





葉承翰

專長：
插畫、程式設計 (Unity)



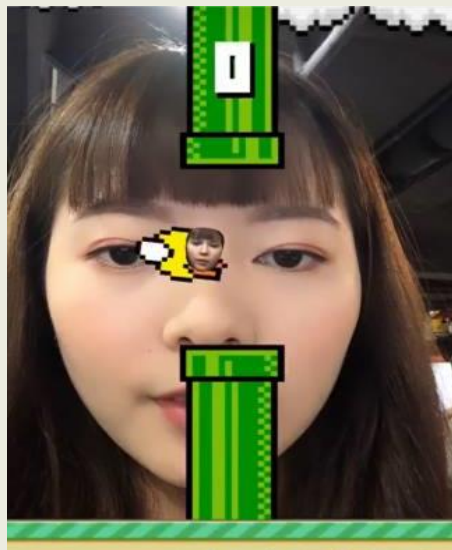
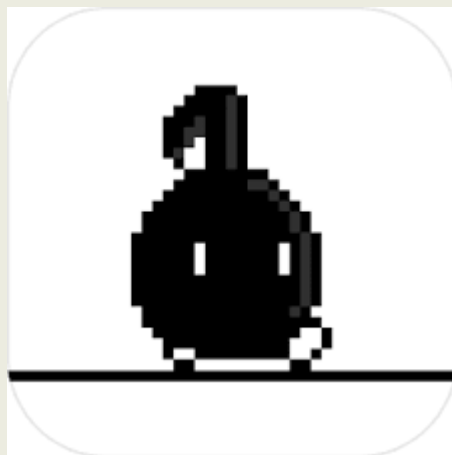
翁志賢

專長：
程式設計
(Unity3D 、 C# 、 HTML)



發想動機

因為這次所學到的東西，聯想到了幾款由聲音或是臉部控制的遊戲，進而思考現階段我們能利用這項技術做到什麼。



角色移動圖：



向左



向右



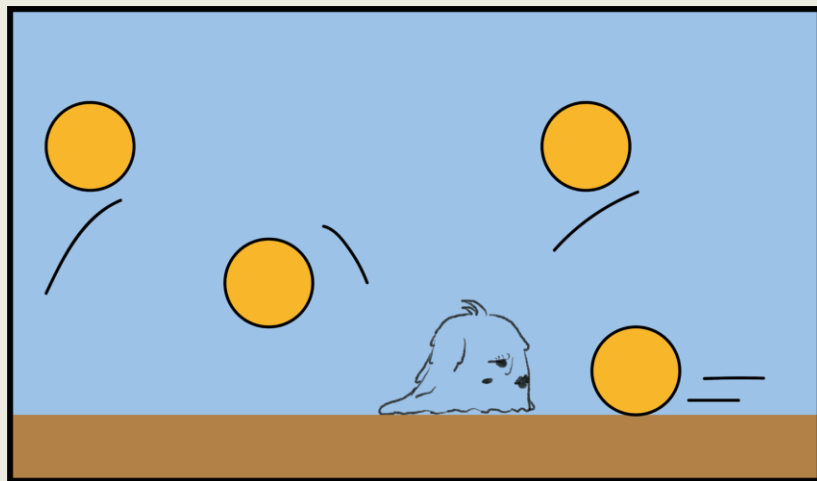
靜止



跳躍

遊戲內容：

藉由鏡頭偵測人的頭來控制「可笠露」的方向，去躲避由四面八方飛過來的球形物體，看能夠存活多久。
隨著時間越久，球形的物體越多，難度越高。



遊戲示意圖

製作方式

利用Teachable Machine判斷並偵測頭的位置方向

頭往左---可笠露往左

頭往右---可

笠露往左

頭不動---可笠露靜止

笠露跳躍

頭上抬---可

