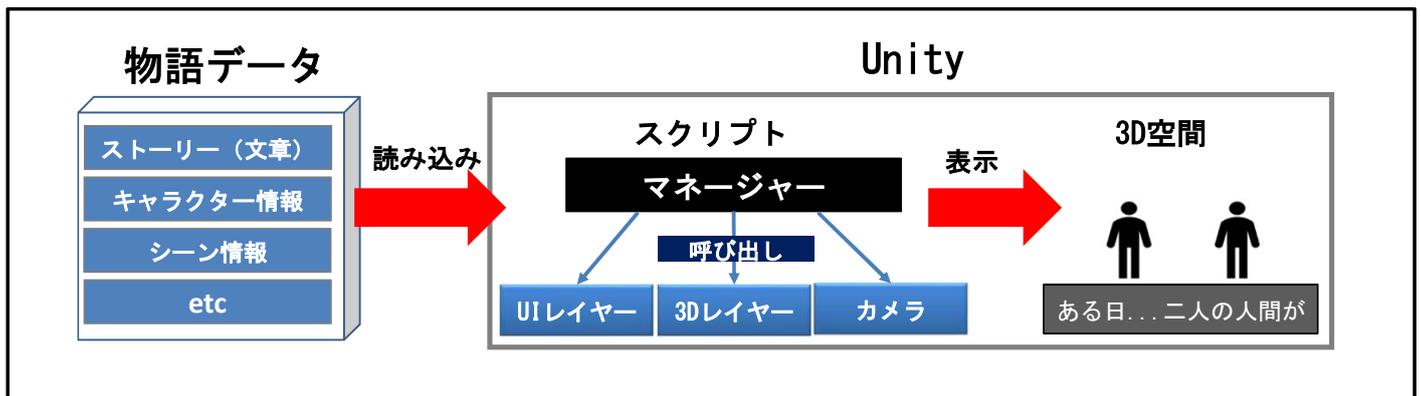


概要

システム班Unity では、生成された物語をゲームエンジンであるUnity を用いて映像化する機構を作成した。今回システム班Unity は、モデル班がBlenderで制作したキャラクターとシステム班Pythonが生成した物語データをUnity 上で統合した。

システムの構成



● 物語データの構成

システム班Pythonから送られてくるストーリー情報やキャラクター情報、シーン情報などの物語データを読み込む。

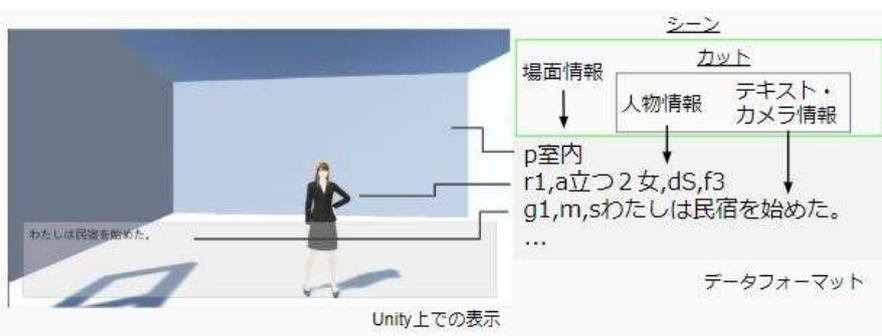
● 物語データの取得

物語データを読み込み、マネージャークラスが取得した情報に対応する各レイヤーにデータを渡す。

● 画面での動き

画面上ではキャラクターの3Dデータとテキストウィンドウ、ステージ、状況に合ったカメラワークを出力する。

出力画面



p : 場所
r : 主体
a : ポーズ
d : 向き
f : 立ち位置
e : 表情
c : 選択肢
etc

Scene、Cutという構造に切り分け、それぞれの内容を順番に画面に表示する仕組みになっている。Sceneとは物語の中の一連の流れとして定義されており、物語を再生するにあたっての分解できない一つの単位である。CutとはScene内に複数属しているもので、キャラクターの配置や動き、テキスト等の情報が含まれた一画面を構成する要素の集合である。プロットから読み込んだ情報をもとにSceneを構成し、それをユーザーの操作ごとに画面に出力していくことで物語を表現している。