

VR ファンジン(仮)



創刊準備号

告知！のサンプル

ページ内を 自由にレイアウト できます！

[View on GitHub](#)

VRベーシックマガジン

VRベーシックマガジンへようこそ

VRベーシックマガジンとは

有志によりWeb上で発行される創作活動支援情報誌です。読者による投稿を主体に、様々な広告・告知を掲載し、創作活動する人々を結びつけることを目的に活動しています。

VRベーシックマガジンの編集方針

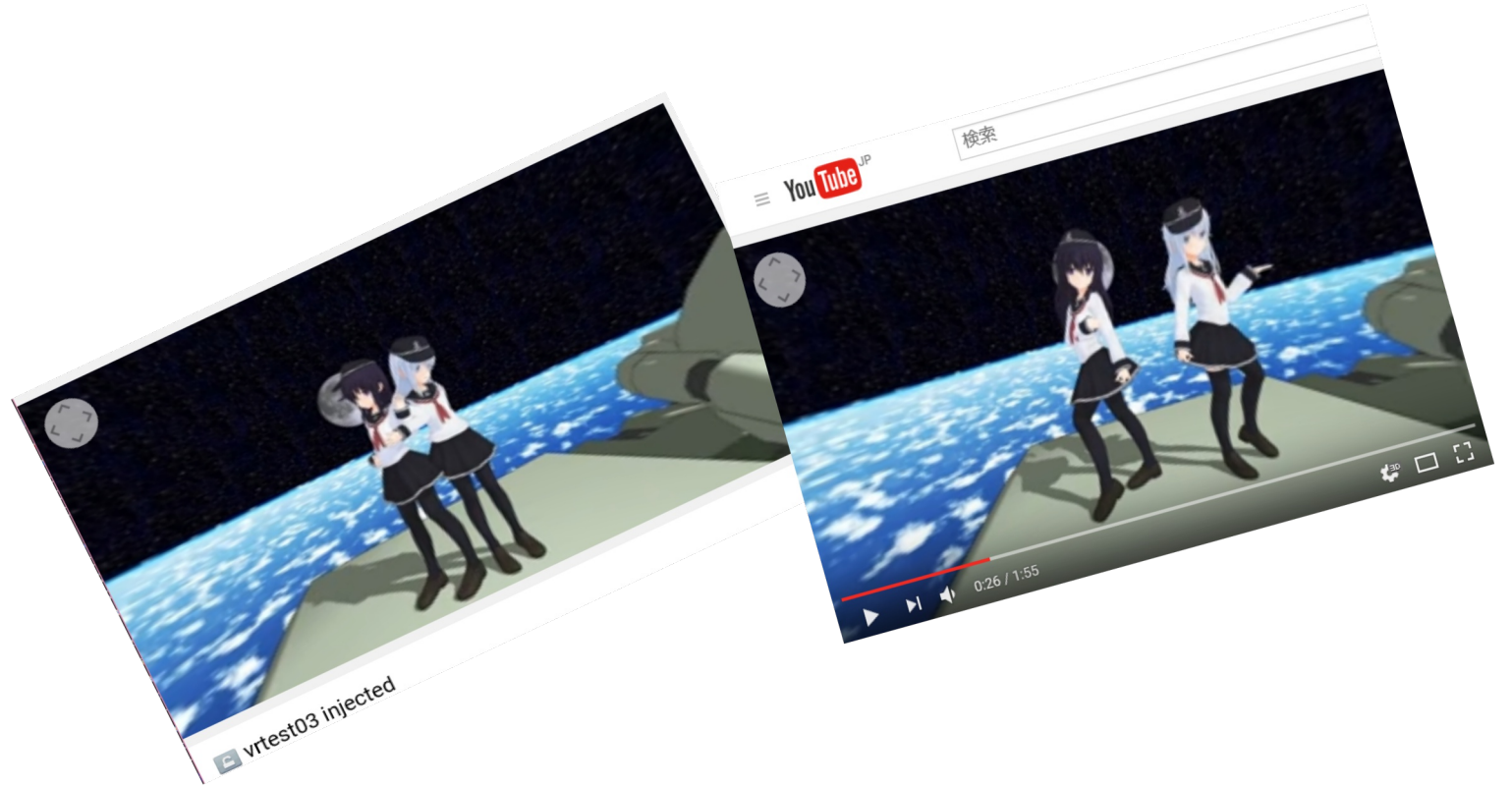
- 読者参加型情報誌を目指します。(VR分野に限らず読者から幅広く投稿を募集し掲載します)
- 読者は中学生以上を想定します。
- 読者の想像力を掻き立てること、何かを作ることを後押しする誌面を目指します。

VRベーシックマガジン・設立趣旨・活動方針

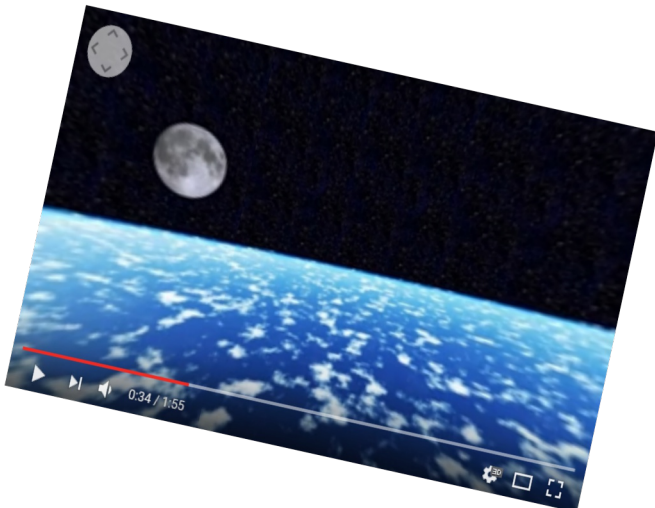
VR元年と言われる2016年。国内外の企業・団体・個人によりVR関連のソフトウェアやハードウェアの開発が活発に行われています。安価で高機能なゲームエンジンが各社から提供されており、誰もが気軽に創作活動に取り組める環境が整いつつあります。

30年ほど前、個人でも入手可能なPC(マイコン)が徐々にユーザを増やしていました。当時のPCは高価でありながら性能は十分ではなく実用に乏しいものでした。しかし、家庭に現れたこの新しい機械は想像力を刺激し、夢を見せてくれるものでした。

現在のVRもまだまだ発展途上であり実用上の課題を多く抱えています。本格的なVRを楽しもうと思えば高価な機材をそろえる必要があります。しかし、かつてのPCと同様に広大な未知の領域が残されており、そこに想像力を働かせる余地、工夫する余地、そして夢をみる余地が十分あるのです。



告知ページ
は自由に
レイアウト
可能です



目次

投稿記事

記事 1	2 ページ
記事 2	3 ページ

投稿プログラム

プログラム 1	6 ページ
プログラム 2	11 ページ

投稿作品：アセット

アセット 1	15 ページ
アセット 2	18 ページ

さんぷる・プログラム・アドバンス

<http://vrtaro.jp/aaa/bbb/>

ライセンス: BSD3

ぶいあーる たろう

@vrtaro [twitter]

ビルドに必要なツール:

UE4(ゲームエンジン)

Win

制作に使用したツール:

UE4(ゲームエンジン), Blender(モデリング), Git

実行に必要な環境:

Windows10, Oculus Rift CV1

プログラムの概要:

「さんぷる・プログラム」を改造して作りました。改造した箇所はどこどこです。
遊んでいると時々プログラムが止まってしまうので気を付けてください。

ビルド手順:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

図1 .

操作説明:

1. マウスでカーソルを操作します。
2. wasd で移動できます。
3. space キーを押すとゲームが開始されます。
4. q キーを押すとゲームが終了します。

プログラム改造ポイント:

プログラムの内容や改造ポイントに関する説明
を書く

記事のさんぷる

キーワード: iPhone,Unity,...

ぶいあーる じろう
@vrjiro [twitter]

好きなことを好きなように書いてください。
技術の紹介、作品の紹介、レビュー、チュートリアル、解説、その他、なんでも構いません。
この文章のライセンスも自由に設定することができます。
ただし、ライセンスはクリエイティブ・コモンズの中からお選びください。

参考・引用:

さんこうぶんけん
< <http://vrtaro.jp/aaa/bbb/> >

U-boat XXI 風潜水艦

<http://vrtaro.jp/aaa/bbb/>

ライセンス：フリーカルチャー・ライセンス

ぶいあーる さぶろう
@vrtsaburo [twitter]

制作に使用したツール：

MagicaVoxel

フォーマット：

*.VOX

使用上の注意：

ライセンスを守り自由に改変・再配布してください。

作品の概要：

ドイツの潜水艦 U ボート XXI 型を参考にモデリングしました。
ブロックの一边の長さを約 0.6m(全長 76.7m / 127 分割) としてモデリングしているので、細部は適当です。
色は他の潜水艦を見ながら自分で決めたものです。

作品詳細：

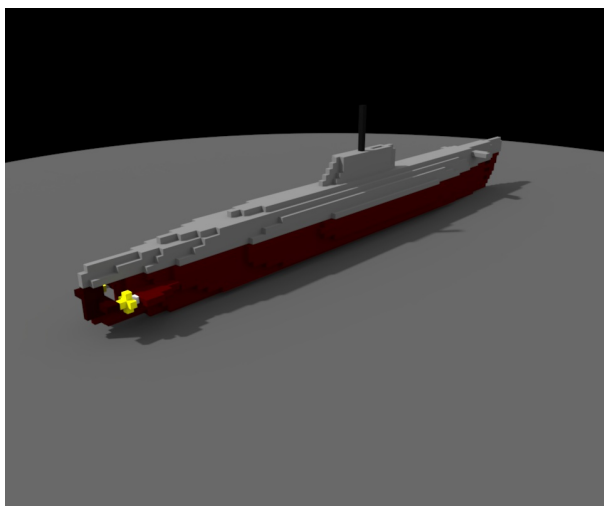


図 1 後

Wikipedia に掲載されている U ボート XXI 型の三面図を参考に MagicaVoxel(フリー版) でモデリングしました。三面図を Inkscape に貼りつけてグリッド表示と計測機能を使いながら徐々に削りだしました。砲塔やアンテナ類は再現が難しかったので省略しました。

どのみち細部の再現ができないのなら、もっと全体のバランスを崩してデフォルメした方が良かったかもしれません。

着色は資料を参考にせず好みで行いました。MagicaVoxel は後から自由にペイントできるので、データをダウンロードして自分の好みに塗り替えてみるのも楽しいかもしれませ

ん。

MagicaVoxel のエクスポート機能を使用すれば obj フォーマットのデータを出力できるのでゲーム等に使用できます。



図 2 前

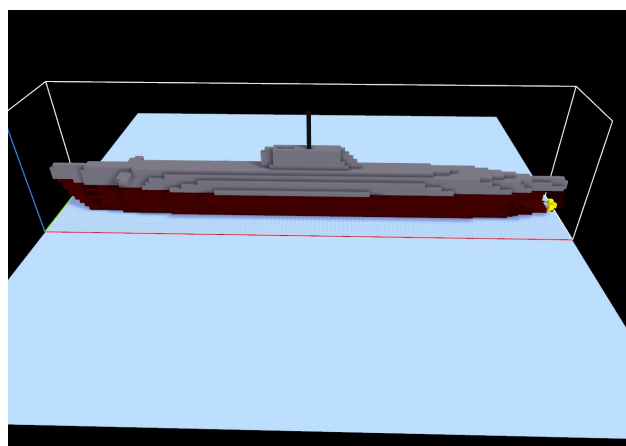


図 3 エディット画面

さんぷる・アセット

<http://vrtaro.jp/aaa/bbb/>

ユニティちゃんライセンス

ぶいあーる さぶろう
@vrtsaburo [twitter]

制作に使用したツール：

Blender(モデリング), Photshop

フォーマット：

*.blend

使用上の注意：

アセットを使用する場合の注意事項や、制約等を記載する

作品の概要：

このアセットの概要について説明する

作品詳細：

作品の詳細を説明します。画像を交えながら解説したり、作品の改変を許可する場合は、そのポイント等を記述します。

作品のライセンスの補足や、使用方法、技術的な注意事項、作品を作るうえでの苦労話など、何でも好きに書いてください。

作品のライセンスと、この文章のライセンスは別々に設定できます。作品のライセンスは自由に選ぶことが可能です。

このページの説明文のライセンスはクリエイティブ・コモンズの中から選んでください。ただし、投稿の前提として商用利用を認めて頂くことが前提になるかもしれません。(例えば製本して販売することを想定)