

你不必挫折心累 自主遊戲開發得以延續的方法

- 這八年來幫助我維持開發動力的方法 -

作者：[NoSeams](#) ([原文出處](#))

翻譯：[belenifé](#)

▼ 目次

- 1、**自我介紹**（學生、上班族、自由工作者，做過了各式各樣的職業）
- 2、**結論：「不要在假日開發遊戲」**
- 3、為什麼「**假日開發**」不可行？
- 4、咦？身為上班族的同時 **在平日進行遊戲開發** ！？ < 可以的！！
- 5、在家不會只是發懶 — 終極的時間管理法
- 6、讓大腦養成「**自主創作依賴症**」
- 7、專家看來「些許粗糙」、一般人眼中卻「很厲害」 — 多次增加這類經驗後的 **成長曲線** ！
- 8、遊戲**發表前** 就開始**賺取**開發費 < 實質上等同能免錢地買爆素材？！
- 9、素材賣得出去的三項條件（**實用性、創新性、差別化**）
- 10、**最後一句話**。（為什麼我有辦法藉由這個方法持續到現在？）

▼ 自我介紹



名字：[NoSeams \(ノーシームズ\)](#)

(過去是用「赤鬼」這個名字)

公開作品包含

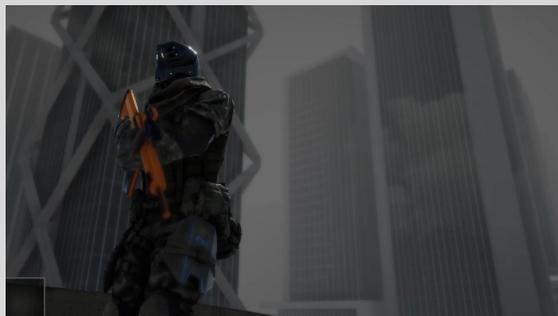
遊戲: 15項

Unity Asset: 3項

MMD素材: 4項

以及其他多項未公開作品 ...

作品



▼自我介紹

八年前、因為高中的學長姐的推薦而開始製作遊戲！！

【學生 → CG動畫界 → 遊戲界 → 自由工作者 → 其他業種的公司職員】

如此這番在各種環境**更換工作之餘仍然持續自主製作**。

這次分享的就是這些過往的經驗！

▼ 結論

不好意思，先開門見山地來說結論。
我持續嘗試八年後所導出的答案是

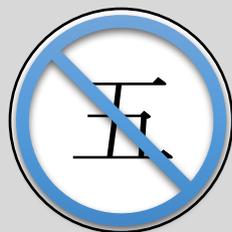
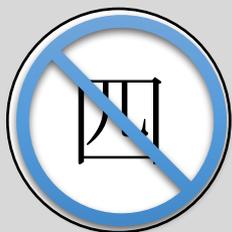
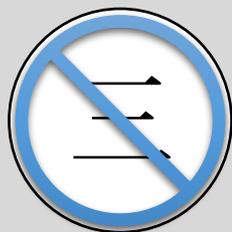
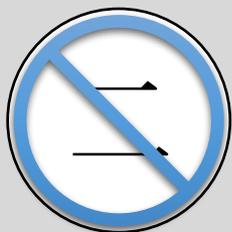
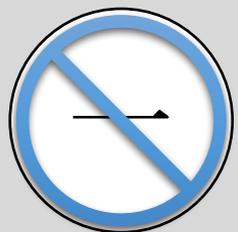
「不要在假日開發遊戲」

不，
並不是要你不要進行自主獨立製作，
而是要你在有上班的日子進行。

3、為什麼「**假日開發**」不可行？

假設鈴木先生是平日上班、週休六日的上班族。
「休息的日子要來開發遊戲喔喔喔！」地想著。

但是，每次動手之間都會夾著五個空白的平日。



認真！認真！



週末快來吧



好累～～



好，休息吧。
下禮拜再來認真。

如果連續空白了五天.....

• 會忘記超多工具的使用方法！！

(Blender的確定是哪個按鈕?? 2.7? 2.8??)

(Substance燈光的調整之前是在哪啊?)

(咦? Unity的那個功能用不出來!?)

→ 壓倒性地浪費時間和製造壓力



• 對於完成品的想像會逐漸模糊

一開始想到時的那股衝進也會一去不復返。

漸漸地不再那麼常會去打開開發軟體。



結果...

結果...

「反正也有其他重要的事情要忙，下禮拜再努力吧！！」
就變成這樣。會開始往後延宕。

那樣的話...

變成絕對不會去做 = 對創作者而言形同死亡

我過去也是變成那樣。



4、咦？身為上班族的同時在平日進行遊戲開發！？

< 可以的！！

我工作日的行程如下↓

7:30~

↓ (自主製作2小時)

起床、開始作業

9:30~

↓ (工作上班8小時+通勤往返2小時)

準備出門、工作

21:00~

↓ (花1小時把吃飯和洗澡解決)

回家

22:00~

↓ (自主製作3小時)

開始作業

1:00

睡覺

※會斟酌當天身體的狀況進行增減

也就是說，即便只有平日

1天5小時x20天 = 一個月可確保約100小時！！

除此之外、**假日可以盡情用在開發以外的人事物上！！**



這是**極端重要的事情**。不論有多少的熱情，
「把自己的一切都獻給遊戲開發」這樣的生活不可能持久的。

除此之外，來回兩小時的通勤時間
會用來觀看教學影片、思考製作題材等。
上床入睡前的時間用來思考製作題材的話，時間就又能更多了。
(可能看心情然後假日時就也做了起來)

「不不不，這不可能啦。」 這樣子說的人們。

哪裡不可能？



- 1、沒有時間**
- 2、幹勁無法持續**

或許大部分會這樣說吧？

(以前的我就是這樣。)

5、在家不會只是發懶 — 終極的時間管理法

▼在家不會只是發懶 — 終極的時間管理法

針對第一個癥結點
「沒有時間」的解決方法。

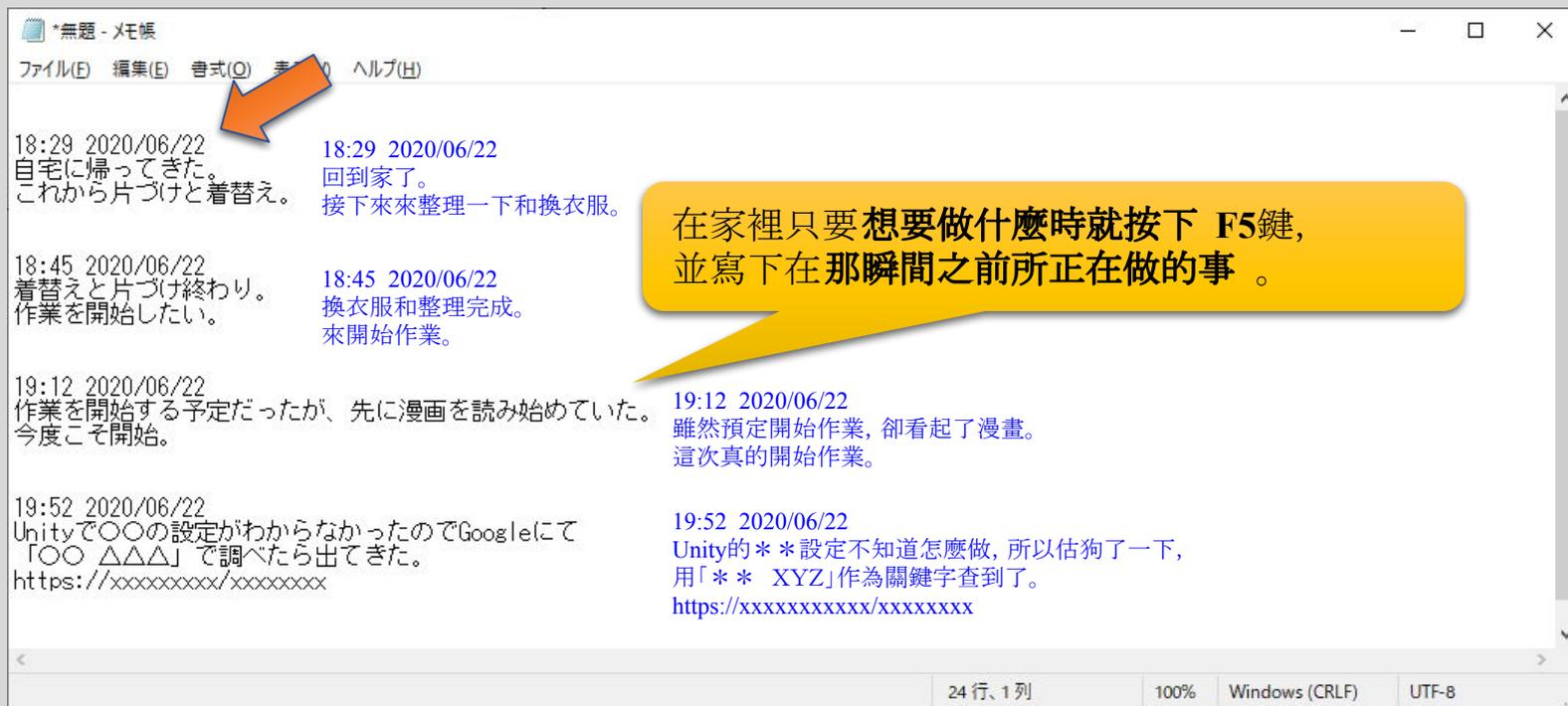
我是藉由**徹底且視覺**的方式來讓自己意識到時間，來把時間給榨出來的。

具體而言的話就是：

- 1、家裡電腦的 Windows 記事本處於一直開著的狀態**
- 2、養成發生任何事情時就按下「 F5」的習慣**

就這樣。

好。這邊來好好的說明。
Windows記事本裡按下「F5」鍵的話，就會、現在刻印出當下的時刻與日期。
(會是「18:29 2020/06/22」這樣的型態)



我過去八年都嚴格執行這個。
(某一年有偷懶，而那年的效率就嚴重地下降了)

養成了這個習慣的話，

- 懶洋洋地看了好幾個小時的電視嗎？
- 想要洗碗但在實際動手去做之前花了多少時間在摸魚呢？
- 遊戲開發或是哪個工作 內容花了多少的時間呢？

的認知會**鮮明地浮上檯面**。

假設發呆的時間是0秒好了。

不論是家事還是重要的事，若真的要做的話 **決定後三秒內** 就會開始動手。

你是有時間的。只是被你自己殺掉了。



養成了這個時間管理的習慣的話，

「就算做了這麼多重要的事情，一天也還沒有結束」 這樣的想法來臨的瞬間。

你就成功了。

然後

「公司要加班 ... 通勤時間很長 ... 」

等等的內容，可能會讓人覺得沒有辦法改變。



我自己的話是就算有點辛苦
也決定轉換到不常加班的工作

和搬到公司／常有業務內容的地點附近。

(現在因為做需要經常跑來跑去的工作，所以選擇住在往哪都方便的車站附近。)

純粹是為了我的自主創作。

7、讓大腦養成「自主開發成癮」

▼讓大腦養成「自主開發成癮」

接下來是針對第二個癮結點
「幹勁無法持續」的解決方法。

針對這點，就是要滿足自己「**追求他人認同的慾望**」，
以及經常在呈現出的樣子上做出變化、達到「**自己看自己的作品也完全不會膩**」的狀態。

超簡略地把上述要素集合起來的話，就是

- 1、在Twitter或影片網站上每次都得到回應
- 2、每次都很誇張地改變外觀【為了那個目的有個小技巧】

這幾點要深刻於心。

先說前提。

雖說人類要**建立起努力的習慣**是非常**辛苦**的一件事，
但是墮落、**對某個東西開始成癮**是**非常容易**的事。



非常辛苦



超簡單

因為這樣，我們反過來利用這一點，
藉此把每次的進度成果上傳到網路上、得到別人的回應，
來將「**社群軟體成癮**」替換成「**自主開發成癮**」。

以前某位有名的開發者也曾這麼說過。

「只要稍微發點文，就可以不費力地讓數字上升 — 這樣的東西有很強的成癮性。」

→如社群媒體上的按讚數、影片的播放次數、下載次數等。



簡單的說就是**被許多人稱讚說「好棒喔！」**就行了。
然後如同訓練動物一般，
把「**自主開發 = 會得到讚美**」這個概念給**刷入**自己的腦中。

但這裡有個問題。
現在這個時代，網路上比自己強上許多的人要多少有多少。
就算只有一點點也好，怎麼樣才能讓人覺得「好厲害」呢？



純粹以我的狀態而言，
「增幅自己能力的範圍」+「借助壓倒性強者的力量」
藉由這些方法
就能夠在社群媒體上得到注意力。

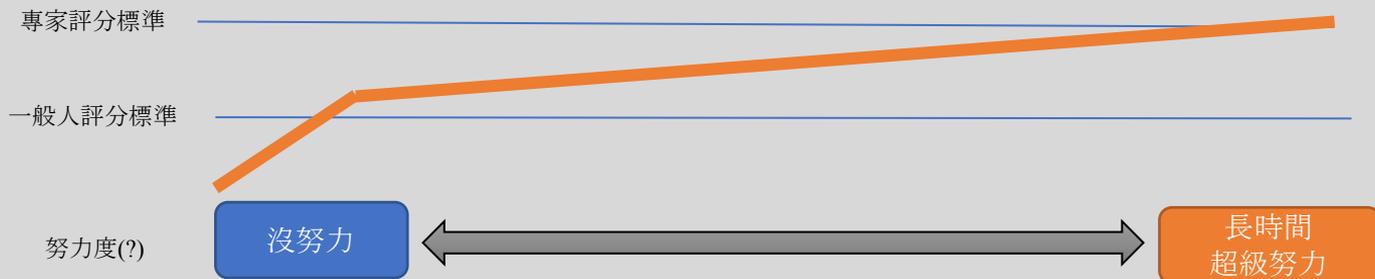
具體而言是做些什麼呢？

8、專家看來「些許粗糙」、一般人眼中卻「很厲害」
多次增加這類經驗後的**成長曲線**！

▼即便專家看來「些許粗糙」，一般人眼中卻「很厲害」

為了「增加自己做得到的事」，我所瞄準的是
專業人士看了後會說「**嗯，有點粗糙呢**」，
但**一般人**看了之後會說「**好強，這是發生了什麼事！？**」這樣的基準。
然後達到這個階段的瞬間，就立刻起身去學習新的工具。

這種等級的標準的話
就算不非常努力，成果看起來也超強。
(我個人獨斷地覺得就像是下方的圖那樣↓)



下方為我使用過的各種軟體工具, 純供參考 (快速讀過就好了)

▼3D動畫相關

Blender(工作+興趣)
Zbrush(興趣)
Maya(工作)
3ds Max(工作)
Softimage(XSI)(工作)
Sculptris(興趣)
Hexagon(興趣)
Metasequoia(興趣)
VRoid(興趣)
MMD(興趣)
Marvelous Designer(興趣)

▼網頁相關

MUSE
Edge Animate
Dreamweaver

▼2D圖像相關

Photoshop
illustrator
Fire Works
CLIP STUDIO
substance painter
substance designer
Bitmap2Material
Gimp
Inkscape

▼開發環境軟體

Unity
Unreal Engine
CryEngine
Cocos2d-x
Blender GAME engine(BGE)
RPG Maker

▼音樂、音效相關

Adobe Audition
Audacity
Studio One
Jeskola Buzz

▼程式語言

HTML
CSS
Python
JavaScript
C#

▼影片相關

premiere pro
After Effects
AviUtl

(其實還有其他許多沒有列出來的東西)

會使用大量的工具也會帶來其他的好處。

藉由使用某個工具特有的**素材或附加元件 (Add-on)**
就能夠試著謀略出與其他開發人員的差異性！！

資源入手處範例↓

Unity	→	<u>Unity Asset Store</u>
Blender	→	<u>Blender Market</u>
Adobe影片編輯軟體	→	<u>Motion Elements</u>
Adobe其他系列 產品	→	<u>Adobe Stock</u>
2D圖像等一般 內容	→	<u>Design Cuts</u>
Vroid	→	<u>Booth</u>

(尤其是Motion Elements爆誇張。可以一發就直達職業等級。)

→這就是「借助壓倒性強者的力量」的意思。

但是, 若是要使用於「遊戲」中的話要注意使用規範條款!!!
(跟廣告、宣傳影片、網頁中的使用規範完全不一樣的 case很多)

→我自己是用在網頁、宣傳影片、名片等等上比較多

實例。

雖然這個**遊戲是只花了五天做出來**的
但因為宣傳短片的被說「好厲害！」「感覺很有趣！」的關係，
而有被幾位 Twitter 上影響力強的人士給看到。



宣傳影片本身也是使用 **買來的素材** 來把整體表現弄得很美

再來就是把遊戲畫面接在後面這樣 **輕鬆的工作** 而已。

動畫連結 → <https://www.youtube.com/watch?v=0M7rqd-cFNU>

此外，使用各式各樣的工具還有另外一個理由！

使用素材或附加元件
就是借用那條專業的路上專家的力量 來讓看起來的感覺變漂亮
但是使用有名的素材的話就會跟別人的作品撞衫 啊。



就像是追流行的話就每個人看起來都長一樣...！？

沒有展現出這個人自有的特性的話、
觀看次數和社群媒體上的反應數就不太容易上升。
(觀看的人也會覺得，又是這個啊)

但是！
使用各式各樣的工具的話、
就可以「從各式各樣的角度來進行小小的改變」喔。

用製作影片的素材為例
如果不是使用內建的logo, 而是替換成自己的 logo 呢！？
然後在那邊放入自己的音效 呢！？
在更上一層樓, 若是放入自己的特效、背景等等 呢！？



武門派偶像【鬼天使】羅利

自己所持有的「世界觀」和「理想」就能 夠被反映出來！
因為基底是專家做的素材的關係，
所混入的個人要素就算完成度稍低也還是可以蒙混過去！

能夠做到那個地步的話，剩下的就只有站在舞台上了。

引起注意的方法裡簡單的就是「參加網路上的活動」了！！

我目前為止主要參加過的活動如下↓

1、NicoNico 自製遊戲祭 (ニコニコ自作ゲームフェス)

NicoNico動畫相關的活動。

自從參加了這個之後NicoNico上的影片觀賞人數爆炸性上升。
自己本身的影片之前通常只有200多、卻因為這個而爬升到超越數千或一萬。

2、Unity1week

用一個禮拜的時間做出遊戲的瘋狂活動。

主辦單位名為Unity room，是一個可以在它上面投稿網頁型遊戲的網站。
最近特別受到關注，很誇張。Twitter追蹤人數會從300增加到600左右這樣。

3、在家GameJam (おうちゲームジャム)

會突然就開舉的突發性活動。雖然如此，卻仍是值得好好把握的重要活動。

活動內容是十天內做好一款遊戲，然後讓Vtuber直播試玩實況。

後果是連鎖效應地讓這些Vtuber的粉絲也跑來玩，
及讓目前為止對我的作品沒有興趣的人群也看到了我的作品。

Twitter追蹤人數從600提升到突破1000。

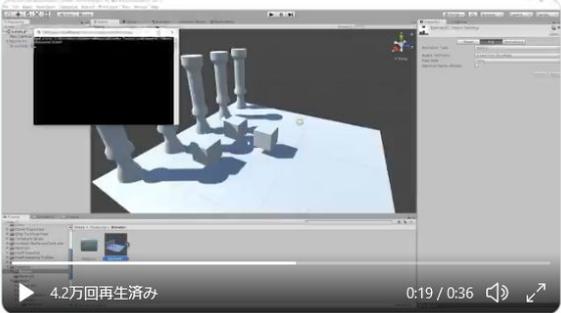
同時也可能需要些其他類型或工具介紹類型的影片啊。

目前為止(我個人而言)相對觸及率高的推特文章的參考案例如下。

NoSeams
@ozora_develop

最近變成免費的ProBuilder成為了話題，但其實我覺得用Blender導入的話反而真實度更高。#Unity3d

從開發引擎裡打開Blender的檔案後編輯、複寫存檔後Scene立刻就會更新了，所以編輯上也很簡單。免費卻又高機能，一旦記得後除了遊戲製作以外也能派上用場，所以非常推薦。



4.2万再生済み 0:19 / 0:36

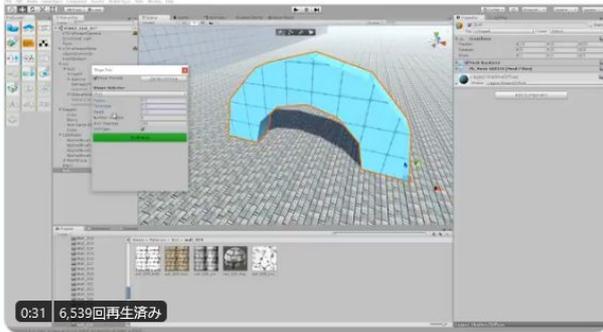
午前0:54 · 2018年2月20日 · Twitter Web Client

|| ツイートアクティビティを表示

583 リツイート 1,701 いいねの数

NoSeams
@ozora_develop

Probuilder - 一款可以讓你在Unity上建構模型的Asset - 似乎變成免費的了！
階梯、拱門的生成都很方便所以有在使用。不知道該是要用Boolean還是比較容易入門的CSG Tools而有點煩惱，結果發現原來兩個都用就好。



0:31 6,539回再生済み

午後9:55 · 2018年2月16日 · Twitter Web Client

|| ツイートアクティビティを表示

179 リツイート 374 いいねの数

NoSeams
@ozora_develop

VRoid Studio推出修正版了，所以來輪到Unity裡測試一下。
Materia功能也有好好地附上啊。
看到這樣的動作後就開始想要學校或是街景的背景模型了。
#VRoid #unity3d



1.8万再生済み 0:08 / 0:28

午前0:26 · 2018年8月3日 · Twitter Web Client

|| ツイートアクティビティを表示

191 リツイート 507 いいねの数

沒錯，不是教學也沒關係，介紹就好了。
話題性的工具若能及早錄製影片的話，那個業界有名的人士就會來轉推的。

再來還有一件事。很重要的事。

進行遊戲開發時絕對不要「從頭重新發明車輪」。
特別是對於自己技術能力沒有一定程度自信的人容易陷入的陷阱是：
「自己做的話花費就是0元啊！！」
這樣子的想法。

沒這回事RRRR！！！！

我一直在用的是售價日幣八千元(台幣200元)的 [Invector Template Asset](#)。
的確, Asset而言八千日幣是屬於高價位的區塊。
但假設我要在短短一個月內, 可以實際安裝使用跟這個一模一樣的東西好了

每日5小時、進行共20天, 總計100小時。把這個用時薪來計算吧。
上班族的平均時薪大概是日幣2800元(台幣765元)。
這樣的話, 日幣2800元×100 = 日幣280,000元(台幣76500元)
(若花上三個月的話, 就會是日幣84萬元, 台幣約23萬元)

日幣28萬元價值的勞動時間,
被無謂地浪費於從頭開發出一個只要美金5元(日幣八千元)就能買的Asset。
這樣的話去打工還比較有建設性。

因此, 可用市售品取代的 Asset就老實地買爆吧。

大量購買工具和Asset的話不只能夠引人注意，同時我也注意到這能讓自己對自己不會膩。

「但是這樣的話，錢不會越來越少嗎！！」

「我沒有那樣的閒錢啊！！」

你是否這樣想著？

嗯，我可以理解。

(雖然世界上有大量的免費工具和 Asset，但還是會想要些不是免費的啊)

但是，所謂的興趣本來就是只會花錢的東西，所以要說理所當然也沒錯，
同時所謂「遊戲開發」就是上市後大賣的話就可以把錢賺回來的東西，
再多說一點的話，其實**上市之前就能夠充分賺取開發費用**也是可能的事。

8、**遊戲發表**前就能開始**賺取**開發費
實質上等同能免錢地買爆素材？！

藉由**遊戲開發賺錢**的方法中，一般以

- 1、販售買斷型的遊戲
- 2、在免費遊戲上面刊登廣告

等較為常見。

但是**對我而言**、那對我而言障礙太高了。
為什麼呢？

- 能大賣的作品
- 有趣的作品
- 我想做的作品

它們各自並沒有完全一致的地方

「只是為了錢」而製作**完全不想做的大型作品**。
「這樣不是在浪費時間嗎？」我是這麼想的。

此外，遊戲的個人開發市場是**完全的紅海**。

由於遊戲製作近來已經成為任何人都可以簡單地辦到的事，
只有**極端少數的強者** 才有辦法生存和以此賺錢。

那怎麼辦呢??

只要**銷售給** 正跳入這個紅海的**大量強者** 就好了！！



具體而言是什麼？

若想要用最有效率的方式賺錢的話
就把「為了自己的遊戲作品所做的素材」
也就是平時開發的副產品放到 Asset Store 等銷售就好了

這樣的話，就不用做其他純粹為了錢而做的事，
因為是遊戲開發中「順便」做的事，所以低開銷、零風險。
(把素材整理出來和公開的過程會費工，所以不能說是零開銷啦)

會藉由大量工具來增幅自己的能力範圍的人，
在這裡又再次有福了！

比方說，會在Unity Asset Store消費的人可能會是：

- 很擅長寫程式，但是影像設計有點不行 ...
 - 影像設計很行，但是音效那些就有點不行 ...
- 等等，

為了購買自己不足的部分而來的。
(或是為了節省時間)

就算是某方面專精、長才嶄露的**專家**，對於**其他領域**也可能是**完全的素人**。
因此，只要滿足了特定條件的話，就算不是最高品質的東西也是賣得出去的。

9、素材賣得出去的三項條件(實用性、創新性、差別化)

賣得出去的條件有三個

1、實用性

這個應該不會有問題吧。
畢竟本來就是為了自己的遊戲要用而做的東西。

2、創新性

嶄新度。這是最重要的。

反過來說，**只要能滿足這個就可以了**。

發揮自己各式各樣的技能吧。

我個人的情況是做出一個工具來把數個軟體的機能複合式地組合起來，
讓容量小的素材檔案能夠無縫接軌地被使用，
成為兼具高品質與超低容量特性的素材。

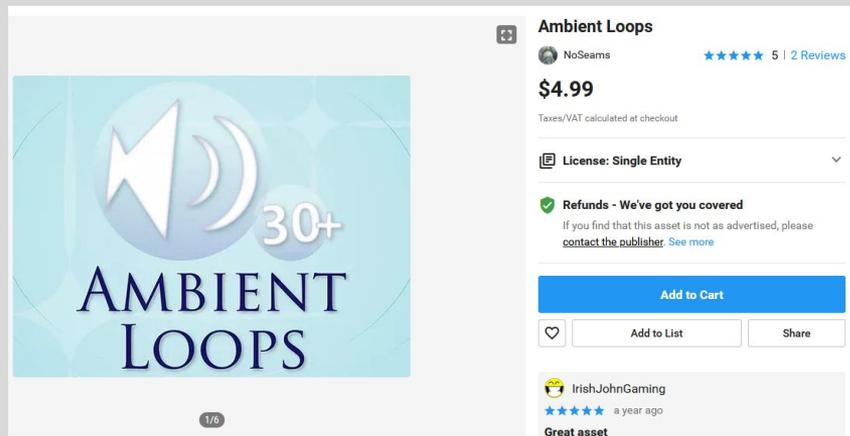
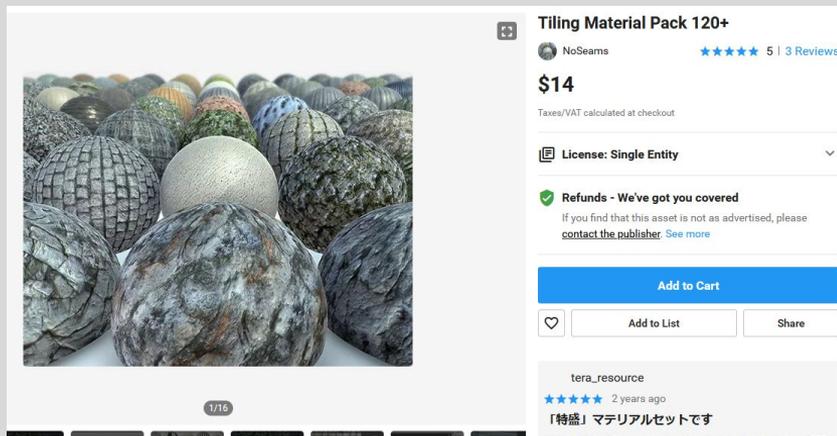
3、差別化

老實說，有發明性的瞬間其實就等同已經差別化了。

然而這裡說的不是指內容，而是指外觀。

為了要跟競爭對手相比價格不要高太多，把圖像等等的外觀弄得漂亮就好了。

我個人發表過的 Asset



1、Tiling Material Pack 120+

內容物是一般寫實性的素材，但是使用了特殊的加工，使得尺寸512x512且檔案小，重複並排的違和感也低。銷售影片用After Effect好好製作的努力也有所回報，能夠讓許許多多的人看到這個作品。發表至今已經過約兩年，免費版本的下載數現在仍然是每月500人左右。

2、Ambient Loops

這是我出去玩時，在日本各地持續錄下的多個環境音。由最短只有5秒的短暫聲音檔案構成，然後再以循環播方的方式，以同時兼顧檔案尺寸與音質。發表後立刻進入此類別的人氣排行榜與銷售排行榜兩者的前十名。

可是, 若賣得沒有很好的話怎麼辦 ...

實際上而言, 我也不是所有的Asset或是其他的素材也都賣得很好,
距離發表時間越久就賣得越不好。

這也是**沒有辦法**的事。

但是就算如此, 就算一個月只賣得出一個 也很好,
畢竟這樣等同**每個月可以買一個 Asset**。
此外, 特價活動的時候購買的話就可以買得更多。

其中最為重要的一點就是、
雖然我自己之前也是會有點抵抗購買Asset的這種行為，
「藉由 Asset賺取的錢要全部用在 Asset上」
這樣決定的話，就會變得能夠毫無猶豫地下單 Asset，開發也能夠順利進展。

「這個月 Asset的收入只有日幣2000元啊～」
不會因為這樣想而覺得失落，而是反而變成能夠想：
「這個月喜歡的 Asset難道也可以買到兩個這麼多嗎！！」
動力會大大地提升。

重點在於不是想著賺錢，而是「農業收成的以物易物」。

此外，還有個容易犯下的錯。

那就是**瞄準市場空隙**製作「為了販售而做的素材」。
(就是那種「**啊這個 Asset Store沒有賣耶！**」的東西)
這個我並不推薦。

比方說，**全滿的電車不是偶爾也會有空位的狀態** 嗎？
那就是**現實世界中的市場空隙**。

那種東西大多是

- 座位上不知為何有 污漬或是超髒
- 隔壁坐著不太妙的人
- 腳邊地板被一點點的嘔吐物弄濕而超臭

之類的結果。(特別是埼○線)

就算是跑到那樣的地方附近，也只會立刻發覺這點而打退堂鼓而已。

像是「我超喜歡嘔吐物的味道所以沒關係！！」，

或是「我就是個超愛別人所造成的髒污的大變態！！」這種，

若你覺得**別人沒有辦法，但若是我的話 絕對沒有問題！！**

但也無法提出**確切證據**的話

還是打消念頭的好。

畢竟你的成品只有「**因為我自己也要用，所以做出來了的實用性**」，
若另外兩個條件**(創新性、差別化)**沒有符合的話，也是很難賣出去的。

自始至終，正因為是**自主開發時順便做的事**，

所以不要忘記得要零花費的這個初衷。

一旦成為了只為銷售而開始的開發，那就變成是**高風險、高回報的賭博**了。

在那裏除了持續賭贏的強者外，沒有人能夠持續下去。

許多人就是在那裏開始賭輸時決定放棄自主開發的。

總結

- **「不要在假日開發遊戲」**。在平日做。
- 打開記事本，每次只要有事就按 **F5** 鍵。
- 讓大腦變成對「**自主開發成癮**」
- **入手各式各樣的工具、買爆各種 Asset**。這樣的話就不會膩。
- 就算遊戲還沒辦法上架也沒關係，**把素材作為 Asset 販售吧**。
- **藉由 Asset 所賺到的錢全部** 都只用在**購買 Asset**上。

以上。

▼後記

最後一段話。為何我能 夠持續實行這個方法呢？

以我的狀態而言，我想應該是「應對每個當下狀況的必死決心」轉變了我許多感受的緣故。

- 大學期間為了賺取學費而拼命努力。每週有兩天第一到第五節課的時間在上課，每週有四天是在動畫製作公司打工。金錢很重要。
- 畢業後，在動畫製作公司從打工的升級成「委託接案制」，因此變成了「不最大化效率的話就無法生存」的狀態。時間就是金錢。（可別以為懶懶散散地工作就可以賺到錢啊。）
- 因為動畫製作公司社長的介紹而轉入一直夢想進入的遊戲公司。人與人之間的聯繫也很重要。
- 在遊戲公司以企劃的身分工作。關於團隊動向、時間和金錢的管理就是這個期間學會的。
 - 自己若有傳達上的失誤或判斷太慢的話，企劃案總人數*薪資(或甚至是比這個更高)的費用會無謂地消散於空氣之中，如此的恐懼感。
 - 因此拼死拚活地學會了花費與時間的關係與團隊開發的管理法。
- 辭退工作後，以自由工作者的形勢工作。動畫製作、小規模的 app開發、網頁製作等各式各樣的工作都做。像是「萬事通」的感覺。
 - 拚死拚活地學會／理解了接到案子的困難、與其他競爭的自由工作者差異化的方法、行銷法。
 - 活用當時的經驗，所以 Asset的銷售量狀況很好、Asset Store裡也進入了銷售量排行榜！！
- 在那之後，進入了一般企業成為公司員工，這次是做業務的職務。(學習能幫助我未來販售自己作品的 know-how是目的)
- 我是寫筆記魔人，所以進公司以來所有案件的反省點都寫入書面筆記裡，一邊整理一邊學習。(用書面筆記是因為公司用的電腦不是自己的)
 - 紙本筆記本塞爆了一個紙箱的那時我成為了公司業績的第一名。

實際上被生活必需所追趕的狀態變成了經驗，拚了命地每天活下來的這件事讓「習慣」被打入了身體也 說不一定。

金錢上沒有困擾的人，試一次把金錢全部浪費掉然後來被追趕吧。

我自己也仍然還在進化中，

接下來也會持續將現在的狀況中所學到的 內容全部內化到自己的身體裡！

然後狀況變壞的話，我就會去連整個環境一起改變和打破！

光是思考接下來要做什麼就已經非常令人期待了。公司員工和自由工作者都做過了，所以下一個可能會試個更加不同的挑戰。

謝謝各位閱讀如此長的一篇文章至此。

若能因此讓各位能有任何一點收穫就太好了。

▼附註

我個人精選出覺得最強的五個素材與介紹網站

1、[Motion Elements](#) 的 [premiere pro 素材](#)

→[免費試用素材](#)似乎也會定期更新。總之就算只是下載下來玩玩看也非常有趣。
此外這個網站連音樂的素材也會定期貼出免費的。

2、Unity Asset [Investor](#) 的 [Template Asset](#) 系列。

→毫無疑問地最強。雖然功能很多，但仍然很容易使用。價格雖高，但完成度與應用度是頂尖等級地高。
最近我的作品也幾乎變成全部以此為底了。

3、Booth 裡的 [VRoid用素材](#)。

(所謂的[VRoid](#)就是像遊戲裡角色設定的畫面那樣，可以超簡單地做出CG動畫角色的工具！)

→衣服這種東西，就算是在現實世界裡，「非自己設計的衣服不穿」的人也極少吧。

這樣的話，用VRoid製作符合自己作品設計的角色時，
購買和穿著虛擬品牌的衣服的這件事也就合理許多了吧。

→但由於Booth處每個作者的使用條款不一定相同，很少人會直接明寫「能不能使用在遊戲上」。
因此我自己是會直接傳訊息給[我超級無敵喜歡的創作者](#)，詢問是否能夠使用在遊戲中，然後得到許可。

4、[Design Cuts](#)

→這裡也是接近無懈可擊的高品質呢。使用條件依素材而異，也有些是允許被放在app中使用的。

要說這網站有什麼厲害的，就是他跟一般Asset Store一樣會定期舉辦特價活動，但它特價時降價的幅度誇張到噁心。

本來數十萬日幣的素材會打0.1折(原價折免99%)而變成只要幾千日圓。但[日文版的網站](#)似乎只會跳出被選出的某些特價商品？

5、[Unity AssetStore整理網站\(Unity AssetStoreまとめ\)](#)

→不需我多費唇舌介紹，網路上廣為人知的「汗人柱」的最強網站。我的作品曾經有被這個網站選出來過，也因此增加了販售量！

同時它的姊妹站會[即時通知賣主特價活動消息](#)也很厲害。有時會在上面挖掘出不得了的東西。

(譯註：[汗人柱推特](#)上的消息更新得比網站還頻繁的樣子)