

-ゲーム制作-

# Rolling Snow



ゲーム制作で作った「Rolling Snow」というゲームです。  
雪だるまを操作して夜の街をよりはやくゴールを目指して  
駆け抜けるゲームです。  
私は雪だるまのデザインからアニメーションまで、  
一通り担当しました。

制作期間 : 4カ月

使用ツール :   



3D



## 『雪だるま』

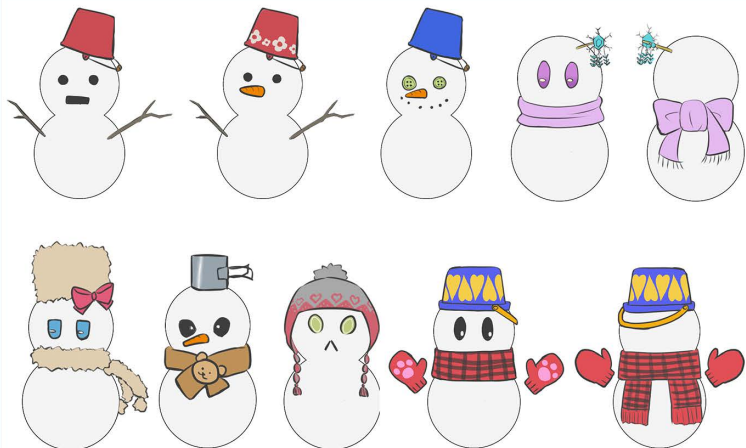
私が担当した3Dキャラクターの雪だるまです。  
ゲームではこの雪だるまを操作して転がします。  
雪の上を転がすと下の雪玉が大きくなります。  
デザインからアニメーションまで担当しました。

ポリゴン数：▲3928

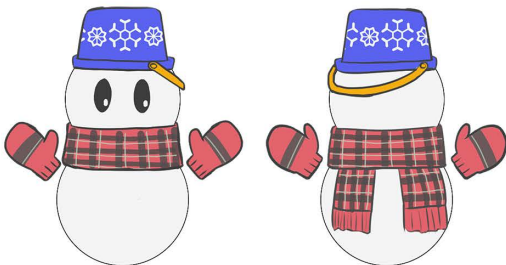
使用ツール：



# デザイン



デザイン案



最終案

雪だるまのデザイン案です。

いくつかデザインをだして、プランナーの意見に沿って修正したり、新たにデザインを増やしたりしました。

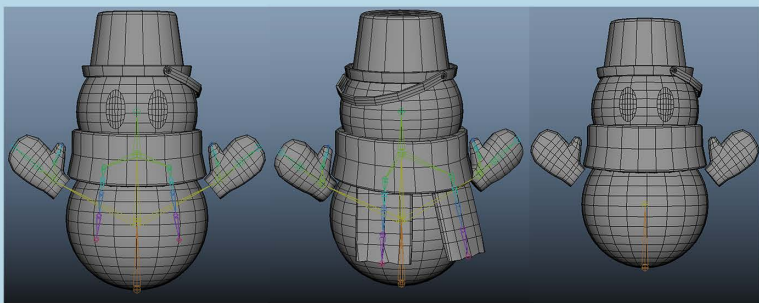
最初は手を木の枝にする予定でしたが、動かしやすいさやファンタジーチックな世界観的に枝じゃなくても良いのではないか、という意見になり手袋だけになりました。

# 3D

## レンダリング画像



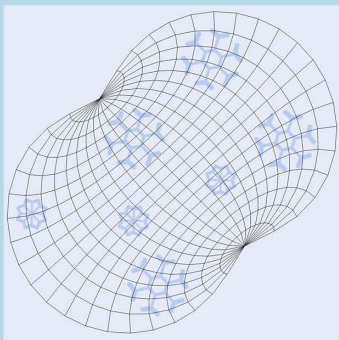
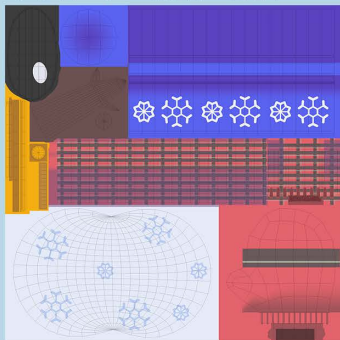
## リギング



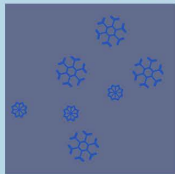
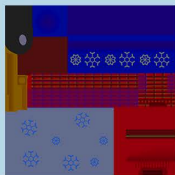
上は雪だるまの前後のレンダリング画像です。下はワイヤーフレームと骨です。リギングとスキニングも私が担当しました。下半身の雪玉が大きくなり、転がるという仕様があり、どちらもunityでコントロールすることになったので、下半身の雪玉とそれ以外の部分で別に骨を入れました。

# 3D

テクスチャ 1024×1024



## エミッションの調整



エミッション用画像



修正前



修正後

雪だるまのテクスチャとユニティでのエミッション調整です。

修正前の雪だるまは少し暗く見づらいためunityのエミッションの機能を使い修正しました。エミッション用に色を調整したテクスチャ画像を読み込ませて雪だるまの見やすさを修正しました。

下の雪玉の大きさが変わる処理をunityでやっているため、テクスチャが分かれています。