

Blenderによる3Dホログラム

1. 目的

1.1 テーマ設定理由

歴代の先輩のプロジェクションマッピングをみる機会があり、その時の作品にとっても感動した。そのため、実際に感動させられる作品を自分たちで制作し、美しい映像をみんなにも見てほしいと考え、本テーマを設定した。

1.2 仮説

自然のものを取り入れたCGアニメーションをすることで現実と同じような感動を他者にも体験させられるのではないかと考えた。

2. 説明

Blenderとは

オープンソースの統合型3DCGソフトウェア

3Dホログラムとは

物体が目の前にあるかのような「立体的な映像を映し出す」技術のこと。

一般的な3D映像では「正面」からのみ立体的に見える。

3Dホログラムでは「側面や背面」からも、本物同様に立体的な映像を見ることが可能。

製作手順

1. 絵コンテを使って一連の流れを決める。
2. Blenderを使って映し出すものの製作。
3. ペッパーズゴーストの作成。
4. ライトを配置し映像の投影

作品の概要

1. 蝶々が飛ぶ森

暗闇の中から光とともに蝶が現れる演出

2. 夕焼けの中にあるひまわり

場面が変わり、夕方の空の下にひまわり畑があるという演出

3. 星々と惑星が浮かぶ宇宙

たくさんの星の中から惑星が徐々に現れ、最後にハートや花火が出てくる演出

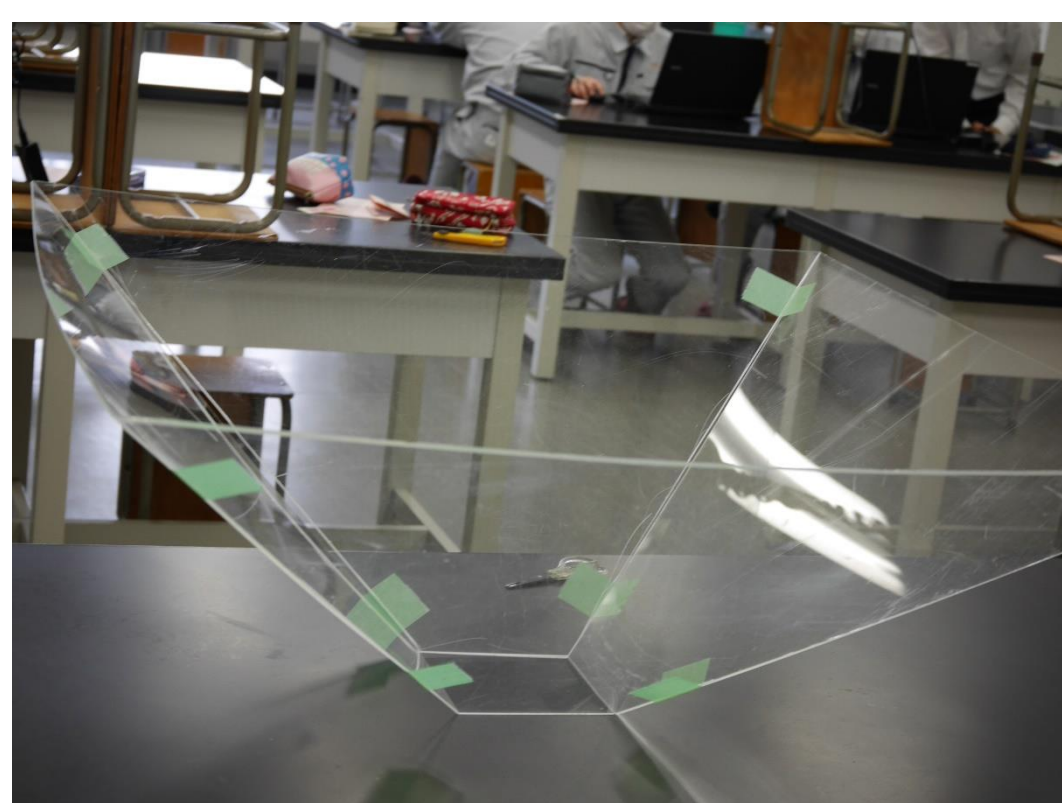


図1. 反射板



図2. 投影の様子



図3. 蝶々が飛ぶ森

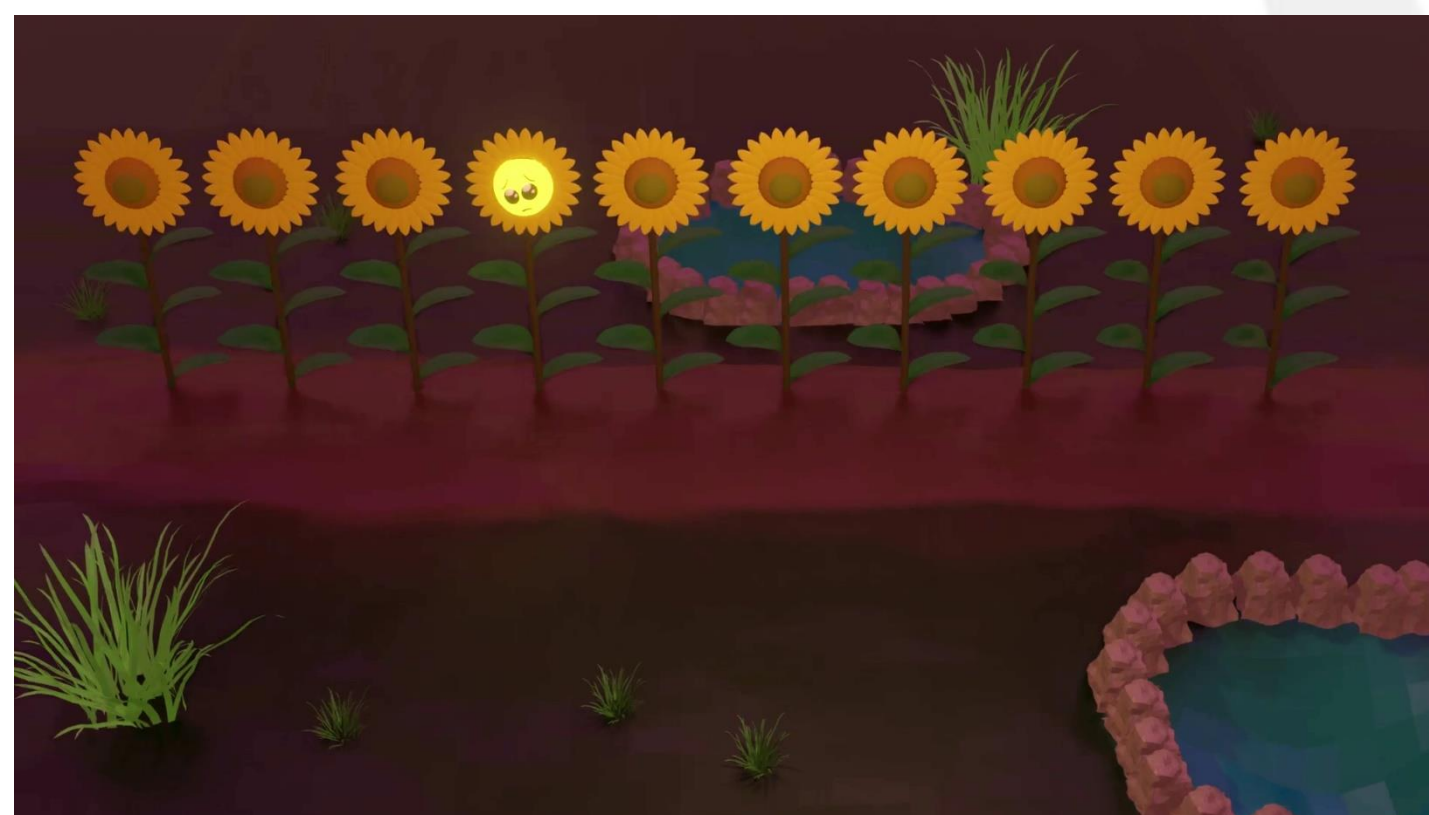


図4. 夕焼けの中にあるひまわり

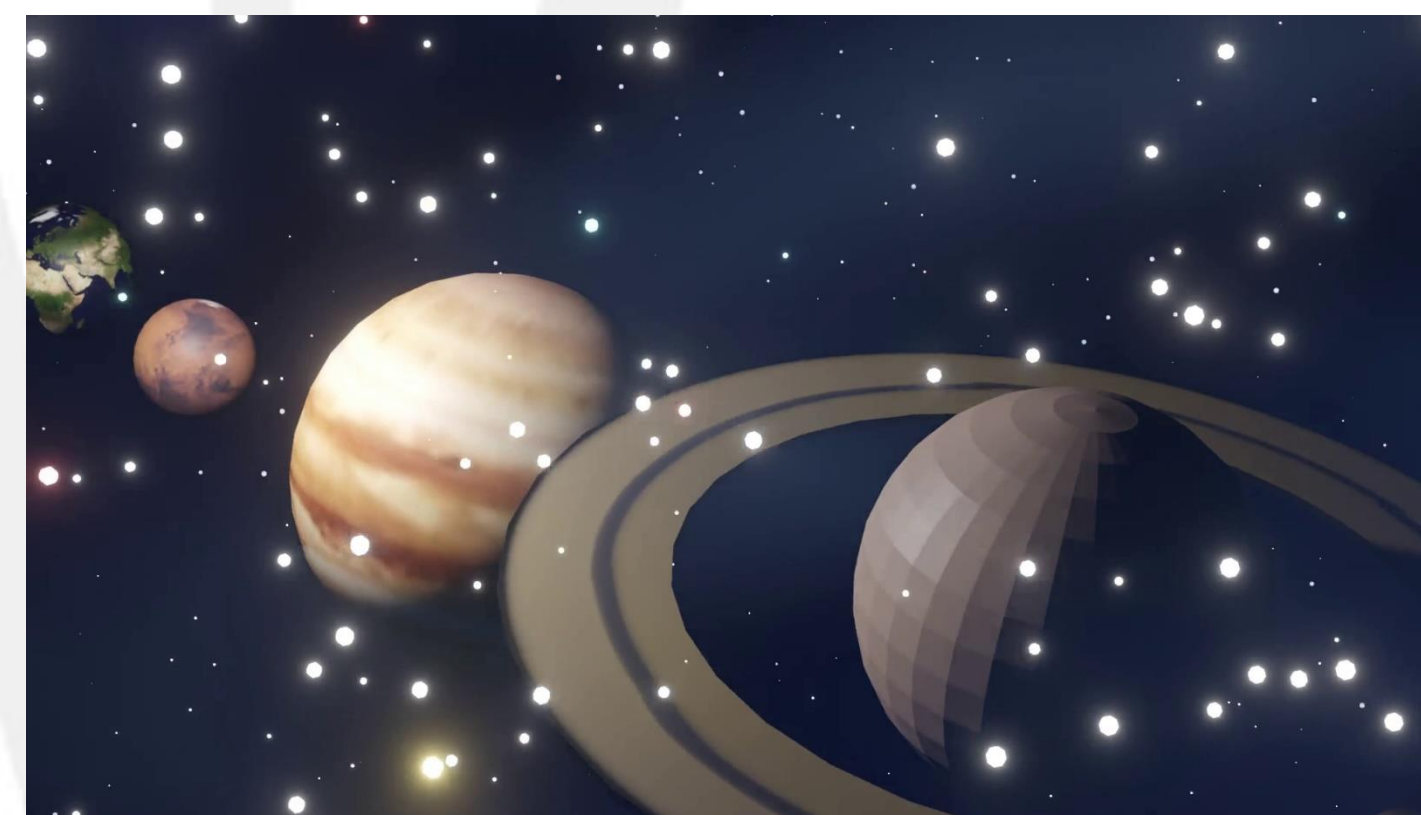


図5. 星々と惑星が浮かぶ宇宙

3. 結果

Blenderを使って映し出すものの製作やアニメーションを作ることができた。

目標であった現実と同じような感動を他者に与えることができた。

4. 感想

BlenderやPhotoshopを使って、自分たちが投影したいものを実際に作ることが出来た。

Blenderは機能がたくさんあり、使用するのには難しいと実感した。