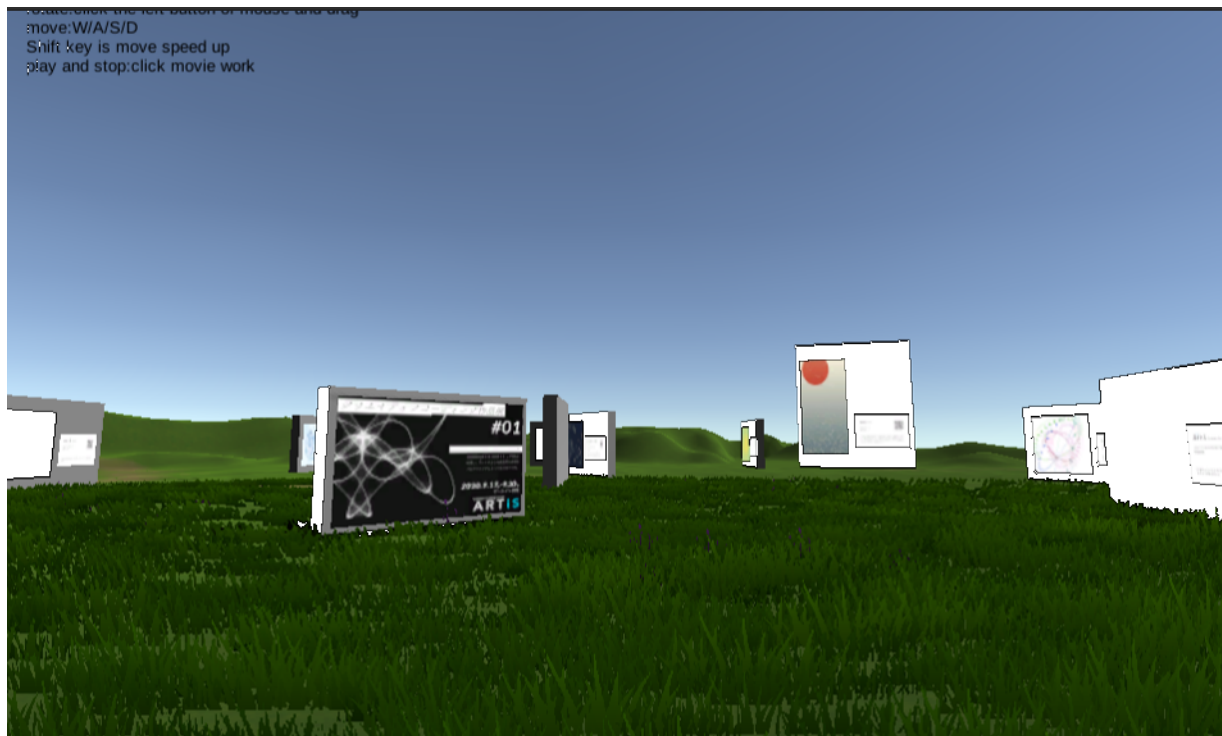


# Unity



このページでは上の画像にある、クリエイティブコーディング作品展 #01のお話をしていきます。

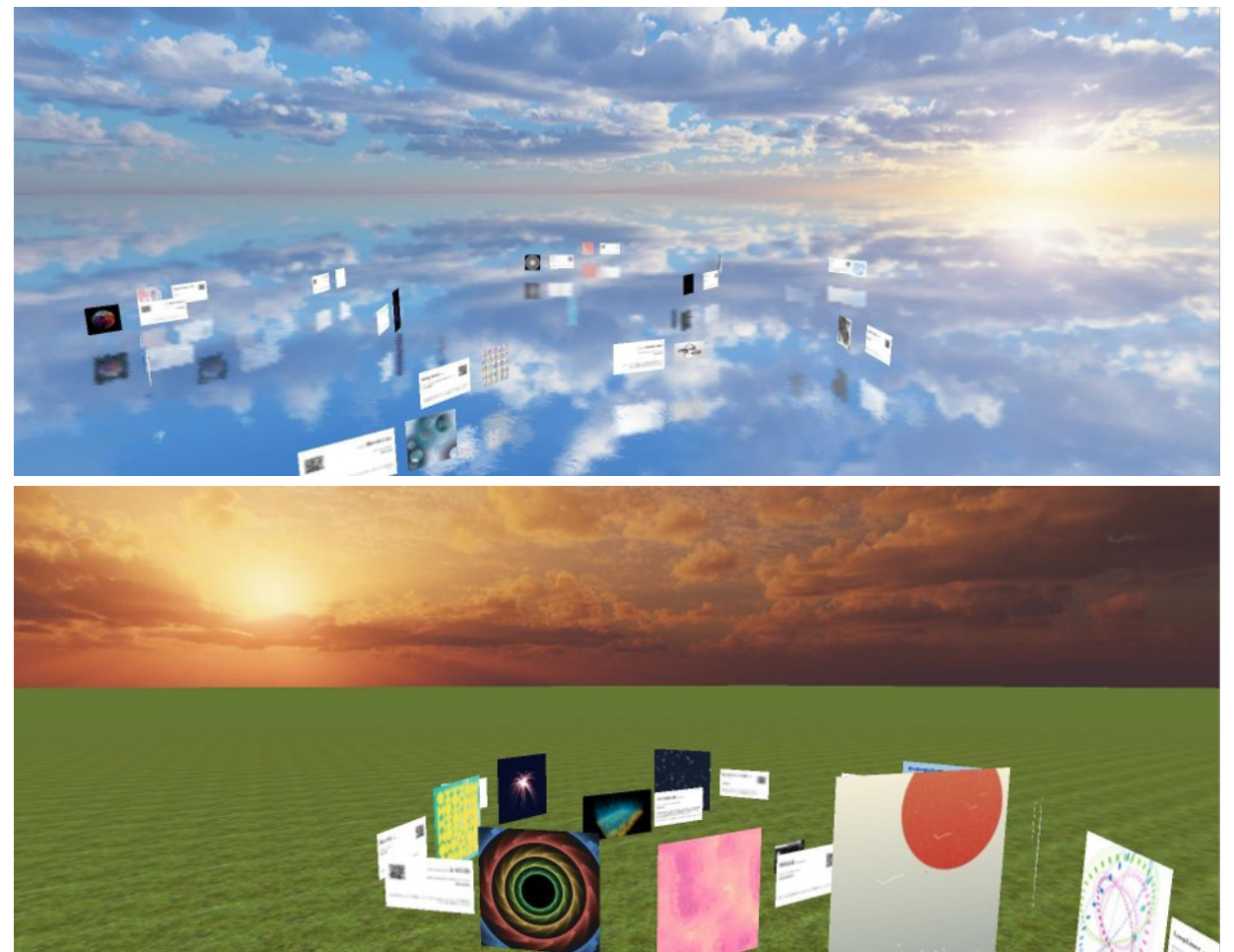
さて、この作品展ですが、とある理由による開発期間の短さと一人という制約により、WASDキーによる前後左右移動や、動画形式の作品の再生と停止といった「僕が思う最低ライン」の実装で公開しています。残念ながら、Unityであることを活かしたインタラクティブな機能などはありませんし、背景として選んだ草原もAsset Storeから適当に見繕ったものを使用しています。

これらは展示会場を見てくれた人からのフィードバックや、反省にも出ていた点でした。次回の作品展ではより良い実装ができるように頑張りたいです。

作品展#1は現在でも公開されていますので、これをご覧のあなたも良ければ足を運んで見てください。

できれば作品展自体が一つの作品みたいなことをしたいと思いつつ、この辺で筆を置こうと思います。

# STYLY



今回の作品展では、自分の中で「会場製作にコストを掛けない」という目標立てていました。開発期間が短いこと、オンライン作品展の開催のノウハウが無かったので半ば試験的なものだったこと、作品の方に時間をかけたかったこと、が主な理由ですね。

このSTYLYというプラットフォームは、オブジェクトを置いて公開するだけでアクセスできるようになり、ユーザーが自由に見て回れるという点がとても良く、製作にあまりコストを掛けず公開できました。しかもこれ、HMDさえあればVRでも見ることができるらしいです。自分の作った会場にHMDで入るということをやりたいですね。

次はSTYLYのポテンシャルを活かす会場製作を試してみたいと考えています。