

## 非日常（ハレ）生活のためのコンテンツ技術

星野准一<sup>1</sup>

**概要**：非日常のためのコンテンツ技術として、現実世界の中で普段とは異なる体験をつくる女性のメイクアップ支援アプリと、架空の世界を体験する映画やゲームのためのアニメーション技術について紹介する。

女性のメイクは古くは魔除けや、病気の予防、儀式のための化粧など、時代によって様々な手法があると言われていたが、近年ではファッションの多様化が進み自己表現の手段としても利用されている。本講演では、顔の形や皮膚の色などから客観的に合ったものを推薦するのではなく、個人の好みのタレントなどの近づきたいイメージを重視したメイク支援アプリを紹介する。目標イメージとなる顔写真から、画像処理で色を抽出して、ユーザー自身の顔に適用したメイク顔画像を生成する。また、抽出した色から口紅などのメイクアップ道具の商品例や、初心者向けにメイクの手順など説明なども提示する。ユーザーに好きな写真を登録して貰い、実際にメイクをして貰ったところ、普段の自分のメイクと違う色使いなどに気がついたなどの感想があった。

また、非日常世界をリアルに描くための映画やゲームのための技術を取りあげる。近年のリアルタイム CG 技術の進歩によってリアルな情景の実現が容易になってきているが、生物を描くためには、種類の多様性に加えて、周囲環境と個体の複雑な相互作用を表現できる必要がある。例えば、水族館の水槽やダイビングの映像を観察すると、ゆったりと身体を動かして泳ぐジンベエザメやマダラトビエイ、数千匹単位の群れを形成しながら泳ぎながら俊敏な回避行動を行うマイワシ、背びれや尾びれなどを器用に使い分けながら小回りを利かせて泳ぐハリセンボンなど、多数・多様な魚たちの動きを見ることができる。本講演では、このような多様な生物の表現技術の例として、個々の魚を周囲を知覚して意思決定を行うエージェントとして構成するとともに、異なる骨格を持つ魚の 12 種類の基本泳法を統合的に生成できるアニメーション生成技術を紹介する。また映画制作の過程でのコラボレーションについて紹介する。

これらの事例も踏まえて、非日常のためのコンテンツ技術の可能性について議論する。