

自己紹介

- 名前:立花拓巳
- 所属:ソフトウェア情報学部ソフトウェア情報学科
4年生
- 研究室:角田均研究室
- 趣味:ゲーム、映画・ドラマ鑑賞(マーベル好き)



研究内容

青森大学オープンワールドゲーム化による

”オンライン”オープンキャンパス
の開発



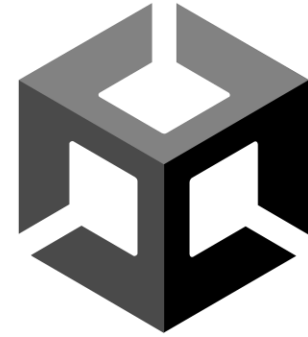


完成形のイメージ

- ・青森大学の地形・建物を再現
- ・各館に触れることでイベント（授業やミニゲーム）発生

どうやって作っているかの紹介

- Unityというソフトで作成。
「C#」というプログラミング言語を用いる。

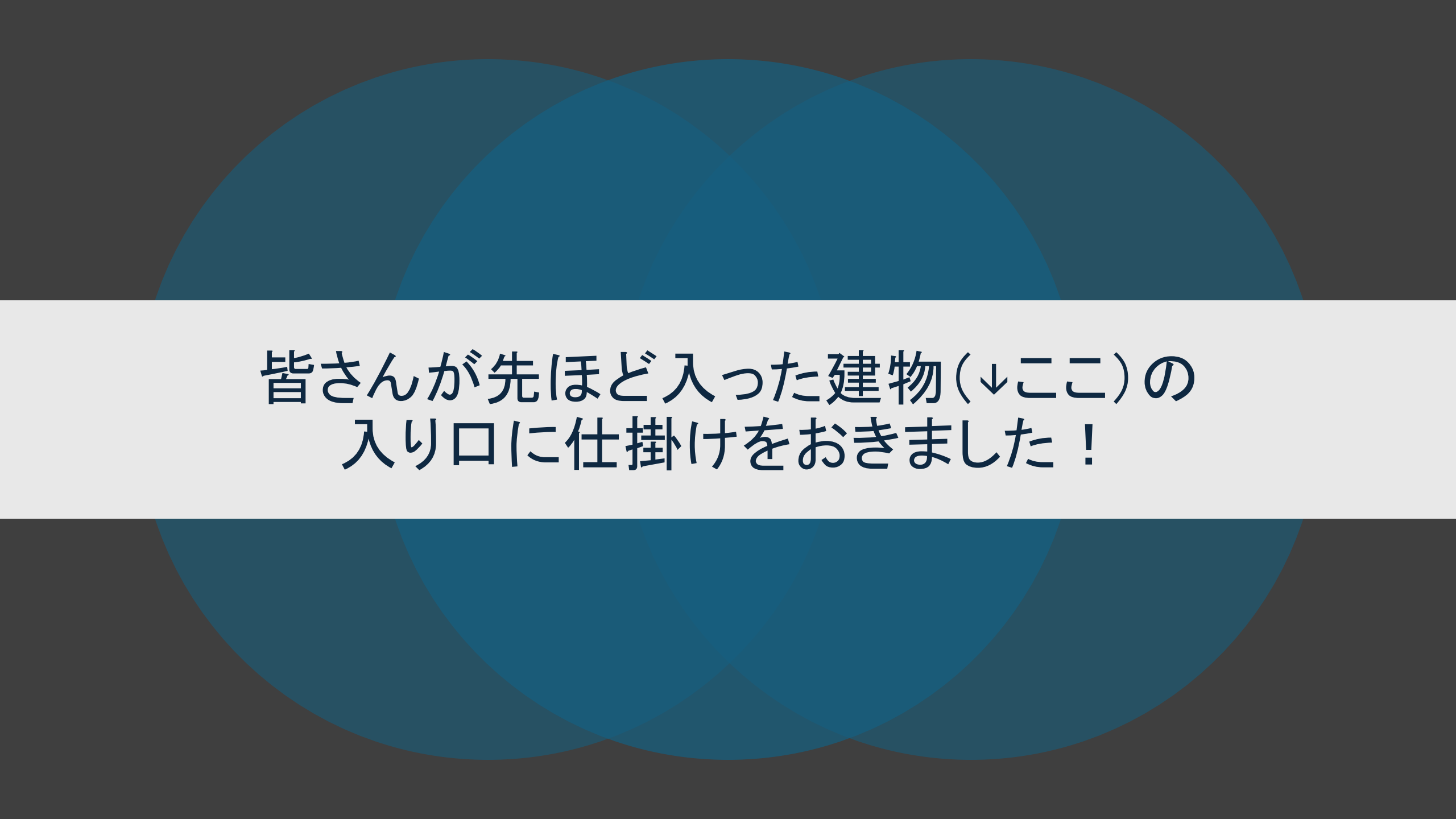


- 建物はスケッチアップという建築モデルを作れるソフトで
- 作成し、Unityに引っ張ってきた。



- 建物の当たり判定となる「コライダ」を設置し、ゲームとしてよりリアルに。

動かしてみよう！！



皆さんが先ほど入った建物(↓ここ)の
入り口に仕掛けをおきました！

操作方法

【「W・A・S・D」キー or 十字キー】



前後左右移動

【マウス】



カメラ操作

【スペースキー】



ジャンプ



アンケートに
ご協力くださ
い!!

アンケート

