

船橋情報ビジネス専門学校 情報処理科 2年

塩田矢真人 ポートフォリオ

目次

- 1) ゲーム制作「あなたとわたしのおにごっこ」
 - 1.使用ソフト
 - 2.作品
 - 3.使用モデル
 - 4.制作期間
 - 5.工夫(頑張ったこと)
- 2) Blender制作物
 - 1.制作物の画像、使用ソフト

ゲーム制作

あなたと私の鬼ごっこ

使用ソフト

- Unity2018.4.12f1
- Blender2.8
- Visual Studio 2017

作品 demomovie

- URL : <https://youtu.be/ooKW7MDPu60>



使用モデル

- UJU Utsutsu オリジナル3Dモデル『ユメ』
<https://booth.pm/ja/items/1264514>
- 白星Vトリエ YUU_0w0 VRChat向け3Dモデル「かすたちゃん」
<https://hakusei-avatar.booth.pm/items/1795010>

制作期間 合計120時間

時間はおおよそです

- どのようなゲームにするか
2時間
- ベースの迷路の設計を紙で行いました
18時間
- 地面や壁はUnity上で制作しました。
壁を一枚一枚設置したので座標の計算と設置で大きく時間をかけてしまいました、UIはそれほど時間をかけていません
40時間
- Script UIの操作やスコアの処理や表示等
60時間

工夫(頑張ったこと)

- C#を初めて触ったのでわからないことがたくさんありました。一年生の頃に習ったJavaの知識を使って書き、わからないことは調べて独学で色々試しつつスクリプトを書きました。
- ルールが難しいとあまり遊んでももらえないため、鬼から逃げつつ鍵を取るという簡単なルールにしました、しかし難易度が低くても飽きてしまうため、鍵の位置を行き止まりのみに設置したり、鍵を二つ以上取る場合は一度スタート地点戻らなくてはいけないという条件を付けました。
- タイトルの二人のキャラのアニメーションを作りました。
- 鍵をBlenderで作りました。

3D(Blender)

Blender制作物

制作物の画像

使用ソフト:Blender2.8

- 上の武器はとあるロボットの兵装を真似て作りました。
- ビームサーベルの柄を作りました。
- 指輪を作りました。

