

研究テーマ		FPS ゲーム制作	
発表形式	研究発表	学校名・科	群馬県立前橋工業高等学校 電子科
<p>1 研究のねらい</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム制作を通してプログラムの構造を学ぶ。 ・3D キャラクターの製作方法を学ぶ <p>2 研究計画</p> <p>4月 ゲーム内容などの決める話し合い 5月～7月 キャラクター製作&プログラムの作成 8月～11月 マップ&システムの作成</p> <p>12月 最終的な調整 1月 発表資料作成</p> <p>3 研究内容</p> <p>(1) Unreal Engine を使った FPS ゲーム制作</p> <p>(2) Blender を使った3Dキャラクター作成</p> <p>4 研究成果と課題</p> <p>研究成果 Unreal Engine を使った簡単なゲーム制作を行うことが出来るようになった</p> <p>課題 バックアップを取っていなかったせいで少し戻ってしまうことが複数回あった</p> <p>5 感想</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 最初うまくいかず不安だったが無事完成してよかった ・ マップの地面や壁の大きさを合わせたりするのが思ったより難しかった ・ プログラムをきれいに書くことが難しかった ・ 初めての3Dキャラ作成だったので顔を大きさや骨格を意識しながら作るのが難しかった ・ 上手くいかないこともあったけれど、最終的に完成させることが出来て良かった 			
			