

メディア数造形演習・進捗報告(小さい手の持ち主)

青木 美優 <g1924002@suac.ac.jp>

2020-11-12 (木) 11:12

宛先: Yoichi Nagashima <nagasm@suac.ac.jp>

青木です。小さい手の持ち主の進捗報告をさせていただきます。

概要

声に反応して雪の結晶が現れる。

4つ集めると雪だるまが歌う。

流れ

1. アシスト音声の流れ、メロディーが流れる
2. メロディーを真似て発した声をMaxに入力・録音し、それと同時に雪の結晶が一つ、画面上に作られる。
3. 1と2を繰り返す
4. 雪の結晶が4つ集まると、画面上で雪だるまの方向へ集まり(3Dアニメーション)、雪だるま(実際の造形物)が光る。
5. 雪だるまが歌う(入力したメロディーが和音になって連続再生される)。

進捗報告

3人の持ち味を活かした作品にしたいので、各々が得意分野のリーダーとなって、制作を進めていこうと考えています。

富田 グラフィック担当

・冬の夜をイメージし、結晶が集まるたびに街明かりが灯る案
・発声タイミングを掴むために、リズム音ゲームをイメージしたバーが画面上に流れる様子
今週は、この2つを検討しました。

これから、

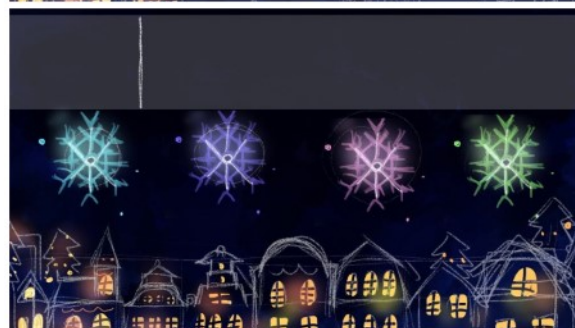
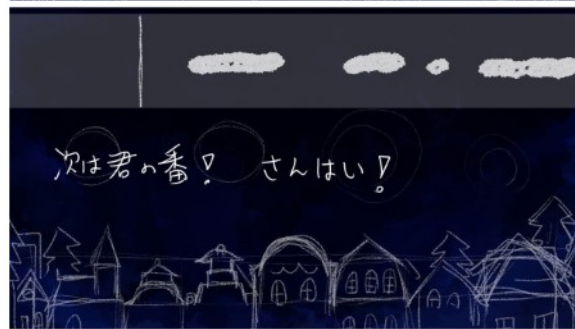
・結晶が見やすい明るい背景ver.
・アニメーションの動きや、それに合わせた画面の様子
等を作る予定です。

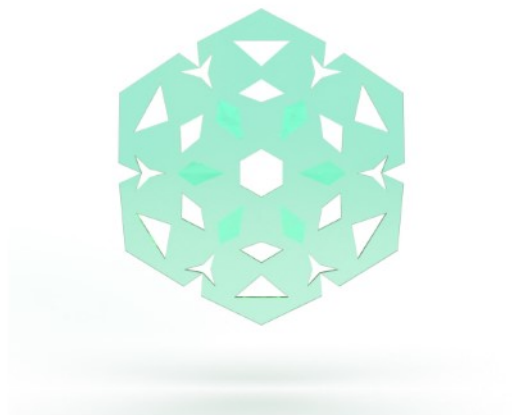
青木 3Dモデリング&パッチ制作担当

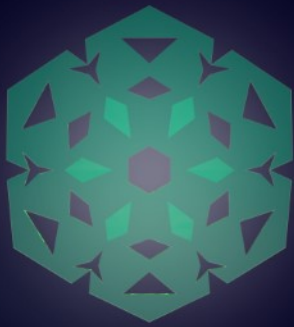
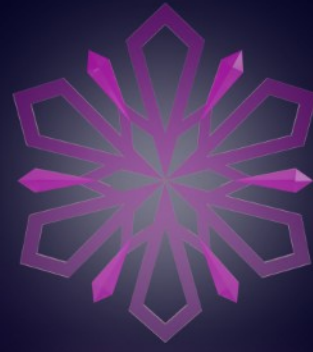
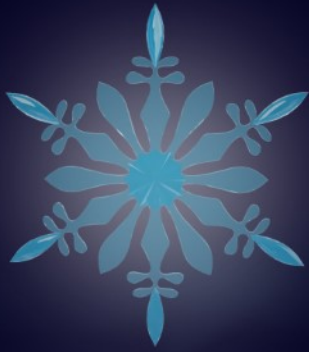
今週は、雪の結晶の3Dモデルを4種類作りました。
これから、3Dモデルを用いたアニメーションの制作方法を検討します。

松本 立体造形担当

今週は、雪だるまの造形に必要な球体の作り方の実験をしました。
これから、球体に安定性を持たせるため、違う作り方も実験します。







■雪だるまの造形の検討

今週は雪だるまの球体をどのような方法で作るのかを実験しました。あくまで球体を作る実験なので、手元にある素材で色味などのデザイン面は重視しないで作っていることをご了承ください。

★風船に毛糸や和紙をボンドで貼りつけて、ボンドが乾いたら風船を潰す方法



(左の画像:和紙、右の画像:毛糸)

【制作の感想】・・・作り慣れていないせいか、失敗することが多くて形が安定しにくいです。毛糸の太さや和紙の厚さを工夫すれば形が安定するかもしれません。

形を安定させるには以下の方法でも良さそうです。

★方法その1・・・球体にした発泡スチロールやワイヤーフレームに雪らしきが出せる素材を貼り付ける。

★方法その2・・・画用紙で正多面体を作る(下の画像は私が過去に作った正20面体です。面に切り絵を施したり、面の数を増やしたりできます)

