




研究テーマ		モーフィングによる映像表現	
発表形式	研究発表	学校名・科	群馬県立前橋工業高等学校 電子科
<p>1 研究のねらい 「えもふり」や「Live2D」を用いてモーフィングを習得する</p> <p>2 研究計画</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. イラストを描く 2. パーツ分け 3. モーフィングソフトに描いたイラストをインポートする 4. 動作確認 5. 動作の微調整 6. 作品完成 <p>3 研究内容</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) イラストを描く <ul style="list-style-type: none"> ・動きがわかりやすいキャラクター構図を考える ・パーツごとにレイヤー分けをしながらキャラクターを描く (2) 「えもふり」「Live2D」を使用し、イラストを動かす (3) パラメータによる微調整 <ul style="list-style-type: none"> ・表情や体の動きにあわせてメッシュ調整をした 			
			
			
<p>4 研究成果と課題</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イラストを完成させ、表情やポーズを動かすことに成功した ・パーツ分けを徹底していたので、考えていた以上の動きを作成できた <p>5感想 イラスト作成期間が伸びてしまっていたため一時は紙芝居のように発表するかと思われたが締切に無事間に合わせることができ、今後に繋げられる課題研究ができてよかった。</p> <p>全身絵を描いたのは初めてで、一つ一つのパーツをレイヤー分けするのは大変だったが無事に動かすことができてよかった。大変だったがとても楽しかった。</p> <p>アニメーションの作成経験はあったけどモデリングは初めてだったので楽しかった。</p>			