

# Kraken and Chainsaw

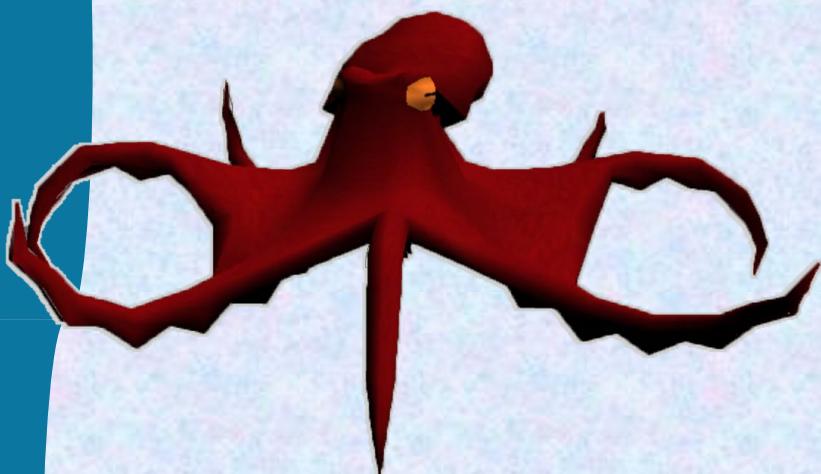
製作 : 山本哲司

開発環境 : C++, DirectX9, Visal Studio2019

製作期間 : 11月 ~ 12月(2カ月)

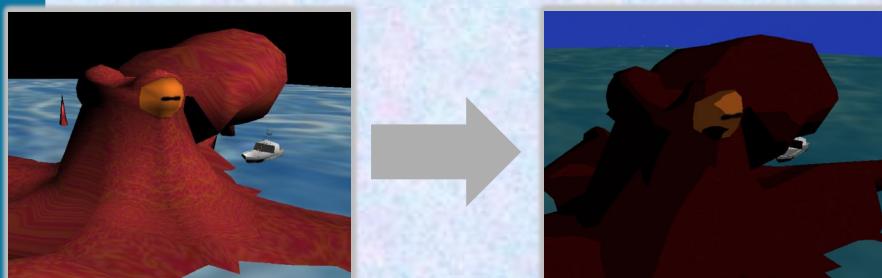
技術的チャレンジ!

スキンメッシュで滑らかに



タコの触手を滑らかに  
割れることなく曲げる  
ことができました。

HLSLでのトゥーン調の描画



マットな質感で  
落ち着いた雰囲気に。

コンポーネント思考を取り入れた設計

```
*****  
// 船の生成  
*****  
void CGame::CreateShip(void)  
{  
    // 船生成  
    CShip* pShip = CShip::Create(InitValue::VEC3_NULL);  
  
    // コンポーネントの設定  
    CInfo* pInfo = pInfo; pInfo->pShip = pShip;  
    CModel* pModelShip = pModelShip; pModelShip->pShip = pShip;  
    CModel* pModelShipColl = pModelShipColl; pModelShipColl->pShip = pShip;  
    CMovement* pMovement = pMovement; pMovement->pShip = pShip;  
}
```

コンポーネントで  
処理を複雑化さ  
せないように設計。