

# DirectX11

開発開始時期：2020 年 12 月

開発期間：2 か月

制作学年：3 年

開発メンバ：1 人

担当範囲：プロジェクトの全て

開発環境：visual studio 2019

動作環境：Windows10 (こちらのバージョン 2004,OS ビルド 19041.508)

対応デバイス：キーボード、マウス

//-----

## 操作方法

マウス上下左右：視点移動

WASD：移動

マウス左クリック：攻撃

F5 キー：ImGui 表示

//-----

## 制作意図

- ・この作品は「DirectX11 でゲーム制作に挑戦する」と言うところから開始しました。
- ・初めにツールなどの制作をし、その後ゲーム制作に取り掛かりました。
- ・初期化の部分は「DirectX12 の魔導書」で学んでいたのでスムーズに入ることができました。
- ・ゲーム制作では ImGui を使用しデバックなどをしやすくする工夫をしました。
- ・モデルデータなどはアセットを購入しました。
- ・プレイヤーの回転に補間処理を実装し滑らかに回転させています。
- ・FBX の読み込みは授業で習ったことに加え自分でアレンジを加えています。

## 改善内容

- ・モデルデータを ImGui で確認することができるようになったのでアニメーションの読み込み
- ・現状ロード画面でロードできていないのでそのシステムの作成
- ・エフェクトの導入
- ・プレイヤーの移動の補間（慣性を入れる）