

Project Haku 開發 與 Trailer 製作



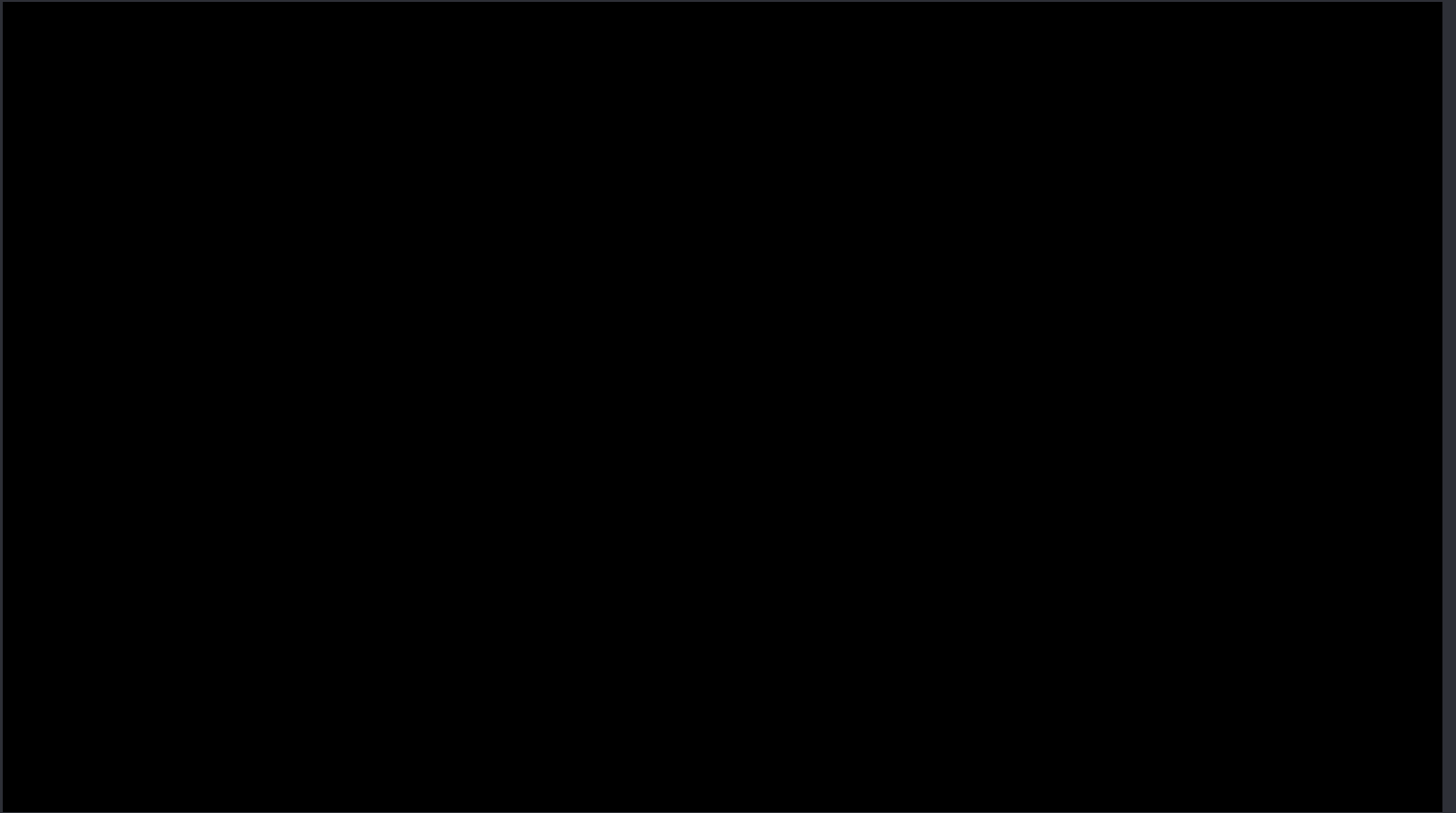


Hello!

I am @yanagiragi

Haku enthusiastic. Unity Developer.

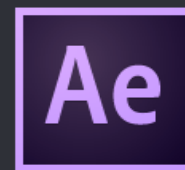
*Serve as producer , programmer, 2D/3D artist,
and director Of audiography In Project Haku.*



Project Haku
Trailer

身為獨立開發者(邊緣人)

很多東西不會？自己學吧！



Project Haku 開發

大量開發成本：好多罐能量飲料 & 宵夜



Why Haku?

咳

因為白髮是我的萌點

要做出吸引人的東西，要先能吸引自己

不過認真說，
是因為考慮到資源的多寡

還有我喜歡這個模型~
有白髮、馬尾、短裙、黑絲，夫復何求

● Miku Miku Dance (MMD)

○ ✓ 專門製作 初音未來 的 動畫 的 軟體

✓ ~~A.k.a. For~~ 軟體 的 軟體

✓ 利用 MMD4Mecanim 轉換至 Unity

✓ MMD Toon Shader

✓ Native Bullet Physics

事實上

這並不是個很正確的決定

待我娓娓道來其中的雷點

● 使用 MMD 的問題點

○ ✓ MMD 模型品質參差不齊

- ✓ 因為很多的 MMDer 只是改模，改一改沒處理好就出事了

✓ 動畫不一定完全轉換的過來

- ✓ 細節部分需要進 3ds max 再調整

- ✓ 那為甚麼不一開始就用 3ds max ?

✓ 物理模擬 效果不好

- ✓ 抖動問題

- ✓ 其它插件效果更好 (然而我們並未使用到)





因為上述理由

在座各位沒有機會看到巨乳OL了



Hmm...

Let dig deeper into animations

具體而言，我們希望

1. 動畫要夠簡單，剩下的用程式加強
2. 動畫腳本要夠彈性，應付不斷修改

同時也因應日後更新更多細節的動畫

● 動畫工具

- ✓ MMD4MecanimFaciem (Not Used)
- ✓ MMD Bone/Morph Jitter
 - ✓ <https://github.com/ichika292/MMD4MecanimJitter>
 - ✓ brilliant work!
- ✓ Breath Controller
- ✓ Head Look Controller (Huge effects torso animation)
- ✓ Dynamic Bone, Unity-Chan Spring (Not Used)



Blink



Blink + Breath



Blink + Breath + Animation

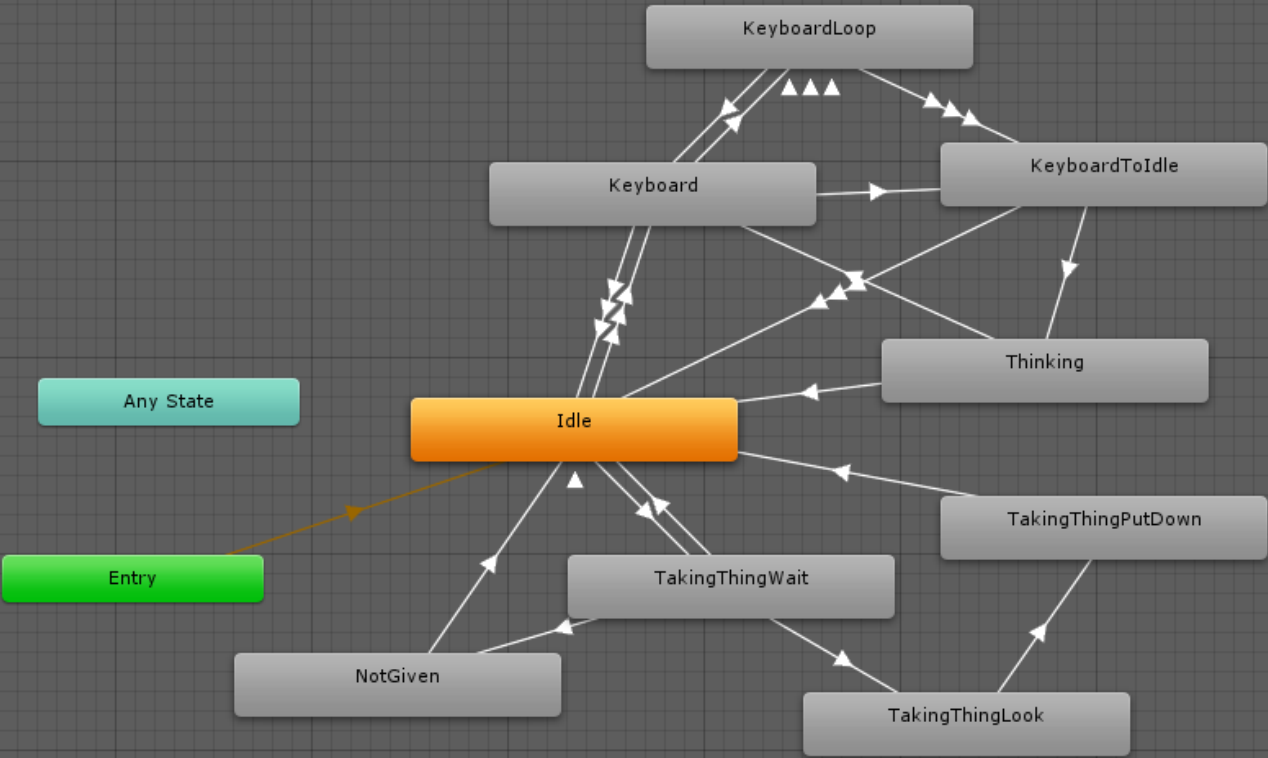


Blink + Breath + Animation + Bone Jitter

● 動畫腳本設計

- ✓ 因應動畫較簡單與我們對動畫不熟，一開始動畫就分開來做
- ✓ Avatar Mask + Animator Layers (Blend / Additive)
- ✓ 我們主要是用 State Machine 的方式設計腳本 以維護擴充性
 - ✓ Idle 為控制中樞
- ✓ 用 Avatar Mask 處理 Bake 好物理效果的動畫
 - ✓ MMD Baked 有時候會失敗
 - ✓ 自己進 3ds max 一幀一幀拉 (會調到很想死)
 - ✓ 為了效果，請務必要調整 (雖然說大家都用比較寬鬆的態度看待)

+
Base Layer
Breath Layer
Leg Layer
Skirt Layer





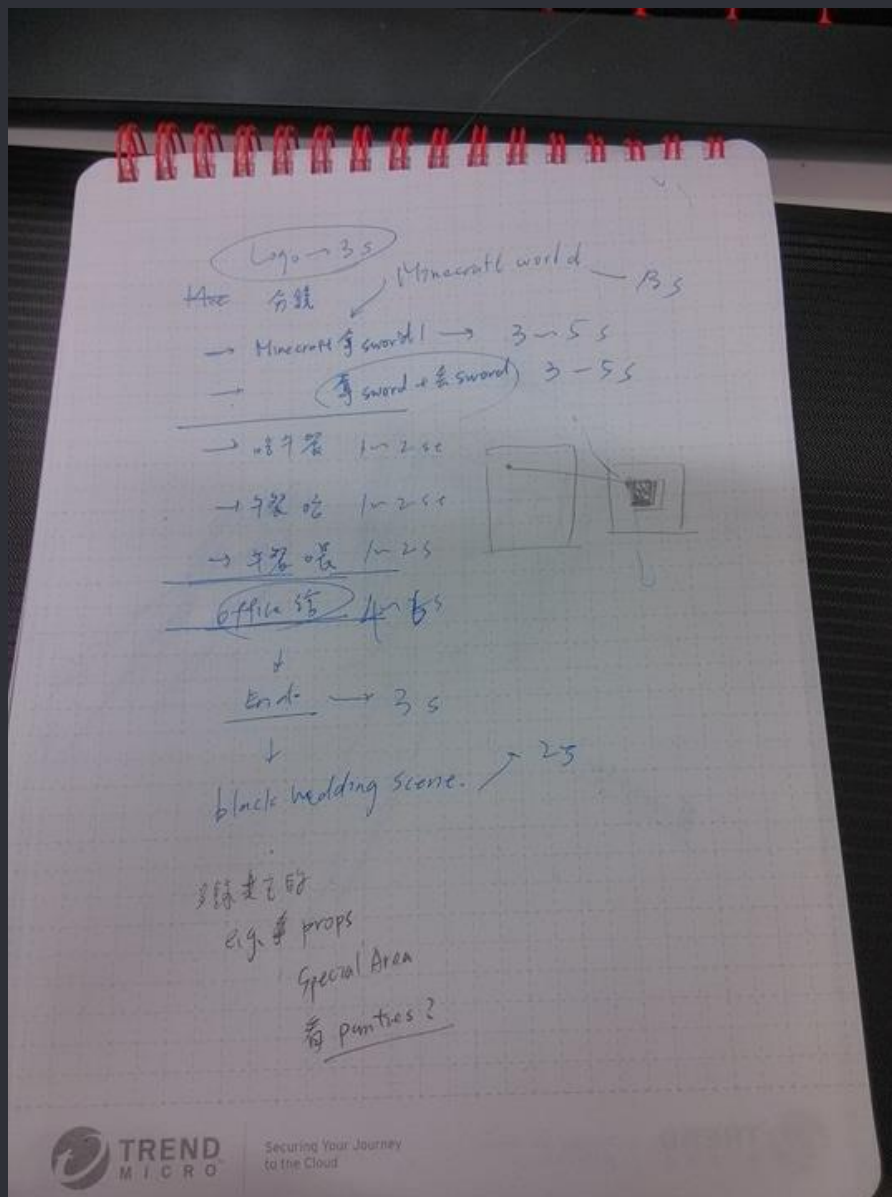
Trailer 製作

簡單來說，三天不睡覺大概就做得出來了。

1

構思分鏡

Let's start with the storyboard



這，
是個很爛的設計。

不要學。

2

製作母片

Recording materials for your film

● Cinemachine

- ✓ 個人建議：請搭配 Unity 2017.1b09 (or 10) 服用
- ✓ 提供 運鏡 presets, Camera Blending, Noising (important!)
- ✓ 搭配 最新的 Timeline 功能會更強大 (不過我還沒用過)
- ✓ 不過在錄製Trailer中發現對比於直接錄的影片真實性不夠
- ✓ Solution: 請想辦法用你的頭跟身體產生運鏡效果!

3

影片製作

Primere & After Effects & GoldWave



Boom!

~~My hands were shaking~~

Ubisoft-like clip!

咳

最後來分享一下

在開發的過程中，

我常常被問到一件事情

○ “你花那麼多時間做細節幹嘛？”



細節未必能成就好遊戲
但是好遊戲必定注重細節

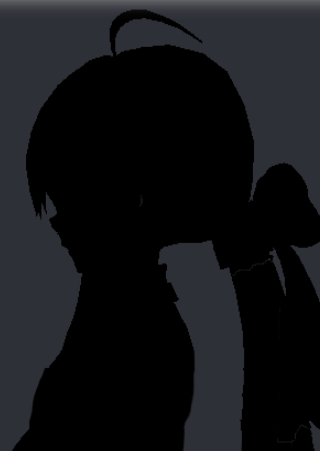
~ yanagiragi


看不到的地方也很重要





用心對待每個細節





“在細節處用心，
自然會獲得掌聲”

當然，用心的不能只有細節啦



Thanks!

Any Questions?

偷偷透露一下

下午場

可能會有神秘的Demo喔

(如果我還醒著的話)