一閃』

制作形態:チーム制作

開発期間:約3ヶ月

使用ライブラリ

- ・言語:C++/DirectX

操作デバイス:コントローラー

賞など:HEWに参加特別賞受賞



HEWというHAL東京内の人に参加するイベントのために制作しました。コントローラーのスティックを倒した方向に居合切り敵を倒して先に進むゲーム。敵(ボス)の動きやアニメーション一部、エフェクト、ステージの配置、レベルデザインなど半分以上の工程に関わっています。特に最後のボスの演出は力を入れて制作しました。





# カービィShot

制作形態:個人制作

開発期間:約1ヶ月

使用エンジン:C++,DirectX

操作デバイス:キーボード

賞など:三校合同コンテストに  
参加 意欲賞受賞

三校合同コンテストというHAL(東京、大阪、名古屋)の三校の人が参加するコンテストのために制作しました。敵を吸い込んで敵ごと特性のある弾を吐きHPが0になるまで敵を倒してハイスコアを目指すゲーム。モデルはほぼ自作です。カービィの動きを本家に近づけることに力をいれました。また、マルチスレッドでロード画面を作るのに挑戦しました。

# カービィの SCORE ATTACK

制作形態:個人制作

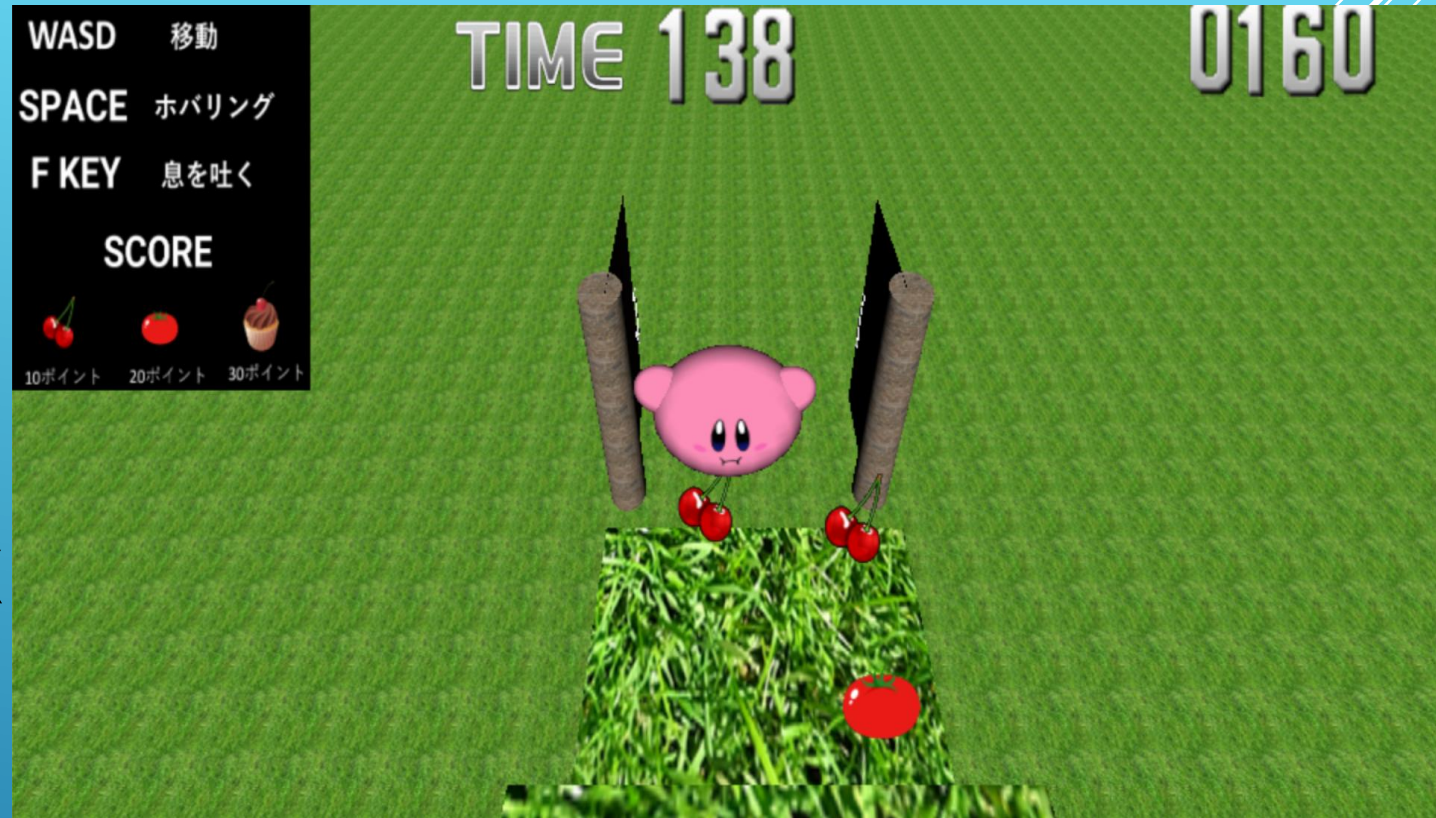
開発期間:約1ヶ月

使用ライブラリ

- ・言語:C++/DirectX

操作デバイス:キーボード

賞など:三校合同コンテストに  
参加 技術力賞受賞



三校合同コンテストのために制作しました。カービィのグルメレースを3Dにしたようなゲームです。ステージの高さはランダムなので何回でも遊べるようになっています。特にカービィの動きを本家に近づけるのに力を入れました。





# MAGIC

制作形態:個人制作

開発期間:約1ヶ月

使用エン:C++,DirectX/Switch

操作デバイス:キーボード/  
ジョイコン

賞など:三校合同コンテストに  
参加 意欲賞受賞

三校合同コンテストのために制作しました。三校合同用はSwitchで制作、後に課題でDirectXで制作しました(スクショはDirectX)。四種類の魔法のそれぞれの特徴を使いギミックをとりゴールを目指すゲームです。ギミックの演出と魔法との特徴による動きなどに力を入れました。Switch用の制作は最初で最後でだったので学べて良かったです。

# 喜怒哀楽

制作形態:個人制作

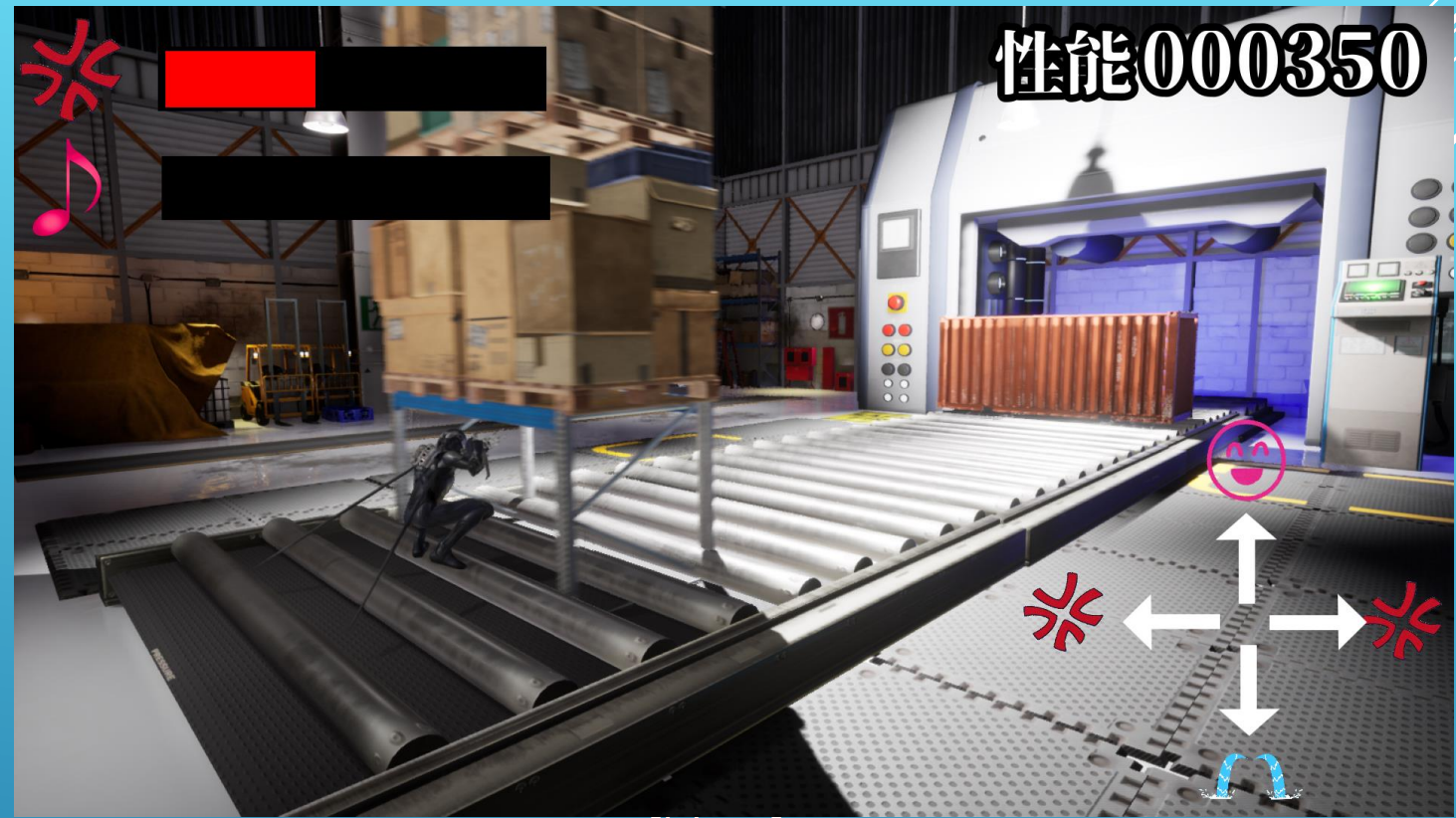
開発期間:約1ヶ月

使用エンジン:Unreal

操作デバイス:キーボード

賞など:ぷちコンに応募

受賞ならず

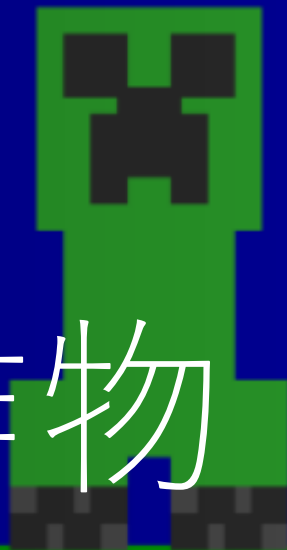


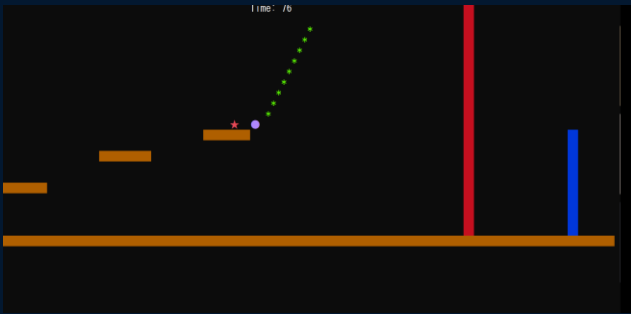
ぷちコンに応募するために制作しましたコントロールがテーマでした。喜怒哀楽の感情をコントロールして障害物をよけたり壊したりするゲームです。初めてUnrealでゲームを制作したのでとても大変でした。感情に合わせたアニメーションに力を入れています。また背景になっている工場の景色などは自分ですべて配置しました。

作品のYouTubeリンク:<https://youtu.be/iQAhwyJA31Q?si=6uth57uxuRRd1nYC>



# その他制作物





コンソールで文字を使って作った横スクロールゲーム初めて学内コンテストで賞を取った作品でもある。



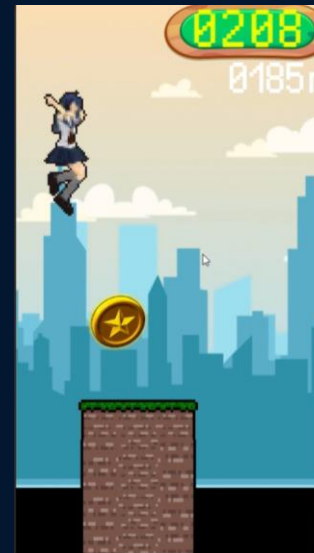
DirectXで初めた頃の作品です。Box状のポリゴンを組み合わせてできています。



hlslを習ってから初めて作った作品。ゲームのワンシーン風のを制作しました。



Unrealになれるためかわいいをテーマに友達と1週間以内でゲーム制作対決のようなものを行いました。



Unityで初めて作ったスマホ用ゲーム。普通のランゲームです。