目次

・アブストラクト(最後に書く)

導入

先行研究

課題の明確化と解決の方法

結果

考察

結論

参考文献

謝辞

1. はじめに
   1. 本論文の構成
   2. 背景
   3. 寒さ表現の現状
   4. 目的
2. 先行事例
3. 提案手法
4. アンケート結果
5. 考察とまとめ
6. 謝辞
7. 参考文献

1. はじめに

* 1. 本論文の構成

　本論文の構成は,本論文を記述するにあたっての寒さ表現の説明とそれにまつわる背景を記述し,ゲーム作品における寒さ表現の現状の課題点を挙げる. 後に目的と目的を達成するための手法の説明をする. その後に提案手法の試用実験とその結果についての説明を行い,最後に考察をまとめ本論文でわかった寒さ表現の実用性について述べる.

* 1. 背景

　現在の寒さ表現に

* 1. 目的

　本研究の目的は,現時点で用いられている寒さ表現の実用性や実装・負荷のコストに対する恩恵の定量化を行い,ゲームにおいて実装する際に有用的な演出の考察を行うことである. またゲーム以外の映像コンテンツなどからゲームにおいて実装された例が見られないであろう表現を調査し,本ゲームコンテンツに実装し有用性を持つかも測る. 本論文の目的を確認するために試用実験を通じてプレイヤーが体験の中で体感したことをアンケートにて記述してもらい,結果の分析を行う. ゲーム制作現場で広く用いられているUnityで制作を行うことで,本研究が実際のゲーム制作において活用できるようにすることを目標とする.

2. 関連事例()

しもやけ

ラスターエフェクト

プレイヤーエフェクト

モーション

3. 手法

(どんな順序で説明するかの流れを軽く説明)  
3-0. コンテンツの流れ

エリア分割の話  
1(なにもなし)

2(パーティクル)

3(エフェクト)

4(モーション)

3-1. モーション

ブレンドモーションについて

Unityでは標準機能であるAvatar Mask機能を用いて複数種類のモーションをブレンドすることができる。

Unityは人型のキャラクターボーン構造をUnity Humanoid Avatarで標準化している。構造が統一されていることにより、アバターの特定部位のアニメーションを破棄し、他のアニメーションの上に重ねることで、モデルやモーションの破綻を起こさずにアニメーションのブレンドができる。

今回の制作物においては、歩き、走りのモーションの上に寒がっているモーションの下半身を破棄したものを上からオーバーライドすることで、歩き若しくは走りながら寒がっているモーションを制作し、使用した。

3-2. テクスチャ

3-3. パーティクルエフェクト

環境パーティクル(何を表現したかったのか、どう作ったのか、どうだったか)

プレイヤーパーティクル

先の関連事例にて紹介したプレイヤーの周りに氷霧を発生させる演出

3-4. シェーダー

ラスターエフェクト

当研究の新規表現の研究を行うにあたり、先述したマリオギャラクシーのエフェクトをキャラクターだけに適応を行い、漫画やアニメなどのメディアでよく見かけるキャラクターの輪郭を歪ませる表現

(技術説明)

(カメラ構成)

ローポリゴンシェーダー(没になったネタ)

漫画やアニメにおいて、キャラクターが寒い状況に置かれた際に線が直線的になる表現をゲーム内にて再現を行ったが効果が薄く、今回は本実装を見送った。

仕組みとしては面をなす三点の頂点の法線を平均し、ポリゴン全体で統一した法線を作り、UV座標も平均化することで、面が目立つようなシェーダーを用いることでローポリでないモデルにおいてもローポリゴンのような質感を出すことができる。実際にこの技法をコンテンツに組み込み確認したところ、効果を感じることができず、また、処理負荷も高いため今回は本実装に組み込まなかった。(ここいい感じに書いて)

4.

4-1. アンケート内容

4-2. アンケート結果

4-3. 分析

5. 考察とまとめ

5-1. 考察

5-2. まとめ

6. 謝辞

7. 参考文献