

デジバター

ゲーム制作勉強会

(入門編)

企画：天野スズラン

## 1. コンセプト

# ゲーム制作を 1 から勉強！

### 使用ツールは Unity

ゲームエンジンは多数あるが、その中でも Unity を勉強していく。

### 配信を予定

勉強会の様子は、生放送にて放送予定。

なお、関係者それぞれで配信することも可。

### 教師役の勉強も含む

入門編の教師役は「アレン希夏」氏を予定しており、同氏の入門編のおさらいも目的としている。

なお、同氏は入門編以上の知識があるので、知識的には問題ないが、おそらく教師役に慣れていない。

みんなでどんどん質問をしていって、同氏の勉強につなげよう。

## 2. 対象者

### Unity を全く知らない人

「unity は全く知らないけどゲーム作ってみたい！」そんな人が、主な対象。  
分からないことがあっても、懇切丁寧に教えます。アレン君が。

### Unity は知っているけど、おさらいをしたい人

「ずいぶん前にちょっとやっただけだな」  
「普段使ってはいるけど、おさらいしときたいな」  
「3Dの方はほとんど知識ないや」  
そんな人も、おさらいできます。

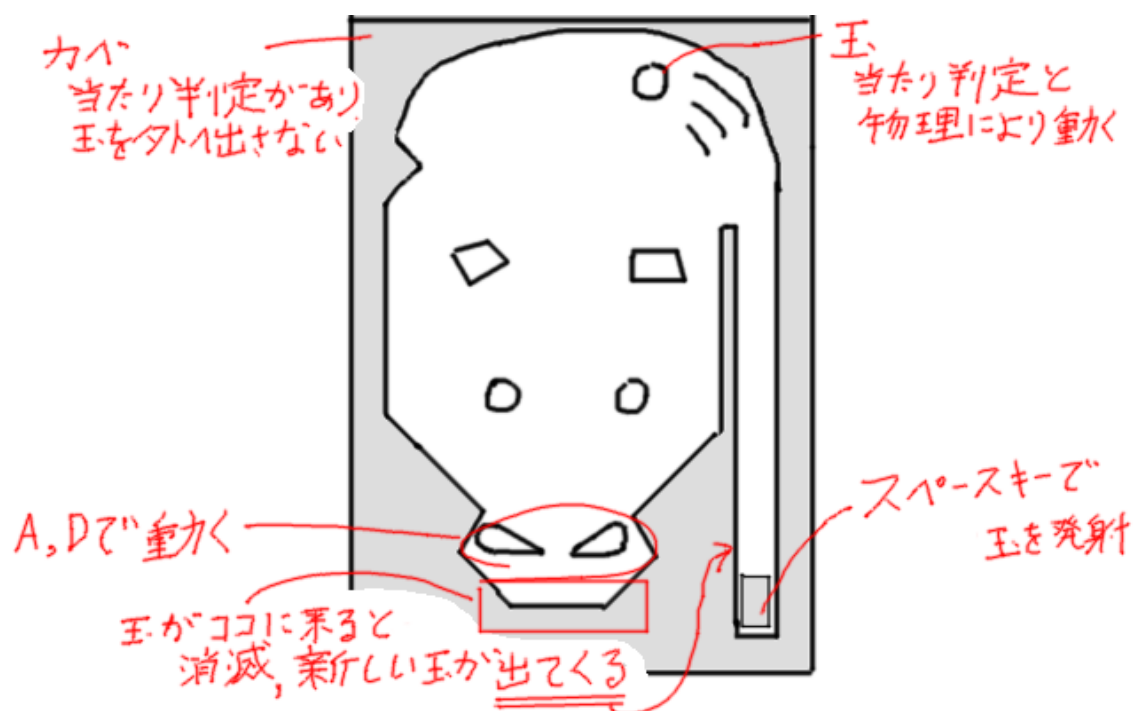
### 素材提供先の知識として知っておきたい人

「ゲーム制作自体には興味ないけど、素材を提供するときに知っとくと便利だな。だけど、勉強のきっかけがないや。」  
そんな人も、この機会にやってみてはいかがでしょうか？

### 3. 目標

## ピンボール

ゲームの作成



## 技術的な問題

同ゲームに使用する技術は…

- ・当たり判定
- ・剛体(ピンボールの玉など、物理が働くもの)
- ・スクリプト(プログラムなど)
  - ・入力の管理
  - ・オブジェクトの生成
  - ・オブジェクトの移動/回転

など、基本的なもの。

難しそうに聞こえるかもしれないが、大体は Unity 側で用意してくれているため、言うほど難しくはない。少なくとも物理の知識とかは要らない。

## 備考

なお、あくまで入門編の最終目標であり、最初から目指すかは未定。

## 4. 予定

### 開始時期について

- ・ 未定。3 月終盤には始められたらいいなあ。

### 開催期間について

- ・ 全 6 回程度を目安に、場合により前後。なお、一回は 2 時間前後を予定。

- ・ 準備

- ・ unity のダウンロード
  - ・ 非常に時間がかかるため、ここは裏でやってきてもらう。
  - ・ なお、わからない場合はサポートも行うつもり。

- ・ 1 回目～

- ・ 基本的な画面について
- ・ 基本図形の生成
- ・ **Resources** フォルダについて
- ・ 剛体や当たり判定の設定
- ・ スクリプトについて
  - ・ スクリプトって何？
  - ・ クラスって何？
  - ・ 変数って何？
  - ・ 関数や命令って何？
  - ・ Start や Update とかって何？
  - ・ Vector3 って何？
  - ・ transform って何？
- ・ (場合により UI について)

- ・ 上記終了し次第

- ・ 終わっていなければ、ピンボールゲームを完成させる
- ・ 期末試験
  - ・ ピンボールゲームにそれぞれで変更を加え、参加者同士で見せ合う。

## 入門編終了後について

場合により、初級編、中級編と続く。

以下、なんとなく考えているもの

- ・ Blender で作成したオブジェクトの Unity への導入
- ・ 要件定義のやり方
- ・ プログラムをする際に必要な数学について
- ・ ナビメッシュについて

etc

なお、上記全て、やるかどうかは未定である。