

芸術工学実習(D)5 データ解析と可視化

担当教員：松河剛司

対 象 ：情報環境デザイン学科 3 年生

場 所 ：芸工棟 3 階映像スタジオ内モーションキャプチャスタジオ

テーマ「モーションデータを用いたデジタルコンテンツの制作」

芸工棟スタジオ内にあるモーションキャプチャシステムでは、精度の高いモーションデータを取得することができます。

受講者はモーションデータを使用したアニメーション・ゲームなどのデジタルコンテンツを企画し、期間内にモーションデータの測定・修正を自らで行い、企画したコンテンツを完成・発表します。

- 1 週目. ガイダンス（課題・モーションキャプチャシステムについて説明）
- 2 週目. モーションキャプチャシステムの測定方法・各自制作内容の発表
- 3 週目. エスキース、モーションデータの編集方法
- 4 週目. エスキース、キャラクターデータの作成方法
- 5 週目. エスキース、モーションキャプチャデータを用いたキャラクタアニメーション生成
- 6 週目. エスキース、Maya や Unity への応用方法
- 7 週目. 講評会

エスキースでは各自の制作内容についての発表・検討と、モーションキャプチャシステムに関する疑問・問題点の解決を行います。

2 週目以降、毎回自身の制作物に関する内容及び進捗発表スライドを準備してもらいます。

採点基準

- ・最終成果物の完成度・クオリティ
- ・作品内のモーションデータの活用度合い（効果的に使用されているか）
- ・モーションキャプチャデータの正確性（不自然でないか、ノイズがないか）
- ・エスキース時のプレゼンテーション内容