

【制作展】 ～**SARUTOBI**～(NARUTOと掛け合わせたつもり) (11/09完成目標)

TitleScene

タイトルロゴ、メニュー選択⇒(TutorialScene/MainSceneへ)
(とりあえず文字キーやSpaceキーで選択できればいいです)

TutorialScene

テキストボックス表示

(流れ)テキストボックス(以下TB)表示⇒キャラの操作⇒TB⇒技の発動(ここは細かく区切る)

⇒終了(MainSceneへ)

MainScene

開始前カットイン、タイマー

の3つを作成し、最後に1つのプロジェクトでまとめて画面遷移を実装します。

■MainSceneでの操作

コントローラーを使うのは無理なので、

- ①LeapMotionで手の動きに合わせてキャラを動かす
 - ②キャラはその場で動かない、攻撃はその場で術を発動させるだけになる
- 今上がってるSceneではfighting unityちゃんを使っています

■印認識について

・印の種類について(NARUTOのやつを使うのは©的に怖いので実在する印を使います)

<参考画像>

https://www.google.co.jp/search?q=9%E6%99%82%E3%81%AE%E5%8D%B0&espv=2&biw=1422&bih=753&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0CAYQ_AUoAWoVChMIwO-vufrmyAIVBh6mCh1djwjY#tbm=isch&q=9%E5%AD%97%E3%81%AE%E5%8D%B0&imgsrc=3nH_C5Ahps8WIM%3A

<<C++側>>

・webカメラから送られてきたフレーム画像を機械学習モデルから分類して、印のIDの数値で返す

<<unity側>>

>>上のc++の内容をdll化してpluginとしてunity内で読み込む

返ってきたIDから印の正誤判定をし、キャラから術を発動させる

機械学習のモデルを使うのに手こずっているためLEAPMotionを再利用する可能性も視野

■unityに関連する作業

- ・キャラのMotion(技に合わせた動き)…アニメーションなので若干面倒くさそう

■ゲームの人物背景モデル・エフェクト・音楽

- ・人物背景モデルについては公式のAssetStoreから
- ・エフェクトについてはテラシュールブログに結構あったはず

<http://tsubakit1.hateblo.jp/archive/category/%E3%82%A2%E3%82%BB%E3%83%83%E3%83%88%E7%B4%B9%E4%BB%8B%E3%80%81AssetStore>

- ・音楽について

ゲーム音楽 フリーでデータを取ってきてunity内で(なぜかアプリ化すると再生されない場合もあったので本番前にはちゃんとテストをします)

■他素材

- ・Titleシーンで使うメインロゴの作成(イラレ)
- ・ゲーム内で使用する印の画像(前期はこれが分かりづらいと言われたので解決策が欲しい⇒動画?)
- ・制作展用アイコン画像(今日シルエット撮影しよう)
- ・プレイ動画(できれば)

■その他準備物

稼働PC：研究室で借りたGeForceつきノートPC(windows)

スピーカー：どうしよう…ないよ…

カメラ：webカメラで十分かも(kinectの使い方がわからない)

ディスプレイ：荒川研のもの(10/30に相談します)

衝立：肌色認識なのでそれ用の背景とか欲しい

■懸念事項

- ・肌色認識なので顔とかが写らないようにしないといけない
- ⇒カメラの角度で調整可能だけど子どもとか身長がきついと問題
- ⇒

解決策

- ①身長制限を・服装制限をかける

②Iくんが前期やってたように箱の中でやってもらう

③手袋をはめてもらう