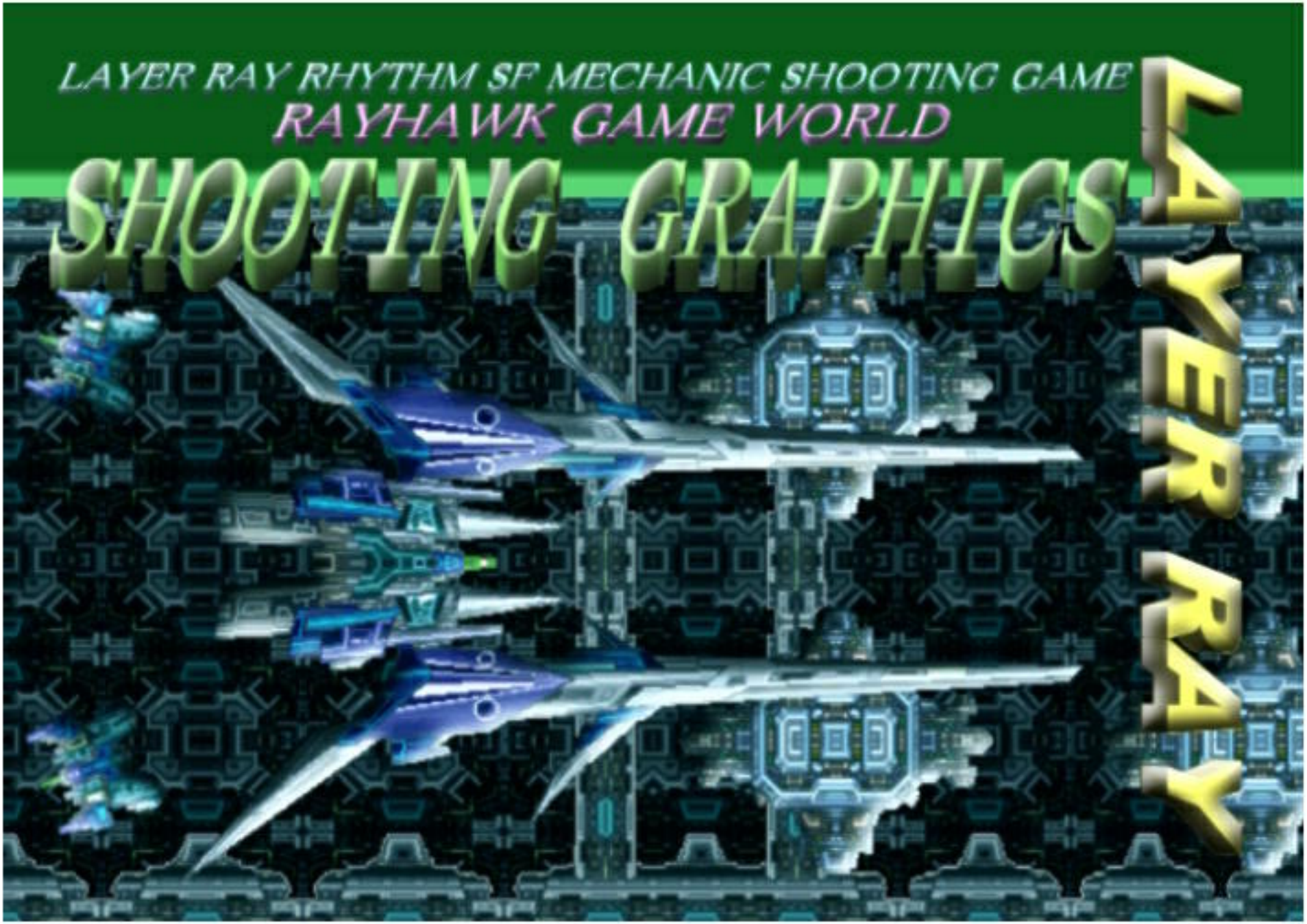

LAYER RAY RHYTHM SF MECHANIC SHOOTING GAME
RAYHAWK GAME WORLD
SHOOTING GRAPHICS
LAYER RAY

爽快なSFメカニックシューティングゲーム「LAYER RAY」のシューティンググラフィックス特集！

レイヤーレイリズムで製作したドット絵グラフィックから2.1Dグラフィックスへ変換！
DirectXゲームグラフィックスによるシューティングOSのイメージ。
ホームページFLASH GAME SITEで楽しめるオンラインシューティングゲーム。
JAVAゲームのシューティンググラフィックス。
アイデア・キーワードを考える。調べてみよう。
敵にも味方にもなるイメージキャラクター。
ZERO 2 OPTION ゼロ2オプション、オプションアームをCosin応用レーザーで撃墜せよ！
敵キャラクター素材のデーターベース。
背景グラフィックによるメカニックスタースクロール。
シューティングゲームプレイからスクリーンショットCG。
タイトルからゲーム進行、ついにオールクリアへ！
次世代レイヤーレイリズムシューティングゲーム「LAYER RAY」のすべてがドット絵グラフィックを通してサーチできる！。

敵メカキャラのデーターベース

1 敵小型機 40*40ドット

スコア	150	1フレーム毎に加算される得点
ダメージ点	11	1フレーム毎に加算される継続点
破壊点	200	敵が爆発した時に加算される爆発点
攻撃点	100	自機がレーザーを発射したとき加算されるミニボーナス点
耐久値	16	敵の耐久力は、ショット数やレーザーの長さを元に計算
攻撃方法	2	丸弾や針弾の密度攻撃

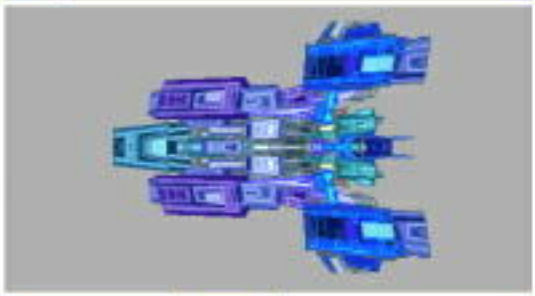
2 敵中型機 TF-1 300*240ドット

スコア	150 *2	1フレーム毎に加算される得点
ダメージ点	11 *2	1フレーム毎に加算される継続点
破壊点	300 *2	敵が爆発した時に加算される爆発点
攻撃点	100 *2	自機がレーザーを発射したとき加算されるミニボーナス点
耐久値	16	敵の耐久力は、ショット数やレーザーの長さを元に計算
攻撃方法	2	丸弾や針弾の密度攻撃

3 敵中型機 TF-2 300*240ドット

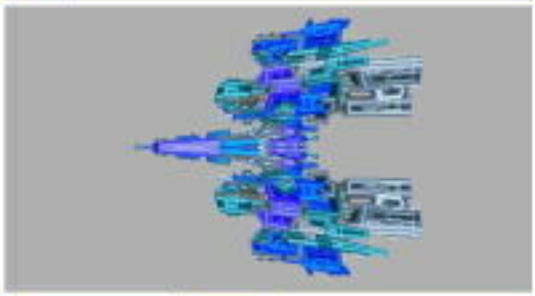
スコア	150 *2	1フレーム毎に加算される得点
ダメージ点	11 *2	1フレーム毎に加算される継続点
破壊点	300 *2	敵が爆発した時に加算される爆発点
攻撃点	100 *2	自機がレーザーを発射したとき加算されるミニボーナス点
耐久値	16	敵の耐久力は、ショット数やレーザーの長さを元に計算
攻撃方法	2	丸弾や針弾の密度攻撃

4 敵中型機 TF-3 300*240ドット



スコア	150 *4	1フレーム毎に加算される得点
ダメージ点	11 *4	1フレーム毎に加算される継続点
破壊点	300 *4	敵が爆発した時に加算される爆発点
攻撃点	100 *4	自機がレーザーを発射したとき加算されるミニボーナス点
耐久値	16 *2	敵の耐久力は、ショット数やレーザーの長さを元に計算
攻撃方法	100 (2) SWAY*2	丸弾、針弾の高速弾幕

5 敵中型機 TF-4 300*240ドット

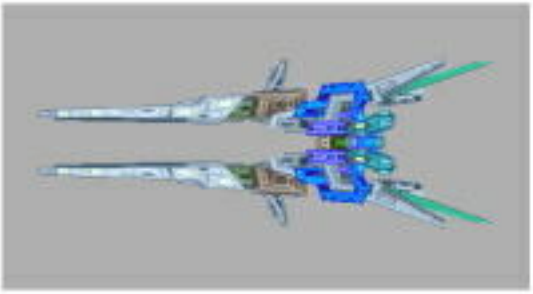


スコア	150 *6	1フレーム毎に加算される得点
ダメージ点	11 *6	1フレーム毎に加算される継続点
破壊点	300 *6	敵が爆発した時に加算される爆発点
攻撃点	100 *6	自機がレーザーを発射したとき加算されるミニボーナス点
耐久値	16 *2	敵の耐久力は、ショット数やレーザーの長さを元に計算
攻撃方法	100 (2) SWAY*2	丸弾、針弾の高速弾幕

爽快なSFメカニックシューティングゲーム「LAYER RAY」のメカキャラクターのパラメーターとデーターベース。ゲーム進行中にリアルタイムでプログラム内部で計算されて、スコアに反映される。

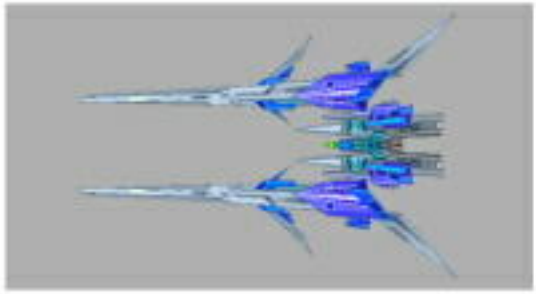
FLASH GAMEの製作のときに元になったキャラクターデーターです。
1秒間に50フレーム単位でグラフィックの描画やスコアが更新されていきます。

6 敵大型機 MF-1 460*320ドット



スコア	150 *8	1フレーム毎に加算される得点
ダメージ点	11 *8	1フレーム毎に加算される継続点
破壊点	300 *8	敵が爆発した時に加算される爆発点
攻撃点	100 *8	自機がレーザーを発射したとき加算されるミニボーナス点
耐久値	16 *6	敵の耐久力は、ショット数やレーザーの長さを元に計算
攻撃方法	ENI2WAY NAGI8WAY	円形弾幕＋縞撃ち弾幕

7 敵大型機 MF-2 460*320ドット

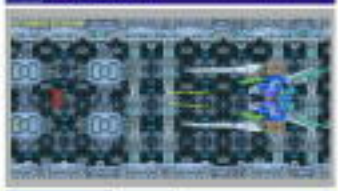


スコア	150 *10	1フレーム毎に加算される得点
ダメージ点	11 *10	1フレーム毎に加算される継続点
破壊点	300 *10	敵が爆発した時に加算される爆発点
攻撃点	100 *10	自機がレーザーを発射したとき加算されるミニボーナス点
耐久値	16 *6	敵の耐久力は、ショット数やレーザーの長さを元に計算
攻撃方法	ENI2WAY NAGI8WAY	円形弾幕＋縞撃ち弾幕

8 敵大型機 MF-3 460*320ドット

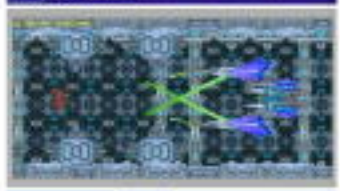
スコア	150 *13	1フレーム毎に加算される得点
ダメージ点	11 *13	1フレーム毎に加算される継続点
破壊点	300 *13	敵が爆発した時に加算される爆発点
攻撃点	100 *13	自機がレーザーを発射したとき加算されるミニボーナス点
耐久値	16 *6	敵の耐久力は、ショット数やレーザーの長さを元に計算
攻撃方法	[illegible]	円形弾幕＋縞撃ち弾幕

9 敵大型機 AF-1 360*360ドット



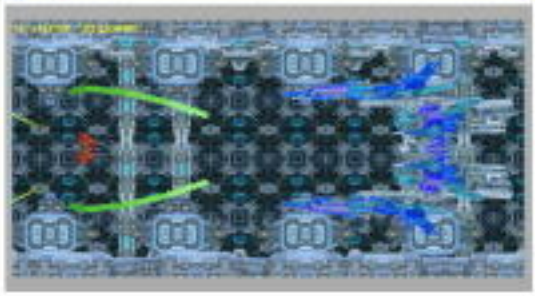
スコア	150 *16	1フレーム毎に加算される得点
ダメージ点	11 *16	1フレーム毎に加算される継続点
破壊点	300 *16	敵が爆発した時に加算される爆発点
攻撃点	100 *16	自機がレーザーを発射したとき加算されるミニボーナス点
耐久値	16 *4	敵の耐久力は、ショット数やレーザーの長さを元に計算
攻撃方法	1WAY/	丸弾や針弾の弾幕攻撃

10 敵大型機 AF-2 360*360ドット



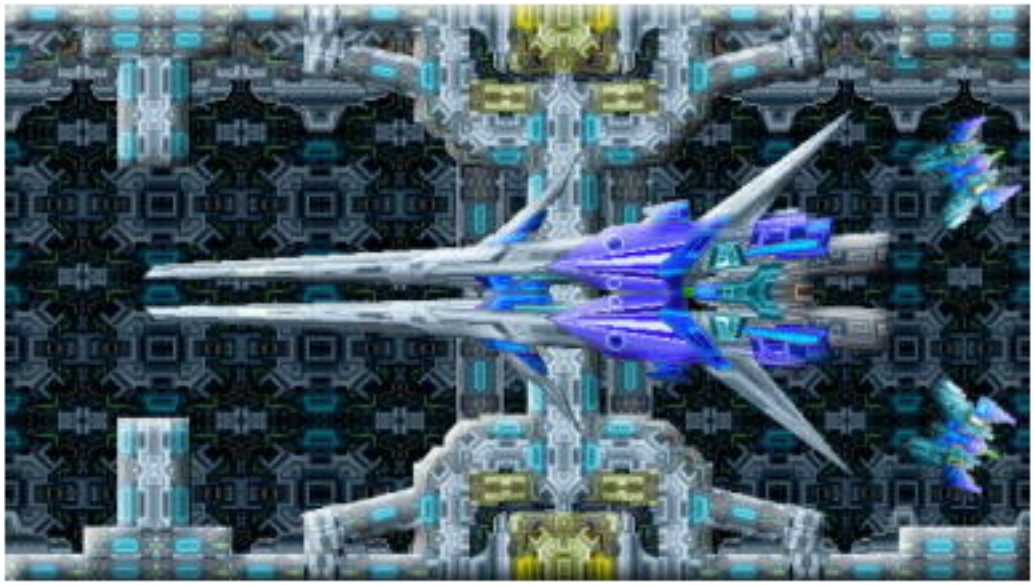
スコア	150 *16	1フレーム毎に加算される得点
ダメージ点	11 *16	1フレーム毎に加算される継続点
破壊点	300 *16	敵が爆発した時に加算される爆発点
攻撃点	100 *16	自機がレーザーを発射したとき加算されるミニボーナス点
耐久値	16 *4	敵の耐久力は、ショット数やレーザーの長さを元に計算
攻撃方法	1WAY/	丸弾や針弾の弾幕攻撃

11 敵大型機 AF-3 360*360ドット

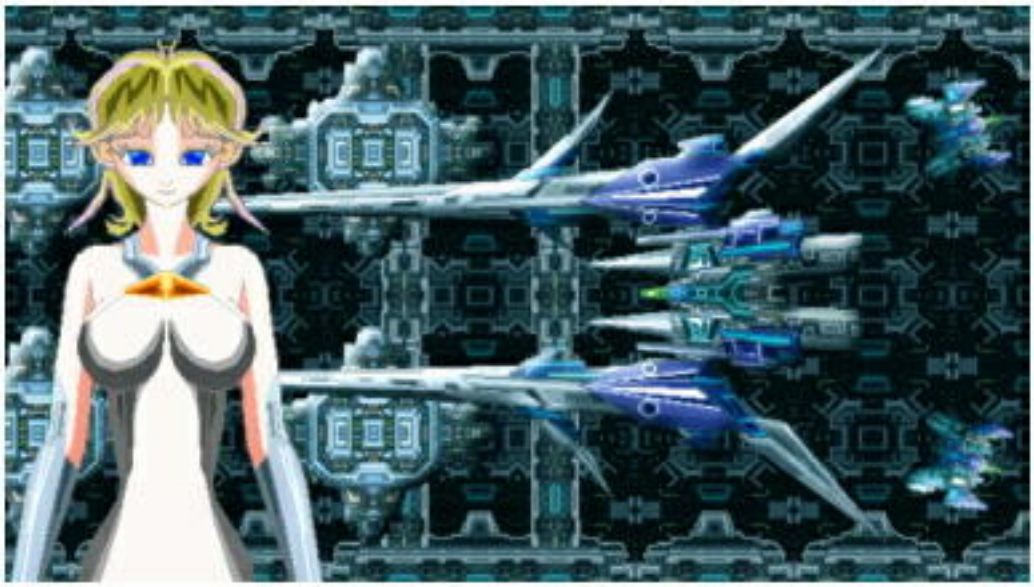


スコア	150 *20	1フレーム毎に加算される得点
ダメージ点	11 *20	1フレーム毎に加算される継続点
破壊点	300 *20	敵が爆発した時に加算される爆発点
攻撃点	100 *20	自機がレーザーを発射したとき加算されるミニボーナス点
耐久値	16 *6	敵の耐久力は、ショット数やレーザーの長さを元に計算
攻撃方法	1WAY*4*2	丸弾や針弾の弾幕攻撃

ドット絵グラフィックスから2.1Dグラフィックスに変換する。2.1Dグラフィックスには、2.1Dシンプルグラフィックスと2.1Dリアルグラフィックスの2種類に分類される。ドット絵を2.1Dシンプルグラフィックスに変換したドット絵CG。



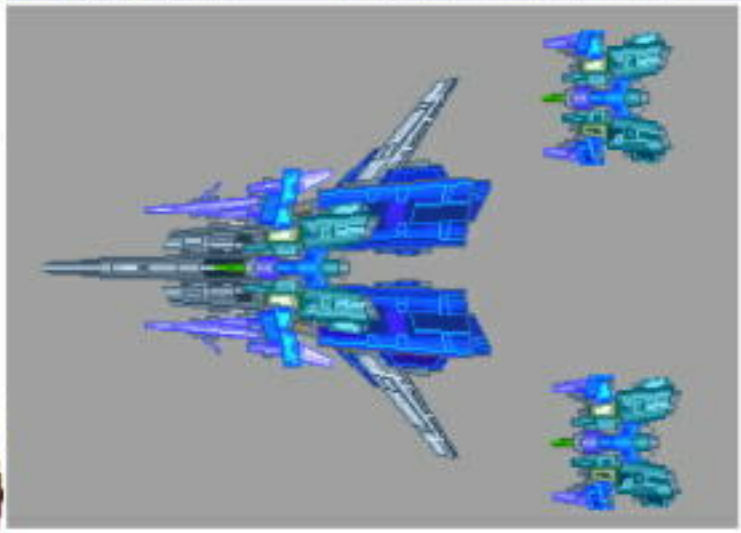
2.1Dシンプルグラフィックスは、2.1DSGともいう。2.1Dリアルグラフィックスは、2.1DRGとも略せる。ドット絵グラフィックスである2Dグラフィックスから2.1Dシンプルグラフィックス、2.1Dリアルグラフィックスに変換作業を行う。タイトルCGやデモCG、エンディンググラフィックスやイラストCG集やゲームCG作品集などいろいろな作品形式にまとめることが出来る。



システム　概要説明　破壊システム

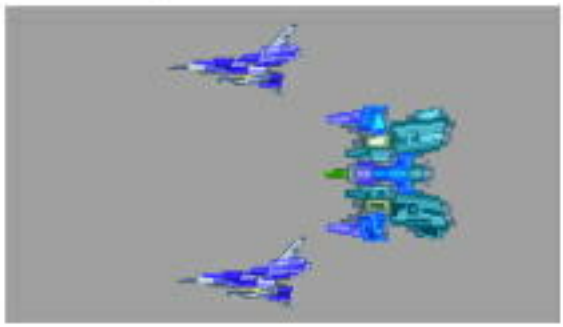
自機のショットでダメージを与え、追尾レーザーで撃墜させる。ショットの攻撃点、敵のダメージ点、継続点、レーザーの攻撃点、敵の破壊点の5つの数値が1フレーム毎に、スコアに加算されていく。敵は、破壊されるまで針弾や丸弾など単発で自機を狙い撃ち、自機は敵弾に当たると爆円弾を後方に飛ばして防御する。このとき防御点も加算される。

素材の用途　ドット絵グラフィックの制作



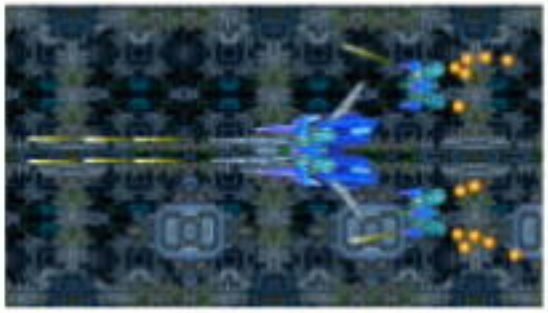
敵の中型機の2オプションとして配置できる。
3オプションや、4オプション、回転オプションにも活用できる。2つのオプションの配置は、中型機の前方配置や後方配置が可能。オプション攻撃で自機を狙い撃つ。

敵小型機は、それ自体が中心になって超小型機をオプションとして持つことができる。小型戦闘機の超小型戦闘機オプション配置も2オプション、4オプション、回転オプションが技術的に利用可能範囲。

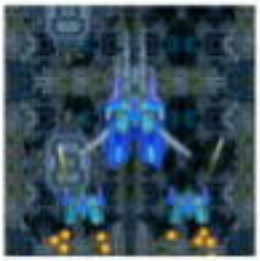


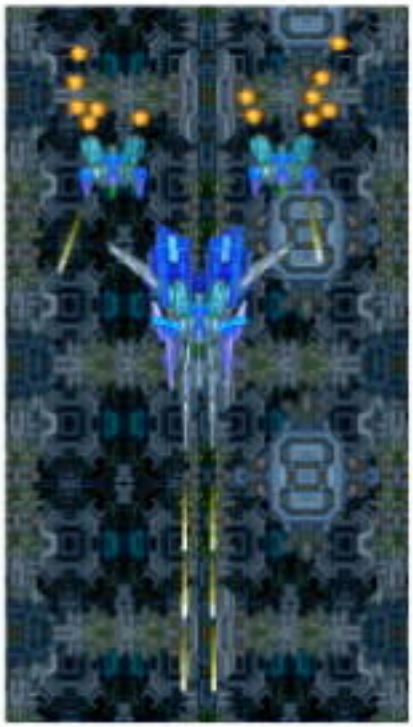
敵小型戦闘機は、大型機のオプションとしても配置可能。小型機の攻撃方法も丸弾や針弾の単発弾のほかにsin、cosを利用した連なるCosin応用レーザーやレーザー弾幕、レーザー弾流もプログラム的に応用できる。攻撃方法も2パターンや3パターンを持たせば、攻撃多彩な敵小型戦闘機に生まれ変わる。派手なグラフィック、多彩な攻撃、破壊システムを搭載可能。

ゲームアプリケーション



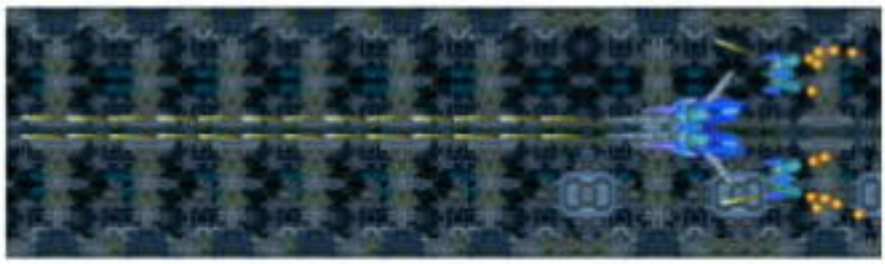
ゲームアプリケーションの種類は、いろいろな形がある。横スクロールシューティングゲームや縦スクロールシューティングゲーム。ドット絵グラフィックを使用してゲームやアプリケーション、オンラインゲームの製作が可能範囲。



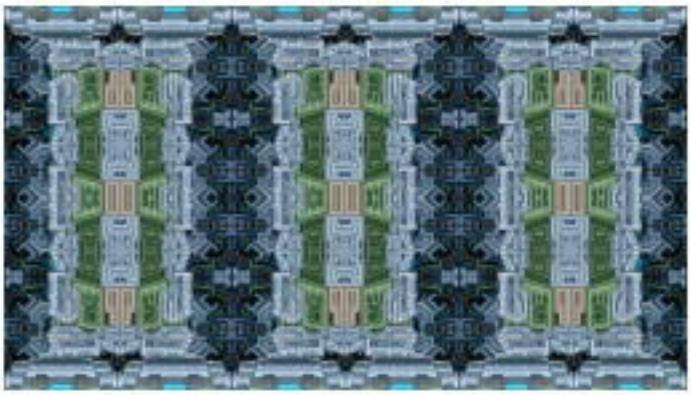


64*64ドットの大きさから100*100ドット前後のアイコンやミニパッケージ画像の作成、紹介用の宣画像も製作できる。シューティングアニメーションやシューティングムービー、ミニゲームの製作にも応用できる話になってくる。

バナーを利用したシューティングアニメーションやバナーゲームなども製作可能範囲。ドット絵グラフィック素材とプログラミングの知識を身につければ、様々な作品が製作できるようになってくる。カラーPDFや電子書籍、ホームページの製作まで豊富な形で公開できる。



特に横スクロールシューティングゲームでは、2画面対応や3画面対応の超ワイドスクリーンの画像も扱える。HDゲームやHDアニメ、HDムービー用のドット絵グラフィックスも製作できるようになればもう完璧だ。まだまだ道のりは、非常に長い難題がある。将来、HD対応の2Dシューティングゲーム製作に挑戦だ！！



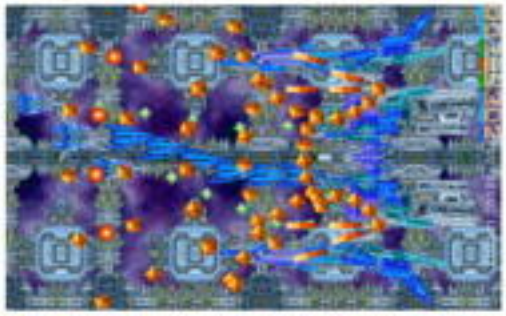
SFメカニックシューティングの様ような背景グラフィックバリエーション！

メカニックスタースクロールを実現するバックプログラミング。

SFメカニックスターシューティングゲーム！

DirectX対応の爽快なSFメカニックシューティングゲーム！！

DirectXゲーム スクリーンショット

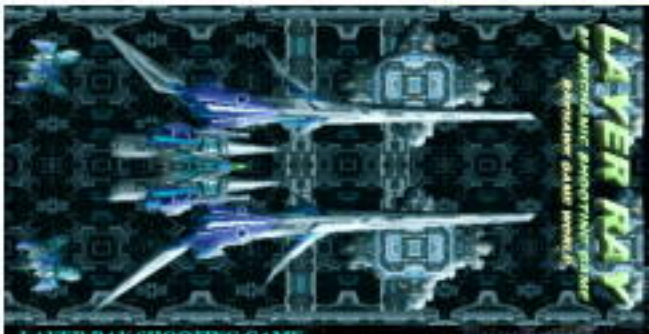


DirectX対応の爽快なレイヤーレイリズムSFメカニックシューティングゲーム！！

LAYER RAYのPDF版の1ページ。RAY BOOKにも掲載されている。

LAYER RAY SF SHOOTINGのシューティングOSイメージグラフィックス！

LAYER RAY ZERO 2 OPTIONのシューティングOSイメージグラフィックス！
ドット絵の壁紙を背景にシューティングアイコンが並べられるイメージを描いた。



LAYER RAY SHOOTING GAME

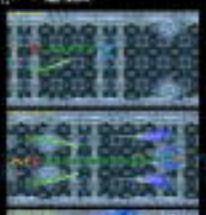
LAYER RAY RHYTHM SF MECHANIC SHOOTING

HTML & FLASH PLAYER WEB

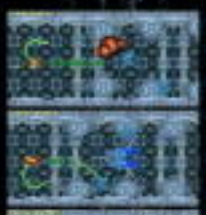
Title Click : START

Space Key : Shot Move

↑↓←→ : Air Move



タイトル画面をクリックして
ゲーム開始！



ショットでダメージを
与えて、とどめを
追尾レーザーで撃破する。

敵のオプションアーム戦闘
を連射ショットとCoreの追尾
レーザーで撃破せよ！

敵の回転オプションを上手く
撃破してからボスを撃破
する。

敵ボスのオプションが円
状弾幕と直線弾幕を撃ち
放ってくる。

敵ボスに沢山のオプション
が付いた状態で迫ってい
くる。

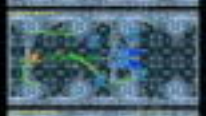
敵弾がバラバラで色分けを変え
「敵は弾幕BOOOOOPTION
が付属する！

敵ボスはBOOOOOPTIONを付
けたままクラ

敵のオプションアーム戦
は、行動次第で自機を撃破
に陥ってくる。敵弾に当た
ると自機は、体力弾を放つ

オプションと敵ボス本体を撃破
して残ってくる、ショット
方向弾、追尾レーザーフル装備を駆使して撃破せ
よ！

2機の巨大オプションを撃
破しても残りの敵戦闘機を
Coreの追尾レーザー
で撃破！



残り、敵本体と回転オプ
ションの動き出してくる。
時間差を利用してCoreの
追尾レーザーで撃
破！

最後の回転オプションアー
ムあり出現！ショットでは
敵せないであろう。追尾
レーザーを連射して
撃破するのみ。

オプション、敵弾幕が撃ち
放たれる弾幕は弾幕ポート
で弾幕を撃ち消すことも
。

巨大戦闘機との戦いは時
間差！敵機の様子が変
化、発射に備え、時間がか
かるためショットと追
尾レーザーを使こなせない。

2機のオプション戦闘機を
撃破してボスの巨大戦闘機
に対して撃破する！
戦闘力を上昇させるキ
ルするは、どうなる！

エンディングオールクリア
！！

ゴールに到達するス
コアランキングランク
インで終了！

「LAYER RAY SF SHOOTI
NG GAME」CD-ROM「レウ
ーン」版。

Direct3Dゲーム、Flashゲー
ム、Java アプレット、
Windows C#ゲーム、PDF
Ray Book ソフトウェア
アルファ版。

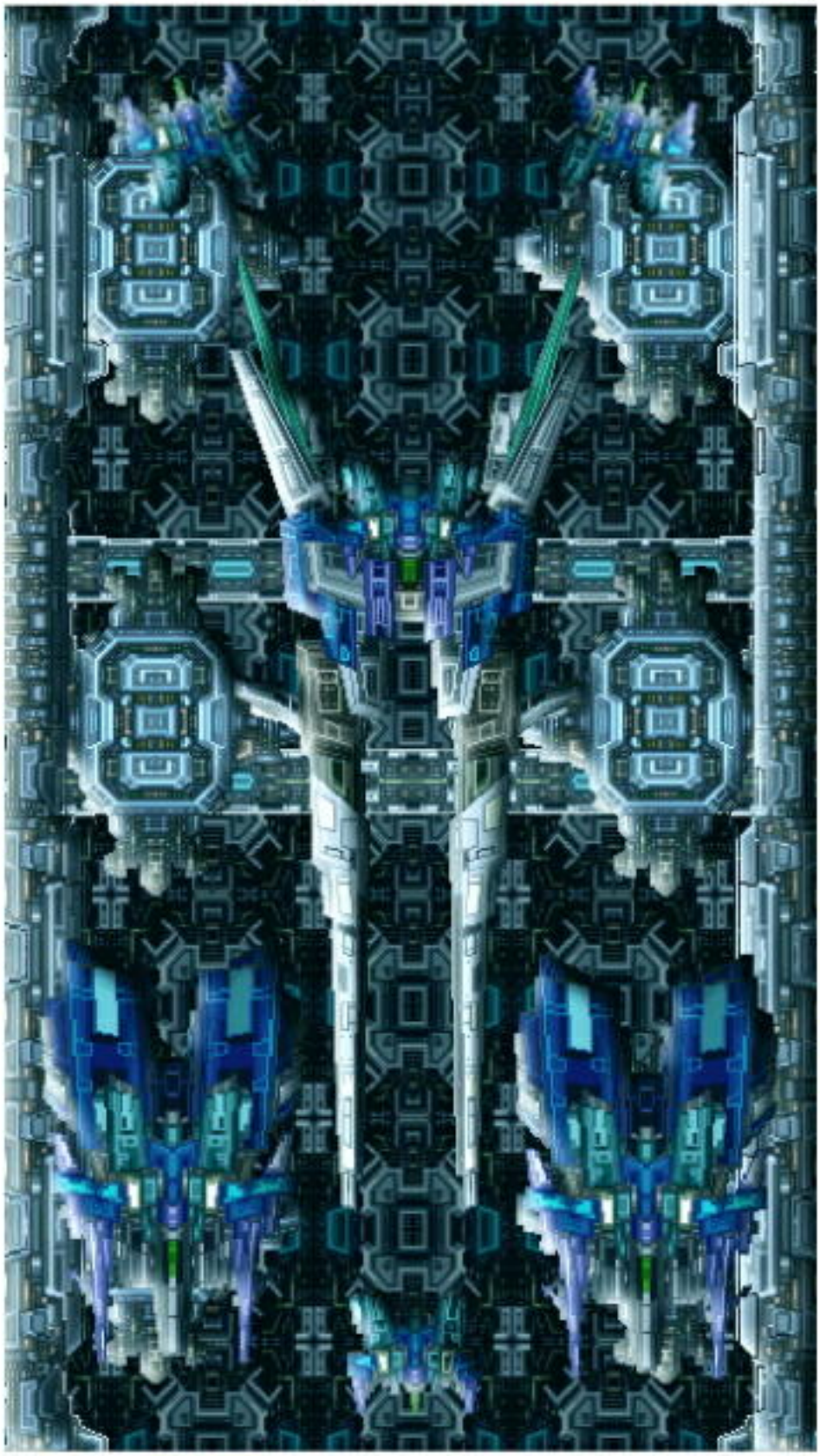
LAYER RAY のウェーブ
電子書籍、販売。

ゲームグラフィックスの
データベース、CGイラス
ト集、制作手法、プレゼン
ブム、キーワード集。

サークル RAYHAWK 発。

(c)2011 RAYHAWK GAME WORLD

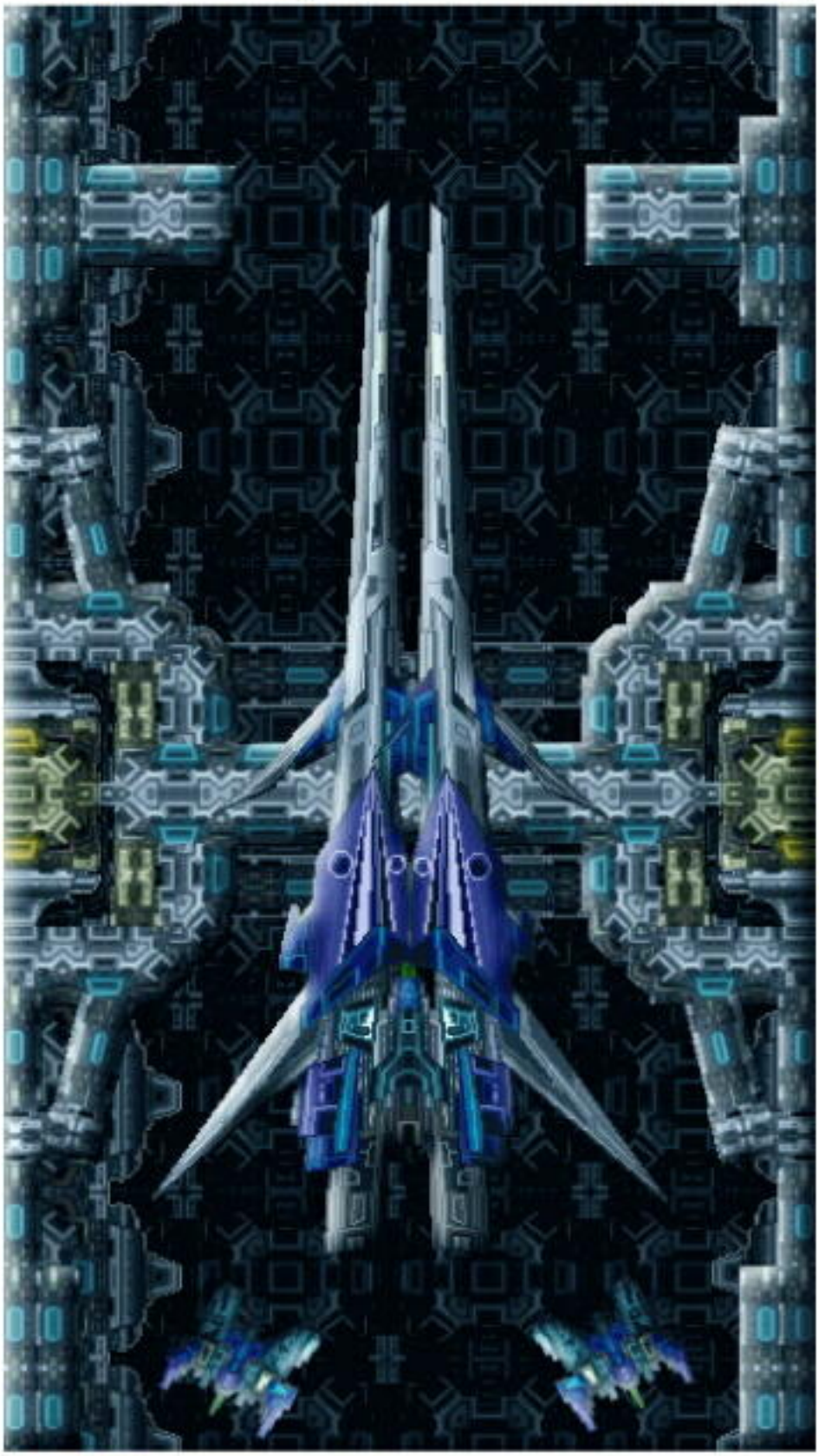
ホームページを公開しているFLASHオンラインシューティングゲーム。



オプション2機と小型機を率いるゼロ3オプション連合機。

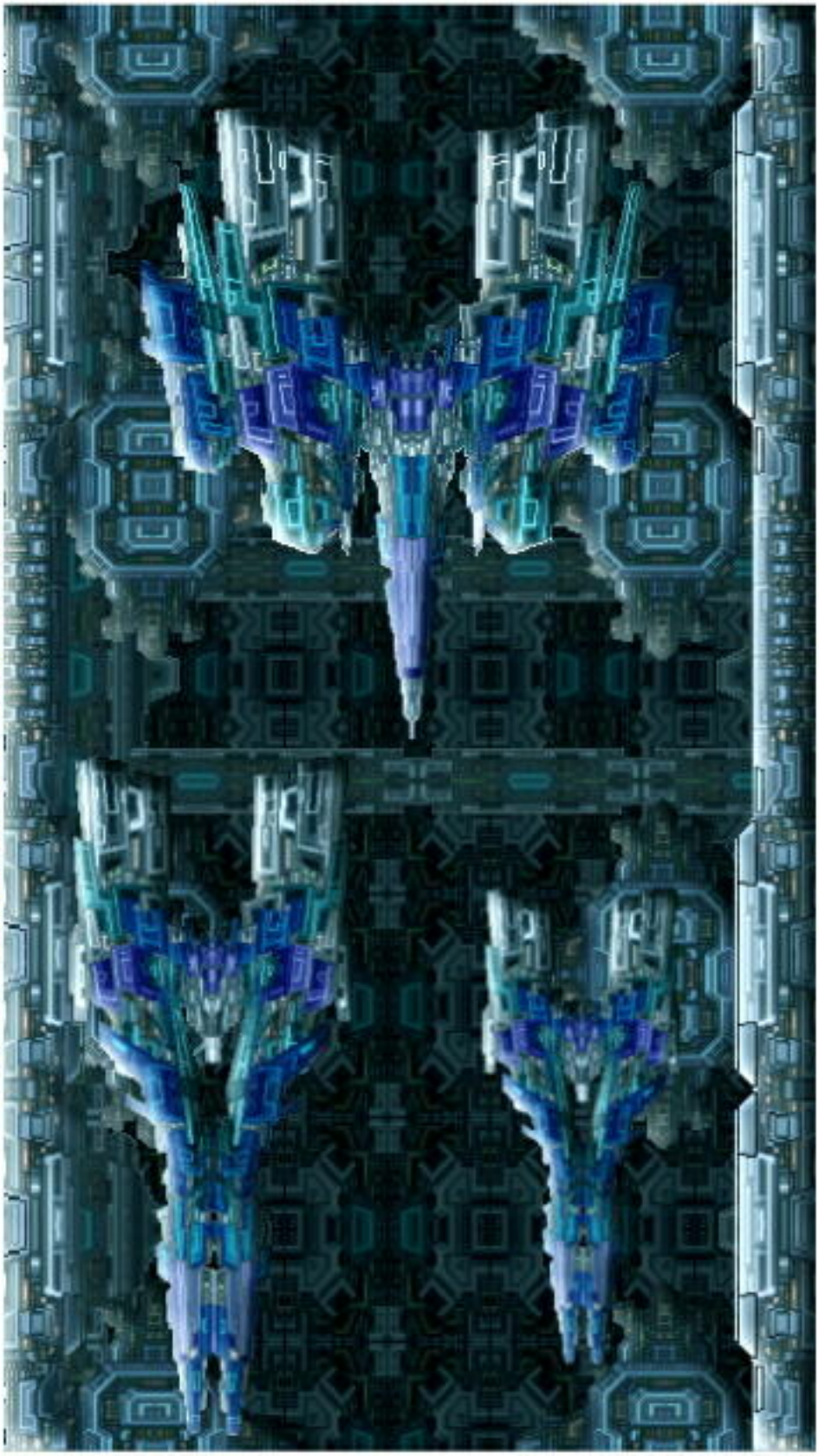
64×48ドットの2.1D戦闘機グラフィックス。

漆黒の要塞空間を潜り連隊飛行をする大型機とオプション機。



要塞空間メカニックスターから発進する直前。

2.1D戦闘機リアルグラフィックス。



2.1D大型戦闘機リアルグラフィックス。

本体と形を変えたオプション2機の連隊飛行。ゼロ2オプション！

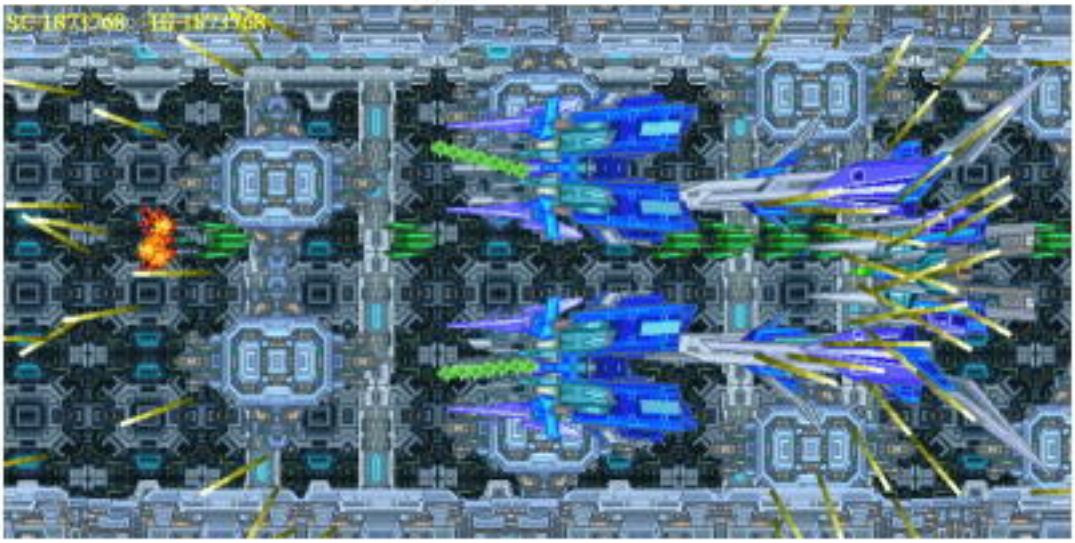
輪郭と影を浮き立たせた 2.1Dスーパーリアルグラフィックス！

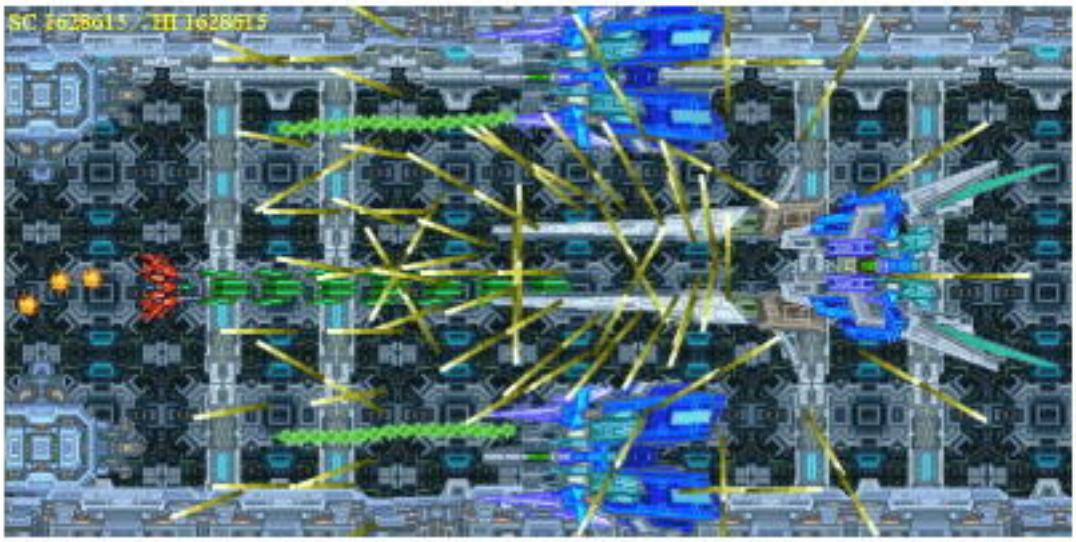
ゼロ2オプションアーム

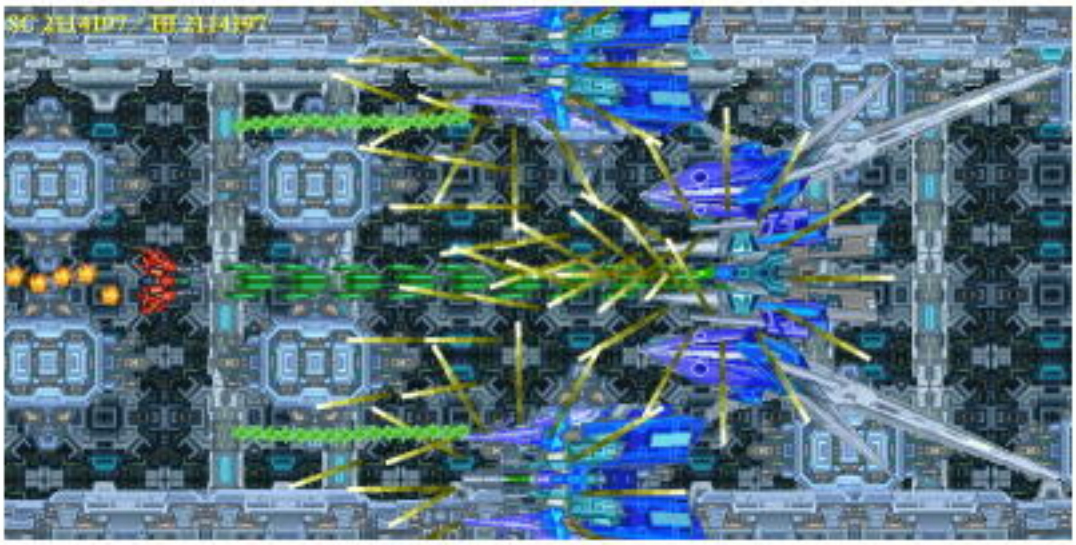
敵オプションアーム連合機。

オプションアーム機を中型戦闘機TF-2が護衛する。

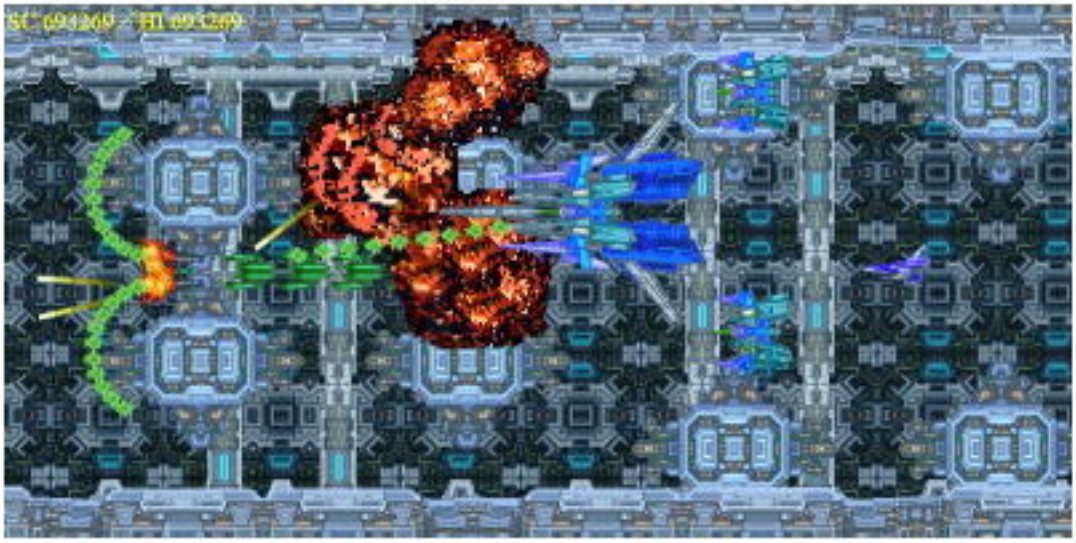
両側の腕を左右に広げるオプションアーム。

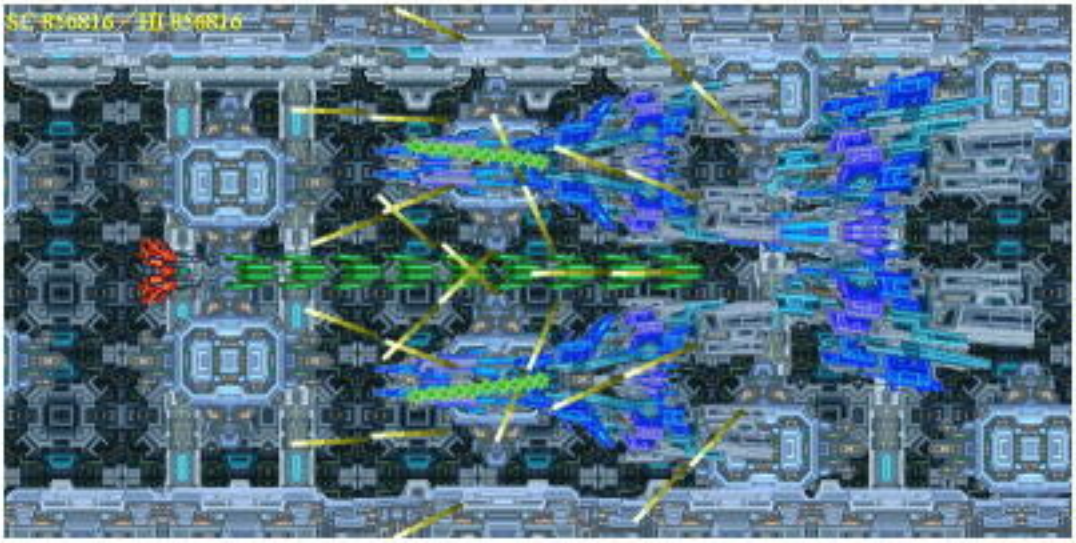


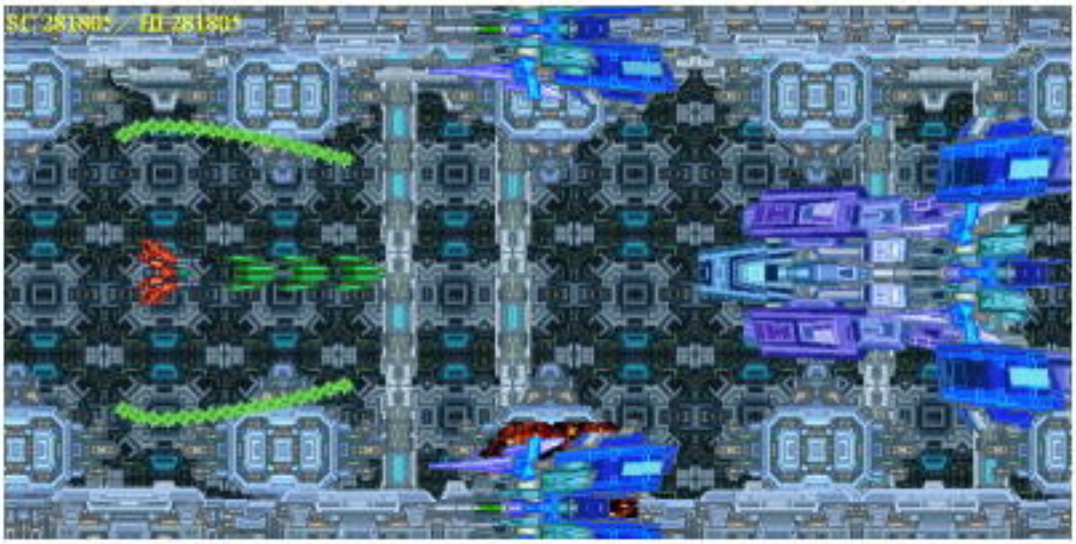




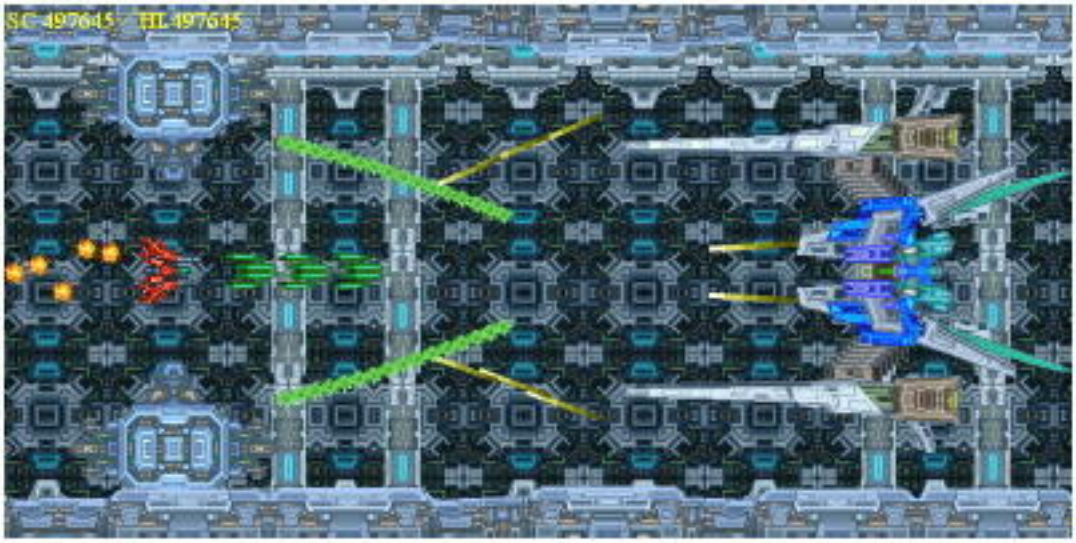
ゼロ2オプションの高速12WAY円形弾幕＋36WAY狙撃ち弾幕。

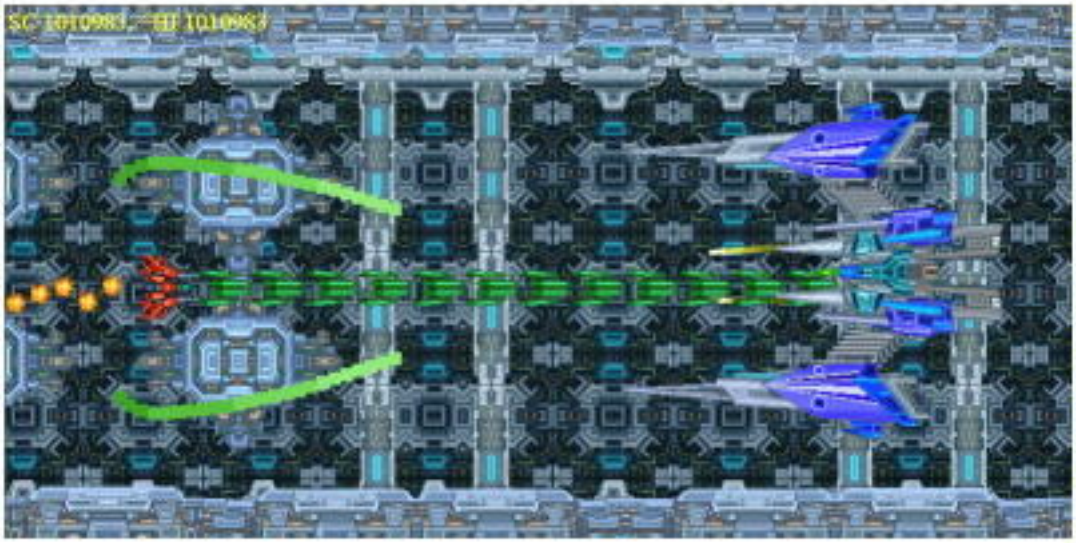


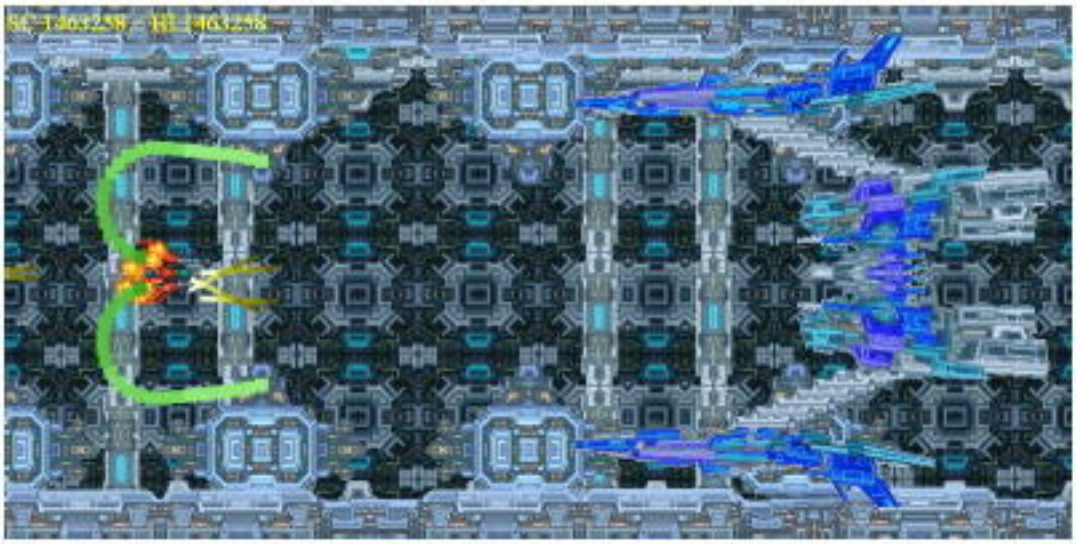




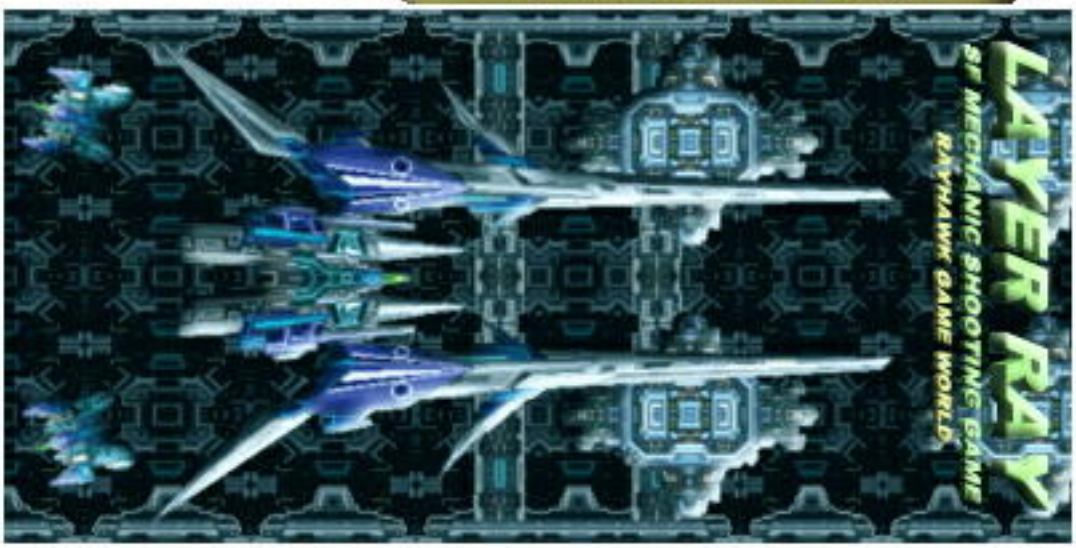
自機レイヤーのショットで連射してコサイン応用レーザーで撃ちまくれ！

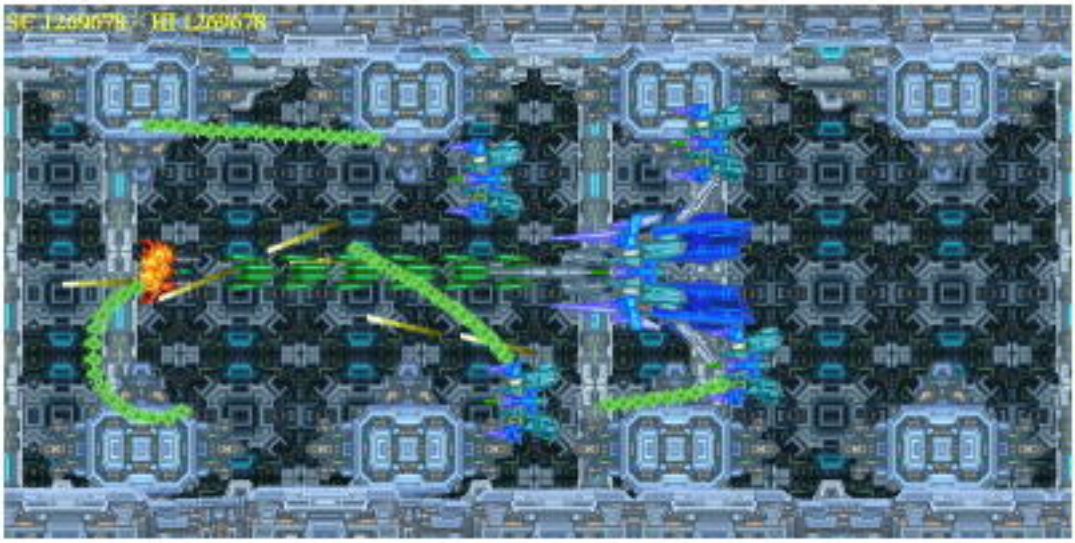






オプションアームは、ショットでは倒せない。コサイン応用追尾レーザーで破壊せよ！

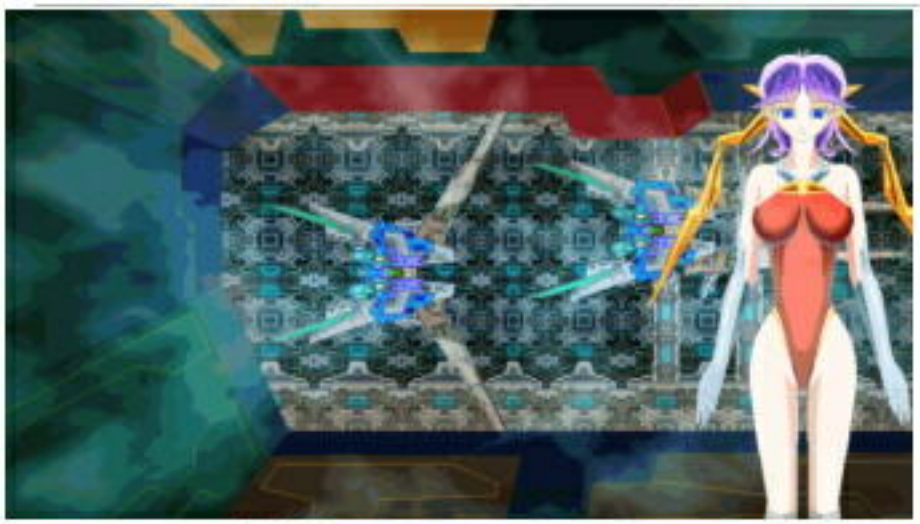




タイトルからゲームプレイ、ついにエンディングへ。

敵にも味方にもつくシューティングイメージキャラクター＝レイヤー。シューティングを友にする心のレイヤー。

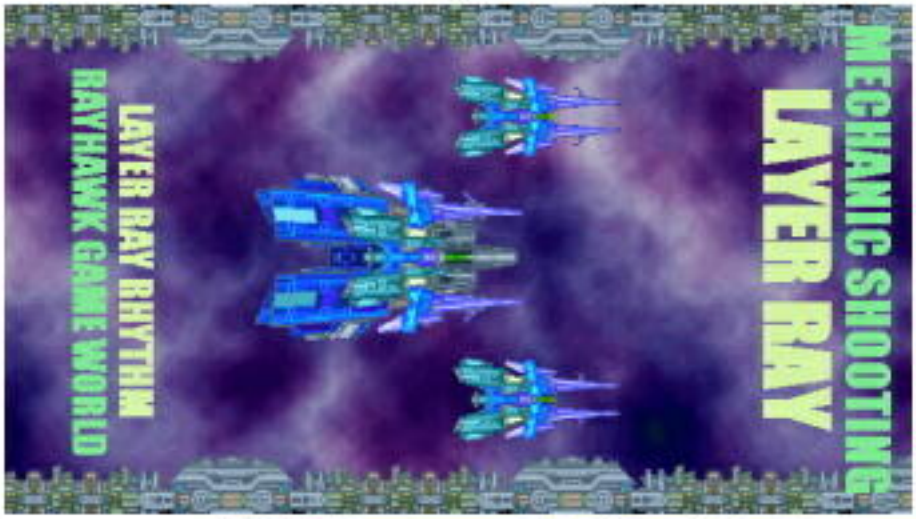
JAVAゲームで使用したオーブンソフト。



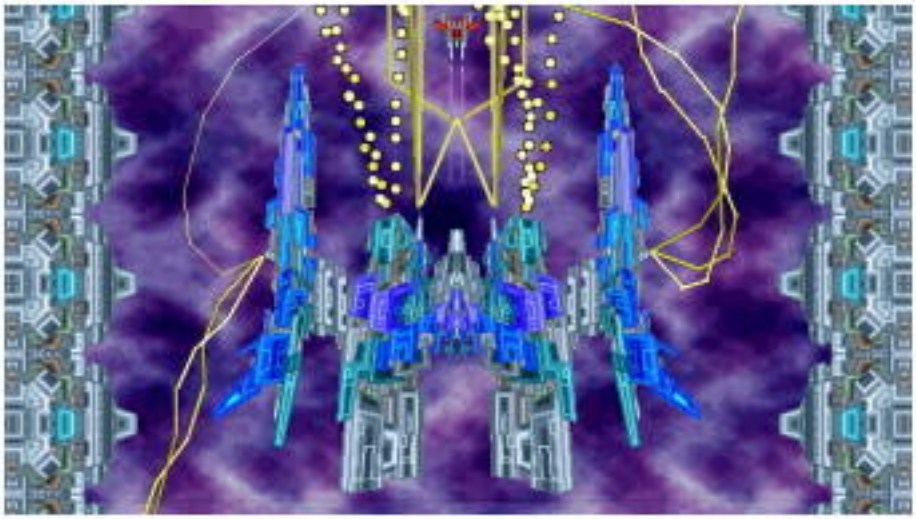
JAVAアプレットで使用したCG。

C#ゲームプログラミング用にも使用することになるお気に入りマイグラフィックス。

ホームページのindexを飾るCGイラスト。



FLASHゲームの初期バージョンのタイトルグラフィック。



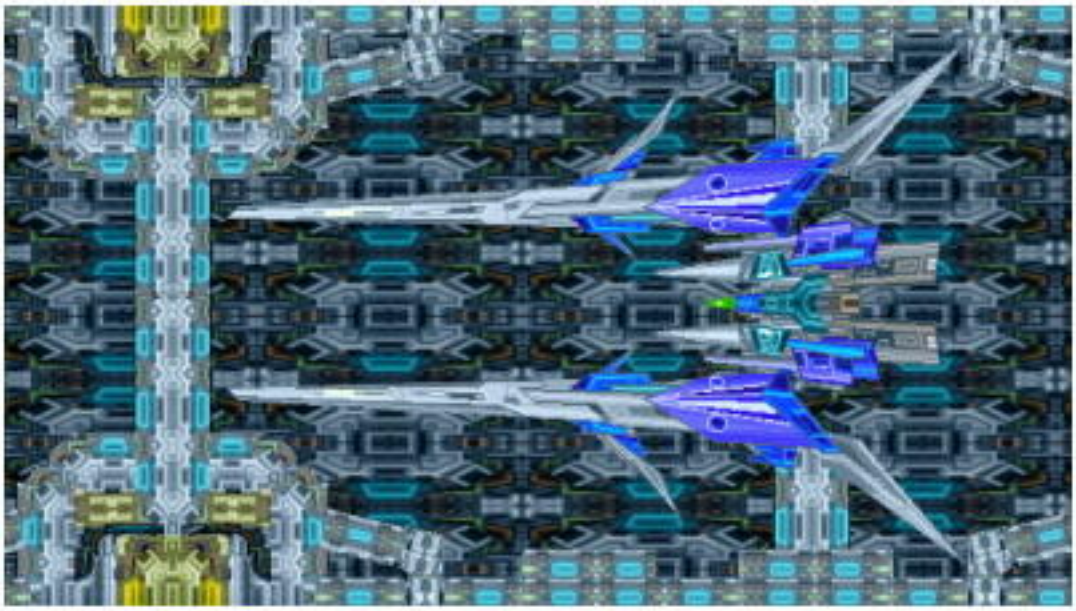
ワイドスクリーン用のドット絵グラフィックス。

次世代シューティングOSの絵をイメージ。

KEY WORD キーワード？

ホームページを調べよう！

アイデア、キーワードを考えよう！



SFメカニックシューティング	レイヤーレイリズム	メカニックシューティング
SFメカニックファンタジー	シューティナー	LAYER RAY
RAYHAWK	シューティングOS	SFメカニック
メカニックスタースクロール	バーチャレイリズム	シュールレイリズム
ZERO 2 OPTION	OPTION ARM	グラフィクス帝国軍
レイシー=アイ=レイヤー	TF-1	MF-1
AF-1	LAYER F-79	レーザー弾流
Cosin応用レーザー	乱撃ち弾幕 W36E2WAY	円形弾幕 E12D2WAY
LLR2DS	21Dグラフィックス	21Dリアルグラフィックス

自機のショットの種類名

自機のショット・レーザー・攻撃

ショット、ノーマルショット、パワーショット、

ワイドショット、レーザーショット、

カーブレーザー、連なるレーザー、

ロックオンハリケーン、追尾レーザー、

ロックオンRAY2EXTREME、照準システムレーザー、

ボムショット、ボムレーザー、縄撃ちショット、

縄撃ちレーザー、グラフィカルレーザー、

ブレード、ブレードサークル、ミサイルショット、

追尾ミサイル、バズーカーショット、

スペシャルショット、

スペシャルレーザー、サンダーショット、

サンダーレーザー、Cosinレーザー、Cosinショット、

Cosinミサイル、

Cosin応用レーザー、Cosin応用追尾レーザー、

Cosin応用ショット、Csin応用追尾ショット、

Cosin応用ミサイル、Cosin応用追尾ミサイル、

フロントバックレーザー、フロントバックショット

ウェーブレーザー、連射ショット、連射レーザー、

連射ミサイル、バルカン、バルカンショット、

バルカンレーザー、レーザー弾流。

敵キャラの攻撃、攻撃弾、攻撃弾幕

丸弾、三角弾、四角弾、多角弾、扇弾、円弾、円形弾、
カーブ弾、追尾弾、縄撃ち弾、特殊弾、スペシャル弾、
ボンバー弾、照準ロック弾、ロック弾、ノーマル弾、
ワイド弾、パワー弾、レーザー弾、追尾レーザー弾、
ブレード弾、ブレードサークル弾、拡散弾、
ミサイル弾、追尾ミサイル弾、バズーカー弾、
波動弾、波動レーザー弾、バズーカーレーザー弾、
サンダー弾、火炎弾、バルカン弾、点滅弾、
ウェーブ弾、渦巻き弾、方向弾、狙い弾、長距離弾、
短距離弾、高速弾、光速弾。
弾幕、縄撃ち弾幕、円形弾幕、レーザー弾幕、
バルカン弾幕、ミサイル弾幕、ウェーブ弾幕、
ワイド弾幕、ワイド3WAY弾幕、ワイド5WAY弾幕、
ワイド9WAY弾幕、ワイド11WAY弾幕、ワイド13WAY弾幕、
ワイド15WAY弾幕、ワイド17WAY弾幕、ワイド19WAY弾幕、
ワイド21WAY弾幕。

スコア、ショット、レーザー、システム

■撃墜点・破壊点
敵を撃墜した時、スコアを加算。
敵を撃墜した時、スコアを1フレーム毎に加算。

■攻撃点
ショットをパワーアップすると、スコア得点を倍率加算。
ショット30連射毎に、111点加算。
レーザーを発射する毎に1*200点加算。
ショットの弾数*150点加算。
レーザーの弾数*250点加算。

■取得点
アイテムやコイン、パワーアップの時に加算。

■防御点、爆炎防御システムによる爆炎防御点
防御点32点加算。

■敵キャラ別の得点・スコア
ザコキャラ(150点・250点・300点)
中型機(350点・450点・550点)
ゼロ2オプション(1000点、1300点、1600点)
オプションアーム(2000点～10000点)

□システム
自機のショットで敵戦闘機を攻撃してダメージを与え、
Cosin応用追尾レーザーで撃墜する。
敵にダメージを与えるとダメージ点がスコアに加算され、
敵を撃墜すると破壊点がスコアに加算される。
敵の攻撃弾に当たると後方に爆炎弾を飛ばして爆炎防御が
できる。このとき防御点もスコアに加算される。
ショットやレーザーを発射するときの連射点や攻撃点も
スコアに加算される。パワーアップすると倍率点も加算
される。ゲームプレイ状況に応じてゲーム進行点も
1フレーム毎に加算されることもある。

敵戦闘機、ゼロ2オプション、オプションアームをすべて
撃墜して破壊するとオールクリアとなる。

オールクリア後、リアルタイムに刻々と変化するスコア
ランキングにランクインできることがある。
また、エンディングCGやキャラクターグラフィックの
イメージ、スクロールCGを閲覧できる場合もある。

リスト・マニュアル作成項目

ゲームジャンル、ゲームタイトル、サブタイトル、
バージョン、エディション、ストーリー、概要、設定、
内容、動作環境、対応OS、ランタイム、対応ハードウェア
対応ソフトウェア、対応機種、CPU、メモリー、
ハードディスク、モニター、解像度、ビデオカード、
ビデオメモリー、サウンド、BGM、入力デバイス、
自機、自機セレクト、オプション、ショット、ボム、特殊
攻撃、レーザー、ミサイル、パワーアップ、スコア、
システム、ゲームシステム、スコアシステム、ルール、
クリア条件、アイテム、コイン、敵キャラの攻撃、弾幕、
ステージ、エリア、レベル、難易度、スクリーンショット、
キャラクター、SFキャラクター、イメージキャラクター、
キー入力、操作方法、遊び方、マウス、ジョイスティック、
コントローラー、作品形式、公開場所、新作情報、レビュー、
ホームページ、ゲーム特集、ブログ、ダウンロードサイト、
サークル名、メールアドレス、サイトの説明、
製作話、ゲーム製作、ソフト、プログラミング、
アルゴリズム、グラフィック、ドット絵、キャラデザイン、
Q&A、トラブルシューティング、内容紹介、一行紹介文、
キャッチコピー、パッケージ画像、キーワード、語句、
用語集、アイデア、単語集、資料、設定資料、製作資料、
ゲームキャラクター、データーベース、データーファイル、
パラメーター、表形式、コメント、サウンド、ミュージック、
ゲームミュージック、ゲーム音楽、効果音。

パッケージ製作

■CD-ROM
■DVD-R
■しおり
■説明書
■ブックレット
■マニュアル
■攻略ガイドブック
■イラスト集
■同人誌
■小冊子
■モノクロ本
■カラー本
■PDF
■Html
■電子書籍

個人で製本

■製本グッズ
○カバーフィルム
○製本カバー
○製本テープ
○両面テープ
○接着剤
○縦横ホッチキス
○中とじホッチキス
○中綴じ用ステープラー
○ホッチキス針
○製本とじ機
○プリンタ用紙
○コピー用紙
○プリンタ
○複合機
○コピー機

□活用例
両面プリントした用紙を全ページ分、順番に重ねて、
端をホッチキスで2箇所または、3箇所とめる。
ホッチキスが見えてしまうので、製本テープでとめる。
あるいは、両面テープを端にはって、カラープリント
したマット紙の表紙・裏表紙を接着するとホッチキス
針が隠れて、見栄えがよくなる。

ページ数、ページ番号を確認しながら両面プリントして
順番に2折にして用紙を開いて重ねて、折り目の付いた
用紙の中央でホッチキスで2箇所または3箇所、中とじ
する。

厚さがある場合、接着剤や両面テープで本の背張りも
できる。

カラープリントした表紙カバーを本にかける。

同人誌やイラスト集、パンフレット、小冊子、説明書、
マニュアルの製作が可能範囲です。

製本仕様

■サイズ、B5、B6、A5、A4
■表紙 カラー、モノクロ、コート紙、マット紙
■本文 上質70Kまたは、上質90K
■平綴じ
■袋とじ
■無線とじ
■中綴じ
■左とじ、横書き
■右とじ、縦書き
■タイトル名と表紙デザイン
■目次、ページレイアウト、文章、文字の大きさや形。
■手書き原稿、原稿用紙
■データ形式、PDF
■本の種類、小冊子、パンフレット、カタログ、コミック
同人誌、イラスト集、写真集、教材、広告、チラシ

□活用例

個人で本を製作することもできるが、小部数、大量部数の印刷、製本は、印刷会社に製作していただいたほうがよいと思う。印刷会社で製本した出版物は、同人ショップや書店での販売もできる。知人やお世話になっている方にも配布できるし、名刺代わりやいろいろな人とのコミュニケーションも可能。図書館や喫茶店などの配本もできるであろう。本を持っているだけで活用例は、いろいろある。

インクジェット、プリンタ用紙

□コピー用紙　64g、A4、A5、B5サイズ
□上質普通紙　両面印刷用、厚口、90g、0.120mm
　　(120μm)0.122mm(122μm)
□マット紙　　110g、0.15mm~0.21mm
□光沢紙、セミ光沢紙、写真用紙
□ハガキ、名刺、POP、クラフト、パンフレット、チラシ、
　カタログ、マニュアル、小冊子、コピー誌用。
□CDパッケージ表紙、DVDパッケージ用紙、ラベル、
　シール、ステッカー、CDレーベル、DVDレーベル、
　カレンダー、写真アルバム、製本キット、カラー表紙。
□紙厚の単位
　1マイクロメートル　＝　1ミクロンで
　1mmの1000分の1のこと。
　1μm　＝　1μ　＝　0.001mm

　120μm　＝　0.120mm
　122μm　＝　0.122mm

　0.150mm　＝　150マイクロメートル

□活用例
モノクロ印刷は、コピー用紙や普通紙でする。
カラープリントは、上質普通紙やマット紙、ファイン用紙を
活用。
カラー表紙は、本文より厚手の用紙でプリントするほうが
よい。上質普通紙やマット紙や光沢紙など。
Webプリントは、上質普通紙でカラーとモノクロで印刷
する。
写真をプリントする場合には、必ず写真用紙や光沢紙で
鮮明に印刷する。普通紙ではもったない。
おきにいりのホームページや絵、グラフィック、写真などは、
きれいにプリントして長期間、保存できる方法で用紙を選ぶ。
Webプリントもよいが、ノートや帳面などに記入できる
筆まめな方法も身につけたほうが、より学ぶことができる。

シューティングゲーム製作に必要なPC環境

□必要ハードウェア□
ノートパソコン、ネットブック
デスクトップパソコン、UMPC、
モニター、CD/DVD-RW対応DVDスーパーマルチ、
スピーカー、キーボード、マウス
メモリー、USBメモリー、ハードディスク、
ビデオカード、サウンドカード、HDMI、
SD/SDHCカード、メモリースティック、
携帯音楽プレイヤー、携帯ゲーム機、
プリンター、複合機、デジタルカメラ
□必要ソフトウェア□
オペレーティングシステム
グラフィックソフト、ペイントソフト、
ドット絵ソフト、ドローソフト、
プログラミング言語、SDK、
音楽ソフト、MIDIデーター作成ソフト、
MIDIシーケンスソフト、音声変換ソフト
ミュージックソフト、メモ帳、テキスト
エディター、ホームページ作成ソフト、
動画作成ソフト、動画編集ソフト、
動画変換ソフト、画面キャプチャーソフト、
動画キャプチャーソフト、動画録画ソフト、
ウイルス対策ソフト、印刷ソフト、
CDデーターライティングソフト、
DVDデーターライティングソフト
□インターネット関連□
ADSL、ブロードバンド、ホームページ、
ブログ、ダウンロードサイト、同人ショップ
ダウンロードショップ、通販ショップ、
動画公開サイト、動画共有サイト、検索
エンジン
□本・書籍関連・収集□
ゲームプログラミングの書籍、シューティング
プログラミング言語関連の書籍、デジ絵、音楽、
ゲーム、アニメのキャラクター、イラストCG集
□音楽関連・収集□
ゲームミュージック、アニメミュージック
パソコンミュージック関連、

書籍概要！キャッチコピー

爽快なSFメカニックシューティングゲーム「LAYER RAY」
のシューティンググラフィックス特集！
レイヤーレイリズムで製作したドット絵グラフィック
から21Dグラフィックスへ変換！
DirectXゲームグラフィックスによるシューティングOS
のイメージ。
ホームページFLASH GAME SITEで楽しめるオンラインシ
ューティングゲーム。
JAVAゲームのシューティンググラフィックス。
アイデア・キーワードを考える。調べてみよう。
敵にも味方にもなるイメージキャラクター。
ZERO 2 OPTION ゼロ2オプション、オプションアームを
Cosin応用レーザーで撃墜せよ！
敵キャラクター素材のデータベース。
背景グラフィックによるメカニックスタースクロール。
シューティングゲームプレイからスクリーンショットCG。
タイトルからゲーム進行、ついにオールクリアへ！
次世代レイヤーレイリズムシューティングゲーム
「LAYER RAY」のすべてがドット絵グラフィックを通して
サーチできる！。

サークルRAYHAWKの主な活動

□活動内容
爽快なレイヤーレイリズムSFメカニックシューティングゲーム製作を中心にゲーム、CG、プログラミング、ドット絵グラフィックスをホームページやブログで公開している。

□ジャンル
オリジナル 一般向け 全年齢向け
同人ソフト 同人ゲーム 同人誌 CG集
画像＋HTHM PDF シューティング
フリーウェア 体験版 MP3 音楽データ

□代表作品
「LAYER RAY」「LAYER STORM」
「BROKEN LAYER」「RAY BREAKER」
「THUNDER FIVE」など

□作品の公開、情報
ホームページ「RAYHAWK GAME WORLD」
「RAYHAWK STG COM」
「LAYER RAY SHOOTING WORLD」
ブログ 「LAYER RAY」
「RAYHAWK BLOG」

□作品の公開、配布
ソフトウェアダウンロードサイト
同人ダウンロードショップ
同人ショップ
同人通販ショップ
電子書籍ダウンロードショップ
漫画喫茶

□お問い合わせ先
htmlcfx@hotmail.co.jp

(c) RAYHAWK
(c) LAYER RAY

同人誌-ゲームCG作品集

SFシューティングゲーム「LAYER RAY」特集！

サークルRAYHAWK