

[GA500011]

『ゆるキャン△ VIRTUAL CAMP』における VR ゲーム開発事例

須田 正広

ジェムドロップ株式会社

山田 恒輝

ジェムドロップ株式会社

福田 裕士

ジェムドロップ株式会社

学習の目的

- キャラクターのアニメ表現に関する知見
- 背景、プロップモデルのセルルック向けの最適化
- Maya と Unity を用いた開発フロー
- VR 開発に関する知見

説明

女の子たちがゆるくキャンプを楽しむ姿を描く話題作『ゆるキャン△』。ジェムドロップはその VR ゲーム『ゆるキャン△ VIRTUAL CAMP』をマルチプラットフォームで開発し、世界中のユーザーに届けることができました。本作ではアニメ版をベースに『ゆるキャン△』の世界観や空気感を大切にし、3D 上でもそれらを表現できるよう調整を重ねて開発されています。このクラスでは、アニメ調を意識したキャラモデリングやフェイシャル、背景やプロップを作る上での工夫点や、Unity 上での表現手法などについてご紹介いたします。また、マルチプラットフォームの VR ならではの考慮する点や工夫も解説します。

スピーカーについて

須田 正広

ジェムドロップ株式会社のアーティスト。本プロジェクトでは 3D キャラモデル制作を担当。

山田 恒輝

ジェムドロップ株式会社のアーティスト。本プロジェクトでは背景、プロップ制作を担当。

福田 裕士

ジェムドロップ株式会社のプログラマー。本プロジェクトではプログラム全般を担当。

『ゆるキャン△ VIRTUAL CAMP』のご紹介

TV アニメ『ゆるキャン△ SEASON2』に合わせ、3月に『本栖湖編』、4月に『麓キャンプ場編』をリリース。iOS / Android / PS4 / Nintendo Switch™ / Steam / Oculus Quest のマルチプラットフォームで多言語に対応し、グローバルに好評配信中。

公式サイト: <https://yurucamp-v.com/>



『ゆるキャン△ VIRTUAL CAMP ~本栖湖編~』

『ゆるキャン△ VIRTUAL CAMP ~麓キャンプ場編~』

©あふろ・芳文社／野外活動委員会 ©Gemdrops, Inc.

キャラモデル制作

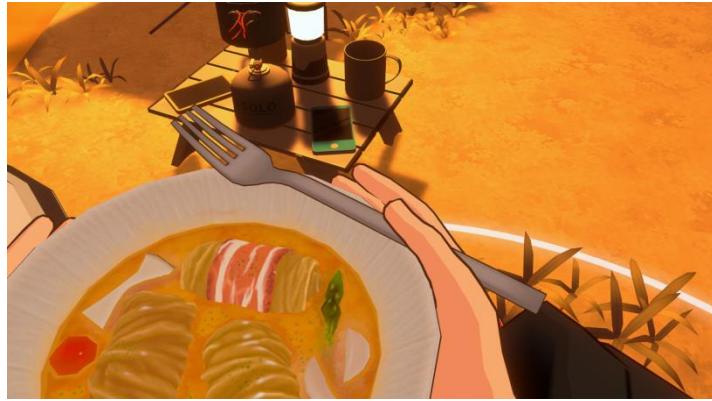
- ・ゲームのキャラモデルについての簡単な説明
- ・アニメの見た目を再現するためにキャラモデル側で工夫した内容について



©あふろ・芳文社／野外活動委員会 ©Gemdrops, Inc.

背景、プロップモデル制作

- ・背景作成での負荷問題とその対策
- ・世界観に合わせたルックの表現とそこで起きた問題の解決



©あふろ・芳文社／野外活動委員会 ©Gemdrops, Inc.

Maya と Unity を用いたゲーム開発フロー

- ・FBX 形式で出力したモデル、アニメーションを Unity でインポートする際の設定、工夫について
- ・Unity タイムラインを用いたイベントの作成



©あふろ・芳文社／野外活動委員会 ©Gemdrops, Inc.

VR 開発のポイント

- ・3DoF(3 degree of freedom) と 6DoF(6 degree of freedom)の違いとハードウェアについて
- ・プレイヤー体験への影響とコンテンツへの落とし込み
- ・VR 酔いとその原因、開発における注意点について