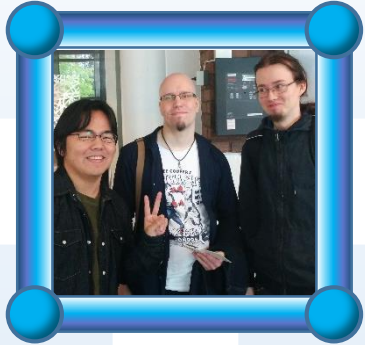




ゲームカイハツ



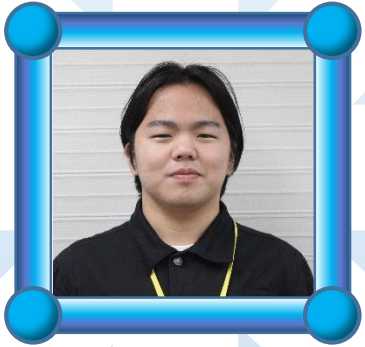
カイガイリュウガク



カイガイコウリュウ



トクギ: スイエイ



ワタシ



シュミ: ミリタリー



シュミ: リョコウ



シュミ: モノヅクリ

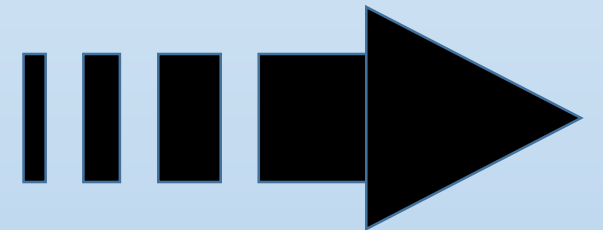


シュミ: ケンケツ

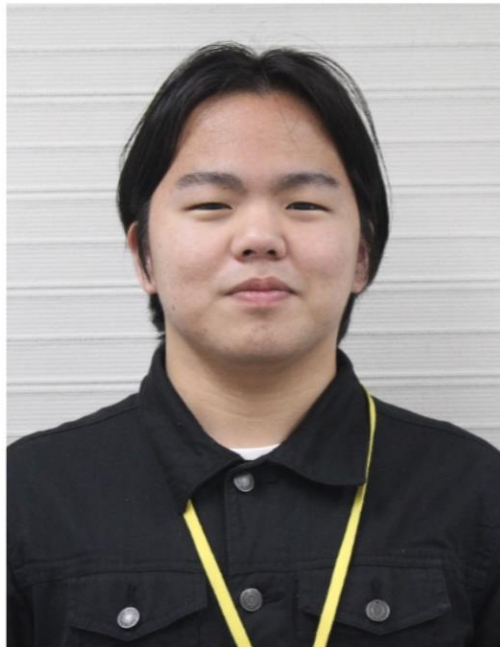
高橋 蓮

(タカハシ レン)

トライデントコンピュータ専門学校
ゲームサイエンス学科



プロフィール



名前：タカハシ レン

出身：愛知県名古屋市

専攻：ゲームサイエンス

趣味：ものづくり、水泳、献血



一言コメント：

こんにちは！高橋 遼（タカハシ レン）です。私は小学生の頃からゲームクリエイターになりたいと思っていました。そうなるために高校ではITの基礎を勉強し、資格取得にも挑戦してきました。その後専門学校にてゲーム開発についての勉強をしています。

エピソード紹介 ガクセイ編



＜学内コンペ＞
1年生の夏休み中に
制作した作品を学
内のコンペに出し、
80人の中で優秀賞
とオーディエンス
賞をいただきました！



＜海外交流＞
1年生の秋ごろにア
メリカのデポール
大学とコラボ作品
を制作しました！
これがきっかけで
外国の人に興味を
持ちました！



＜学生スタッフ＞
学科の副リーダー
としてオープン
キャンパスを盛り
上げています！試
行錯誤しながら多
くのスタッフと働
いています！



＜海外留学＞
2年生の夏ごろ
フィンランドに2か
月間の留学に参加
しました！初めて
の海外はワクワク
とドキドキがたく
さんありました！

エピソード紹介 ワタシ編



＜水泳＞
水泳は小学生から
続けています。高
校では**部長**を務め
ました。部を支え、
練習に集中できる
環境づくりに取り
組みました。



＜ミリタリー＞
ガルパンからミリ
タリーに興味を持
ちました。留学の
際に**フィンランド**
の戦車博物館に行
き、実際に戦車に
乗りました！

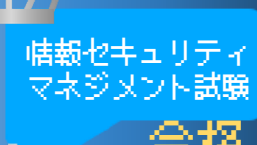


＜献血＞
16歳から続けてい
ます。最近**10回記
念**の景品をいただ
きました！今は名
古屋のみですが、
全国の献血ルーム
にも行きたいです。

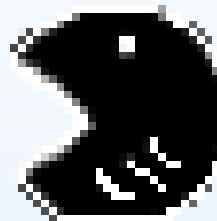
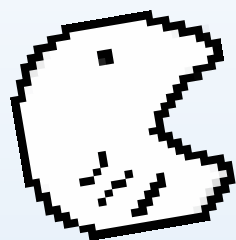


＜工作＞
プラモデル作りか
ら、何かを作るこ
とに目覚めました。
いまでは**粘土フィ
ギュア**や、**イヤリ
ング**を制作してい
ます。

スキルツリー

高校1年	2年	3年	専門1年	2年	3年
 C言語 Lv1	 Java Lv1	 unity Lv1	 C言語 Lv2		 C# Lv1
 HTML Lv1	 CSS Lv1	 情報セキュリティ マネジメント試験 合格	 C++ Lv1	 C++ Lv2	 DirectX11 Lv1
	 ITパスポート 合格	 情報技術検定 1級 合格		 基本情報技術者 合格	

作品紹介



タイトル：Eataway

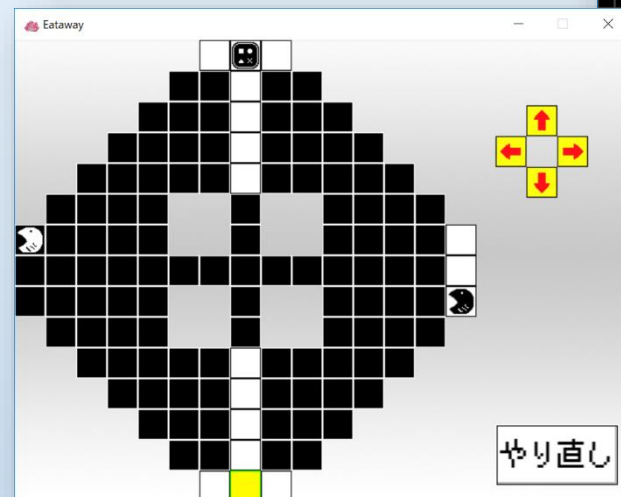
制作時期：1年次夏

制作期間：2ヵ月

制作環境：C言語＋DXライブラリ

プラットフォーム：PC

制作人数：1名



制作概要：

専門学校入学後、初めて制作した**オリジナルゲーム**です。

80人規模の学内コンペティションにて、**優秀賞**とプレゼンテーションの結果**オーディエンス賞**をいただきました。
今後このゲームをタブレットなどの**タッチパネル**で操作できる**プラットフォーム**に移植したいと思っています。



作品介绍



タイトル：Glass Break
制作時期：1年次冬
制作期間：1ヵ月
制作環境：Unity
プラットフォーム：PC
制作人数：3名
(プログラマ3名)

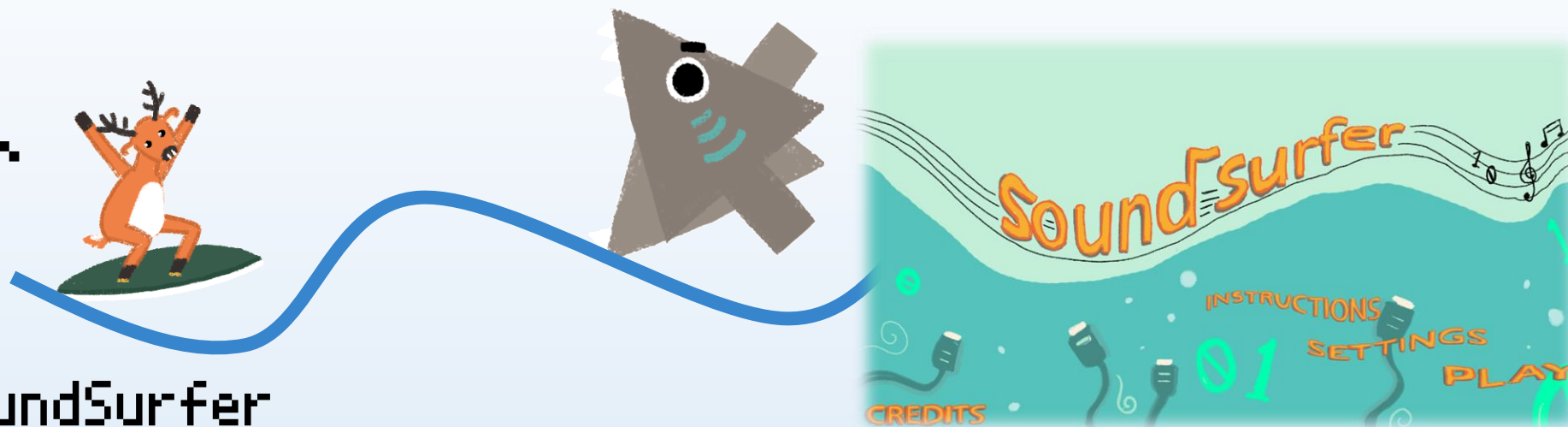


制作概要：

Unityを授業で学習後、何か作ってみよう！ということでチームを組み、制作した作品です！

初めてメインプログラマとして、チーム制作をしました。その時に、仕事の割り振りやスケジュール管理などチーム制作で大事なことを学びました。特に進捗の確認をしっかりとすることで円滑に制作が進むことがよくわかりました。

作品紹介



タイトル：SoundSurfer

制作時期：2年次夏

制作期間：2週間

制作環境：Unity

プラットフォーム：PC

制作人数：6名

(プログラマ5名、デザイナー1名)



制作概要：

フィンランドに留学したときに、フィンランド、オーストラリア、シンガポール、日本の学生でチームを組み、制作しました。英語でのコミュニケーションが難しく、最初はなかなかアイデアが伝わらないことが多かったですが根気よくイラストなどを用いて説明することで、制作を円滑に進めることができました！

作品紹介

タイトル：シェーダー勉強プロジェクト

制作時期：2年次冬

制作期間：1ヵ月

制作環境：C++, DirectXTK

プラットフォーム：PC

制作人数：1名



爆発の元画像は、**からあげ**の画像から加工して制作しました

制作概要：

C++でのシェーダーを勉強した際、一つエフェクトを作ってみようということで制作しました。

1つの画像からシェーダーで透明度を変更したり、複数表示したりすることで爆発のエフェクトを作りました。
多くのエフェクトを同時に表示しても処理落ちしないような仕組みを作ることができたので、今後制作するゲームに組み込みたいと思います。