



# K3Unity勉強会

登壇者：蒼野屋

# 本日の内容

- インターンシップでUnity触った感想
  - インターンシップの話の後、ゲームエンジンで初めて制作して思ったこと、自分的に感じたアレコレ...
- Unityで使えそうな外部アプリ紹介
  - Unity5になって無料版も大分制限緩和されたらしいから、こんなアプリあるよって情報提供！  
こっちが本題

# インターンシップの話

- 某、音ゲーで有名な大きい会社のインターンシップに参加しました。
- 「チーム開発未経験 + Unity知らん」状態でスタート

# 実際の中身

- 出されたお題...
  - 「強制スクロール型シューティングゲーム」
- 開発期間...
  - 3日間！
  - 実際は30時間あるかないかレベル...

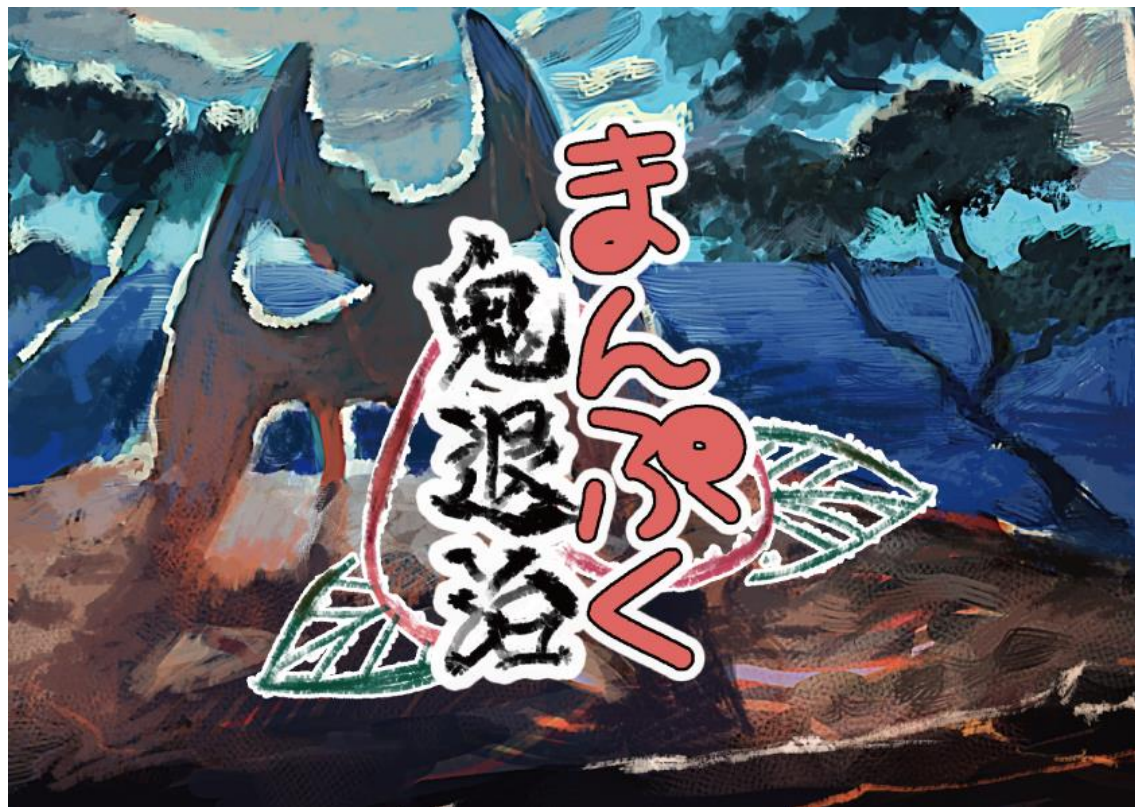
# 何作ったか

- チーム内で出たネタの流れ
  - シューティングゲームって堅いイメージ
  - ほんわかしたの作りたい
  - 不殺生なの作る？
  - 倒した敵が味方になるゲームにしよう
  - それで元ネタになる何かがないか...

# そして...

- **桃太郎題材にしたゲームに決定**
  - 桃太郎 ← だれでも知ってるキャラクター要素
  - 最近のCMで、桃太郎を元ネタにしたものを見る ← 流行り(?) ネタ
  - きびだんご投げて凶暴化した犬、猿、雉を助けて進んでく ← 不殺生要素

# 出来た物



# やっとUnityの話

- Unity自体は下のサイトで予習
  - [Unity - Tutorial - 2D Shooting Game](#)
- 会社側からここで学んでおくようにと連絡が来たので利用



# そして思ったのが

- Unity超便利...
  - プログラムオンリーだと処理を具体的に記述する必要がある物が、ポチポチUnity上で操作すれば出来ちゃう。
  - プログラムを書くのも便利な関数等があらかじめ用意されてるから簡単
    - 多分、自分が普段C++オンリーだからというのものもある

# ただ...

- **自分が感じたことは**
  - Unity上で操作+プログラムという流れに慣れるのにちょっと時間かかった。
  - Unityの機能を理解しないと恩恵を十分受けられない。場合によっては、プログラムオンリーよりも惑わされることがあった。

# 結論を言うと

- Unityは便利。ゲーム作りたいが目標なら使って損はない。
- ただ、機能の使い所やテクニックに関しての学習はプログラミング以上にしていないと利便性を感じにくいかも



次の話

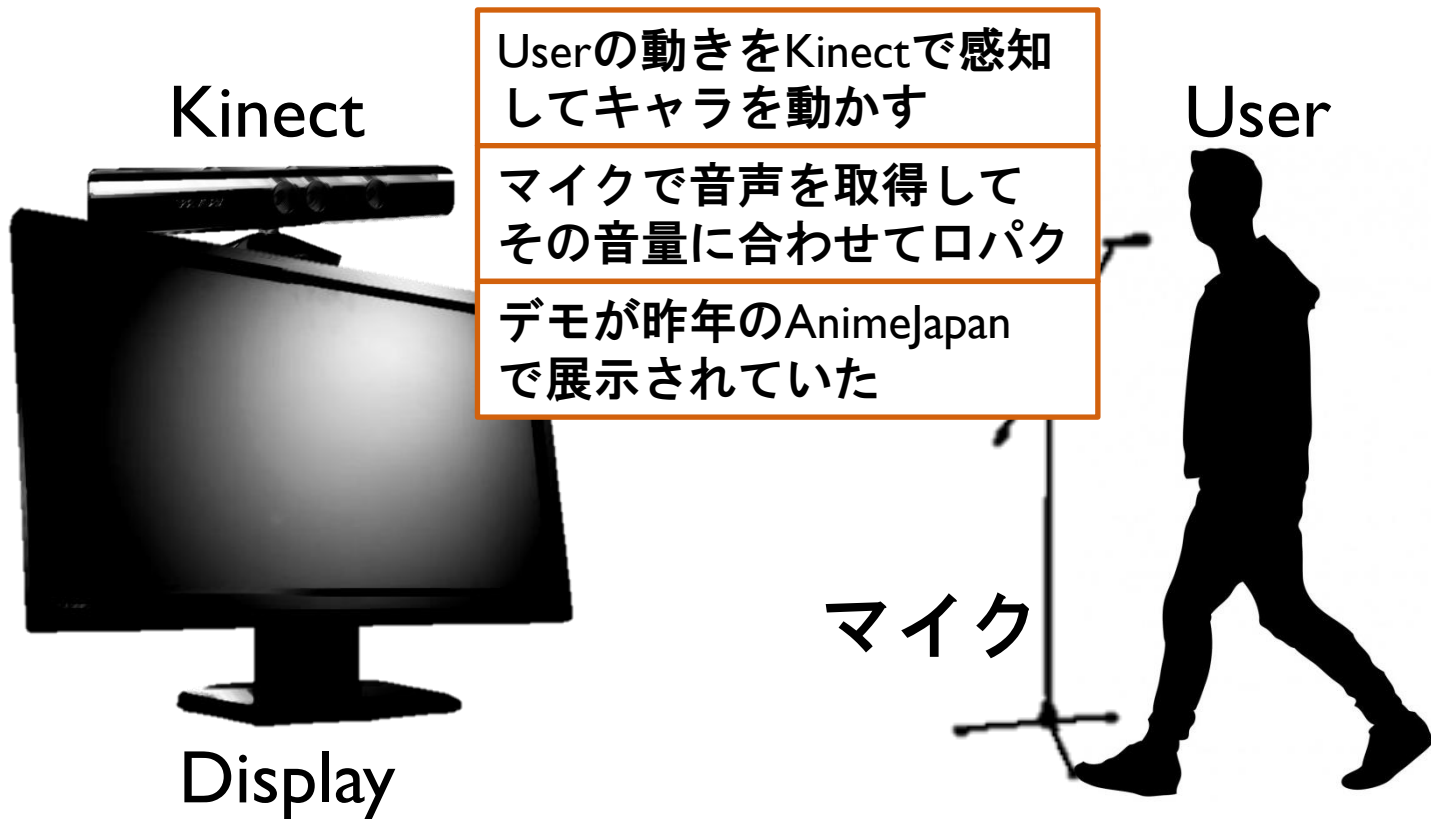
# Unityで使えそうな外部アプリ

- さっきの話でUnityは便利だと思う
- しかし、Unityであってもプログラマにつらいのはゲームに必要な素材関係
- そんな時に使えそうなアプリ紹介
  - なので、直接Unityには関係なかったり...、技術的に面白いだけで難しかったり...etc.

# Live2D [公式HP](#)

- 2D絵をヌルヌル動かせるソフト
- 組み込み用のSDKはUnity5対応済み
- SDKは個人、小規模利用なら無料
- エディタ自体も学生ならお安く買える

# Live2D使ってやれることの例



# 他にも...

- 360度のアングルでの表現を可能にした、「[Live2D Euclid](#)」を開発中





# E-mote [公式HP](#)

- Live2Dと同様に2Dイラストをヌルヌル動かせるソフト
- テンプレートデータにより簡単に動かすことが出来るらしい
  - ただし、複雑な動きなどは調整が必要
- 学生版はこちらのほうが安い

# Effekseer [公式HP](#)

- Githubで開発中の3Dエフェクトソフト
- プロ向けの[BISHAMON](#)というソフトを意識して作られている
- Unity5対応済み ← **ここ重要**
  - Unity5でネイティブプラグインを無料版でも使えるようになったおかげで誰でも組み込めるようになった

# Effekseer関連の資料

- [エフェクトツール Effekseerの 最近事情2014](#)

※リンク先がpdfのため警告が出る可能性があります。

- [Effekseer勉強会 機能解説など - SlideShare](#)

※少し古めの解説

# Prominence [公式HP](#)

- 2Dエフェクト作成ソフト
- フリーの2Dエフェクト作成ソフトで知っている限りだと一番色々出来る
- エフェクトの元になる画像さえ作ればおすすめ
  - ちなみに、作者がphotoshopでのエフェクトの作り方の講座や、電子書籍を販売しています。

# Sprite DLight Kicstarterの[ページ](#)

- 2D画像から自動でノーマルマップを作るソフト
- 要は2Dなのに光源で陰を表現出来る
- 現在開発中でまだまだ発展途上
  - ・ ちなみに登壇者はKickstarterで出資している

# 最近流行り？

- 先駆者として「[Sprite Lamp](#)」というソフトがある
- 後から「[Sprite Illuminator](#)」というソフトも出た
  - ちなみに、こっちの方はすでにリリース＋様々なフレームワーク対応済みだったり...

# まとめ

- Unityはコミュニティが大きいので、外部のアプリが対応してくれることが多い
- Unity用でなくても使えるツールも結構ある

自分の求めることをしてくれるソフトを探そう！



おわり