

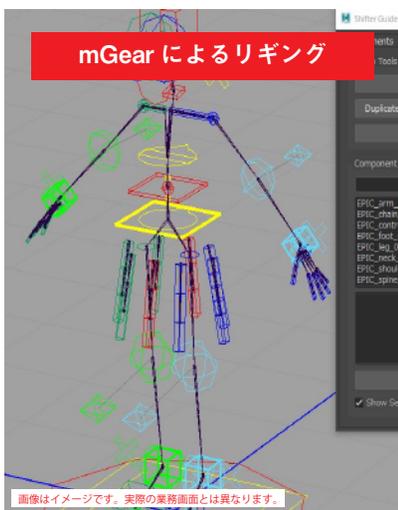
# モーションワークフローの構築



キャプチャー収録は協力会社が担当。



Maya での接続イメージ。骨でリグを動かしている。

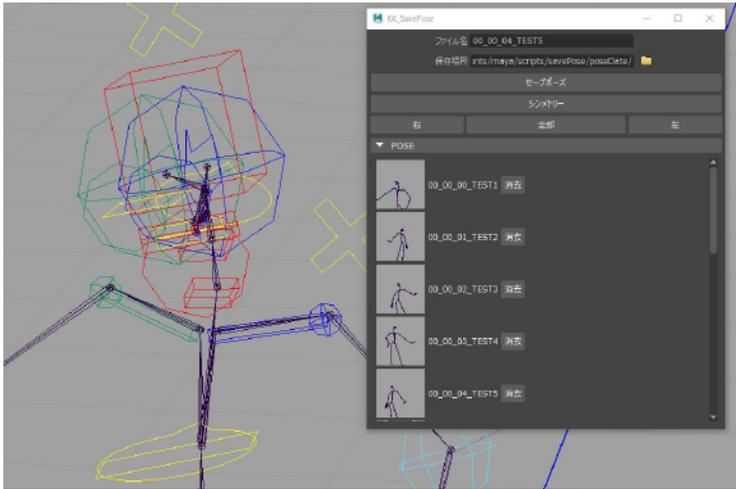


Unity-Chan-springBone による揺れもの設定。

キャプチャーデータの読み込みには、mGear のシステムや、HIK を試してみましたが、エラーが起きたり、精度が低かったりと、中々うまくいかなかったです。

結局、キャプチャーデータのスケルトンとリグを接続し、『骨が動けばリグが動く』といった仕組みを構築して解決しました。

# Python による ツール開発

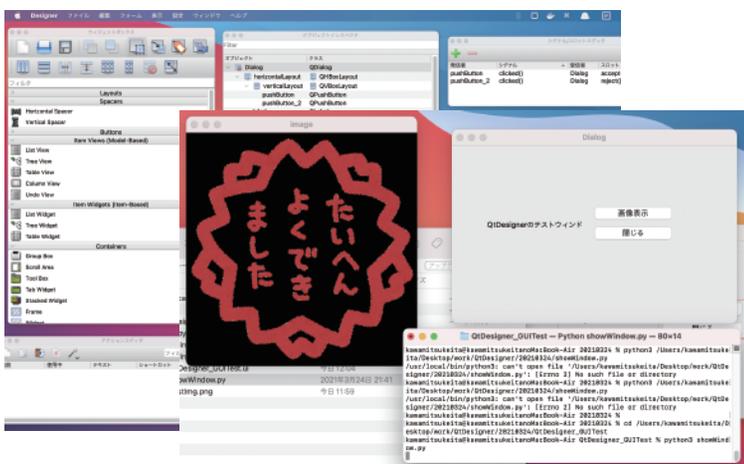


リグの値を入出力し、ポーズを再現している。

Pythonで作ったMayaのツールです。以前に作ったツールに、モジュールをインポートする形で設計しました。PythonはMELと違い、機能の追加が容易に行えることに魅力を感じています。

配列操作やOSへのアクセスも柔軟に出来るので、研究を深めて出来る事を増やしていきます。

## QtDesigner を使った GUI 開発

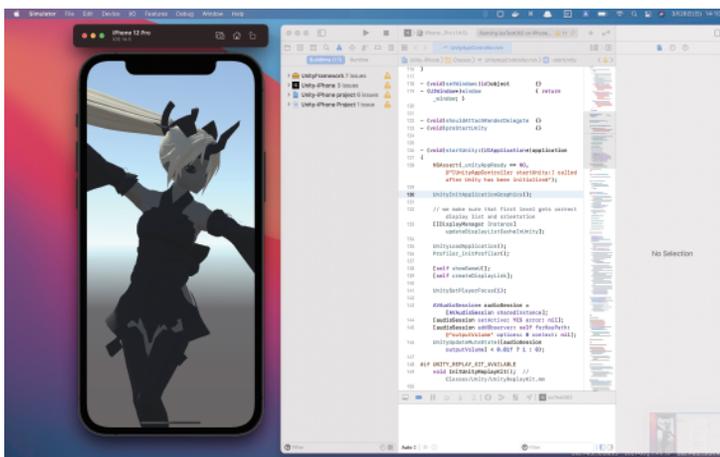


QtDesignerの開発画面

Pythonでのツール開発を最適化させるため、QtDesignerでのGUI開発を研究しております。

まだ簡単なシグナル/スロットの処理しか実装出来てませんが、今後も研究を重ねて、より豪華で複雑なGUIを作る予定です。

## Unity を使ったアプリのデプロイテスト



XcodeによるiOSアプリのシミュレーション

Unityを使ってデプロイ作業を体験してみました。デプロイには『DeployGate』というサービスを使い、友人に協力してもらいインストール検証をしています。

Androidは簡単だったのですが、iOSアプリの開発は一癖も二癖もあり難儀なものでしたが、良い経験ができました。