

現代(今)から昔へ (魔法師になる)

目的

現代(今)から、昔の景色(車のない時代・映画やアニメでしか見たことのない 景色)まで、自分の手で時間を動かします。

コンセプト

人間の手の動きで時間をコントロールします。山だけの時代の風景、人が庭を造った風景、道路が走っている風景などがあり、手を振ると現代の風景から昔に 戻っていくように映像と写真で体験します。止めることもでき、楽しめます

手法

手法

3ds MaxとSolidworksを使って、同じ場所の風景として今から昔まで時間の変化 を制作し、カメラを移動させた映像を作ります。これを筋肉センサーの身振りによって、UnityまたはMax6で変化させます

使用ソフト(案) ※検討中

Adobe Illustrator CS6、Adobe Photoshop CS6、3ds Max、SolidWorks、Adobe After Effects CS6、Unity、max6

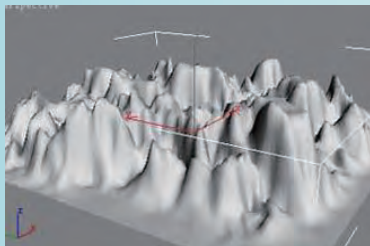
使う機材

使う機材

筋肉センサー、スクリーン、パソコンなど

実現するには

1 山を造り、2 湖を造り(映像演習IIで作ったデータを活用)、3 中国の庭園を造り、
4 庭の後ろにビルを建て道路をつくる



スケジュール

10月

企画書作成
基本構成
資料まとめ
アイディア

2015.10.27 企画書作成完了

11月

案を絞る

イメージ図を書きます

12月

2015.12.09 企画書提出

1月

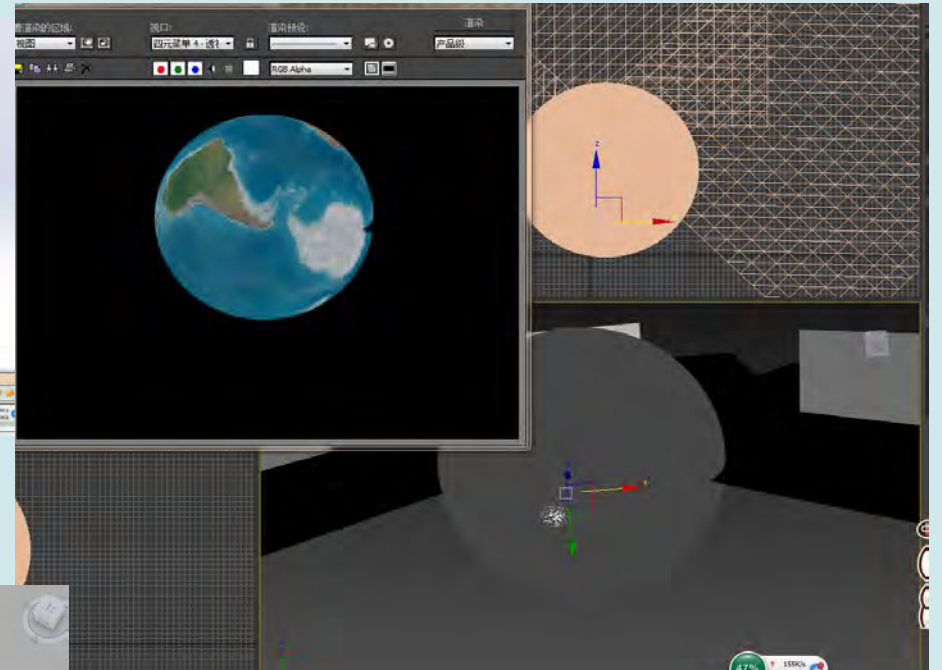
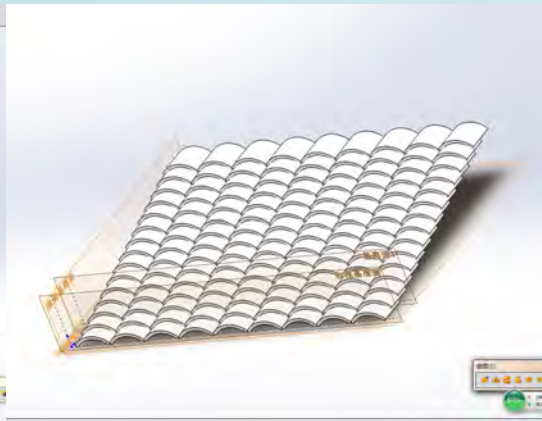
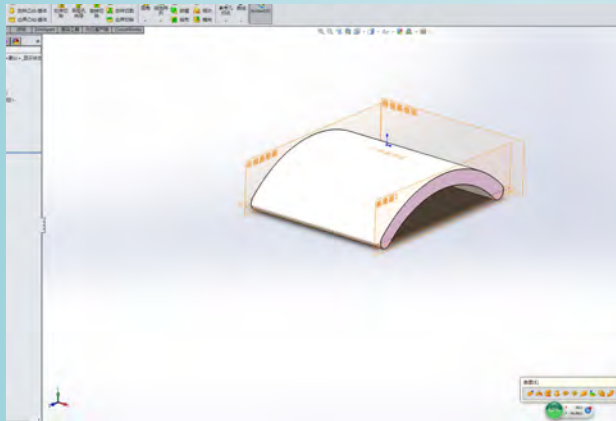
山と水(1週)庭は(4週)
ビルと道路(2週)を作ります

2月

Unity、max6で筋肉
センサーで動かします

映像を完成する

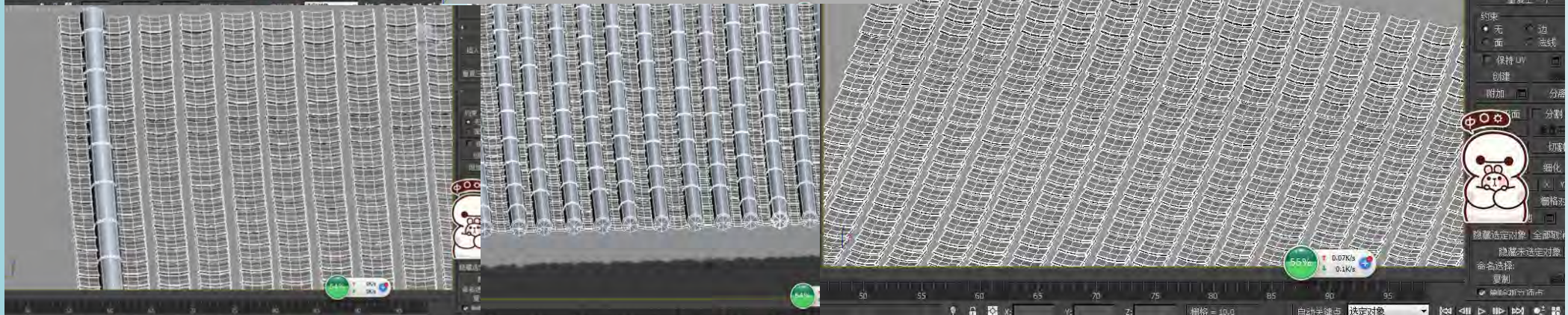
2016.02.02 映像制作完了

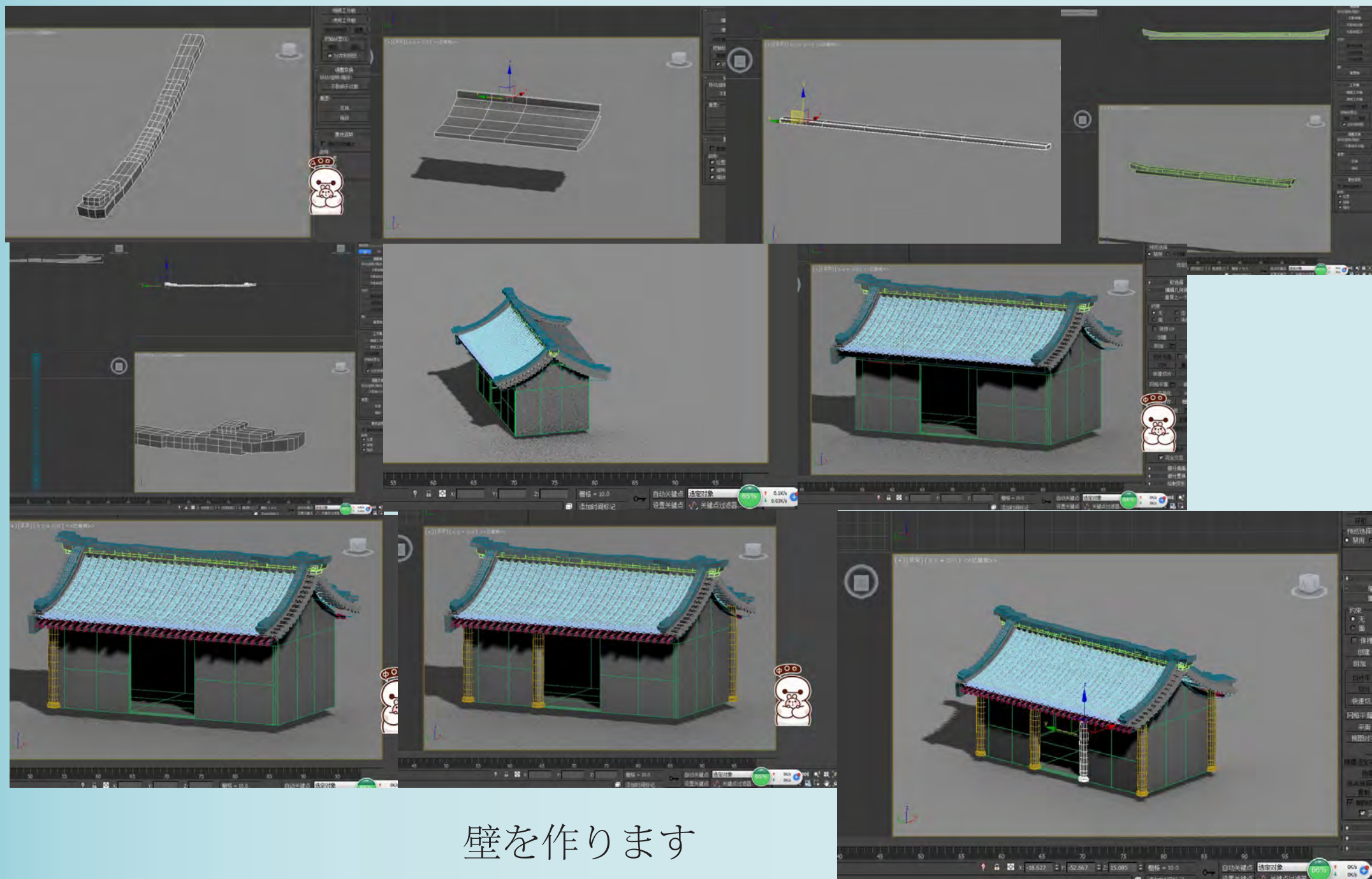


CADで作りたいと思いました! しかし、3DS MAXの中に移って、編集できなくなりますので、3DS MAXの中に作ることにしました!

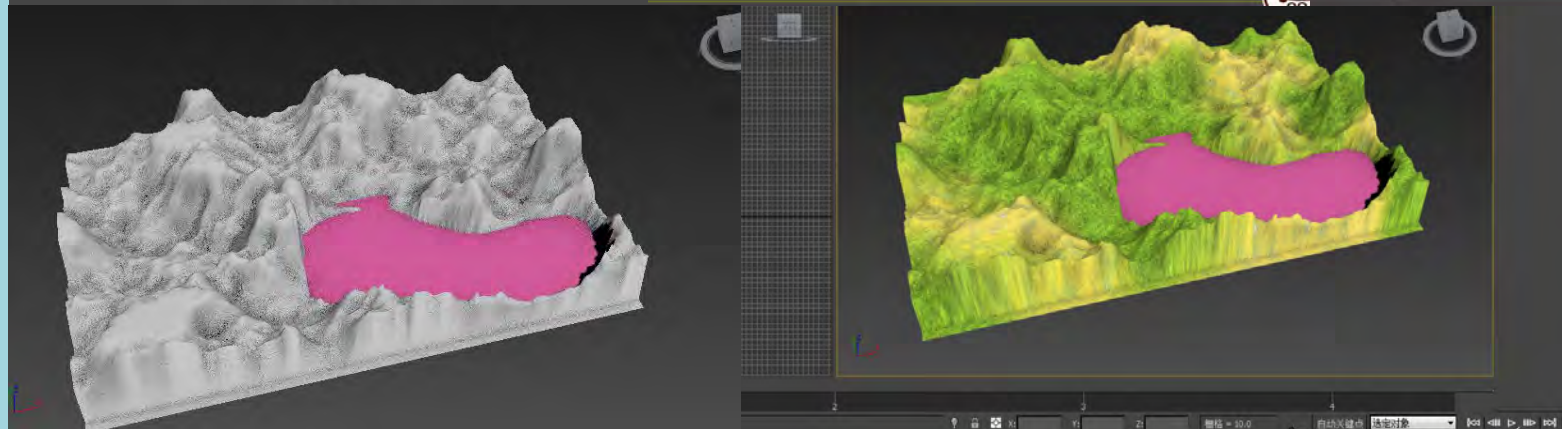
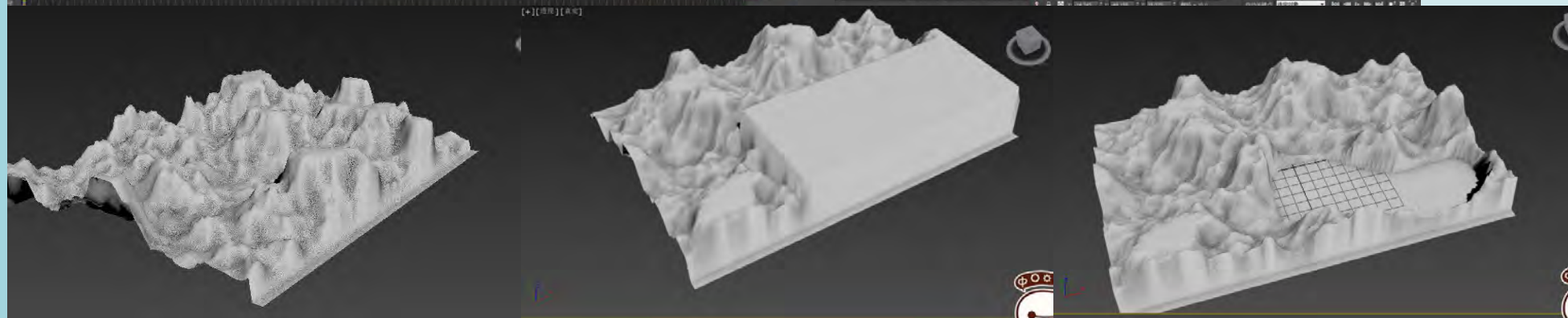
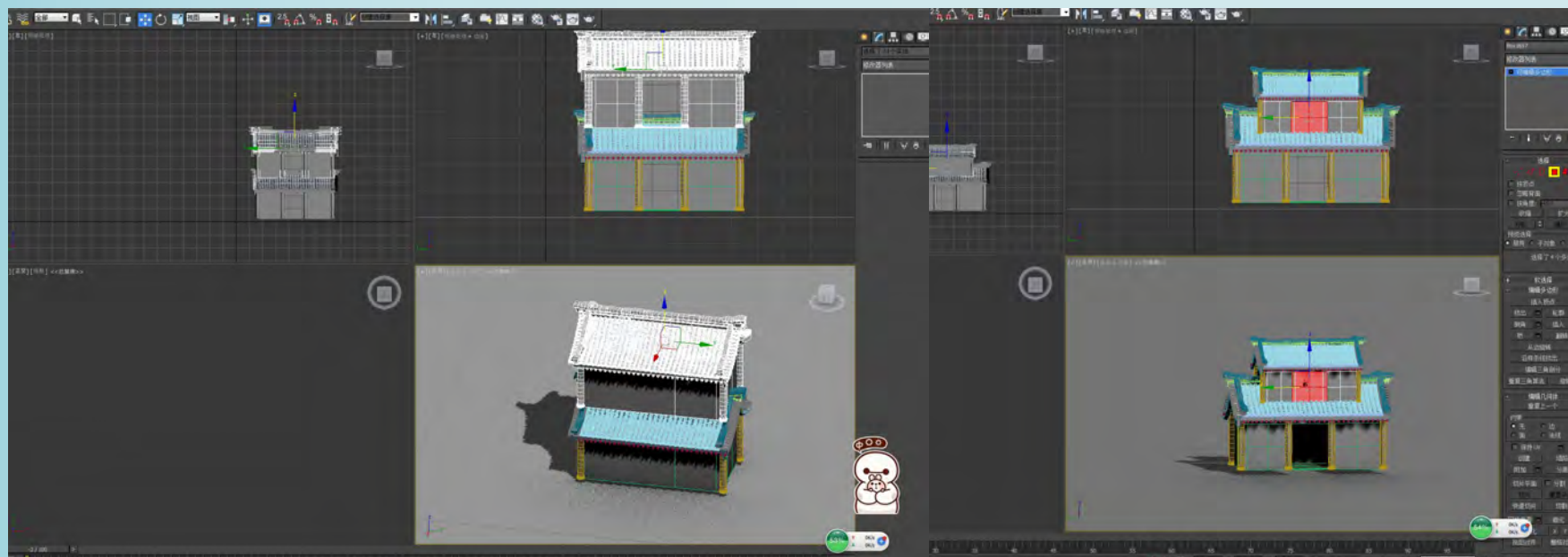


授業中に勉強したことを使うと思いました!
地球を使えるなら、1 シン、2 秒だけ使いたいです!





壁を作ります



屋根を作ります