


ポートフォリオシート

氏名	水田達也	所属	東京コミュニケーションアート専門学校
作品名	バネ手デモ	作品画像	
ジャンル	アクション		
プラットフォーム	PC , Oculus Rift S		
開発環境	Unity		
使用言語	C++ / C#		
制作期間	2021/1～2021/4		
チーム人数	プログラマー 2 人		

■概要

VR空間上のプレイヤーの手から、バネのような線を描画します。

■制作担当箇所

バネの表現をVR空間上のプレイヤー手から描画する機能

■アピールポイント

- ・プレイヤーのバージョンアップ
このデモはVRゲームの「Little Dream VR」のバージョンアップを目的として作成したデモです。
VRゲームの移動手段である「テレポート移動」はとても特殊な移動方法でした。
プレイヤーに直感的に「線が当たっている場所に移動する」ということを伝えるため、
移動する場所と手をつなぐワープラインという線を描画する機能を実装しました。
出展後、テレポート移動のわかりやすさを向上させるため、ワープラインをバネのように円を描きながら移動場所へ描画する機能を実装しました。
- ・バネの表現をプレイヤーに移植する
このデモはプログラマー二人で制作しました。
バネの計算を担当したプログラマーからデモを受け取り、ゲームのプレイヤーへの移植を担当しました。
移植の際に、計算の元となる座標の数が違っていたり、座標計算の方式にズレがある等の細かな問題が発生しましたが、
お互いに情報交換や、計算の教え合いをしながら、問題を解決していきました。
- ・バネの伸縮
プレイヤーが移動場所へいどうする際に、
プレイヤーが移動場所に近づくほど
ワープラインのバネが縮んでいくように実装しました。
バネの伸縮により、
プレイヤーが移動しているということを直感的に伝えられるように工夫しました。

