

クワイア体験プログラム

- ・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RenderTexutre 2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

ガントリークレーン

Gantry crane simulator



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.



ガントリークレーン

Gantry crane simulator



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RenderTexutre 2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



プロジェクトマップと 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

