

研究テーマ	花を育てるゲームの制作		
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> <p>Unity を使用した、ゲームを制作する。 Unity の使い方を知る。</p> <p>2 研究計画</p> <p>(1) プログラムを Unity に組み込む (2) テクスチャ作成、導入 (3) 動作確認、テスト</p> <p>3 研究内容</p> <p>(1) Unity でプログラムを作る</p> <p>①画面遷移 ②BGM・SE の導入 ③アニメーションの導入</p> <p>(2) テクスチャ作成</p> <p>①ibisPaint を使用してドット絵の作成</p> <p>(3) 動作確認</p> <p>4 研究成果と課題</p> <p>ミスもなく画面遷移ができた。 アニメーションも問題なく動いた。</p> <p>全体的なクオリティが低い。</p> <p>5 感想</p> <p>概ね想定していた作品は制作できた。 しかし、とにかく完成することを目指したため、ゲームとしてのクオリティがかなり低い。 一人での制作は、その分時間がかかるためもっと細かく計画を練り、作成する必要があった。</p>			