

レギュラーセッション R19

次世代アニメーションについて

2007年9月27日（木）

13：00～14：20

パネリスト紹介

ソニー・コンピュータエンタテインメントJAPANスタジオ
制作2部 シニアアーティスト

G a v i n M o o r e

株式会社セガ
クリエイティブセンター グラフィックセクション 副主査
岩田 岳雄

Havok

M o h a m m e d M u s a

株式会社プレミアムエージェンシー
PA Studio 取締役/スタジオマネージャー

小澤 賢侍

本日のテーマ 1

- 現在のアニメーションの課題
 - 次世代機でのアニメーション
 - 今現場が抱える問題

よりよいアニメーションを大量に作るには？

- 自動化、効率化
 - ダイナミクスシミュレーションとの融合
 - Havok
 - 髪、服、揺れモノ
 - モーション自動生成
 - フェイシャル、指、群衆

どこに焦点を当てるか？

本日のテーマ 2

- モーションキャプチャの未来
 - 次世代に向けてトライしていること
 - MOCAPの課題
 - 日英の違い
 - コストの意識
 - システムの未来像

このシステムをどう使い、どう進化させるか？

- アニメーション教育の未来
 - 日本のアニメーション教育
 - 英国のアニメーション教育

日本には3DCGアニメーターが少ない？