



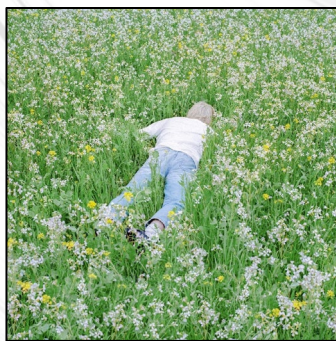
高橋龍

Graduation Work

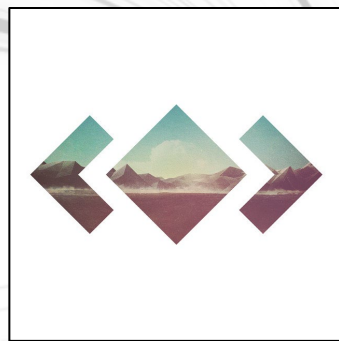
自己紹介

三年プレゼミで造形アルゴリズム。
後期に大石ゼミを選択。

趣味は音楽とゲーム。
あと明け方に散歩したり。



Porter Robinson



Madeon

他にもドラマ・アニメやゲームのサウンドトラックを聞くことが多い

Game

テトリスエフェクト



ウマ娘



崩壊：スターレイル



キングダムハーツ



エースコンバット



次：アーマードコア

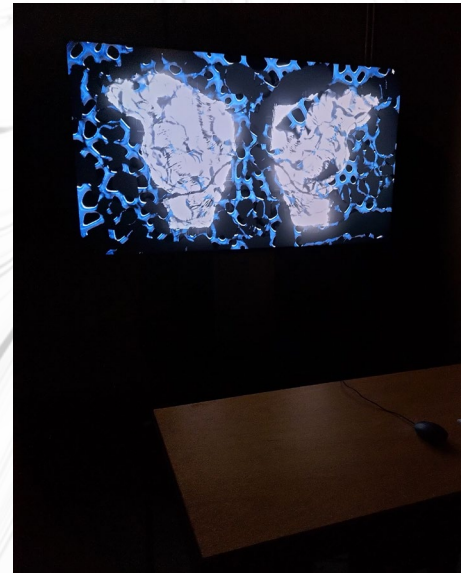


3年後期ゼミ

野蚕の品種の一つ、クリキュラの穴の開いた繭の構造をHoudiniで再現。
マウスを使って繭を溶かして外の世界の光が見えるコンセプト。

作品

モチーフ



クリキュラの繭

テーマ変更の件

~~防球ネットなどの破損のプロシージャル表現~~



物体を擬人化する要素と手続きの関係と
そこに着目した造形表現研究

変更した理由

「手続き」はCG内にしかないものではない。

ワタシ野球とそんな関わりない。



擬人化について選択した理由

小さい頃から物体を擬人化して考えることが多かった。

例1：引っ越すとき今までの住居ががら空きになることを想像。

* 住居が寂しそうで泣いている *

例2：物体に衝突したとき、自分に感じた痛覚を投影。

* それは変形していて自分と同じように痛そうだ *

もしくは、

* それは変形しなかったが自分と同じように痛そうだ *

擬人化

擬人化(Anthropomorphism)

擬人化は人間ではない物に対して人間の要素を付加すること。

分かりやすいのは、物体に人間のパーツをつける。



The Blue Umbrella



カーズ : Pixar, Disney, 2006

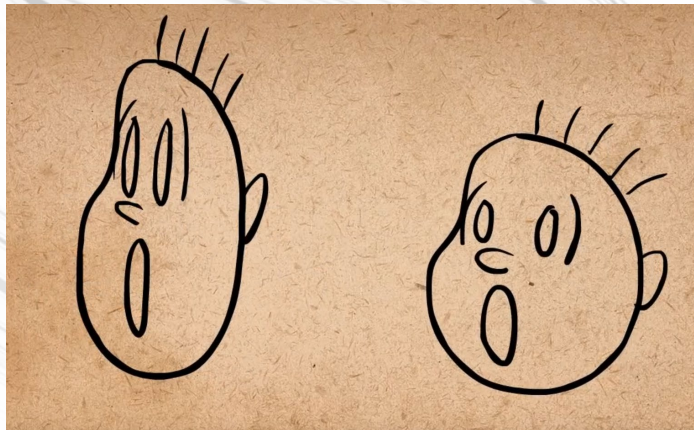


ズートピア : Disney, 2016

擬人化

擬人化の動作においては変形（Squish and Stretch）の手法がよく使われる。

アニメーションの動き。



1. Squash & Stretch - 12 Principles of Animation



カーズ : Pixar, Disney, 2006

擬人化

一方で、変形しない手法も存在する。

Luxo Jr.は変形をしないで、関節の動きで表現。

iMac G4のCMは光学ドライブの投入“口”が文字通りの「口」に。



Luxo Jr. : Pixar, Disney



iMac G4 Ad : window (Japanese)



TOOHEYS EXTRA DRY "WAR OF THE APPLIANCES"

現状

現在まで調べた擬人化では、すでにある機能や形状から擬人化を見出す。

完成形状・機能 → 擬人化された存在・動作

では、それらの情報を集積した時、上記の手続きを逆転させられないか

擬人化されやすい存在・動作 → 新しい形状・機能の組み合わせ

現状

それ何の役に立つの？
What good does that do?

現状

それ何の役に立つの？
What good does that do?

特に？
形状が先で、機能はいろいろムダ



現状

それ何の役に立つの？
What good does that do?

目的は・・・

面白い形



完成形

- CGとしてレンダリングした映像。
- 手続きの手順ごとに3Dプリントされたレプリカを配置。
着色する。

これからの展望・課題

- 先行作品の調査と、形状から擬人化後の要素への関係の計量調査。
- 調査をした後、データを基に試作。
- 試作はしながらもデータの収集は継続。