

- 最近の CG 研究の動向について、印象に残った研究を 1 つ以上挙げて、その内容及び、なぜ印象に残ったのか説明しなさい。

SIGGRAPH2016 の動画にあったライブパフォーマンスキャプチャーが印象に残った。自分自身 PS5 の Demon'sSouls というゲームや BioHazard8 などが好きでそれらのゲームの戦闘アクションにも同様の技術が用いられていることから印象に残った。体中にあらゆるセンサーを取り付け、これらの技術を用いることによって、デジタルキャラの顔の表情、挙動、視覚効果などをレンダリングし、ゲームや映像に落とし込むことができる。ちなみに DemonsSoul's のメイキング映像では、実際に剣や盾にもセンサーを取り付け、各武器ごとに攻撃アクション、ジャンプアクション、回避アクションなどを撮影していてとても興味深かった。

- 水野研の研究について、印象に残った研究を 1 つ以上挙げて、その内容および、なぜ印象に残ったのか説明しなさい。

マジックシャドウが一番印象に残った。実際の鳥かごを揺らすと、影の蝶が飛びついたり、影で形成された蝶たちが、影の中の手に止まったりして、とても面白かった。

ライブなどの大きなステージで、影と実物でのパフォーマンスというのも面白いんじゃないかと思った。

- 授業の感想、自分だったらどんなコンテンツを作りたいか

個人的には、上で取り上げたライブパフォーマンスキャプチャーが、迫力があってすごく見入った。自分だったらこの技術を生かして、Vtuber の等身大版のような、全身をオリジナルキャラになりきって、YouTuber っぽい動画を作りたいと思った。