・企画考える段階が一番つらいかもしれませんが、必修ですのでとりあえずがんばって見てください。

・胃が痛くなったらとりあえず休みましょう。体調崩したままだと作業スピードが減速してしまいます。病院にいくことも大切です。

・極力ゲーム制作に時間割いたほうがいいかと思います。任せられる仕事量や作業スピードによっては変わるかと思いますがほぼ毎日ゲーム制作の仕事をやることになります(**じゃないと終わらないです**)。時間が余ったときは思いっきり気分転換しましょう。

・「せっかく作ったのに使われなかった」なんてことが多々あって腹立たしくなることもありますが無駄にはなりません。没案でも**成果物の量で成績が決まるようなもの**です。

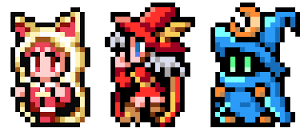
・全てが嫌になってきたらその時は思う存分遊んで気分転換してください。

・全てが嫌になってきたらその時は思う存分遊んで気分転換してください。

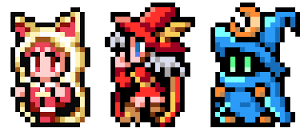
・「プログラムのためにも早くモデルをつくろう」等という気持ちも持ったほうがいいのかも知れません

結論仕事が終われば何してても自由です。やり方様々ですがあくまでチーム制作ですので

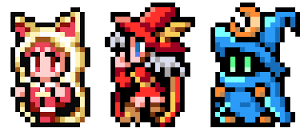
他のことを考えた制作を心がけてください。もしこれが出来ない雰囲気なら「信じられるのは自分だ」くらいの自信を持ってください。



以上すごくまじめにやった人の遺言です



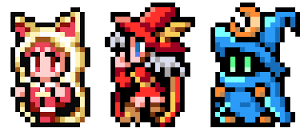
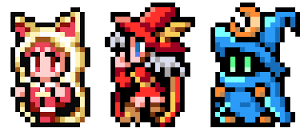
私そこまで真面目じゃないYO



以下~~少し~~まじめにやった人の遺言です。

※ゲーム制作にあまり時間を割かない人orほかにもっといろいろやりたい人向け

プログラマーの進行状況を随時把握して必要な時に必要なものを提供できるようにしましょう。（余分に作り過ぎてもスケジュールや仕様変更でオジャンになる場合があります）



モデリングしたデータをFBX形式で出力する時にXNA（プログラム）に組み込むためにメモ帳でFBXを開き、余分なテキストを削除する必要があります。これを行わないとXNAでモデルを読み込む際に不具合が起こるので、デザイン分野の仕事としてきちんとやりましょう。

制作したモデルデータ、ブラッシュアップしたデータは報告し、即プログラムに組み込んでもらうようにプログラマーに訴えましょう。（制作したデータはプログラムがひと段落するまで組み込んでもらえない場合があります。制作日から時間が経ってから組み込まれて初めて不具合が発覚する場合があります。制作したデータはなるべく即プログラマーにチェックしてもらいましょう）

※詳しくはゲーム制作SAに聞くべし。