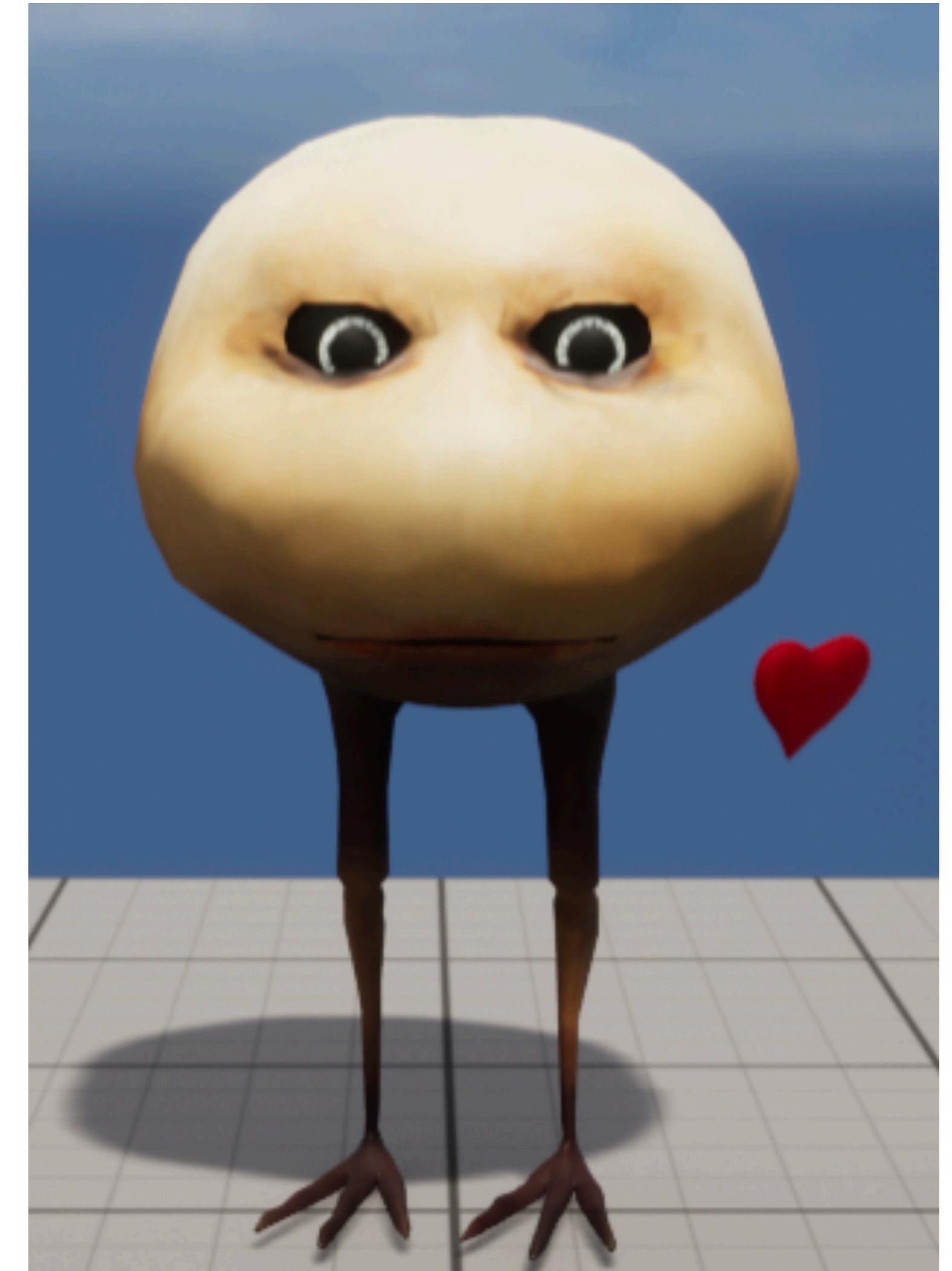


ポテスマイル

PAWセンサーでみんな笑顔になろう

Group B : ブルベス・ジェローム 小野山宮彩 山下桃佳 内村真也



笑顔

楽しい気持ちは自然と表情に現れる

- ・ワークショップでPAWセンサーの説明を受けて、体験した人が全員「笑顔」になるということを聞いて、そのことがGroup Bのメンバーそれぞれの心に残っていた。
- ・製作についての話し合いの中で、「笑顔」を大きなテーマとして扱うことになった。

ポテトスマイル製作の道のり

何を製作するか話し合いました

- ・ 楽しいを共感するために、グループのメンバー数である4人協力型のゲームにすることが決定。
- ・ ブルベス先生のCGプログラミングを見せていただき、ゲームのキャラクターである「ポテト」にすることが決定。
- ・ 触り心地も楽しいPAWセンサーを用いる。
- ・ ゲーム性を高めるために、目標の触り方に近づけるようにする。
- ・ 触り方が目標に近いほど、音楽がきれいに流れ「ポテト」も嬉しくなる。

ポテトスマイル製作の道のり

役割分担

- ブルベス・ジェローム
 - キャラクターおよびゲーム画面デザインとOSCによるMaxとの連携
- 小野山 宮彩
 - Maxでゲームプログラミング
- 山下 桃佳
 - GarageBandで音楽制作とゲーム画面デザイン
- 内村 真也
 - GarageBandで音楽制作とプレゼン資料作成

時間いいっつぱい

取り組みました

GIRIGIRI