

バーチャルアクターの思考・演技間の連携強化について

下平 和久
株式会社ReTeMo (レテモ)

キッカケ

シナリオ用スクリプトから自動的にアニメーションを生成するシステムを高度化したい

シナリオ→アニメーション自動生成ソフト



既存の同種ソフト TVML (<http://www.nhk.or.jp/stl/tvml/>)
DMD (<http://www.movie-school.org/>)
Alice (<http://www.alice.org/>)

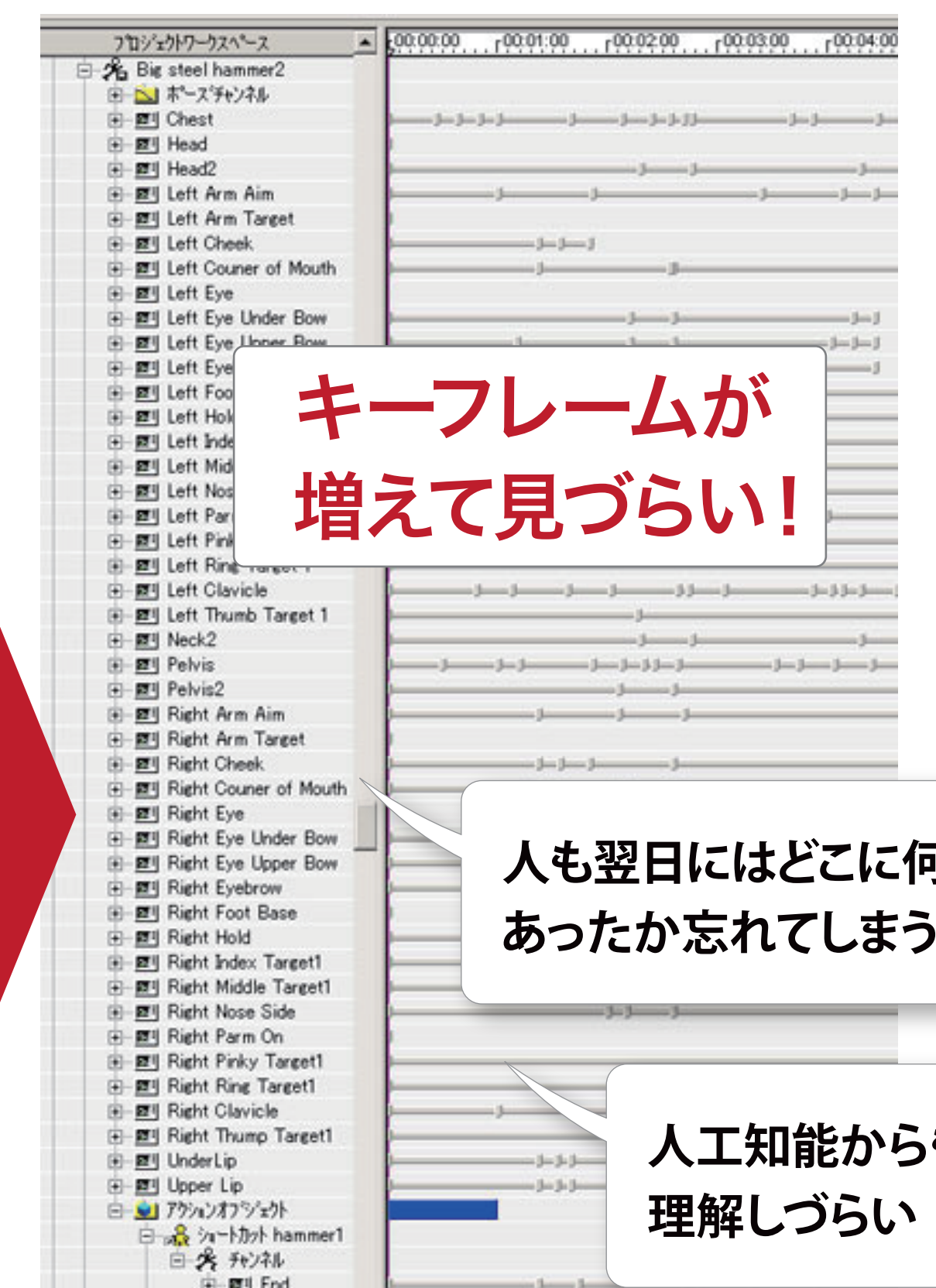
例えばハンマーの重さを表現したアニメーション



リアル指向のアニメーションには多くのデータが必要

高度化するとデータが複雑になる

既存ツールのドープシート



キーフレームが増えて見づらい!

人も翌日にはどこに何があったか忘れてしまう

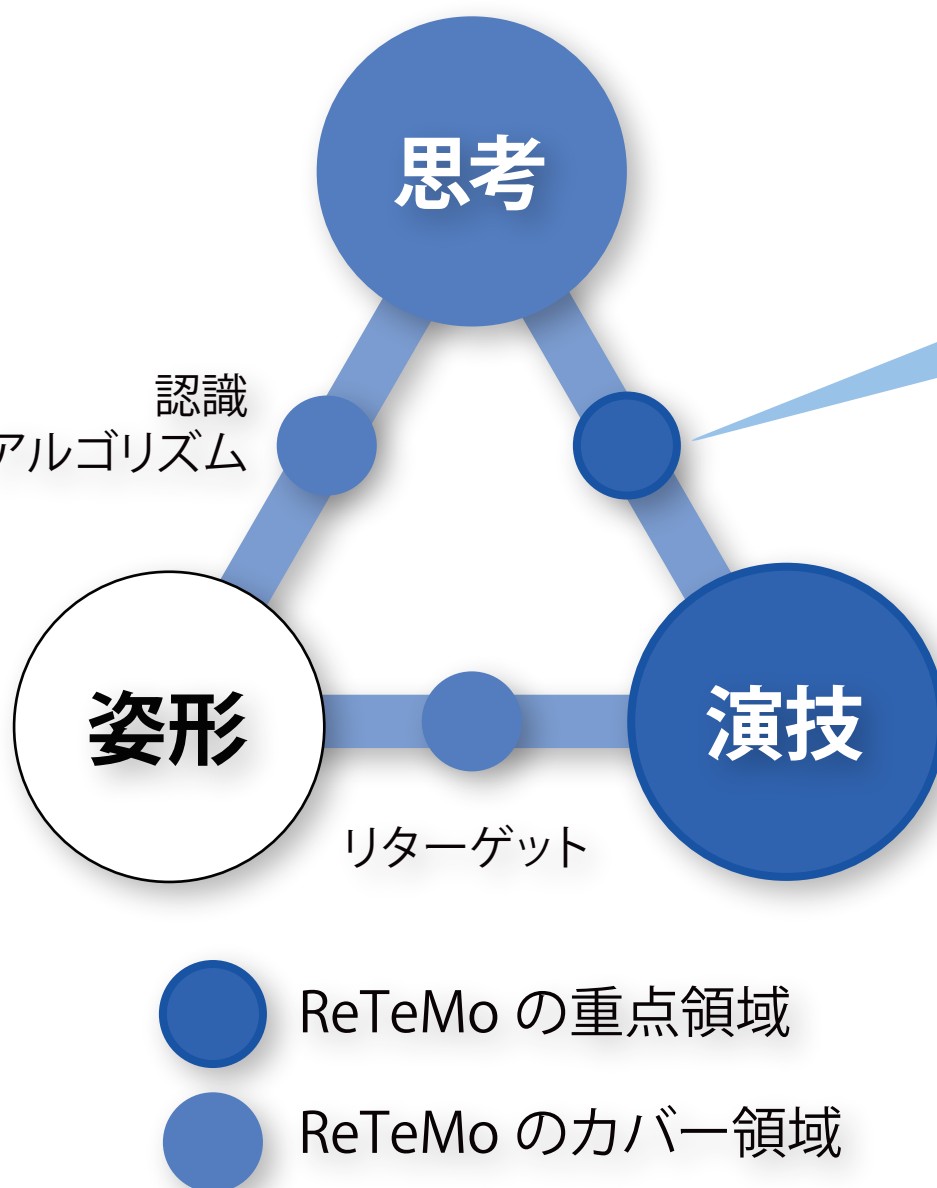
人工知能からも理解しづらい

演技をするのはバーチャルアクター

もっとリッチに映画品質で

高度化と簡素化を両立する DSL* 化

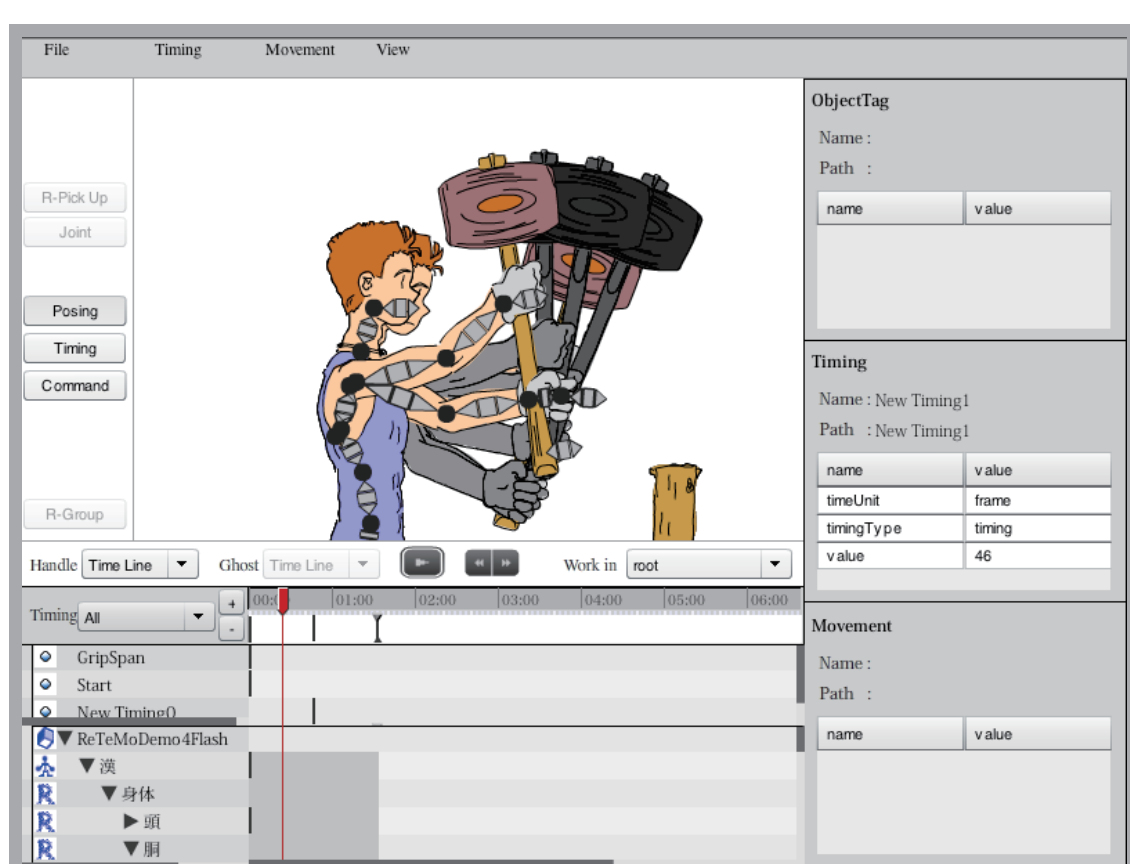
バーチャルアクターの構成要素



モーションデータの言語化はバーチャルアクターの思考⇄演技間の連携強化につながる。

NPC(ノンプレイヤーキャラクター)もバーチャルアクター

モーションデータの言語化はビデオゲームにも役立つのではないかと?



まずは簡易バーチャルアクターエディタから制作中!

同時に扱いたいタイミングをグループ化

オブジェクトを表す「言葉」として整理

どこを

どうする

モーションを付ける上でのポイント毎にまとめる

ノンリニア・アニメーション
モーションクリップの保持情報

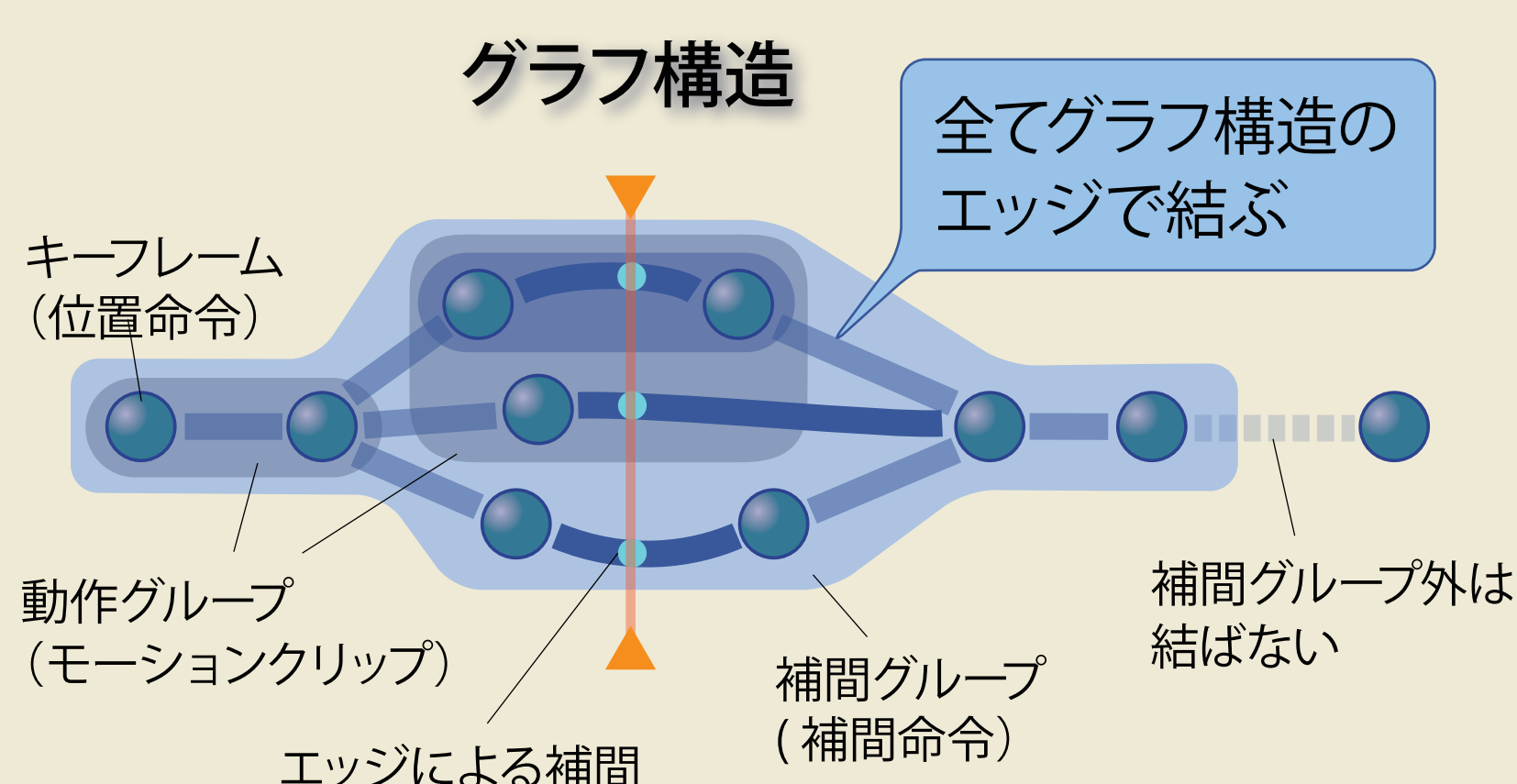
キャラクター 開始時刻 / 時間長 モーション

発展

キーフレームも同じ情報の持ち方

部位 時刻 位置情報

DSL化を支える技術



DSL : Domain Specified Language (領域制限言語)
目的限定のスクリプト言語