

多媒體期末專案報告

<刀劍神域。劍舞實境>

組長: 王政甯 B11115024

組員:

黃羿華 B11115049	周睿翔 B11115019
蔣博元 B11132021	劉沛安 B11115034
游騰楓 B11115055	吳承祐 B11110103
徐家萱 B11115021	張庭嘉 B11115027

目錄

- ▶ 遊戲簡介
- ▶ 使用工具
- ▶ 動作辨識與操作方式
- ▶ 展示
- ▶ 工作分配



遊戲簡介

用Kinect技術的沉浸式動作角色扮演遊戲。玩家將化身為《刀劍神域》中的主角桐人，通過身體動作來操控角色在虛擬實境中自由移動、戰鬥。這款遊戲將帶給玩家前所未有的身臨其境的體驗，讓你感受真正的劍士之道。

使用工具

Blender

使用 Mixamo 為 Boss 建模，並在 Blender 中修改動作特徵，例如：攻擊動畫、死亡動畫等。

Unity

使用 Unity 製作 UI、背景建模和撰寫腳本，操控主角和 Boss。

Kinect

用 Kinect 抓取人體關節座標，進行不同動作偵測，以進行攻擊和移動。

動作辨識及操作方式

▶ 開始遊戲、開關選單

手水平由左到右或右到左

▶ 拿劍

右手從上方向背後伸。

▶ 移動

身體直挺前後左右移動。

▶ 一般攻擊

右手握拳由肩落砍向另一角落。

▶ 發動技能

先進入技能集氣動作（左手在前，右手在頭上方向前），集氣完成後右手向前突刺。

▶ 格檔

右手握拳在右下，左手張開至於左上。

- 關節點之間的相對位置

- 格檔動作
- 集氣動作
- 拿劍動作

- 關節點的加速度方向與幅度

- 移動動作
- 突刺動作
- 揮手動作
- 揮砍動作

展示

工作分配

王政甯	Kinect
黃羿華	遊戲
周睿翔	UI
劉沛安	boss 建模
張庭嘉	Kinect

游騰楓	整合
蔣博元	背景建模
徐家萱	音效
吳承祐	無



Thank you!!