期末專案報告:互動式節奏音樂遊戲

系級:圖傳 115 劉子玄 學號: 41172043 H

這次期末專案我製作了一款音樂節奏互動遊戲,這個音樂遊戲具備了以下的功 能與特色:

- 1. 三首專屬音樂曲目、三個背景動畫、三張封面圖片
- 2. 可選擇歌曲,進入節奏互動遊戲並根據判定給予分數與評價
- 3. 用 J、K、L、space 四個按鍵操作遊戲
- 4. 掉落的圈的節奏與音樂節拍契合(有去對音樂節拍)
- 5. 動態背景動畫與節奏遊戲互動同步呈現
- 6. 使用者可以按下對應的按鍵和遊戲互動,並可看到最終得分與 Combo
- 7. 可以重複遊玩此遊戲(重新開始會回到選擇歌曲畫面)

一、使用的模型與工具

在本次專案中,我整合了多種生成式與互動設計工具,達成一套完整的節 奏音樂互動遊戲系統。使用到的模型與軟體包括:

- ChatGPT-4o:用於生成整體遊戲邏輯與程式碼,並協助我進行
 Debug 與功能整合
- 2. **SUNO**:用來生成音樂素材,作為節奏遊戲使用
- 3. Bing Image Creator:協助我以關鍵詞生成三首歌對應的歌曲封面圖
- 4. Autodesk Maya 的 Mash 系統:製作三段 3D 動畫影片並導入音

- 樂,讓其可以跟著音樂律動做改變 (非生成式 AI 工具)
- 5. Audacity:請他幫忙分析音樂中的節拍點(非生成式 AI 工具)

二、專案目的

- 1. 挑戰用生程式 AI 寫出一個複雜的程式,並結合其他生程式 AI 做出一個完整的互動性作品
- 2. 探索生成式 AI 在設計中的應用,包含影像生成、音樂生成與程式碼輔助,了解 AI 對於我敘述的理解程度,看是否能達預期
- 3. 對比付費版 Chat gpt 和免費版的差異 (申請了一個月的付費版)

三、專案重點&開發過程

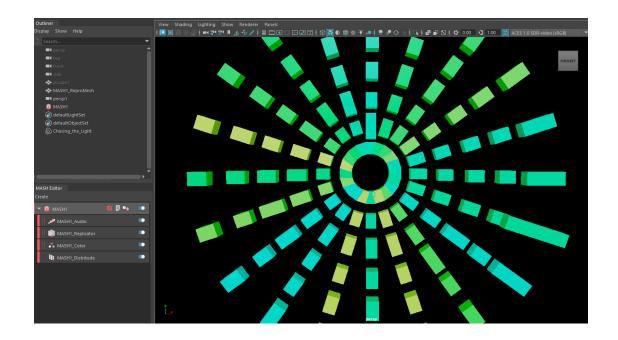
1. 遊戲機制開發:

- 使用 p5.js 建構基本畫面與程式架構(之前有用過 p5.js · 有能夠快速 預覽畫面的優點 · 對於要寫視覺化的程式很有幫助)
- 設計四個軌道讓節奏圈掉落
- 節奏圈由上往下掉,並設置標準線噢節奏圈放大效果,讓使用者清楚 知道判定時間
- 玩家透過鍵盤點擊節奏圈,達成 Perfect / Good / Miss 評價
- 加入 Combo 與 Score 系統,提升遊戲挑戰性與回饋感

2. 遊戲整合過程:

- 給予 ChatGPT 指示,並請他協助撰寫主邏輯與除錯
- 使用 SUNO 製作三首原創背景音樂,並設計對應節奏點
 因為選用的音樂遊戲風格為科技風,所以也多用電子音、賽博朋克等
 prompt 去創作,另外節奏點是用 Audacity 去分析,再送到 chat
 gpt 請他刪掉前後 t<0.1 的節奏,以下是我請 SUNO 生成音樂的
 prompt
 - A. 第一首 Chasing the Light · prompt : anime, high-energy, male vocals, electric, emotional vocals, rock, electric guitar riffs, light, theme, emotional, upbeat tempo
 - B. 第二首 Cyber Escape · prompt : neon atmosphere, strong beats, synthwave, female vocals, electronic, futuristic, strong, theme, dance, beats
 - C. 第三首 **Electric Pulse** · prompt : electronic, high-energy, rhythm-driven, punchy drums, fast tempo, futuristic synths
- 用 Bing Create 產出歌曲代表圖·並應用於歌曲選擇畫面
- 在 Maya 中的 Mash 製作 3D 動畫,並導入 SUNO 生成的音樂,讓

 3D 建模可以跟著音樂的音頻動,將其輸出為 mp4 背景影片,(但因為 p5.js 沒辦法負荷檔案太大的影片,所以最後沒辦法導入當作背景)



3. 調整與優化:

- 將背景影片&圖片加上黑色半透明遮罩,避免影響節奏圈&文字辨識
- 音樂選擇的時候,當滑鼠移動到該圖片上時,圖片會變亮且放大
- 加入遊戲開始畫面,並加上遊戲規則,點擊啟動後會有3秒倒數計時
- 規則左上有 return 鍵,若選錯音樂可以返回到選歌曲畫面
- 結束畫面會統計 combo 數和分數,並且有重新開始的按鈕
- 歌曲選擇加入流星背景,讓畫面不會那麼枯燥乏味
- Perfect / Good / Miss 的評價會有不同的顏色,且會漸淡消失
- 成功點擊會出現火花特效



四、最終成果

遊戲連結: https://editor.p5js.org/Happydoggy/full/bwCl59PrL

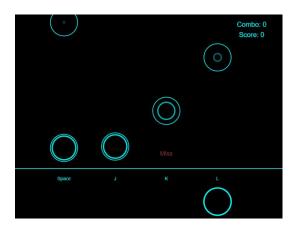
(因為有音檔和圖檔,所以遊戲載入需要一些時間!)





一開始的歌曲選擇介面

規則說明







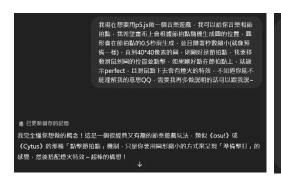
結束畫面

五、心得感想

其實這是期末作業花了比我想像中還要多更多的時間,想要做出一個音樂遊戲比我想像中的難太多了,其實中提一度想要放棄去做其他的,但最後還是咬牙撐下來了,就當作是給自己一個挑戰,這之中其實遇到了許多困難,我覺得最主要的是因為我沒有程式基礎,也是我第一次用網頁寫程式,雖然有 Chat gpt 幫忙,但是許多時候我也要先理解他在寫什麼,不然在 debug 的時候根本不知道該怎麼改,另外因為我為這個遊戲加了許多設定,有時候如果說明不清楚的話,Chat gpt 也沒辦法達成我所要的需求,所以前前後後不知道做了幾次修改,不過還好最後還是有成功了,雖然還是很陽春,但能夠打造出一個全部由 AI 生成的遊戲好像也挺特別的!

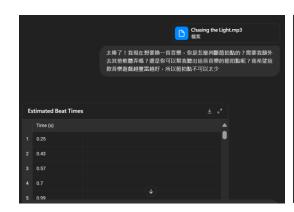
六、詳細開發過程(請教 AI 部分)

原本是要讓圓圈**隨機生成**,並且用**滑鼠點擊**,但測試後發現**效果不佳**,改為四個動道,讓圓圈從上往下掉,並在底部新增判定線



現在出現圈的位置太隨機了,在按滑鼠的時候很難操作,有辦法幫我改成四條軌道的音樂遊戲方式嗎?,會有圖圈從這四條軌道掉落,畫布底部約150的地方會有一條線,如果圈圈在那條線上被按到的話,畫布變成400*800,那四條軌道到從左到右分別是由space、J、K、L鍵、去控制,也就是由space、J、K、L鍵去按這些圓圈,現在圓圈不會有縮小問題了,但圓圈會從畫布最上方開始掉落,掉落時間是節拍點的0.8秒前,這樣說你能理解嗎?另外還有甚麼你覺得可以更完善的部分嗎?

最一開始請 Chat GPT 幫忙分析音樂節奏,但是會發現他分析的節拍跟音樂對不上,後來改用自己聽音樂分析節拍,但發現這樣效率太低,後來上網查詢後發現了 Audacity,改用其幫忙分析節拍,再請 Chat GPT 轉換成 javascript 矩陣,最後再刪除一些不適用的節奏



可以根據我給的節拍點生成圓型嗎?另外我現在按j、k、l 鍵還是都沒有反應耶·但我確實已經將輸入法切為英文 了·因為現在隨機生成的圓有點沒有在節拍上·我希望你 可以根據我給的秒數生成圓。能在幫我做這些修正嗎~? Time(秒) Type Note Key 00:03:24 tap J 00:04:06 tap K 00:04:18 tap L 00:05:00 tap J 00:05:12 tap space 00:05:24 tap J 00:06:06 tap L

一些 DEBUG 部分&我給予 Chat gpt 的要求

現在有3個問題·1.我按空白鍵會重新開始·請問我要將空白鍵改成其他按鍵嗎? 2.現在按下J、K、L和space件都完全沒反應·我希望如果miss的話球會變成紅色的·如果有成功在線上按到指定的按鍵的話·會出現煙火特效。3.我希望圓球可以照著我給的節拍點去生成·另外我也給你該節拍點我想要按的按鍵·以上你可以幫我修改一下程式嗎?

Time (秒) Type Note Key

00:03:24 tap J

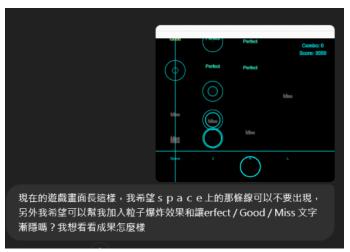
00:04:06 tap K

00:04:18 tap L

00:05:00 tap J

現在圓掉落的時間太快了·我想要把它改成1.3秒·且會從畫布最上方掉落·另外現在按按鍵還是都不會有任何反應·除了提早按或是晚按應該都要有反應·另外我現在也抓不準在現在按按鍵的時機·請問可以怎麼改會比較好呢?另外可以幫我將四條軌道做區分嗎?這樣我才知道哪一條軌道掉落的球要按哪一個按鍵(像是最左邊的軌道掉落的球就是按space鍵·由space鍵去控制·最右邊的軌道就是由L鍵去控制·以此類推)

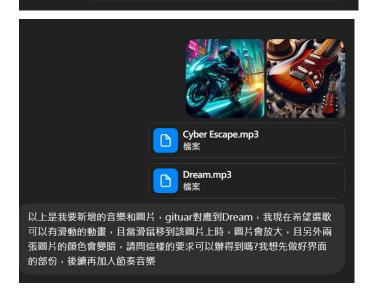




程式可以正常運作了!!但是我會抓不準要點擊的時間,如果把圓圈變成空心的,線條由內而外放大呢?也就是當線條碰到圓最外圈的眶的時候就是點擊的時機,另外當線條放大的時候,透明度也會提高,直到碰到筐會變100,最後我現在點擊都沒問題,但是每次按下去都會顯示perfect後又出現miss,我希望這兩個只會出現一個



我現在想要幫那三首音樂遊戲畫面加背景,我現在有三支影片,請問你可以幫我把這三支影片當作那三首歌的遊戲背景嗎?另外我希望影片顏色可以幫我調暗(類似做一個半透明黑色逸罩),不要去影響到圈圈的識別度,你可以幫我將這部分寫進程式中嗎?



以下是我和 CHAT GPT 完整對話:

https://chatgpt.com/share/683c8b50-3f30-800d-b020-7ac16bf66b40