

ドリブンキーの活用

## 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 ブ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)。



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)。



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。



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)。



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 ドリプンに設定。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)













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

## 4 補足

左図 20

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。