

演習2：集合の知性を設計する

(05) 05/20

A | Unity環境の整備・簡単なルール設計

(06) 05/27 (07) 06/03

B | ボイドルール1・2・3の実装

(08-09) 06/10-17

C | 課題1：集合知の解析

(10) 06/24

D 1 | SIR (感染モデル)

(11) 07/01 (12) 07/08 (13) 07/15

D 2 | 課題2：マイルール・感染ルール

(14-15) 07/22

D 3 | 発表 (One-Minute Movie)

課題内容

課題

マイルールを設計し、そのルールの集団的な振る舞いに関する効果を適当な指標で検証し可視化する映像を作成せよ。

ルール1から3を設計した際と同様に、**BoidRuleManager.cs** に追記するかたちで、ルール4を作成します。新しいルールはいくつ作ってもらっても構いません（しかし映像は指定時間におさめてください）。なお、少なくとも一つのルールで、**感染に応じて振る舞いを変えるインタラクションを導入してください**。環境そのものを大きく変えたり、新しいプレハブを参加させたりすることもOKです。

提出物

課題を満足する90秒以内（最低60秒）の映像ファイル

QuickTimeの画面収録機能を使って、Game Viewをキャプチャし、適当な部分をトリミングしてください（編集もOK）。ストーリー性のある編集については高い評価を与えます。

発表日

7月22日の1限・2限（一人3分ほど）

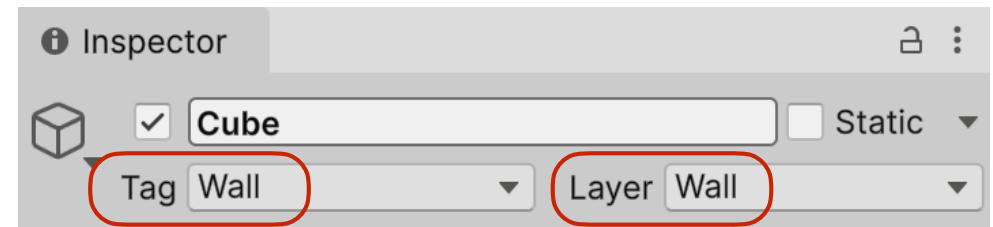
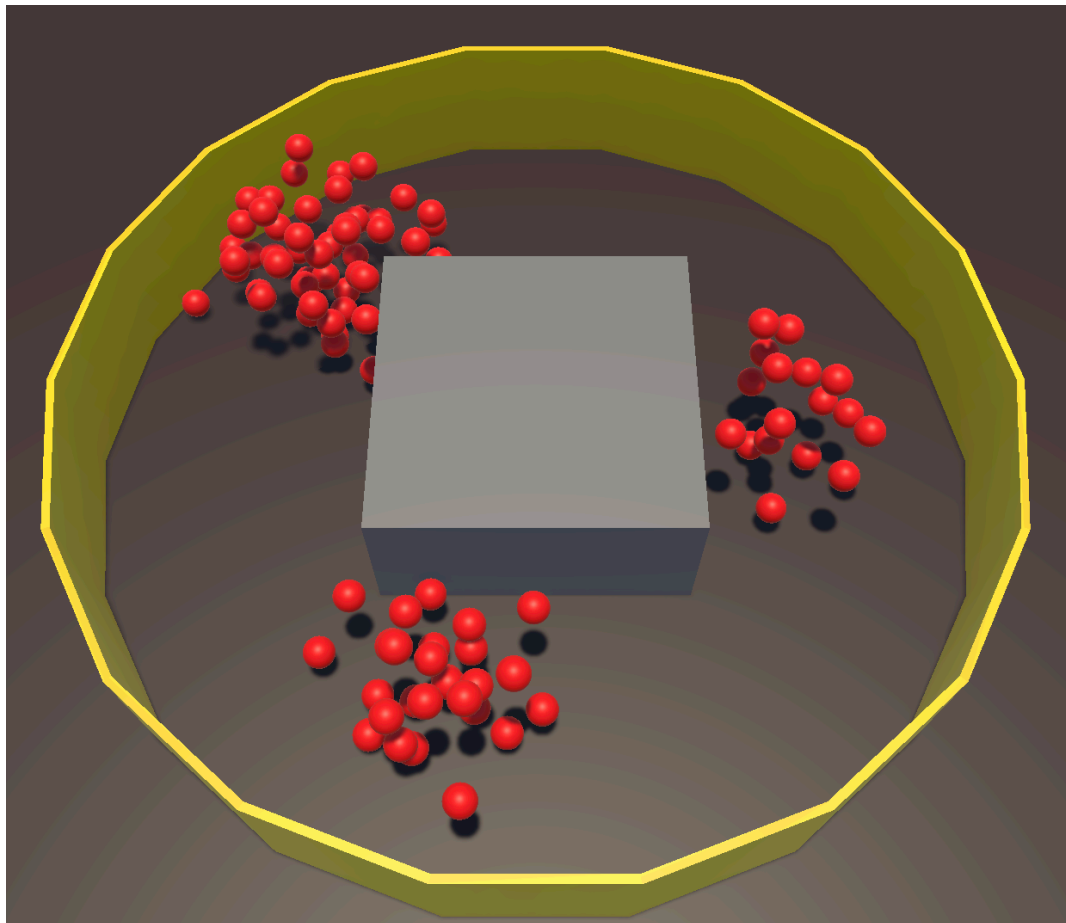
原則、最初の1分でスライド（時間節約のためPDF）を使ってコンセプトを発表し、残りの90秒で映像を流してもらいます。あらかじめ、所定のフォルダに映像ファイルを提出してください。（オンラインの可能性あり、1週間前に案内します）

課題内容 (追加1)

追加条件 1

何らかのかたちで、遮蔽物などの新たなゲームオブジェクトを環境に加えることも必須とします。

遮蔽物を含め、全くドラスティックに環境を一から作成してしまうことももちろん可です。なお、単純に遮蔽物を置くだけでは、vision_space間にあるボイド同士に、引き続きルールが作用してしまうことに注意してください。



壁として作用させたいゲームオブジェクトは、TagとLayerに「Wall」を設定することに注意！

追加条件2

マイルールの追加によるボイドの振る舞いの変化について、何らかの客観的な計測データに基づいて比較してください。比較の結果は、映像編集の中で（グラフや表やテキストなどを使って）簡潔に示すことで確認できるようにします。