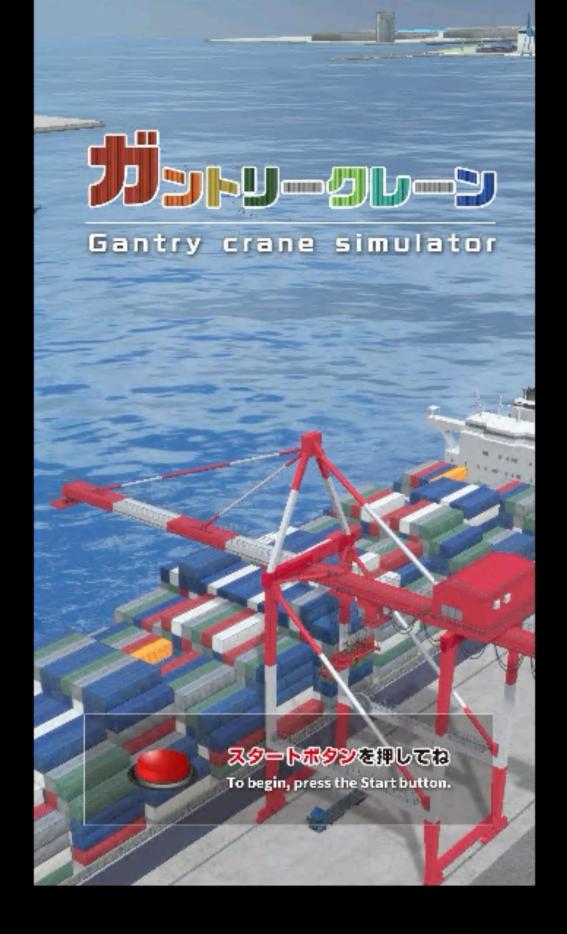
ノ操作体験ア

- ・制作期間:3ヶ月
- ・メンバー: エンジニア1人 営業1人 デザイナー1人 モデラー1人
- ・担当:設計.開発.リリース
- ・使用ライブラリ カモメの群生のアセット 海アセット
- ・端末:Windows

解説:神戸海洋博物館に納品された子供の職業体験用アプリ

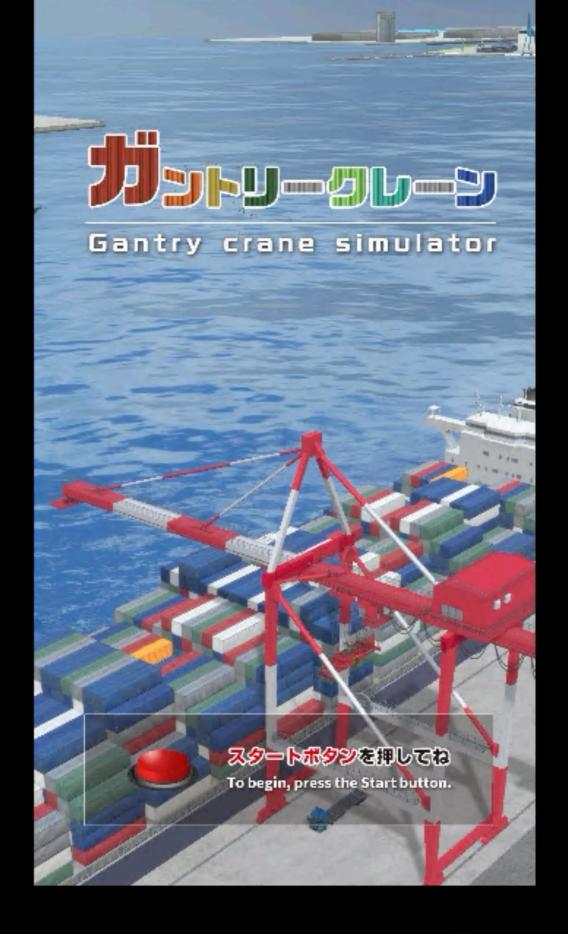
- ・主要制作機能
- ・クレーン操作機能 CharacterControllerで制御しています、なのでコライダーが上手く使えませんでした。
- ・当たり判定機能 操作性上コライダーが使えないので、OnTriggerEnterで処理をしています。
- ・2画面調整機能 本番のディスプレイ2枚が大きさが異なるものだったためRenderTexutre2枚で調整しています。
- 全体のUIアニメーション DoTweenで作成
- ・結果発表の光 Shaderで作成
- ・ユーザーのルート Shaderで作成
- ・目的のオブジェクトの光 Shaderで作成



スタートボタンを押してね

To begin, press the Start button.





スタートボタンを押してね

To begin, press the Start button.



クレーン操作体験アプリ

・制作期間:3ヶ月

・メンバー: エンジニア1人 営業1人 デザイナー1人 モデラー1人

・担当:設計.開発.リリース

・使用ライブラリ カモメの群生のアセット 海アセット

・端末:Windows

解説:神戸海洋博物館に納品された子供の職業体験用アプリ

・主要制作機能

・クレーン操作機能 CharacterControllerで制御しています、なのでコライダーが上手く使えませんでした。

・当たり判定機能 操作性上コライダーが使えないので、OnTriggerEnterで処理をしています。

・2画面調整機能 本番のディスプレイ2枚が大きさが異なるものだったためRenderTexutre2枚で調整しています。

- ・全体のUIアニメーション DoTweenで作成
- ・結果発表の光 Shaderで作成
- ・ユーザーのルート Shaderで作成
- ・目的のオブジェクトの光 Shaderで作成



プロジェクションマップと タッチパネルの連携

・制作期間:3ヶ月

・メンバー: エンジニア1人 営業1人 デザイナー1人

・担当:設計.開発.リリース

・使用ライブラリ Vuforia / Dotween /AVpro

・端末:iOS

解説:日東電工のショールームアプリ 壁面をタッチすると動画が再生される

主要機能

- ・UDP通信&シリアル通信 ディスプレイと壁面のPCはUDP通信 壁面のタッチセンサーと壁面PCは文字列をバイト変換して 非同期待機でのシリアル通信を実装してます
- ・Winsow2面出し batファイルで行ってます
- 海の演出日光 = Shader / 泡 = パーティクル
- はじめのタイトルの揺らめき演出VertexShaderで作成
- ・手紙の揺れる動き VertexShaderで作成
- ・手紙の色 Shaderで作成

