

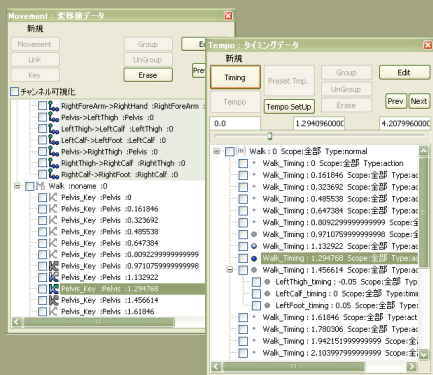


「キャラクターアニメーションに於ける力感の自動補正ツール」 高純度モーション作成ソフト「ロブ」

開発者:下平和久

ユニークなデータ構造

- 時間の階層化
- 動作要素の階層化



パントマイムのノウハウによる 力感入力補助機能

タイミングずらし

引っ張ったり
押ししたり

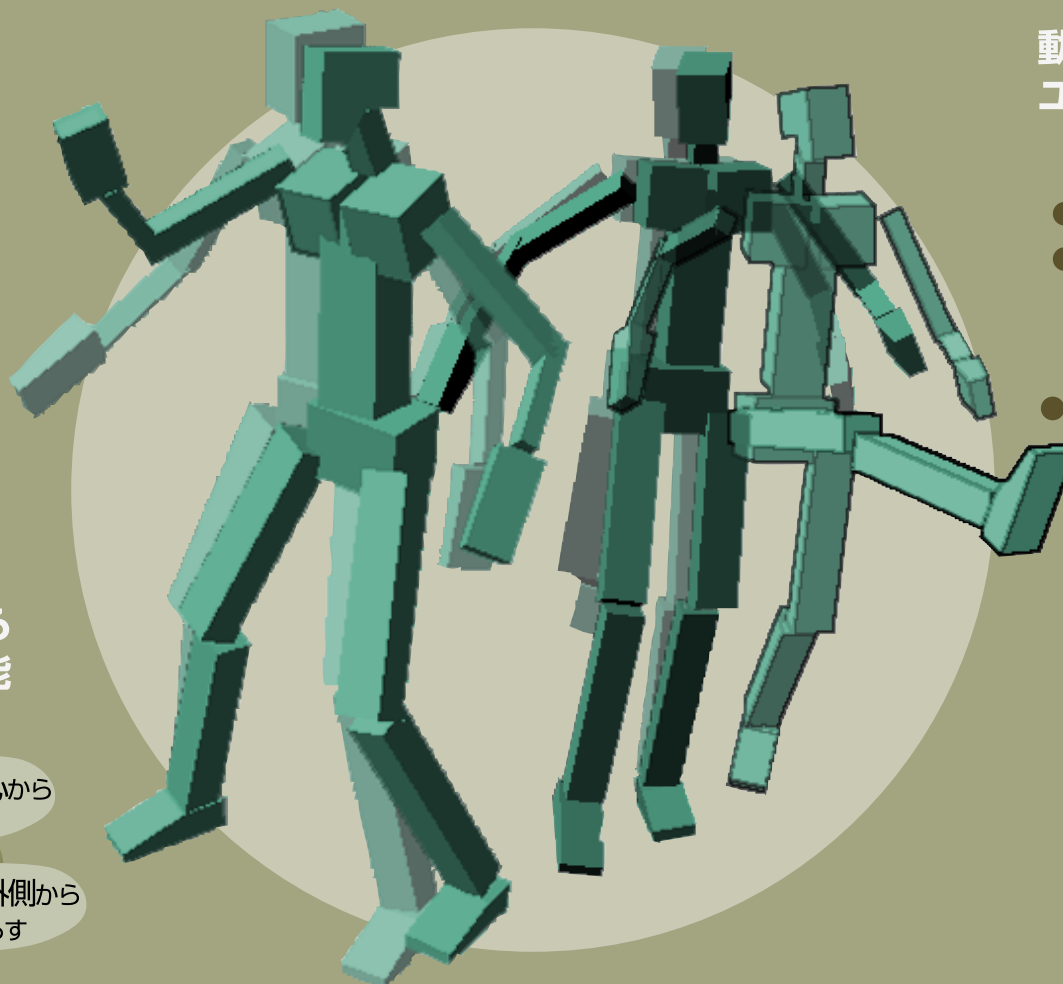
カラダの中心から
ずらす

引っ張られたり
押しられたり

カラダの外側から
ずらす

クリック

力を入れる
瞬間に微妙な動き



動きを作ることを最優先に考えた ユーザーインターフェース

- アニメーションを表示しながら編集
- タイミング優先ワークフロー

・シーン全体のタイミングを
先に作っておける

- データ特性等を活かした
いろいろな選択方法

- ・リストからタイミングを選択
- ・グループごとタイミングを選択
- ・タイミングシフトとして時間を選択
- ・オブジェクトをクリックして
タイミングを選択
- ・アニメーション表示の
最寄タイミングを選択

キャラクターアニメーションツール「ロブ」は従来冗長で可読性の低かったCGアニメーション用データをTree状の階層構造を使用することで読みやすくした「ReTeMo」というシステム上に構築されています。これにより、「自動力感入力」により作成された複雑なデータに後から修正を加えるときにもTree構造のメリットを活かしたシステムのおかげで作業コストを最小限に抑えることができます。