

# Portfolio

Moriyama Seigo

# プロフィール



名前 森山 正悟 (もりやま せいご)

学校 東京デザイナー・アカデミー

映像デザイン学科 3DCG 専攻

希望職種 リガー

使用ツール Maya

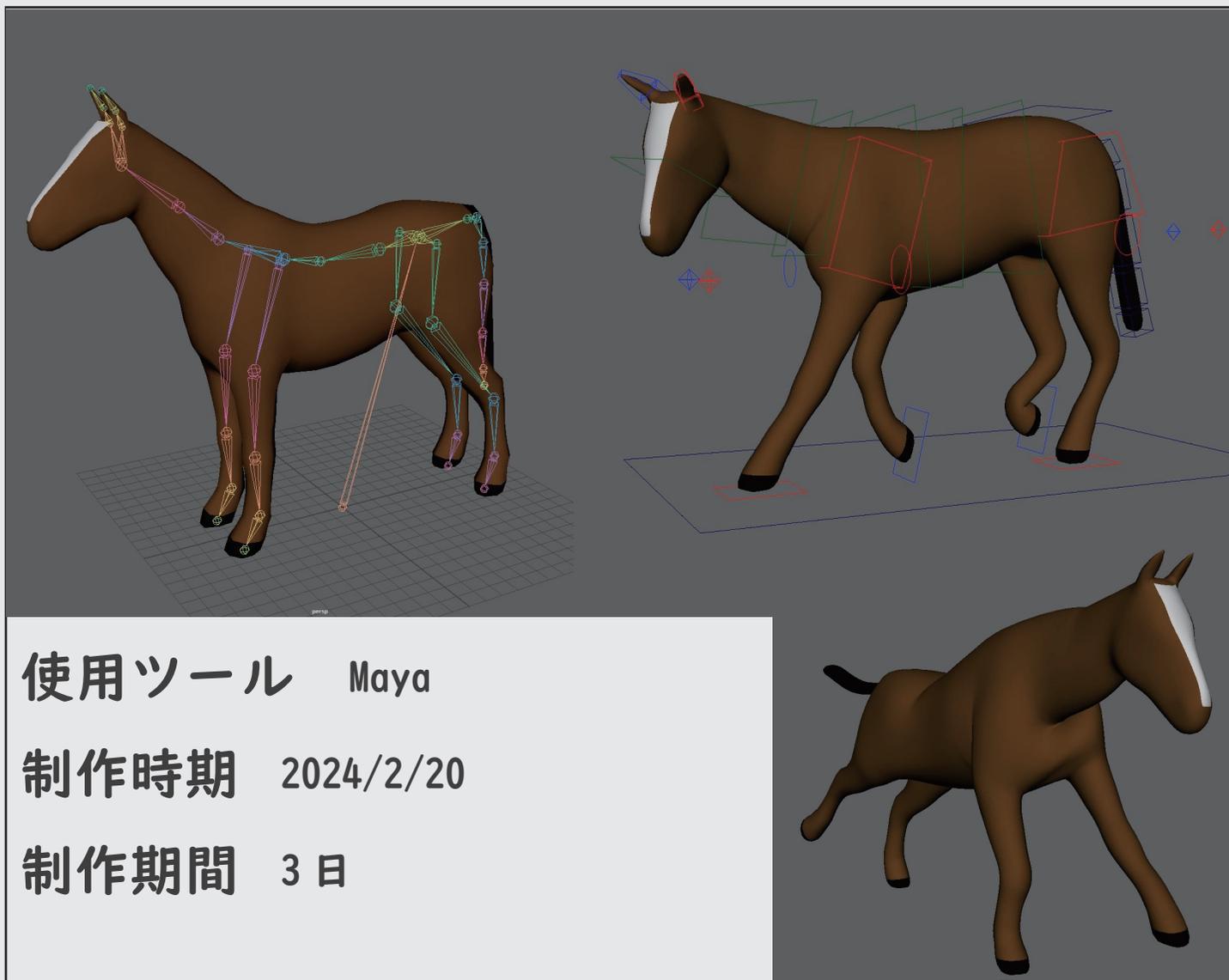
使用言語 mel、Python

好きな物事 ゲーム アニメ 馬

趣味 自作 PC 写真撮影 サイクリング

**R i g g i n g**

# 馬のリグモデル



使用ツール Maya

制作時期 2024/2/20

制作期間 3日

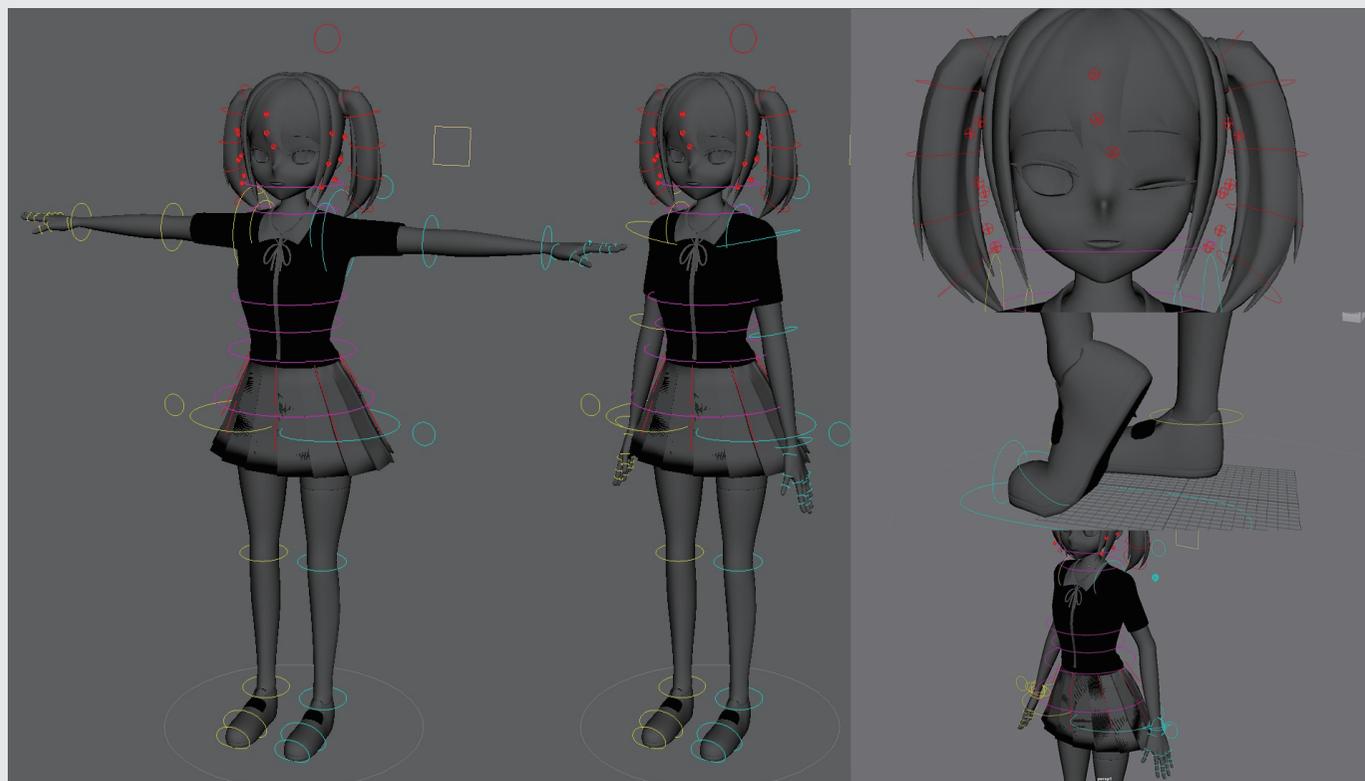
## 作品を作った経緯

四足歩行の動物のリギング技術を身に着けたいと思い、好きな動物である馬のリギングをしました。

## 作品説明

人体と体の構造が全く違い、骨のイメージが付きづらかったため様々な資料を見比べ、実際の馬の関節の位置はどこかを詳しく確認して骨を設置しました。

# 女子生徒のリグモデル



使用ツール Maya

制作時期 2024/1/18

作品を作った経緯  
グループ制作で

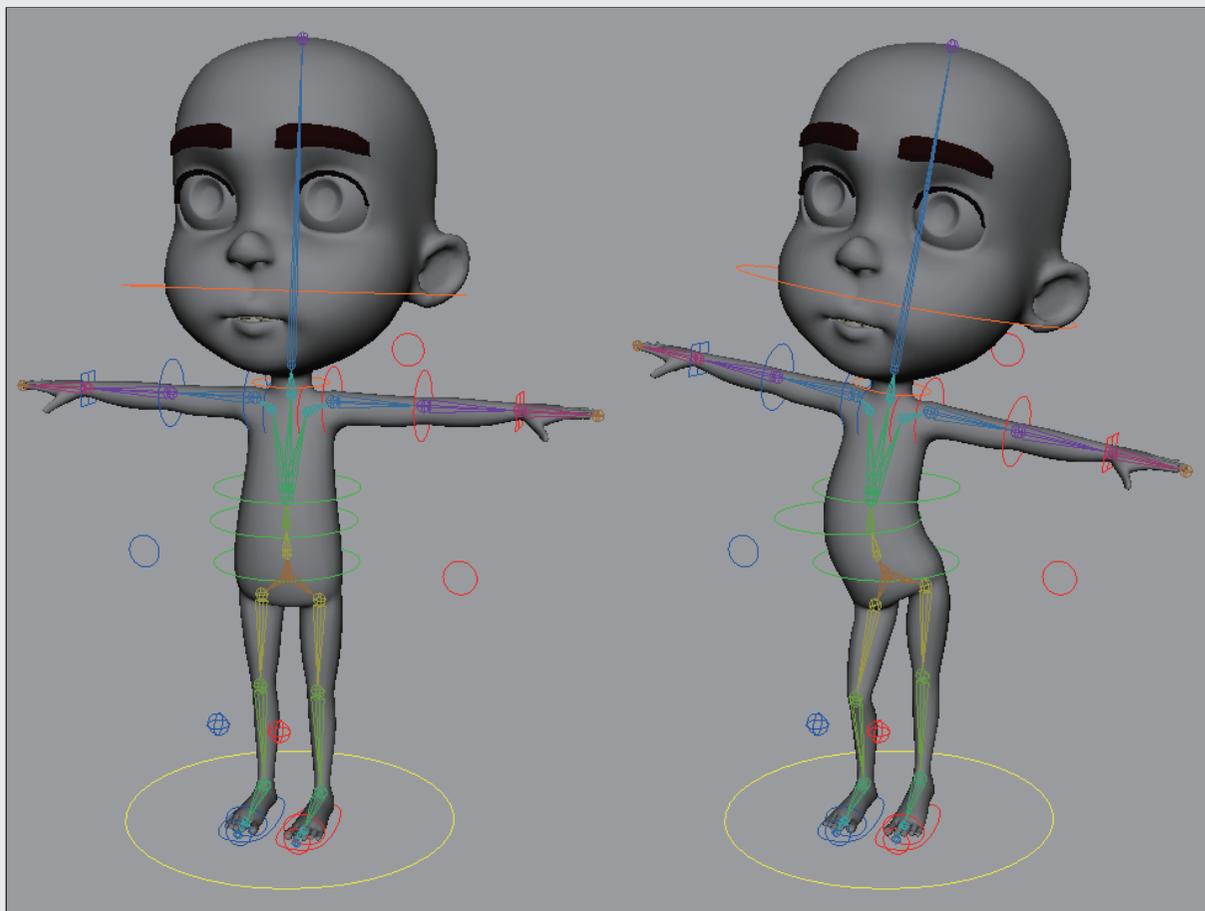
リギングを担当した際の  
作品で、リギングの基本を  
学んでいる最中に  
制作しました。

## 作品説明

手足の IKFK を切り替える  
機構を搭載。背後の円形の  
コントローラーで切り替え  
可能です。

フェイシャルは joint を  
用いて瞼と口の開閉を  
実装しています。

# デフォルメ リグモデル



使用ツール Maya 制作期間 5日

制作時期 2024/2/9

作品を作った経緯  
学校の課題で作成した  
リグモデルです。

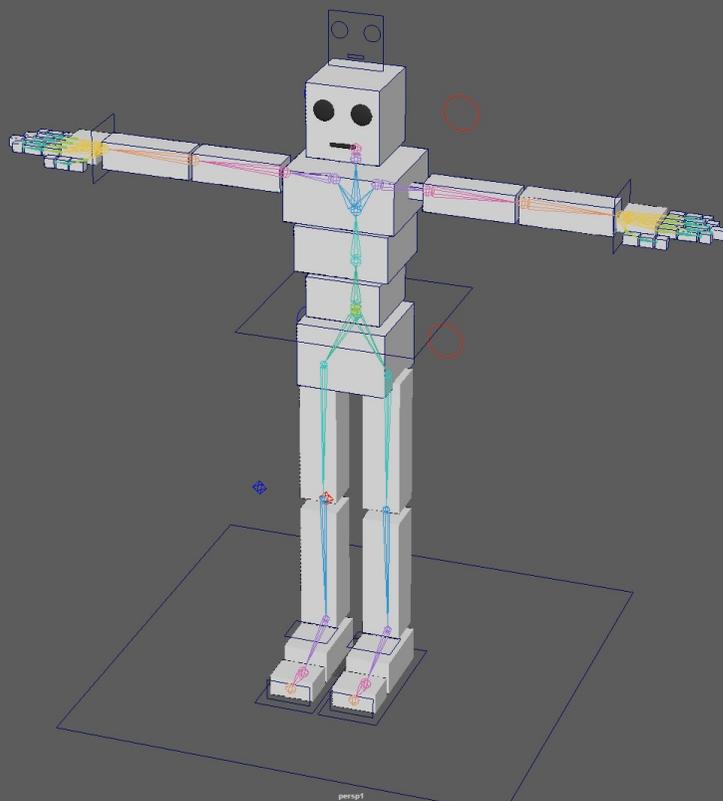
## 作品説明

リファレンスモデルを元に  
完全再現しました。

今までになかった要素として  
背骨をIKで操作できる機能  
を搭載していました。

今まで触ったことのない  
機能でしたが、調べて  
使い方を学び再現することに  
成功しました。

# リグモデル：BoxHuman



使用ツール Maya

制作時期 2024/4 月下旬

制作期間 2 日

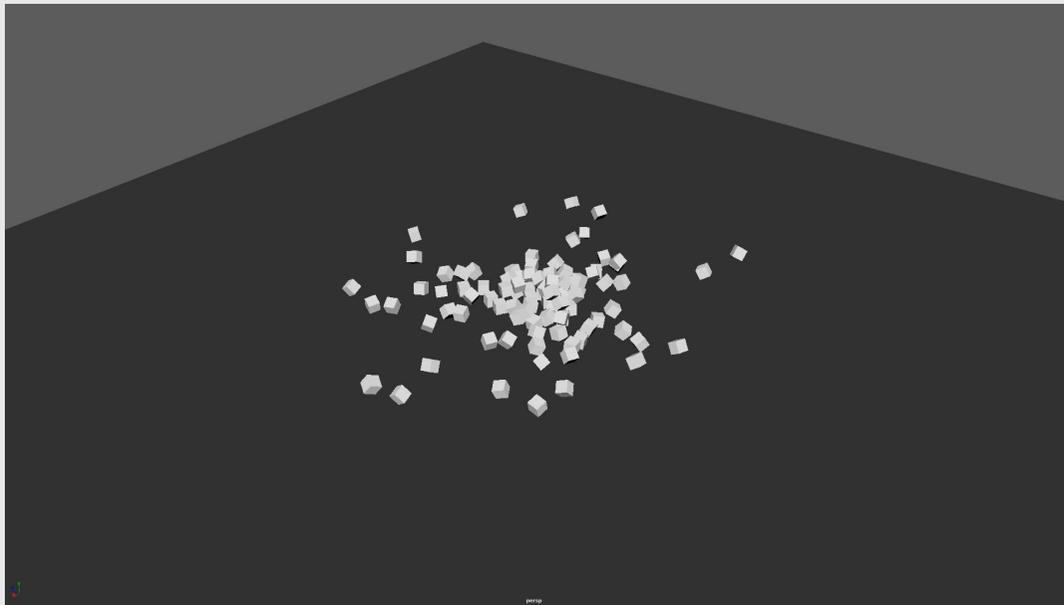
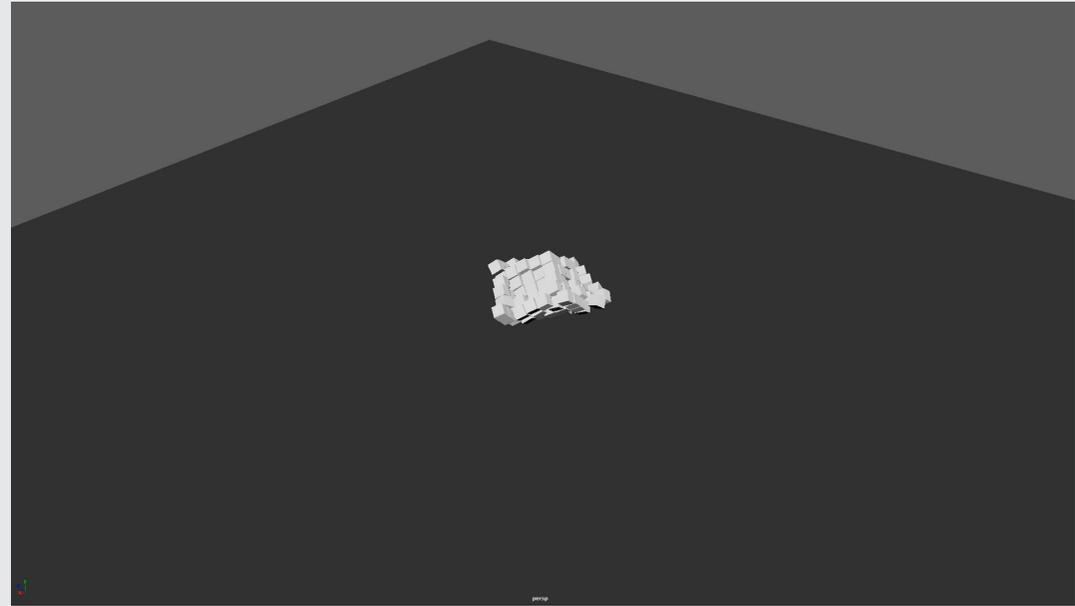
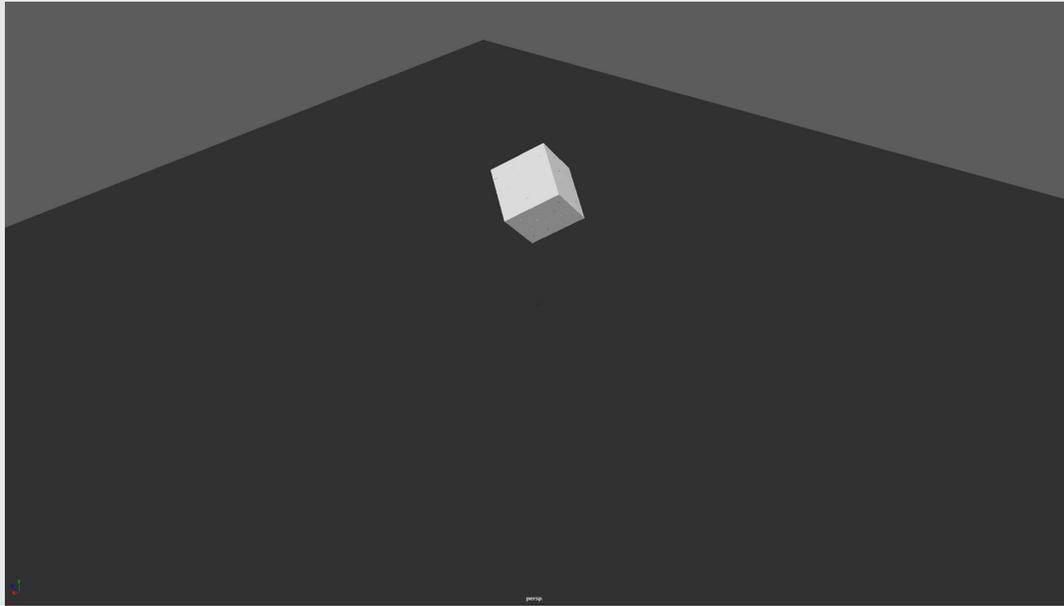
**作品を作った経緯**  
アニメーションの授業で簡素なリグモデルが使いたかったので制作しました。

**作品説明**  
とにかく軽量にすることを考えて制作しました。軽量ではありますが機能は削らず使いやすさも追及しています。

いままで完成していなかった手の向きをワールド軸で固定する機能も初めて搭載することに成功しました。

**Simulation**

# シミュレーション：崩壊



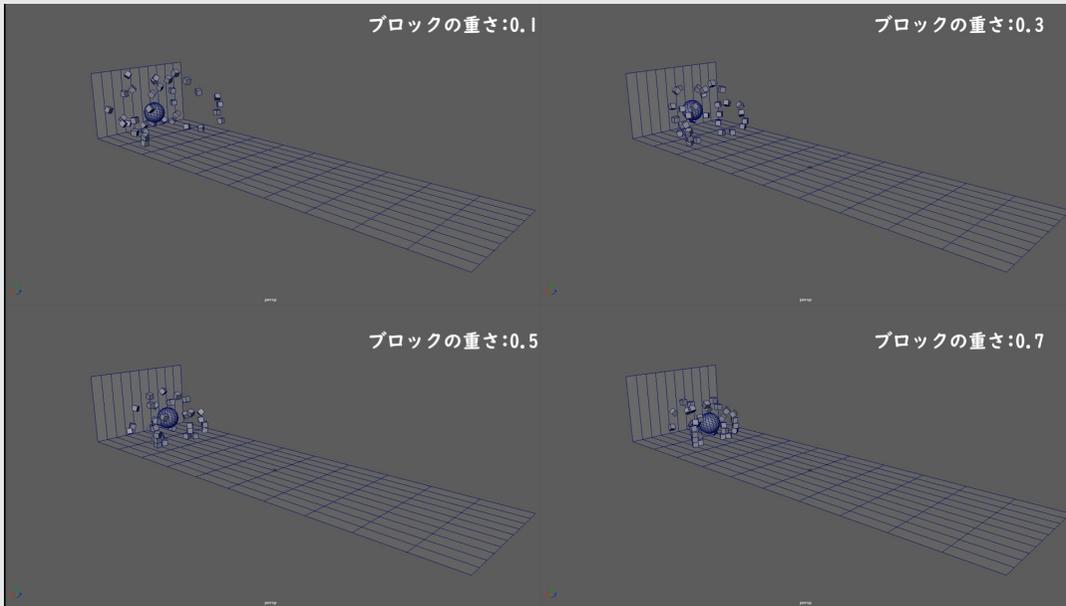
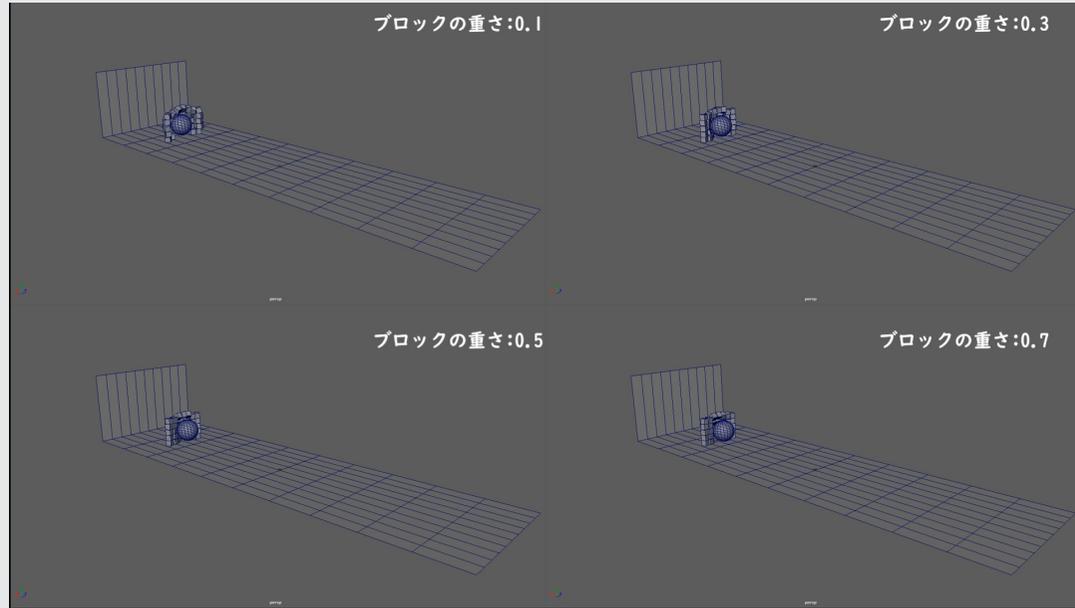
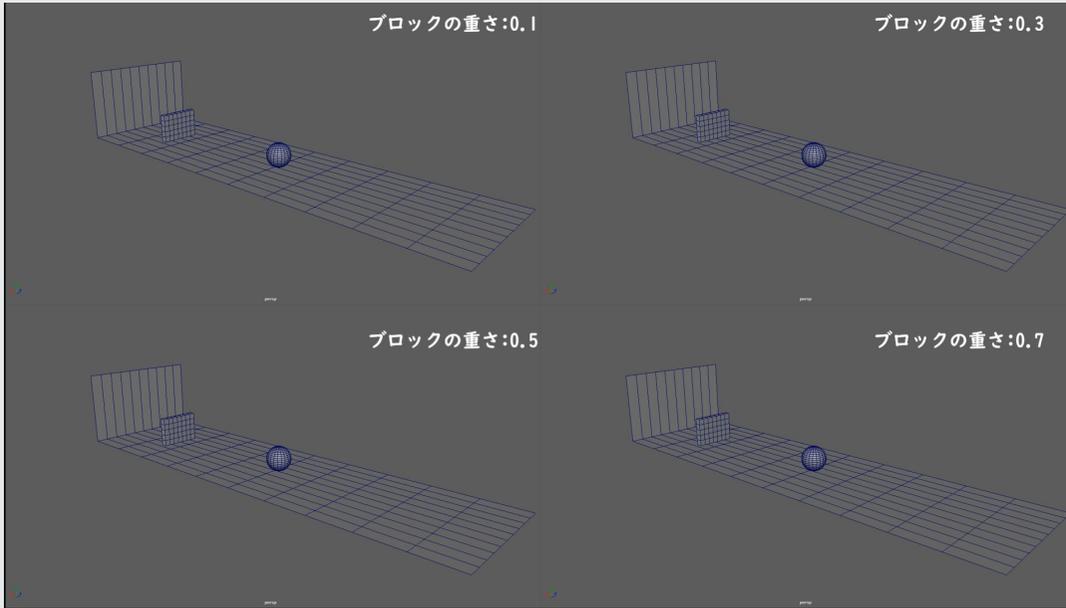
重力によって落ち崩壊するブロック群をシミュレートしたものです。

物体の反発係数や摩擦係数、重量に重心の位置などを細かく状況を設定してシミュレーションをすることも可能です。

使用ツール：Maya

制作時間：1時間未満

# シミュレーション：衝突

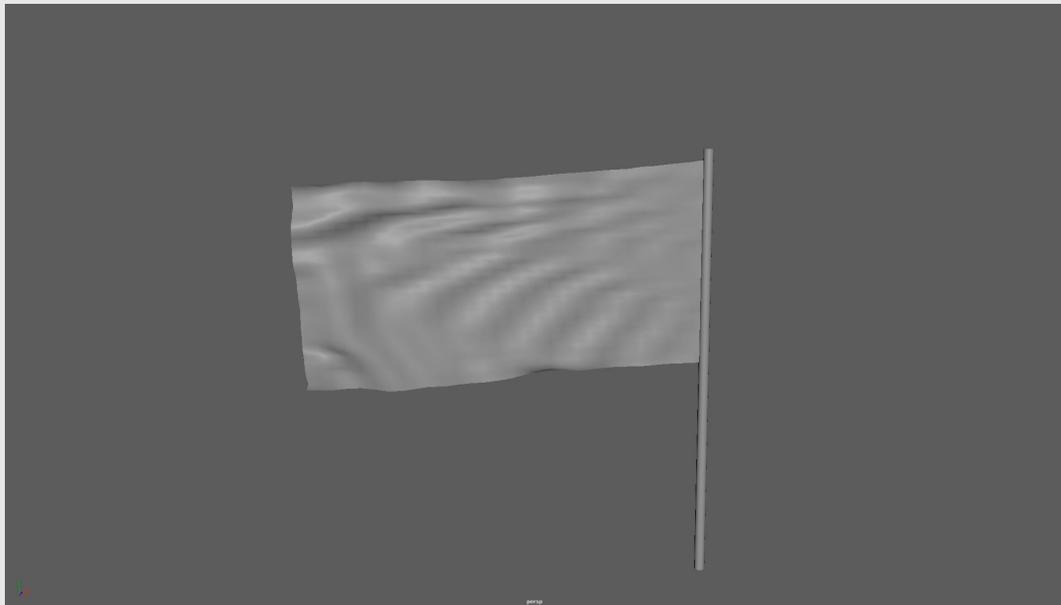
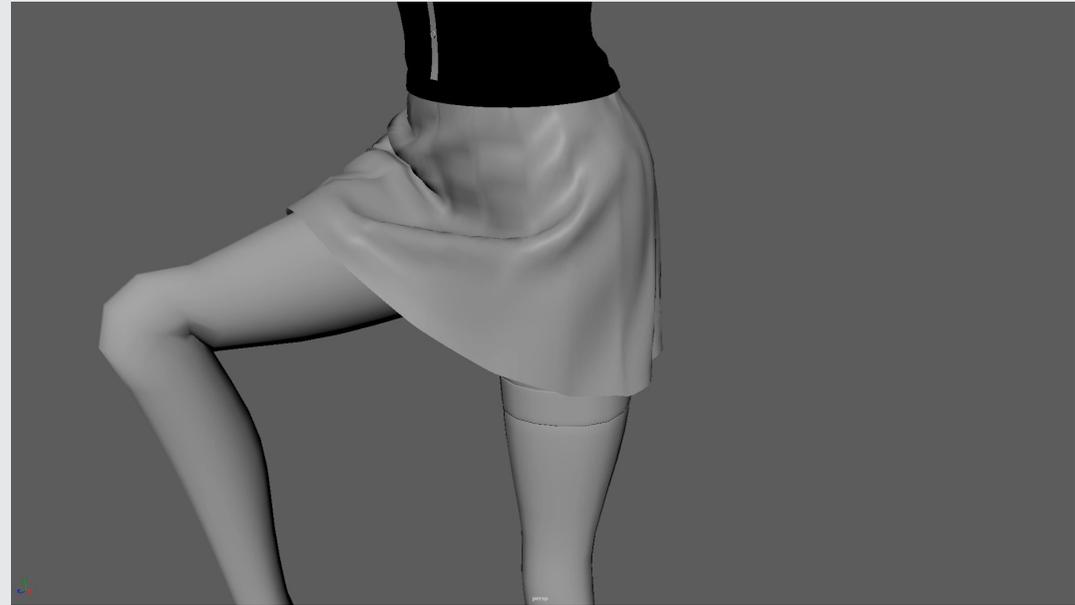
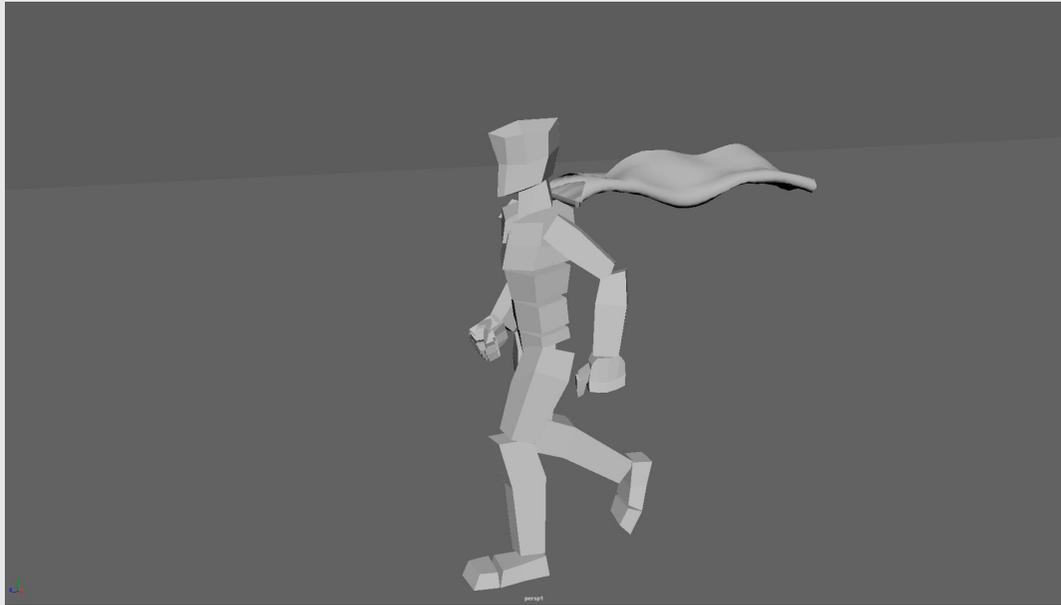


物と物の衝突をシミュレートしたものです。

このシミュレーションは、球の条件は一切変えずにブロックの重量のみを変更してそれぞれシミュレートしました。それによって材質の違うブロックに同じ球をぶつける映像を再現することが可能です。

使用ツール：Maya  
制作時間：1時間

# シミュレーション：布



布が風になびいたり物体に接触する際の動きや皺をシミュレーションしたものです。

布の材質や性質（伸縮性や柔らかさ、摩擦係数など）をそれぞれ状況にあったものに変更してシミュレートすることが可能です。

使用ツール：Maya

制作時間：それぞれ | 時間未満

Scripts

# IKFKSwitch\_generetor

```
//IKFKSwitch_generetor

circle -name IKFKSwitch;

addAttr -ln "IKFK_switch" -at double -min 0 -max 1 -dv 1 |IKFKSwitch;

setAttr -e-keyable true |IKFKSwitch.IKFK_switch;

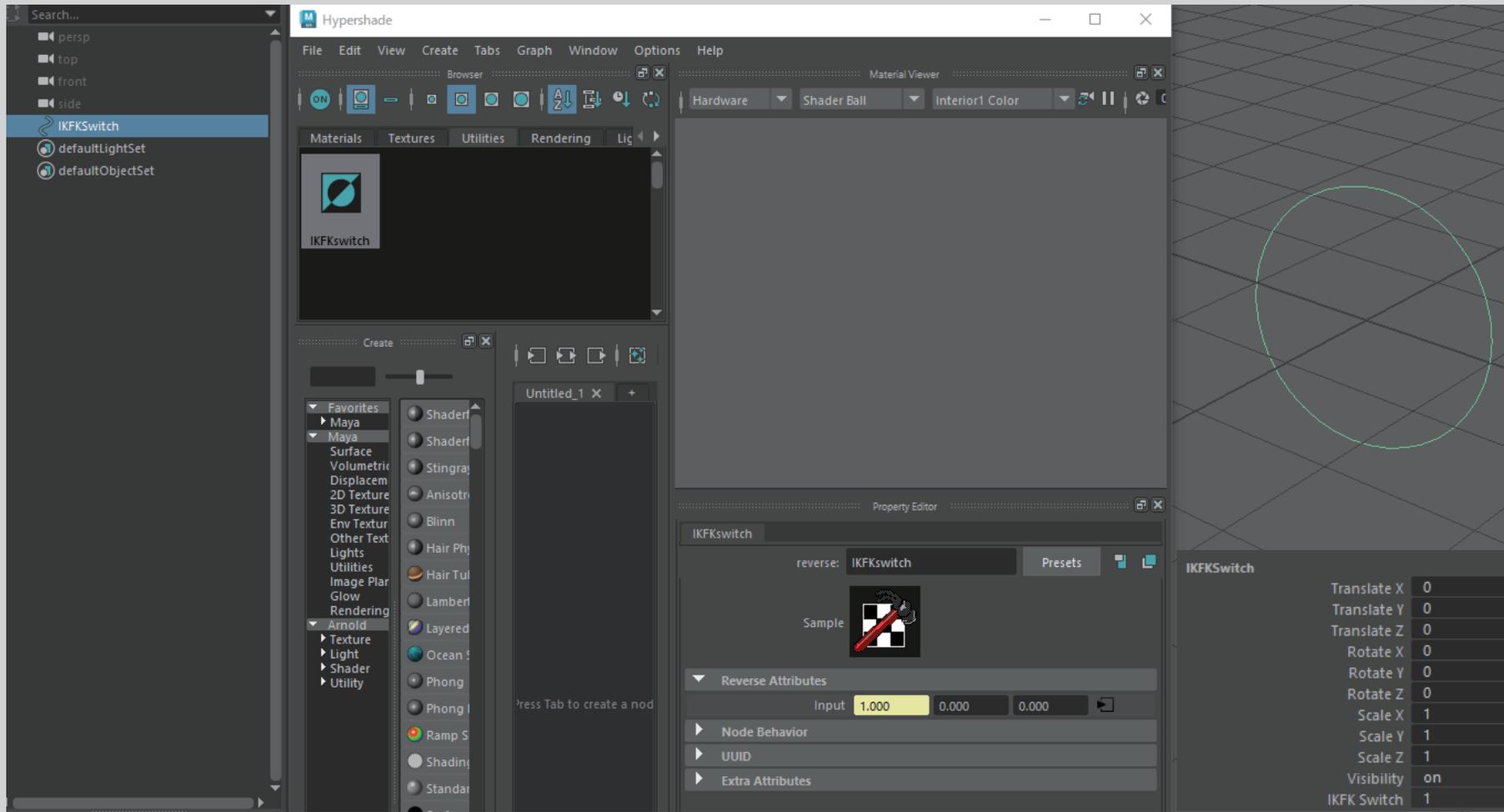
shadingNode -asUtility reverse -name IKFKswitch;

connectAttr -f IKFKSwitch.IKFK_switch IKFKswitch.inputX;
```

使用言語：mel

スクリプト制作の経緯  
リギングの際、手足等の  
IK と FK を切り替える  
コントローラーを作る際の  
効率化を図り  
このスクリプトを組みました。

スクリプトの説明  
実行すると、「IKFKswitch」  
というアトリビュートが追加  
された円状のカーブが  
生成され、この項目は同時に  
生成されたリバーブスノードの  
inputX に接続されています。



「IKFKSwitch」というコントローラーとリバーズノードが生成されています。  
コントローラーにはアトリビュートが追加されており、リバーズノードの「inputX」  
に接続されています。

# IKFKSwitch\_generetor ver.Human

```
//IKFKSwitch_generetor ver.Human

circle -name armL_IKFKSwitch;
addAttr -ln "IKFK_switch" -at double -min 0 -max 1 -dv 1 |armL_IKFKSwitch;
setAttr -e-keyable true |armL_IKFKSwitch.IKFK_switch;

circle -name armR_IKFKSwitch;
addAttr -ln "IKFK_switch" -at double -min 0 -max 1 -dv 1 |armR_IKFKSwitch;
setAttr -e-keyable true |armR_IKFKSwitch.IKFK_switch;

circle -name legL_IKFKSwitch;
addAttr -ln "IKFK_switch" -at double -min 0 -max 1 -dv 1 |legL_IKFKSwitch;
setAttr -e-keyable true |legL_IKFKSwitch.IKFK_switch;

circle -name legR_IKFKSwitch;
addAttr -ln "IKFK_switch" -at double -min 0 -max 1 -dv 1 |legR_IKFKSwitch;
setAttr -e-keyable true |legR_IKFKSwitch.IKFK_switch;

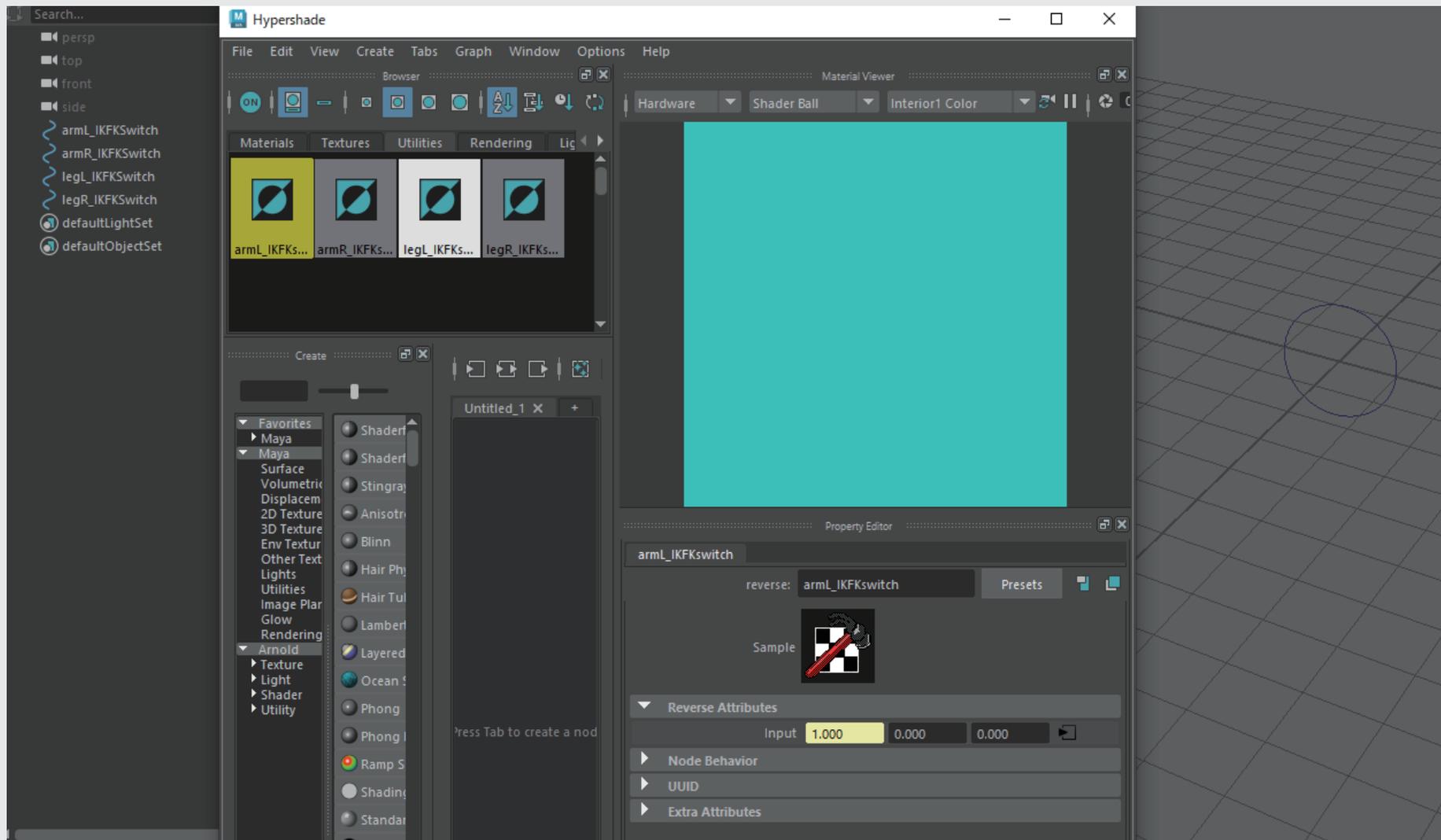
shadingNode -asUtility reverse -name armL_IKFKswitch;
shadingNode -asUtility reverse -name armR_IKFKswitch;
shadingNode -asUtility reverse -name legL_IKFKswitch;
shadingNode -asUtility reverse -name legR_IKFKswitch;

connectAttr -f armL_IKFKSwitch.IKFK_switch armL_IKFKswitch.inputX;
connectAttr -f armR_IKFKSwitch.IKFK_switch armR_IKFKswitch.inputX;
connectAttr -f legL_IKFKSwitch.IKFK_switch legL_IKFKswitch.inputX;
connectAttr -f legR_IKFKSwitch.IKFK_switch legR_IKFKswitch.inputX;
```

使用言語：mel

**スクリプト制作の経緯**  
前述の IKFKSwitch\_Generetor  
をさらに人型専用  
最適化したスクリプトです。

**スクリプトの説明**  
実行するとカーブとリバー  
ノードが4つずつ生成され、  
それぞれ名前の前に  
armL,R legL,R とつき、  
区別がつくよう  
なっています。



「IKFKSwitch」が四つ生成され、それぞれに部位名が追加されています。  
またリバースノードも四つ生成されており、それぞれ名前に対応したコントローラー  
の属性に接続されています。