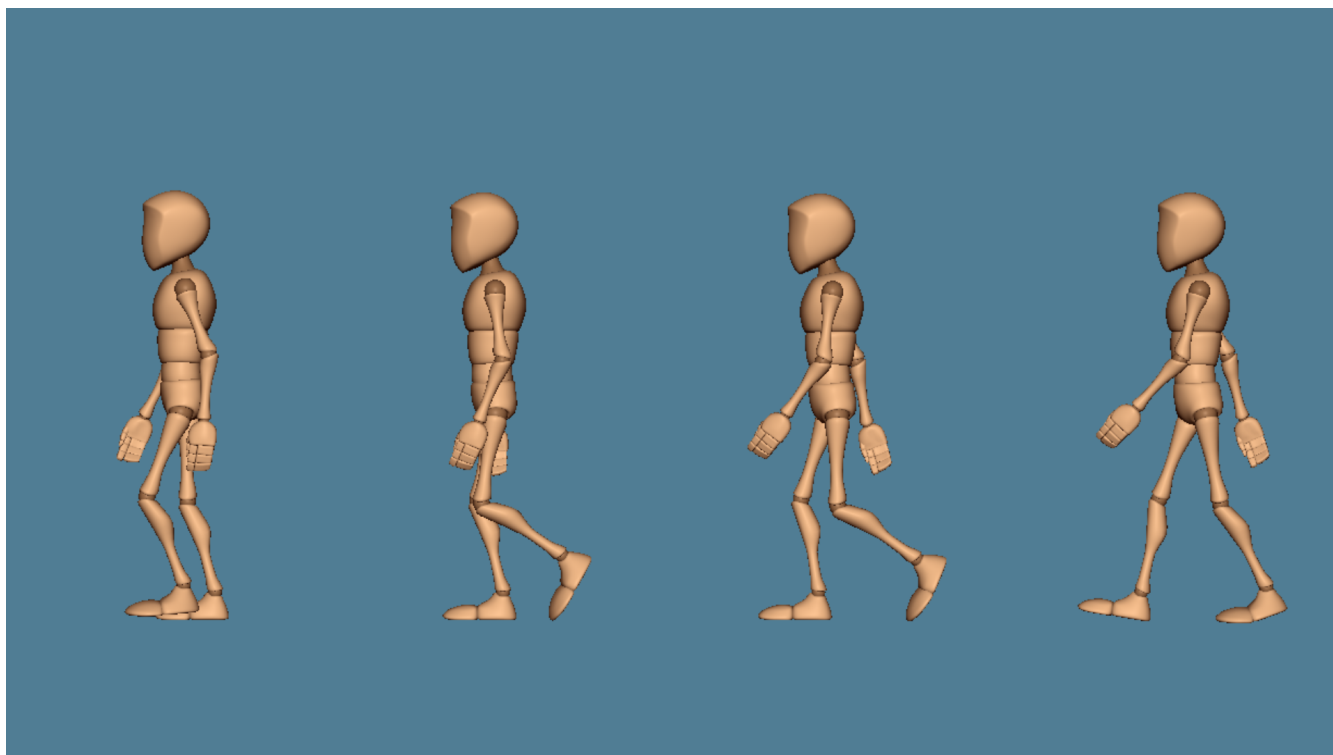


ANIMATION

ウォークサイクル



動画のURLです→ <https://youtu.be/MKpeiGfovG8>

infomation

体や指先にかけて腰の動きをずしてキーを打っていき、より自然な動きになるようにしました。足の動きに合わせて腰の移動や回転を入れ、胸には腰と反対の回転をかけて頭の位置を安定させるようにしました。

flame

24fps

rig

Ultimate Rigs

<https://www.behance.net/gallery/17774421/Ultimate-Rigs-for-FREE>

soft

MAYA

作成時期

2021年7月



ジャンプアニメーション



動画のURLです→ <https://youtu.be/m1Sqmi0YjhM>

infomation

学校の課題で作成したものです。
自分のジャンプをリファレンスとしてトレースしました。

flame 24fps

soft MAYA

作成時期 2021年12月



バレエのモーショントレース



動画のURLです→ <https://youtu.be/fttJkpyq3GE>

infomation

mayaの授業の夏休みの課題で作成しました。
重心の移動に気を付けました。

flame

30fps

rig

Zelda Breath Of The Wild
<https://thestoff.gumroad.com/l/aBcqX>

soft

MAYA

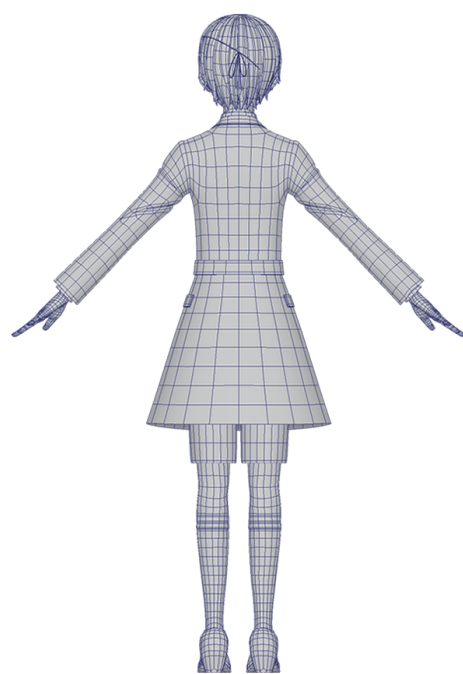
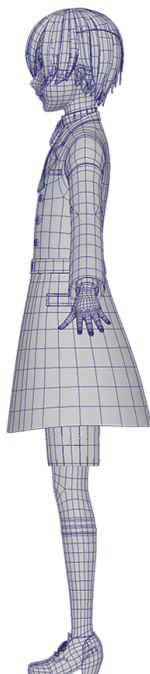
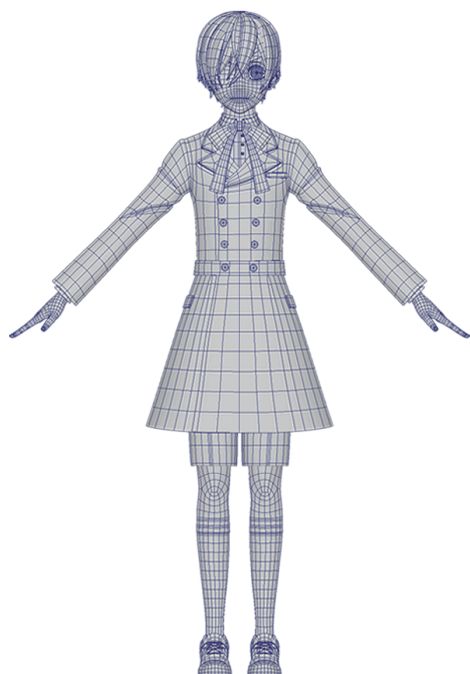
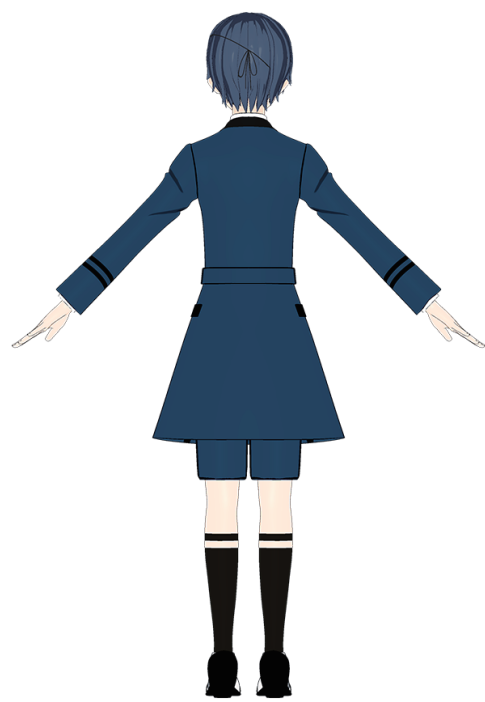
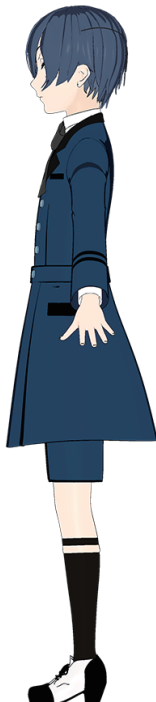
作成時期

2021年8月



MODEL

黒執事よりシエル・ファントムハイヴ



ポリゴン数

268664

使用ソフト

MAYA・Photoshop

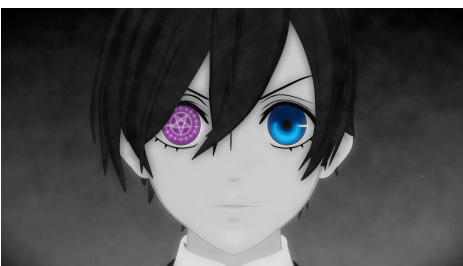
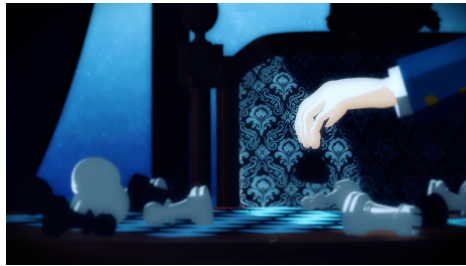
作成時期

2021年5～7月、10月

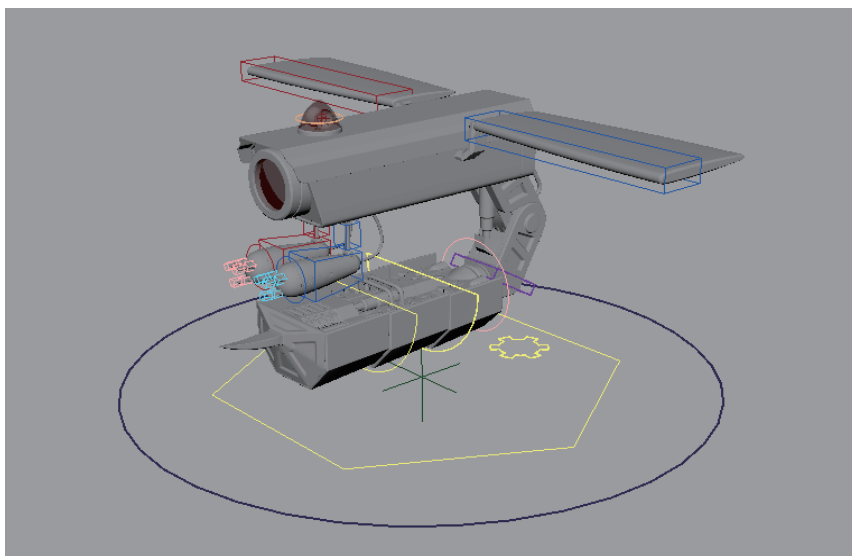


infomation

自力でリグを1からつけたいと考え、以前作ったモデルを修正したものです。
元は入学後、mayaの操作に慣れるため一つの作品を作りたいと思い作り始めた
作品です。以前モデルに夏休みに30秒程度の動画を作成しました。下の写真は
そのときに使用した目の周辺のブレンドシェイプと動画の一部です。

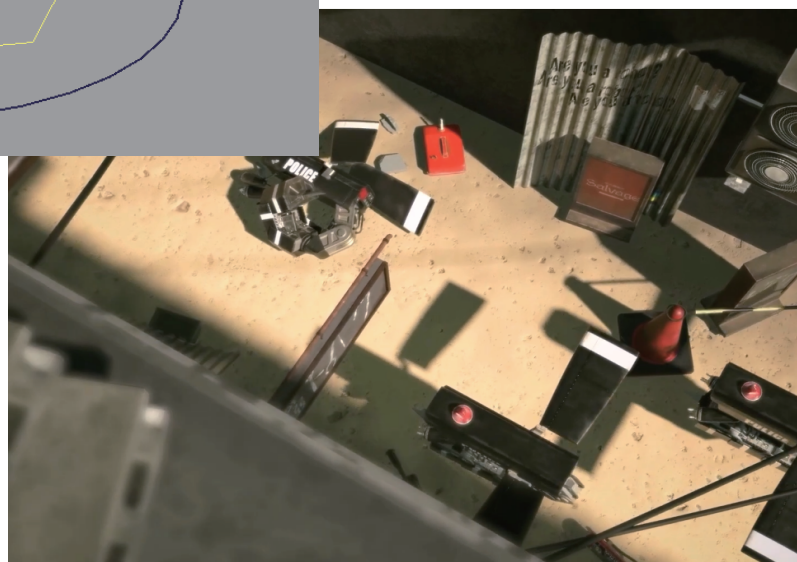


グループ制作



リグの動きのURLです ↓

<https://youtu.be/jT2PFKpmutQ>



infomation

グループ制作でアニメーションをつけるためにリギングとアニメーションの一部を担当しました。

IKFK、ハイポリゴンロウポリゴンの切り替えや、三軸別の部品で動く羽を一つのコントローラーで動くようにしました。また空中を動くロボットなので軸を移動できる回転リグをつけました。

soft

MAYA

作成時期

2022年1月

