

プログラム説明資料

担当箇所GameBase/Shader/ShadowMap/の中のすべて

- ・シャドウマップを作成して、モデルに対して影を落としています。

担当箇所GameBase/Shader/Pixel/Tex.hlsl

- ・拡散反射を利用してモデルをよりリアルに見えるようにしています。

担当箇所GameBase/Shader/Vertex/の中のすべて

- ・頂点シェーダーを利用して、3Dモデルに対してピクセルシェーダーを利用できるようにしています。

担当箇所GameBase/Shader/PostEffect/の中のすべて

- ・ポストエフェクトを実装しており、空気感を出すためにフォグを作成しています。そのほかにもモノクロ化などを実装しています。

担当箇所GameBase/Shader/PEManager.cpp

- ・ポストエフェクトのすべての処理をまとめるプログラムを作成しました。

ソースコードの担当箇所

- ・カメラ周りの処理(マウスでの視点の操作等)
- ・ポストエフェクトマネージャー
- ・頂点シェーダー
- ・ピクセルシェーダー
- ・ポストエフェクト(フォグやモノクロ等)
- ・シャドウマップ作成