



SF超大作 猿の惑星 ハリウッドの

『猿の惑星:創世記(ジェネシス)』は、猿が人類に取って代わり、地球を征服しようとするという物語。人間に怒ったり、裏切られて哀しんだり猿たちがさまざまな感情を爆発させる。これはもちろん本物の猿が演じているわけではないけれど、写真を見ればご覧の通り。まるで本物のようにリアルだ! 細やかな感情表現が必要な猿の役はちゃんと人間の俳優が演じているんだよ。どうやって俳優の演技を猿に反映させたのか? その驚きの裏側を少しだけ紹介しよう。

俳優の演技を 写し取る!?

モーション・キャプチャー

この物語は、高い知能を持つチンパンジーサーザーが、人類に裏切られ、自分の仲間である猿を率いて自由のために立ち上がる、というもの。そのため登場する猿たちは、“人間”並みの知性や感性を持ち合わせていなくてはならない。そこで、この作品ではなんと俳優の演技をCG

で描いた猿に“生き写し”にするという手法が用いられている。俳優の演技をモーション・キャプチャーによってデジタル・データに変換。加えて、細かな感情表現をアクション・ユニット(AU)と呼ばれる“顔の表情”の基本となるデータに移し変えるのだ。くわしく説明しよう。

AUとは、1970年代に心理学者によって考案されたもの。眉・目・口などといった顔の各パーツ別に構成されていて、たとえば眉であれば「眉の内側を上げる」「眉の外側を上げる」「眉全体を下げる」という3つのAUに重み付け(強調する)をして足し合わせることによって、さまざまな眉の表情を表現する、というものだ。例えば、眉を上げる、にもレベルがあり、演じている俳優がすごく怒って眉を吊り上げている場合、AU₂の重みを大きくして(図の重みの値を大きくする)表情データを算出する。

顔の各パーツも同様だ。AUに重み付けをして足し合わせることによって、各パーツの動きの特徴をうまく近似できる。モーション・キャプチャー・データをそのまま用いるよりも、AUに重み付けをして足し合わせたものに変換する