

ドリブンキーの活用

08AD0222 友野 由貴

1 はじめに

私は卒業制作でキャラクターを制作し、そのキャラクターに生き生きとした表現を生み出すためにプレンドシェイプを活用し、顔の表情を作った。

そしてブレンドシェイプでアニメーションさせるにあたり、まばたきや顔の表情にあわせて「まつげ」がついて来る必要がある。その方法を例として、ドリブンキーの活用方法を説明する。

2 キャラクターのについて

2-1 表情の作成

まず、用途に合ったキャラクターの瞬きや表情を準備する。ブレンドシェイプを活用した表情の表現をするので、キャラクター本体の頭部のみ複製し加工していく下(図1)。

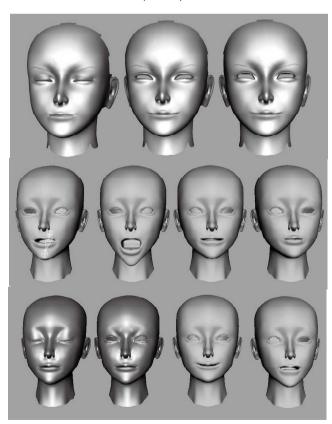


図 1

私の場合、目のブレンドシェイプには、目を閉じた「まばたき」と目を吊り上げた「にらみ」を作った分かりやすくするため、オブジェクトそれぞれに適当に名前をつける。

そして表情を作ったオブジェクトをまとめて選択し、ウインドウ>アニメーションエディタ>ブレンドシェイプでブレンドシェイプにセットする(図2)。

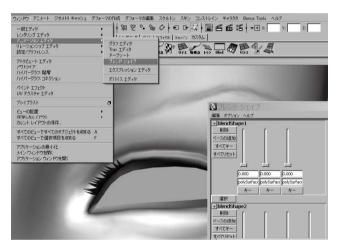


図 2

スライダーを動かしエラーがないか確認。複数 のスライダーを動かし混ぜ合わせた状態でもエ ラーがないか確認する(図3)

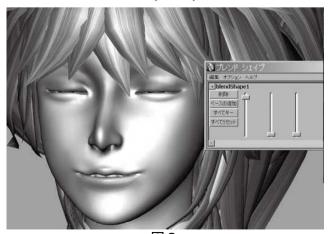


図 3

まれに、削除ボタンを押してしまい気がつかないことがあるので気をつける。

2-2 まつげのセッティング

次に「まつげ」を作成していく(図4、図5) 私の場合 NURBS の球体を変形してまつげを作成した。

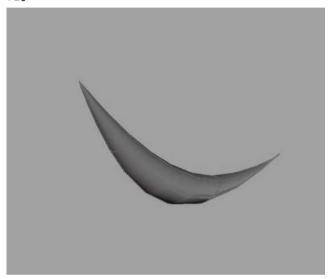


図 4

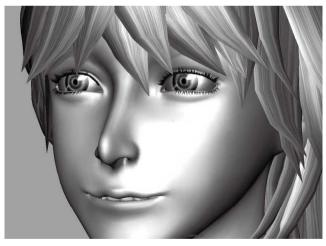


図 5

まつげを目にあわせる方法はいくつかあり、モーションパスを使い目のラインに合わせ一気に作成する方法や、MELによる作成方法もある。だが私は1つ1つ、ちまちまと目に植え込んだ。これは非常に時間の無駄遣いである。

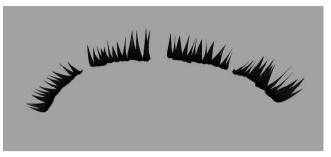


図 6

しっかりと目の形に合わせてセッティングが終わったら、まつげをいくつかのグループにしていく(図6)。私の場合、片方の全体のグループとその中に4つのグループを作ってある。

目頭、中央、中央、目じり。きれいに見せるならば多くわけて、細かく分ければよいでろう。分かりやすくするため適当に名前をつける。そしてジョイントをグループの中央に設定しておく。

私は、気になるのでトランスフォームのリセットをかけた。

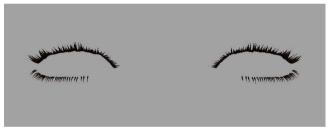


図 7

ここまでの作業をして、もう片方に複製(図7)。 グループに変な数字が入っていないか確認する。

2-3 ドリブンキー

次にドリブンキーを設定する(図8)

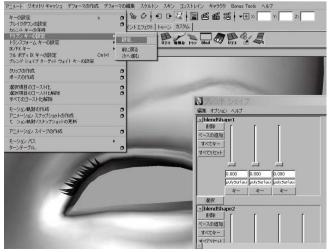


図 8

何も選択しないまま [アニメーションメニュー: アニメート > ドリブンキーの設定 > 設定]。 ブレンドシェイプのウインドウを表示し、スライダーを選択。ドライバーに設定する(図9)。

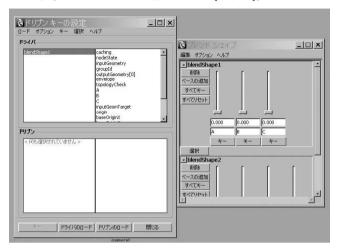


図 9

次にまつげの細かく分けたグループを選択する (図 10)。

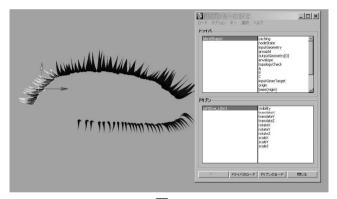


図 10

ドリブンに設定。場所はどこからでもいいが私は目頭から設定していく(図11)。

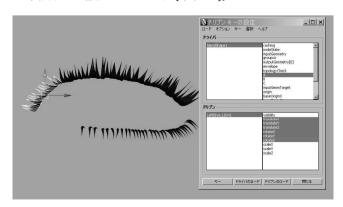


図 11

ドリブンキーのウインドウより、ドライバー項目の、まつげをあわせるオブジェクトの名前(顔)を選択。次にグループの移動 XYZ、回転 XYZ をまとめて選択。キーを打つ。この作業に慣れてくると、最初のキーを打つことを忘れてしまうので注意が必要である。私も実際に忘れてしまいやり直しをした。

次に、設定したオブジェクトのブレンドシェイプのスライダーを動かし、表情 がついた状態にする(図 12)。

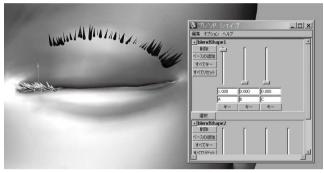


図 12

それにあわせて設定したまつげのグループを移動、回転を使い目にあわせる。開いた状態のまつげの生え際と大体同じ位置に配置する。そしてキーを打つ。めり込ませすぎや、位置のズレがよく起こるので、元に合った場所をよく把握してから移動したほうがよい(図13、14)。



図 13

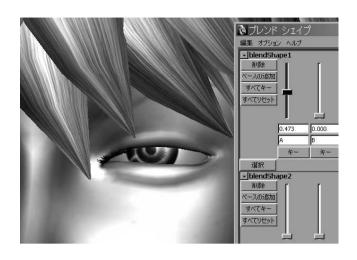


図 14

上記のように残りも繰り返す。また、私の場合はしたまつげも同じ要領で設定してある。(図 15、図 16、図 17)



図 15



図 16

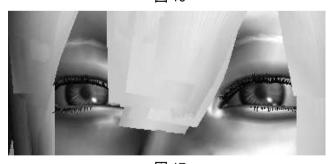


図 17

まつげは直接本体についているわけではないので、左右のグループをさらにグループ化してボーンにコンストレイン等で接続しておく。

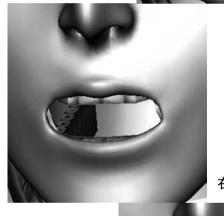
3 その他の活用例

私のキャラクターはブレンドシェイプの制御で口が動くようになっているため、まつげと同じ領域で口の中にある歯の移動も可能である(図 18、

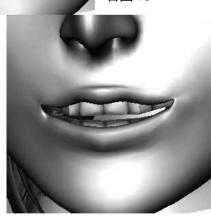
図19、図20)。



左図 18



右図 19



左図 20

4 補足

この作業で重要なのはまつげをセッティングする前のブレンドシェイプ用のオブジェクトである。いかに個々のキャラクターにあった表情をつくるか。後はキャラクターに合ったまつげのセッティング。例えば、図 15 と図 17 のキャラクターではまつげのサイズ、量は違う。まつげの一つ一つの配置やサイズもデザインである。