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(要修正)

このセクションでは制作したコンテンツのプレイ時の流れ, それぞれで使用した画面効果についての実装方法や内容に関しての解説の順で記していく。  
3-0. コンテンツの流れ

本研究のコンテンツでは、それぞれ異なる画面効果を発生させるエリアを4つ用意し、被験者にはランダムな順番でそれぞれのエリアを体験してもらい4つすべてのエリアを体験してもらいアンケートに答えるという流れを想定して作成した。

区分したエリアではそれぞれ以下のような画面効果を発生させた。  
エリア1では環境に関するエリアとして、降雪と地面の雪が風で舞う吹雪の二つを実装。

エリア2ではキャラクターに関するエリアとし、凍えるモーション, 肌が軽いしもやけを起こしていることを表現するテクスチャ, キャラが寒そうに見えるように輪郭をゆがませるシェーダー, 動きがぎこちなく見えるようにモーションのフレームレートを省略, キャラクター回りに氷霧を発生させるエフェクトの計5つの表現を実装。エリア3においてはエリア2と同じようにキャラクターの演出のみを発生させるエリアとし、輪郭をゆがませる表現と入れ替える形でキャラクターの体が思うように動かない表現としてのローポリゴン化、そしてより重症なしもやけを表現するために肌の一部を赤紫色に変更を行った。輪郭をゆがませる表現を入れ替えた理由に関しては、ローポリゴン化したキャラクターモデルがシェーダーによって視認性が悪くなり、変化に気付いてもらえない可能性が高いと判断したためである。エリア4ではエリア1からエリア3までで使用した画面効果を全て発生させたエリアとした。ただし、しもやけの表現に関しては一つしか使用できないので、深刻な寒さを表現するために、エリア3で使用した一部を赤紫色に変色させたテクスチャを使用することにした。

3-1. モーション

当コンテンツではモーションに関して以下の二つの手法を実装した。一つ目は待機中のモーションや、移動中のモーションに凍えるモーションをかぶせる手法。二つ目はキャラクターが上手く体を動かせない様子を表現した、意図的にアニメーションのフレームを間引く手法である。次に上記二つの手法について詳しく解説を行う。

ブレンドモーションについてだが、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、Unity Humanoid Avatarを使用したモーションであれば、アバターの特定部位のアニメーション情報を破棄することができ、他のアニメーションの上から被せることで、複数種類のアニメーションをブレンドすることが可能となっている。今回のコンテンツにおいては、凍えているモーションの下半身情報を破棄したものを「歩く」・「走る」モーションをオーバーライドすることで凍えながら歩いたり走ったりするモーションを作成し使用した。

次にモーション間引きについてだが、

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)

ラスターエフェクトをキャラクターのみに適用する方法は以下の通りである。 すべてのレンダリングを終えてから、そのレンダリング結果にエフェクト適用するポストエフェクトとして云々 カメラを三つ用意し、一つはキャラクター以外のオブジェクトやエフェクトの描画を行い、もう一つのカメラにはキャラクターのみの描画を行い、その描画結果にサイン波を用いて歪みを加えることで、ラスター表現を適用し、もう一つのカメラの描画結果と合成することで、キャラクターのみにラスター表現を適用したレンダリング結果の云々

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)

フラットシェーディング効果 滑らかに見せるように補正が入るようになっている。あえてその補正を切り、ポリゴンを強調することにより云々

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