

2次元と3次元グラフィックスによる人物の制作

学籍番号 1060241 辻田 潤

1. 概略

2次元CG制作ソフト Adobe illustrator と3次元人物CG制作ソフト Poser および3次元CG制作ソフト Shade を用いて曲線の集合体であり表現が難しいとされる人物の制作を、身近な人物をモデルにして忠実に再現できるかを試みた。

2. 制作に使用したソフト

2次元の場合はモデルの写真からトレースをし、着色等を行い2DCGとして表現するために illustrator を使用した。3次元の場合は、人物のモデリングおよびレンダリングは Poser で行い、背景の小物等のモデリングおよびレンダリングは Shade を使用した。

3. 制作方法

(1) illustrator を用いる方法(2D)

まずモデルの姿をデジカメ・印刷物のスキャンニングなどで画像データとして用意する。その画像を下絵としてトレース(元の画像をなぞってイラスト化する事)を行う。完了した画像に着色を行い元の写真・印刷物に忠実になるように仕上げていく。



図1 綿森先生のトレース例

(2) Poser を用いる方法(3D)

Poser で3次元の人物を作制する時には、テクスチャーとして人物の顔を正面から撮影したものと右から撮影したものを2枚用いて顔を実際の人物に似る様に近づけていく。しかしながら、本来の体型が外国人に基準があることや、写真を用いるのみではいくら調整をしても出来上がる3次元の顔には限界があるので、2次元のトレースを応用し、トレースした顔を用いて3次元で人物を作制することにした。テクスチャーで髪を消して後から合成するなどいろいろ調整して、多少本人に似た人物を作ることができたが、実際の人物を作成することは非常に難しく、今後の課題となった。(図2参照)



図2 綿森先生の3DCG例