

NO.16 プロジェクトリサーチ

アドバイザー 曾我 麻佐子

メンバー：尾本陽 林悌成 別所流楽 増田那由他 坂本泰聖

概要

目的

ロンくんを CG(computer graphics)化させて動かす。また、その際に使用する Blender などでは Vtuber を作るために使われている。がくさいで行う発表で実際にモーションキャプチャをすることで Vtuber に興味を持ってもらう。自分自身 Vtuber に興味があり、今実際に活動している 3DVtuber さんはどのようにモデルを作成して活動しているのか気になった。

計画

グループを二つに分けて行う。

モデリング班：尾本・増田・坂本

下絵からモデリングを行い、モデルを完成させる。

モーションキャプチャ・情報班：林・別所

Meta Quest・Uni-motion を使用する際の事前・接続に関することを調べる。

夏休みの間(8/4~9/18)にモデリングを終わらせる。

調査方法

- 1.Blender を用いてロンくんを CG 化させる。
- 2.Blender で作成したモデルを fbx から vrm に変換する。
- 3.Meta Quest・Uni-motion を用いてフルトラッキングする。
- 4.Cluster・Virtual Motion Capture のどちらを使うかを決める。
- 5.フルトラッキングをして動かす。

活動経過

6/19 ロンくんの元となるロンくんの着ぐるみの撮影を行う。

6/20~9/9 ロンくんのモデル作成・情報収集・vrm に変換

9/10~10/20 モデルの修正・フルトラッキング作業

結果

ロンくんを CG 化させることに成功したが、課題があり、Virtual Motion Capture での起動が出来なかった。また、Bone の位置が少し下にあること・ウェイトペイントの甘さも見られたため改良の余地がある。