

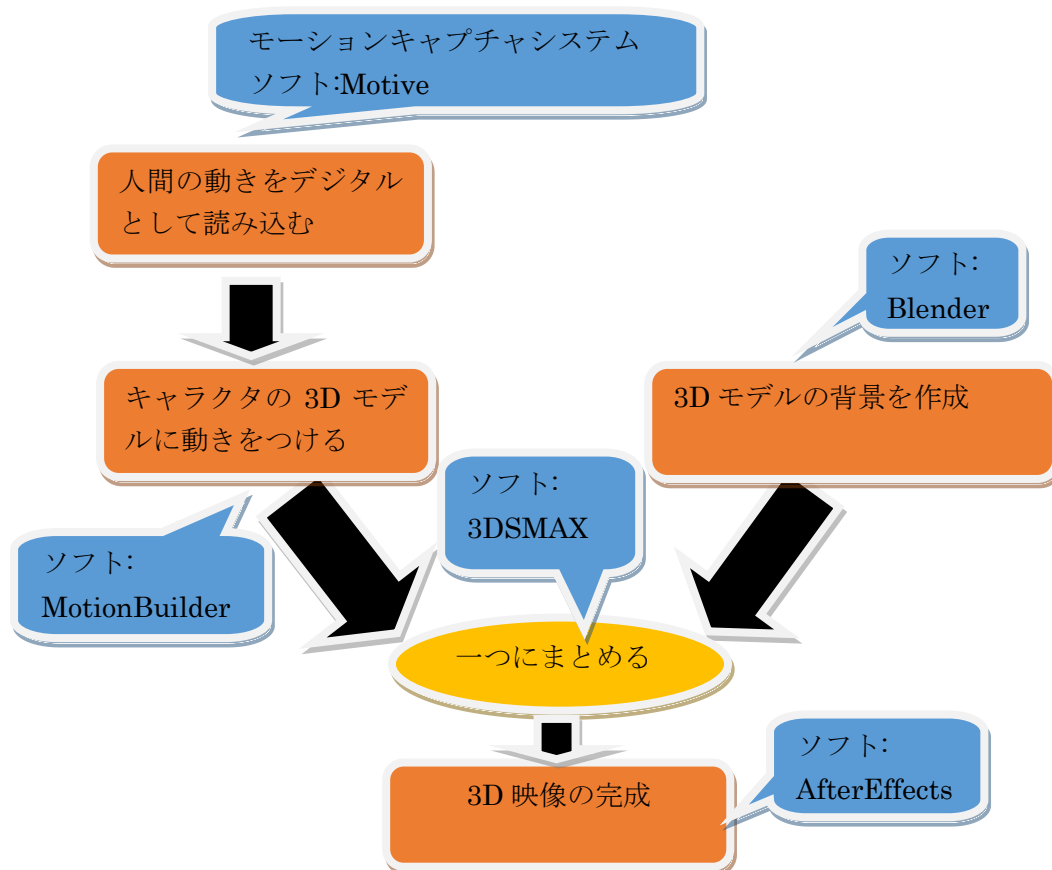
1. 動機

私たちは 3D アニメーションというものに興味を持ち、また作りたいと考えていました。そして調べていくうちに最近の 3D アニメやゲームなどにはモーションキャプチャシステムという技術が使われていることを知りました。また、本校ではその設備がそろっているということを知り、実際にモーションキャプチャを用いた映像作品を作れると考えたのでこの課題研究に参加しました。

2. モーションキャプチャシステムとは

モーションキャプチャシステムとは、3次元グラフィックスにおける手法のひとつで、人間などの動きを測定してコンピューターに取り込む技術です。コンピュータグラフィックスの動作データや各種シミュレーションに用いられます。生身の人間の動きを再現するので、非常にリアルな動作をさせることができます。

3. 作業工程



4. 使用機器

モーションキャプチャシステム
Motive
MotionBuilder
Blender
3DSMAX
AfterEffects

5. 作業風景

↓設定中



↓撮影中



↓動画の編集



↓作成・使用したCG



6. 感想

私はこの課題研究で班のメンバーに迷惑をかけてしまったことが多々あります。ソフトなどの使い方などを覚えるのが苦手で、設定などは班員任せになってしまいました。しかし、モーションキャプチャの時のスーツを着て動く役をしたり、作品で実際に使うCGを作ったりと自分なりにできることをやってきたつもりです。そして最終的に自分たちの満足のいく作品に仕上がったと思います。一年間ありがとうございました。最後に、もっとダンス練習しておけばよかったなと思いました。

最初から最後まで苦戦しました。担当の先生に質問したり先輩が残してくださった過去のマニュアルを見たりして、それでも一つ一つ手探りで進めていかなければならないところなどは各自で別れて解決策を提案しあったりして次に進んでも新しい問題が出て来たり、完全にやり方を変えなければいけなくなったりして大きく後退したところもありましたが、最終的に自分たちなりの作品を作ることができてとても良い課題研究になったと思います。

最初は分からない部分があるとすぐ先生に尋ねたり、人に頼ってしまうこともありましたが、課題研究を進めていくにつれて分からないところを調べることができるようになり、自分たちで解決する力を身に付けることができました。これはこれからの進路にも役立つので、これから育てていきたいです。

7. 今後の課題

私たちの課題研究では、二種類の異なる動きのキャラクターを同時に動かすことができるようになりました。しかし、Unityでモーションデータを読み込み、実際にゲーム内で使用することと、3DSMAX内で動いているキャラクターの座標を移動させることができませんでした。私たちが身につけた技術は動画として残してあるので、来年この課題研究をする人は、その動画を引き継ぎ、是非できるように頑張ってほしいです。

