

バーチャルリアリティ技術を用いた クレイアニメーション制作システム

背景と目的

粘土で制作するクレイアニメーションには、映像のリアルさ、独特の質感といった特徴がありますが、手加工で少しずつ変形させてコマ撮りを行うため、制作に膨大な時間が必要でした。

そこで、バーチャルリアリティ技術を応用し、制作工程の簡略化と時間短縮を目指しました。

人気のクレイアニメーション



ピングー

<http://www.sonymusic.co.jp/MoreInfo/Chekila/Pingu/news/main.html>より引用



ウォレスとグルミット

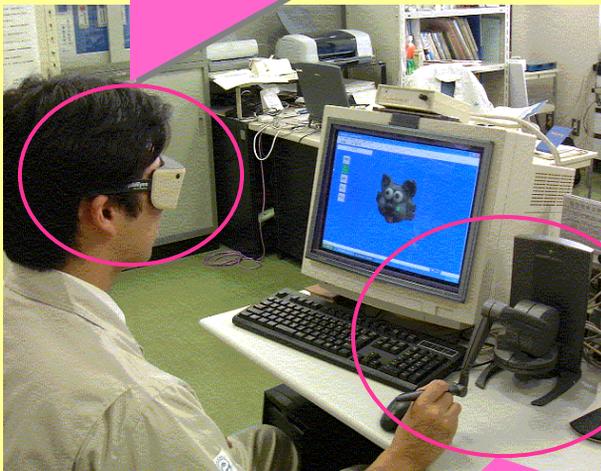
<http://www.sumitomolife.co.jp/w&g.html>より引用

バーチャルリアリティ技術の応用で
制作工程の簡略化と時間短縮

本システムによるクレイアニメーション制作

液晶シャッター眼鏡

・画面上の粘土人形が目の前にあるかのように立体的に見えます



粘土人形の原形



3D画像として
データ化

3D画像
形状変形



変形前



変形後

触覚フィードバック装置

・粘土を触っているかのような感触があります
・手の動きに応じて粘土が変形します

★パソコン上で粘土の変形、コマ撮り、編集が行えます

★簡単かつ短時間でクレイアニメーションの制作が行えます