

デジタル水族館

a2200417 白石田 由加

【制作意図】

私は、水族館で水槽の中を四方八方に自由に泳ぎまわっている魚達を見て魅力を感じ、興味をもった。そこで、どこに魅力があるのかを考えてみた。

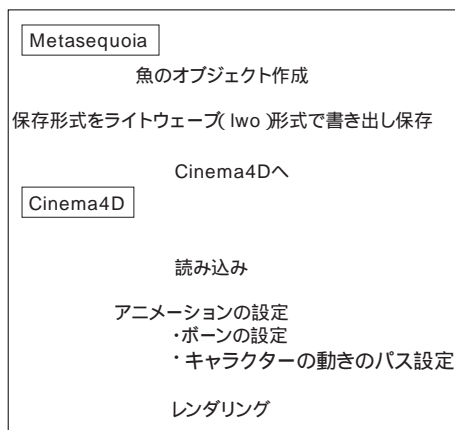
その結果、魚達がそれぞれ四方八方に泳いでいるという自由な動き、水中の浮力の働きによる浮遊感などに魅力があるのではないかと考えた。これらの魅力を表現するためには、四方八方に動くということから奥行き感、浮遊感を出すために浮力を考慮した表現方法が必要であると考えた。そこで、これら表現することができる3Dで水族館をイメージしたアニメーションを制作することにした。

現在、AQUAZONEなどの水槽の中を3Dで表現した観賞用ソフトウェアが出ているが、これらはリアルな表現で構成されている。

そこで、私はリアルな構成ではなくキャラクターのような親しみのある魚を用いても、自由な動きや浮遊感といった魅力表現をできればリアルな構成とはまた違う親しみやすさなどを出すことができると思いキャラクターの魚達で表現することにした。

【制作過程】

- 現状調査
- キャラクターデザイン
- 魚のオブジェクト作成
- アニメーション全体の構成を決定
- アニメーション制作
- 考察



【考察】

モデリング作成に使用したMetasequoiaでの作業の中で時間を要したのは、オブジェクトに色や模様を貼り付けるマッピングという作業であった。

今回は、オブジェクトを展開した状態で表示したポリゴンメッシュに模様を描いていき貼り付けるUVマッピングという方法を用いた。

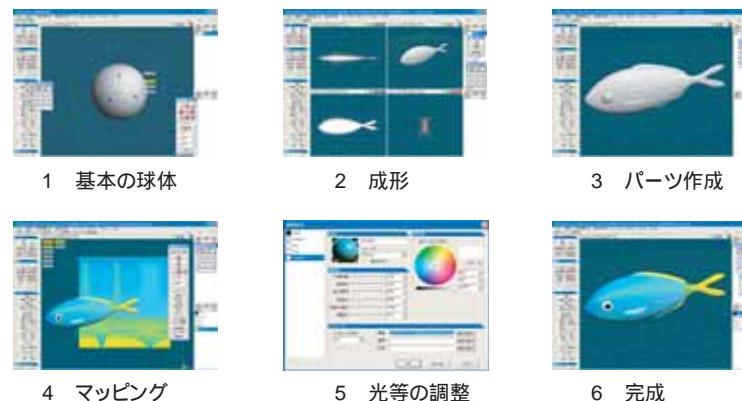
UVマッピングでは、展開図に模様を描く際には平面図と同じ作業ではあるが、貼り付ける物体は立体的であるためオブジェクトの曲面等を意識したり、色の境目がどこにあれば不自然ではないか把握しておく必要があった。しかし、このような点を考慮すればUVマッピングは3Dオブジェクトにテクスチャを貼り付けるのに適していることが、この制作を通して知ることができた。今回はこのようなことを考慮するだけで終わってしまったが、質感や陰影などの細かい部分まで追求することで表現の幅が広がり、様々な表現を実現することができると思うので今後の制作に活かしていきたい。

キャラクター構成



オブジェクト制作の流れ

使用ソフト Metasequoia



Cinema4Dへ移した時の編集図

イメージ図

