卒業研究(下書き)

ゲームにおける新しい寒さ表現の研究(よりリアルで実用的な寒さ表現)

TK210386 外山 加惟

前置き

なぜ私がよりリアルで実用的な寒さ表現の研究を行おうと思ったのか？

昨今の映像表現、解像度向上がある中で注目されているのはリアルな食事シーン。温度表現は話題になりにくい。見ただけでも体感温度が下がるような表現を研究できたのであれば、パイオニアになれる可能性が高い。さらに負荷と効果面から実用的な手法を発見・開発できたのであれば、ゲームクリエイターとして使命を果たしたともいえる。そして、機能的な面の技術開発ではなくビジュアル的な面での研究開発である理由は個人的ではあるが、視覚的なプログラミングに興味があり、自分の興味がある分野を学生最後の集大成である卒業研究に選びたいと強く感じたからである。

はじめに

まず初めに、ゲームでは人間の視覚、聴覚に干渉することができる。すなわちビジュアルと音響で寒さを表現しなければならない。

音

環境音:気温が低い、湿度が低いと音の伝わる速度が遅くなる。また、雪が積もると音が雪に吸収されやすく音が聞こえにくくなる。

実装面:

視覚