【総評】

Uniteの講演は一部を除くほぼ全てが、サイト上で動画と資料が公開されている。このため直接質問をすることがある、オキュラスの体験をしてみたい、等のことがないかぎり現地へ行くメリットは薄いと感じた。

また事前に非公開な講演がどれかという情報は掲示されていなかったはずなので、それらだけを見ておくということはできない。コロプラの講演が非公開になってしまったが、Unity4から5へ移行する際の具体的な注意点をまとめていた有用な情報だっただけに残念である。

-----------------------------------------------------------------------------------------------

以下は聴いたセッション毎のまとめです。

-----------------------------------------------------------------------------------------------

【基調講演】

【ここが変わる！Unity 5のスマホ開発】

【Unity 5グラフィックス機能使いこなしガイド】

いずれもUnity5の新機能、変化についてのセッションだ。Unity5は今までよりも全体的に使いやすそうになっていて、また短時間でそれなりに綺麗な画作りが可能になっていた。

以下からはUnity5の変更点についてのまとめを書いていく。

・「無料版でも機能制限がかからず、プロ版同様に使えるようになった。」

正確に言えば無料版に違いはあるが、それはアプリ開始時のUnityロゴが消せないことくらいである。個人製作者には嬉しい知らせだ。

・「光の表現が強化」

反射光、鏡面の表現がUnityの標準機能で可能になった。これにより簡単でリッチな画面作りが可能になるだろう。

・「影の表現が強化」

ソフトシャドウが強化され、今まで影の輪郭がギザギザになってしまっていたのが解消しよりリアルな表現になった。またバイアスのズレが改善され影の付き方の不自然さが減った。

・「アニメーションステートにスクリプトがつけられる」

アニメーション側で状況によって行うアニメーションを分岐するといったことが可能になった。呼ぶ側で監視して分岐する必要はなく、ただ再生の指示を出すだけでよくなり、直感的で使いやすくなっている。デモの中ではユニティちゃんのキックモーションにスクリプトがついていて、条件によって左右のキックを使い分けるといったことをしていた。

・「ビルド時間の短縮」

・「IL2CPPを使った際のデータ量が今までより少なくなった」

今までに比べてかなり改善されていた。具体的にはIL2CPPに関しては約半分くらいになっていたと思う。これらはまだまだ改良中とのことで、これからさらに効率の良いビルドが行えるようになると思われる。

・「オーディオの扱いが直感的になった」

画面内で鳴るオーディオがミキサーとなって表示されるようになった。そのミキサー上で各オーディオの調整が可能になり、作業効率が上がっている。

・「New3DSに対応」

むしろ今まで3DSに対応していなかったことを知らなかった。今回でNew3DSのみの対応が可能になったが、New限定となると遊ぶ側の需要が少ないと思われるのが気になる点だ。

・「リパブリックのプロジェクトファイルを公開」

リパブリックとは、iOS/Android/PCで配信中のステルスアドベンチャーゲームである。そのプロジェクトが無料で見られる。実際にUnity5で出来たものを見るのは、いろいろと参考になることがありそうだ。

-----------------------------------------------------------------------------------------------

【白猫プロジェクトにおけるUnity 4からUnity 5への移行事例】

Unity4から5に移行する際に出たバグへの対処法をまとめられたセッションであった。

以下にセッションであがっていたバグについて書いていく。

・キャラクターコントローラーの挙動が変わった。

キャラクターコントローラーは、地面を自動で判断して入力した方向にキャラを勝手に移動させてくれる便利な機能だ。この機能の段差判定が変更され、SphereColliderで出来た段差を登れるようになった。白猫では岩や倒木などの障害物の判定をSphereColliderで作っていたため、本来移動できない場所を移動出来るようになってしまった。この問題を解決するために障害物のコライダーをSphereから、Capsulに全て置き換えたそうだ。

・アニメーションでlocalPositionを変化させても動かなくなった。

アニメーションの処理で位置を動かすためには、新しい機能の「Generate Root Motion Curves」を使って行うように変更されたために起こったバグ。今まで通り動かすなら「Apply Root Motion」をfalseにすればよいそうだ。

・アニメーションでアルファを変化させられない。

ストーリータイトルの文字や、斬撃のエフェクトのアルファのアニメが全て効かなくなっていた。原因についてはまだわからず、解決作がまだ見つかってない状態だそうだ。

・VertexShaderのUV値を自前で計算しないといけなくなった。

白猫ではTexGenを使ってCubeMapのUV値を自動で設定していたが、Unity5からTexGenが使用できなった。このため3Dオブジェクトの見た目がいろいろとおかしくなっていた。

・InteractiveCloth、SkinnedClothがClothに統合された。

布などのヒラヒラを設定するためのコライダーの機能が一新されたため、これらを利用している箇所は全て修正が必要であったそうだ。

・板ポリにモーションをつけていると崩れる。(iPhoneのみ)

iPhoneのみ板ポリのキャラの表示が崩れて表示され、OSが再起動してしまうバグがある。

「OpenGL ES 2.0」を使うと直るようだが、詳しい原因は分かっていないとのこと。

-----------------------------------------------------------------------------------------------

【スケルトンを用いた2Dキャラクターアニメーション開発】

このセッションでは2D画像に骨をつけて動かす機能を利用できるようにするEditorのスクリプトの使い方の説明をしていた。Spine等の2Dアニメーションツールとだいたい同様のことがUnity上でできるようになるのは便利だ。しかもこのスクリプトは無料で公開されており、自由に利用できる。

-----------------------------------------------------------------------------------------------

【協力・対戦ゲームを支えるPhotonの最新情報】

このセッションではオンラインゲームの開発エンジンPhotonの紹介と、実際にその場でコードを書いてオンラインプレイのデモを行っていた。数行のコードで同じ空間にいる2体のユニティちゃんを別々のPCから歩かせていて、Photonの手軽さが伝わった。

-----------------------------------------------------------------------------------------------

【Asset Store マニアクス 2015】

このセッションではアセットストアのアセットの紹介と、それを利用して制作された簡単なゲームデモを行っていた。既存のアセットを利用することで短時間で簡単なゲームが作れることを説明し、それらのアセットが乗っている本の宣伝という内容である。Unityをこれから使いはじめるといった人向けのセッションであった。