

Kraken and Chainsaw

製作 : 山本哲司

開発環境 : C++ , DirectX9, Visual Studio 2019

製作期間 : 11月 ~ 12月(2ヵ月)

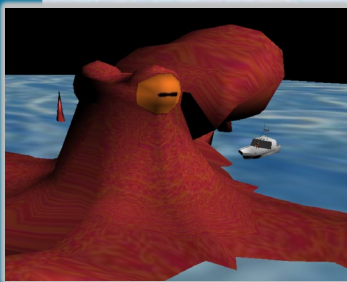
技術的チャレンジ!

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。

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(InitValu::VEC3_NULL);

    // コンポーネントの設定
    CInfo* pInfo = pShip->AddComponent<CInfo>();
    CModel* pModelShip = pShip->AddComponent<CModel>(string("Sh"));
    CModel* pModelShipColl = pShip->AddComponent<CModel>(string("Co"));
    CMovement* pMovement = pShip->AddComponent<CMovement>();
}
```

コンポーネントで処理を複雑化させないように設計。