

山口昔話

代表者 酒井藍（教育M1年）

構成員 岡本由衣（教育M1年） 松岡志津（教育M1年） 益田聡美（教育B2年）

1. 山口昔話

山口昔話現時点の製作段階を報告します。現時点では、3dsmaxでのキャラクター製作とFLASH製作、他の物語の取材を同時進行しています。

2. 3dsmaxでのキャラクター製作

まず、キャラクターの三面図を描き、それを3Dにしていきます。

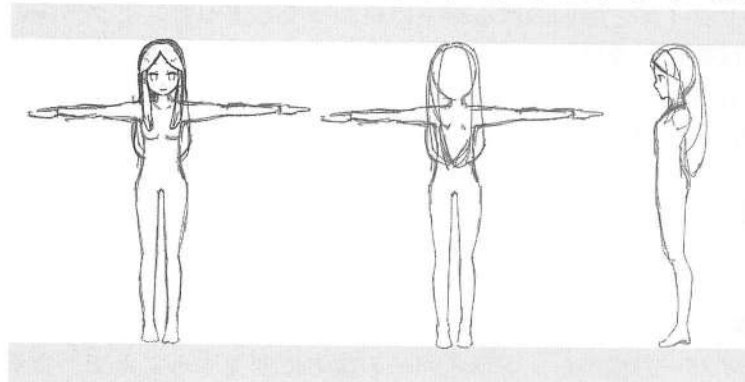


図1 三面図

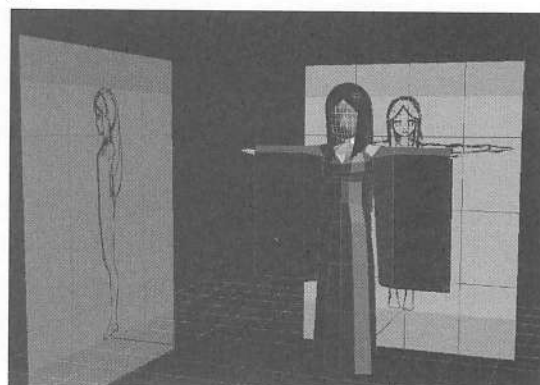


図2 3D化中のもの

図1のような三面図を描いてそれを3dsmaxに読み込んで、それを目安に3D化を進めています。現時点では、ボーンが入っており、人体部分は好きなように動かすことができるようになりました。着物とうまく連動させることができるように現在試行錯誤しました。

中間発表までのモデリングの後、テクスチャを貼り、着物にボーンを入れて裾まで動かせるようにしました。

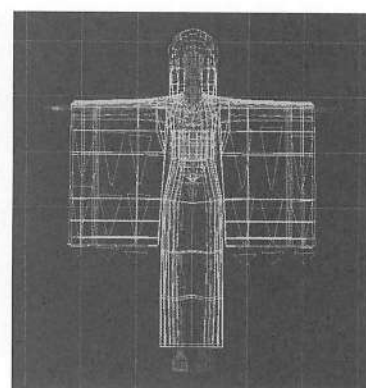
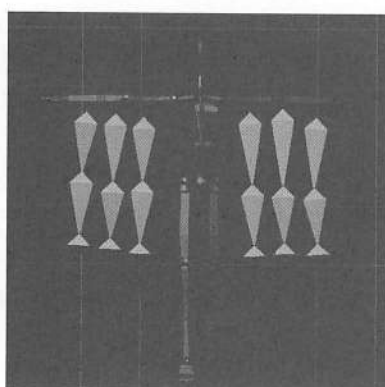
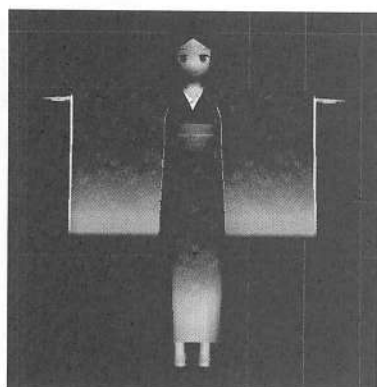


図3 キャラクター

図3のような構造になっています。これを動かしてレンダリングしていきます。ポーズを付けたら背景を白にしてレンダリングし、フォトショップで背景を透過して素材にします。



図4 キャラクター素材

図4のように一連の動作の一部を連続で表示することで、少ない画像で動いているように表現しました。

3. FLASH製作

FLASH を使用しどの携帯でも閲覧できる平均的なサイズ 240×240 を使用しています。現在、山口県の地図をクリックするとその場所の物語に飛ぶための FLASH と、物語の冒頭部分を製作しています。



図5 山口県地図

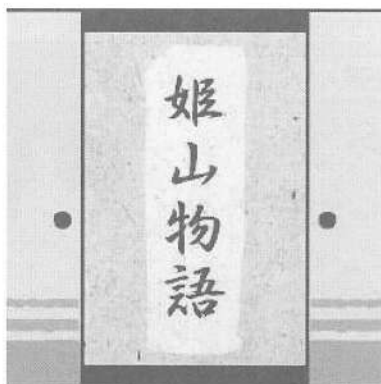


図6 タイトル

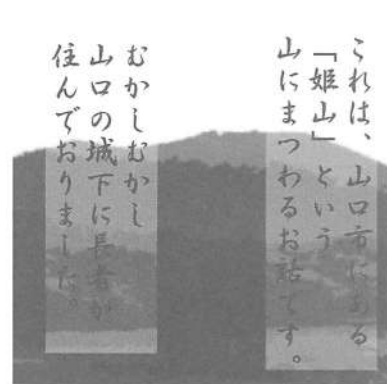


図7 冒頭部分

図3の地図部分では赤い四角部分を選択して決定ボタンを押すと、その地域の昔話のリンクに飛ぶようになっています。タイトル部分は襖が開いていく感を表現しました。

4. 背景製作

写真を元に背景をイラスト風に加工しました。



図8 姫山



図9 池



図10 加工前



図11 加工後

フォトショップのカットアウトを利用して加工し、写真を手描きイラスト風にしました。これを利用したものが図5の背景のようになります。

5. 他の物語の取材

山口市を中心にして、三回の取材計画を立てました。図12のような、三つのルートで行くよう計画していましたが、結局緑の周南市を中心にした取材を行いました。

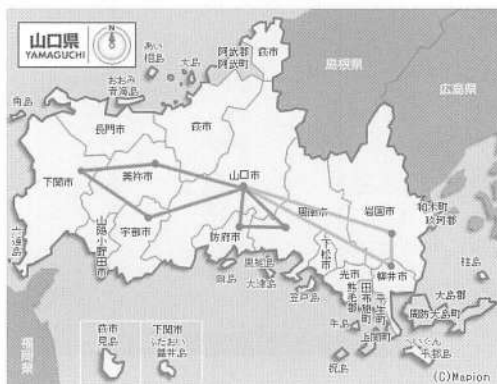


図12 取材用ルート

6. FLASH製作

今まで作った背景素材と、今回制作したキャラクターを合わせて動かしていきます。(図13)

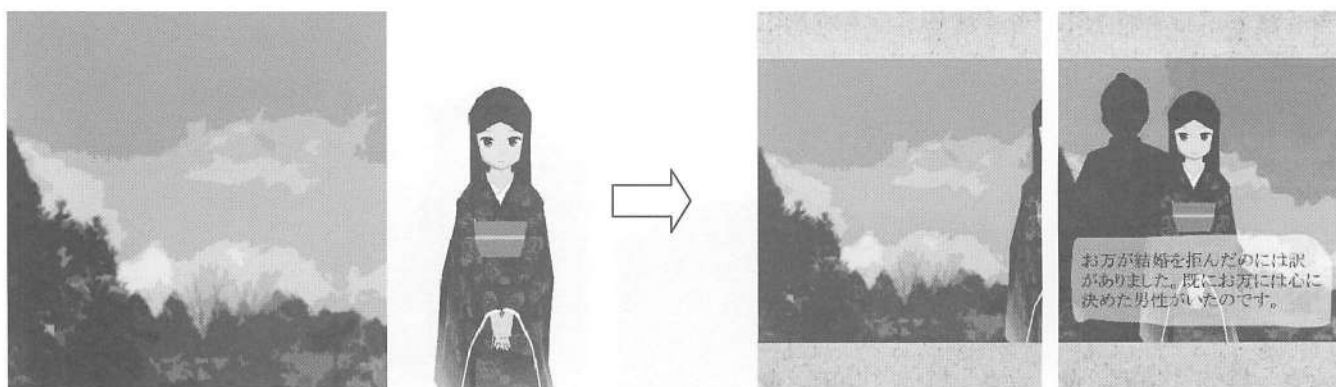


図13 FLASH

人物や背景がスライドする中で、先程レンタリングした素材を途中で差し替えて人物が動いているようにみせました。

7. HP製作

忍者ツールズからサーバーを借りて、そこに HP を作りました。全体的にシンプルで読みやすい構成にしています。

<http://yamaguchi.zashiki.com/>

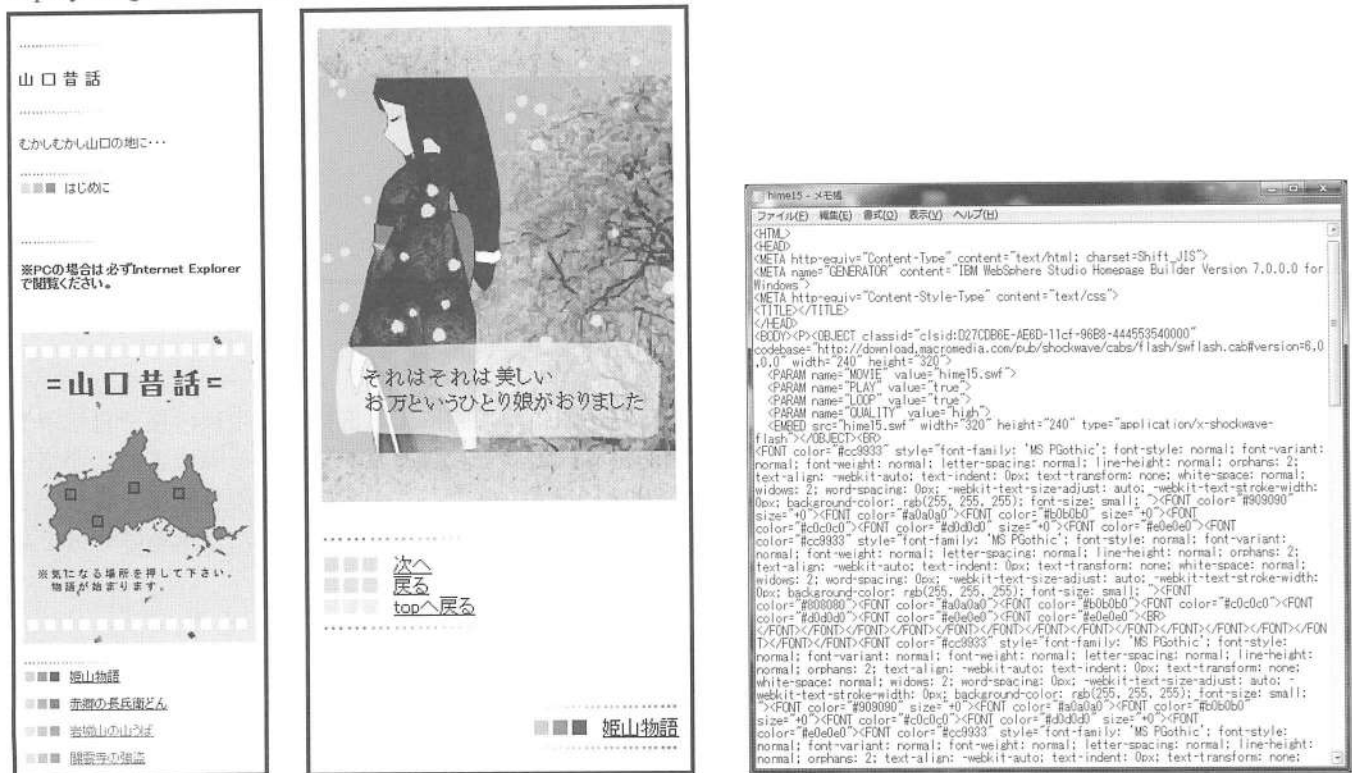


図 14

8. おわりに

デジタル絵本によって山口県の知らない昔話や伝説を知ること、誰でも気軽に、楽しく、山口をもっと好きになると考えました。そして、山口に伝わる昔話を集め、実際に動きのあるデジタル絵本を作成しています。絵本は、携帯用を意識して制作し、web 上で公開し、誰でも閲覧できる形にしており、FLASH や 3DCG、実際の写真を使用することで、楽しい絵本を作りました。他のコンテンツに関しては、今回の発表終了後も、色々と手を加えて行きたいです。