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

　中間報告から引用する

* 1. 目的

　本論文の目的は,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. 既存の表現方法

　2-1.

3. 検証

3-1. 検証方法

3-2. エフェクトによる画面効果

3-3. 空間による効果

3-4. キャラクターによる効果

4. アンケート結果

4-1. アンケート内容