



# Portfolio

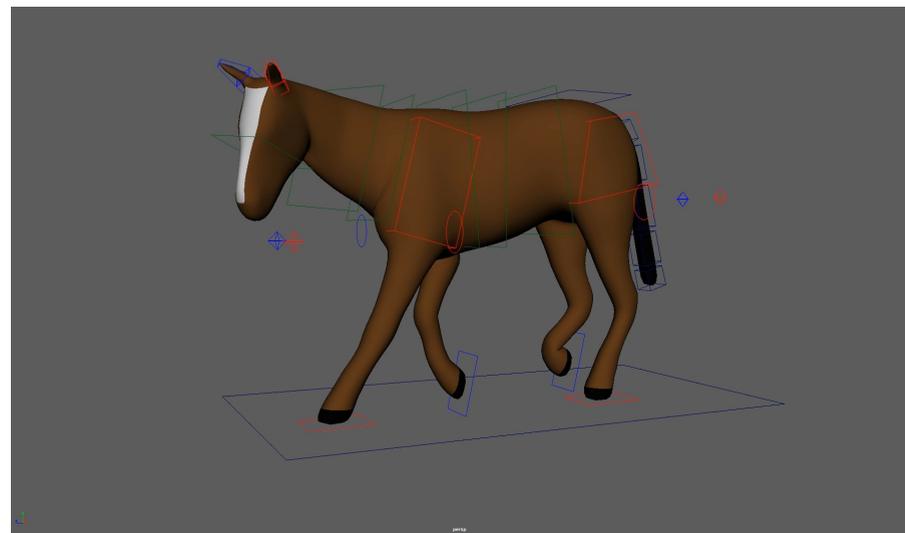
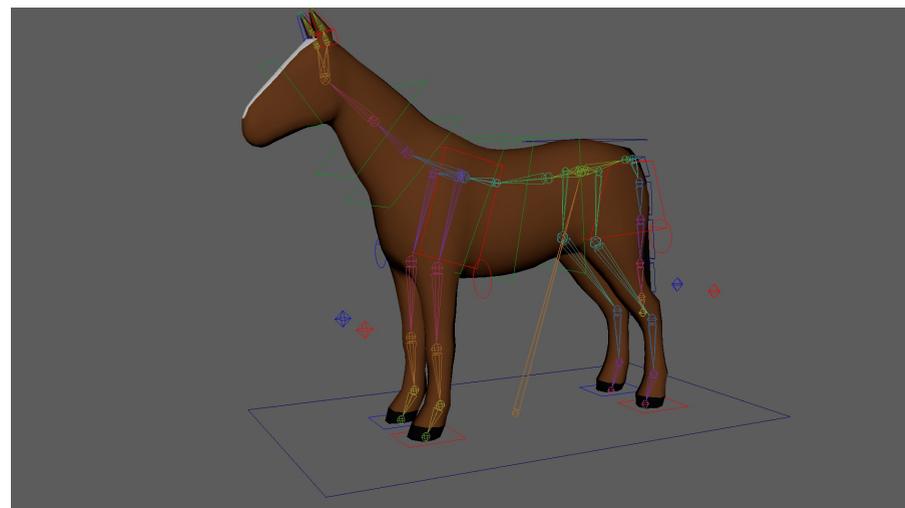
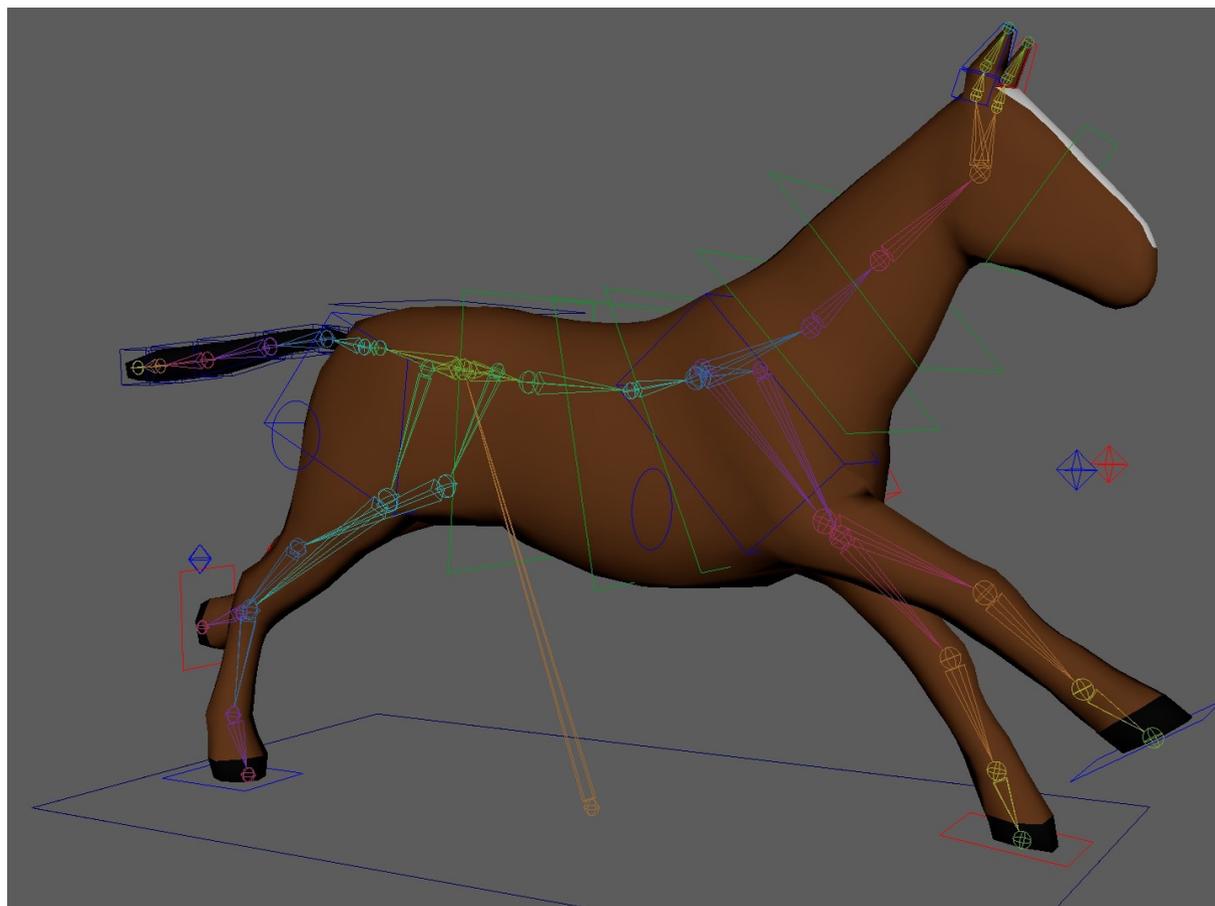
**Moriyama Seigo**

**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

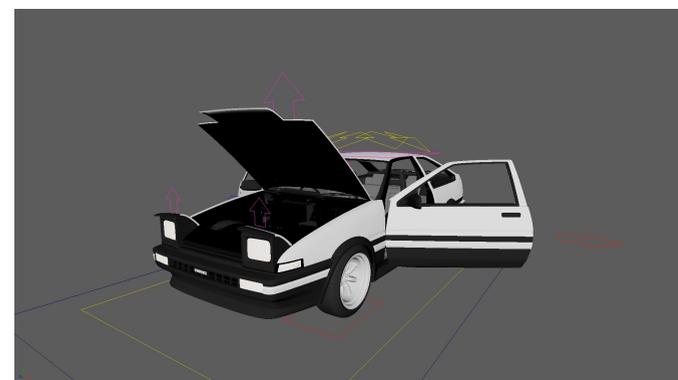
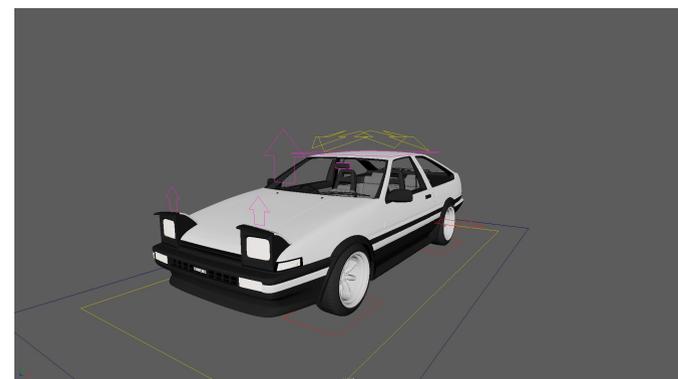
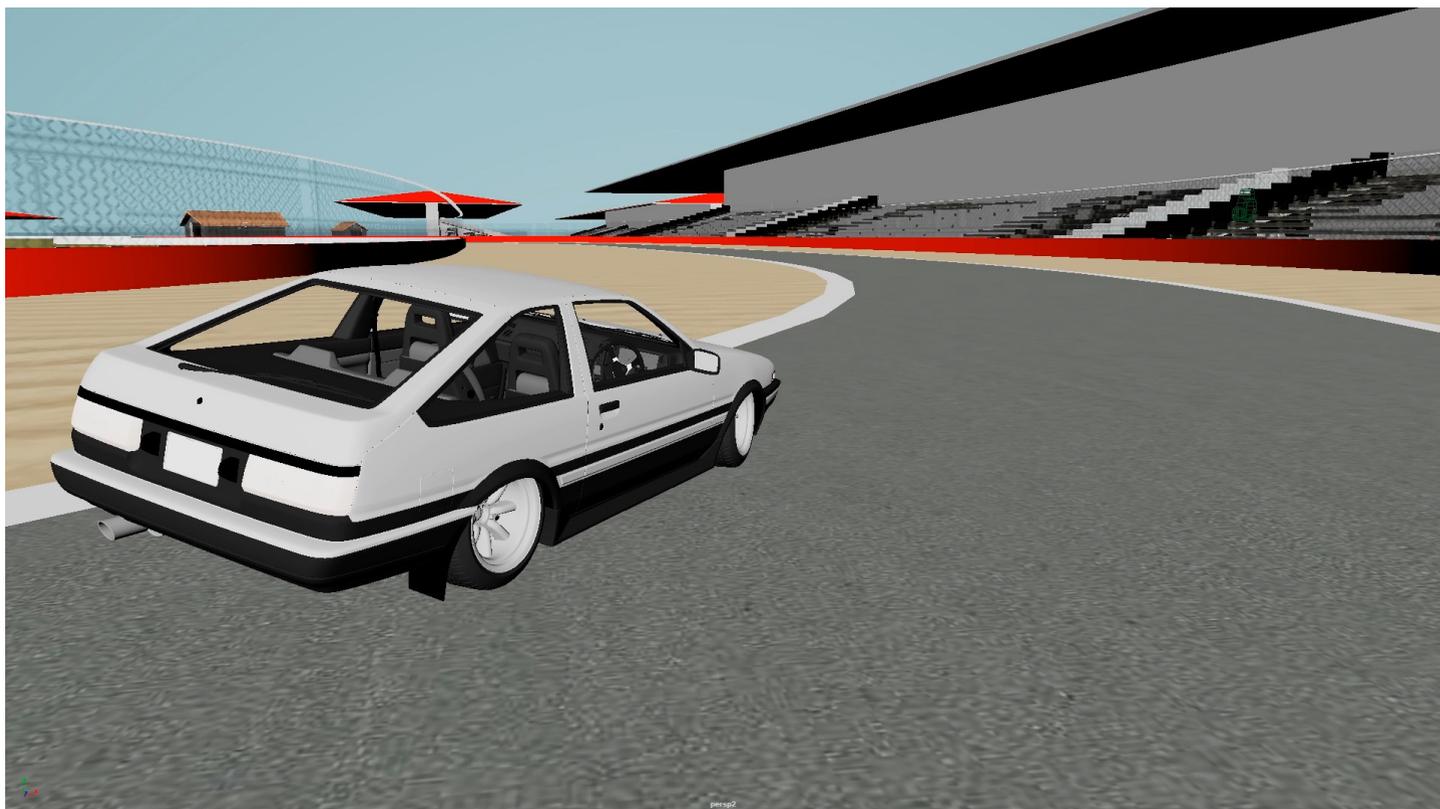
四足歩行の動物のリギング技術を身に着けたいと思い、好きな動物である馬のリギングをしました。

## 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。

# トヨタ・スプリンタートレノ AE86

使用ツール Maya  
制作期間 約20時間



## 作品を作った経緯

乗り物のリギング技術を習得したかったため制作しました

## 作品説明

本物の車に近づけたかったため可動部はどこを支点として動くのか、どのような挙動をするのかを調べたり考えたりし、最終的に出た結論に基づいて Joint を設置しました。サスペンションやステアリングとハンドルの同期、シフトレバーなどといった機能も搭載し、幅広い表現が可能です

# 怪しい男（ローポリモデル）

使用ツール Maya  
制作期間 約15時間



## 作品を作った経緯

卒業制作でリギングを担当した際の作品の一つです。

## 作品説明

ローポリゴンなので破綻なく関節を再現するのにとても苦勞をしました。

指や四肢の長さが特徴的なので、ポーズをとっても違和感が出ないように長さを調節することが可能です。

頭の向きを一定の方向に固定するコントローラーも実装しました。

# 女子生徒のリグモデル

使用ツール Maya  
制作時期 2024/1/18

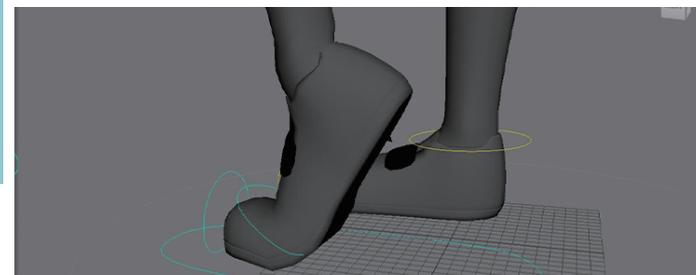
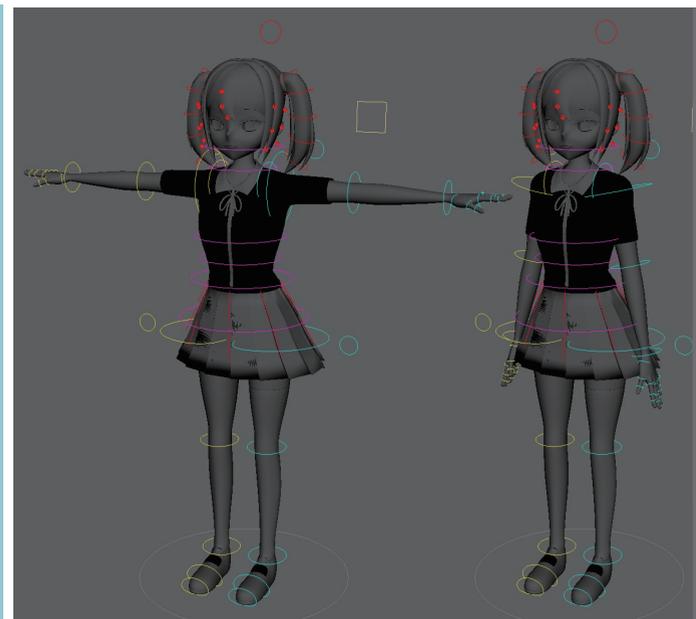


## 作品を作った経緯

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。

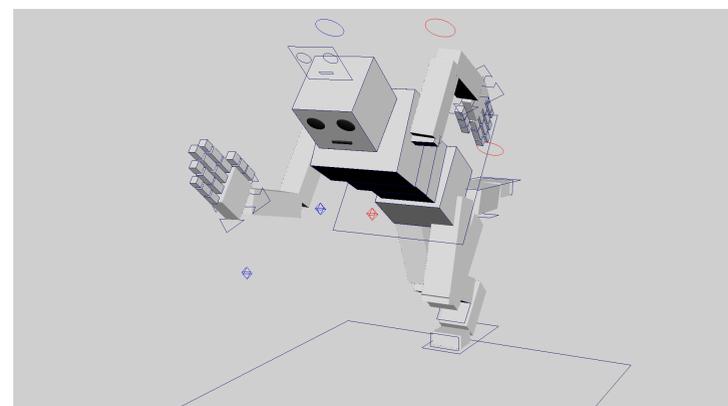
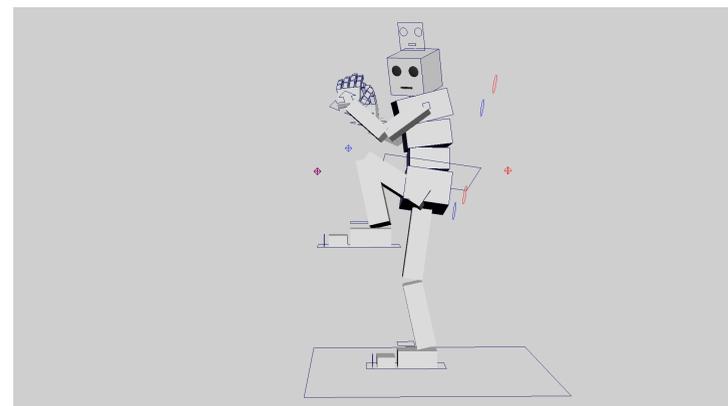
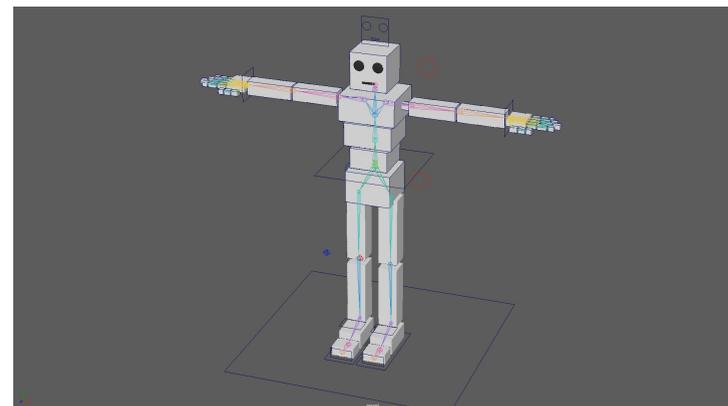
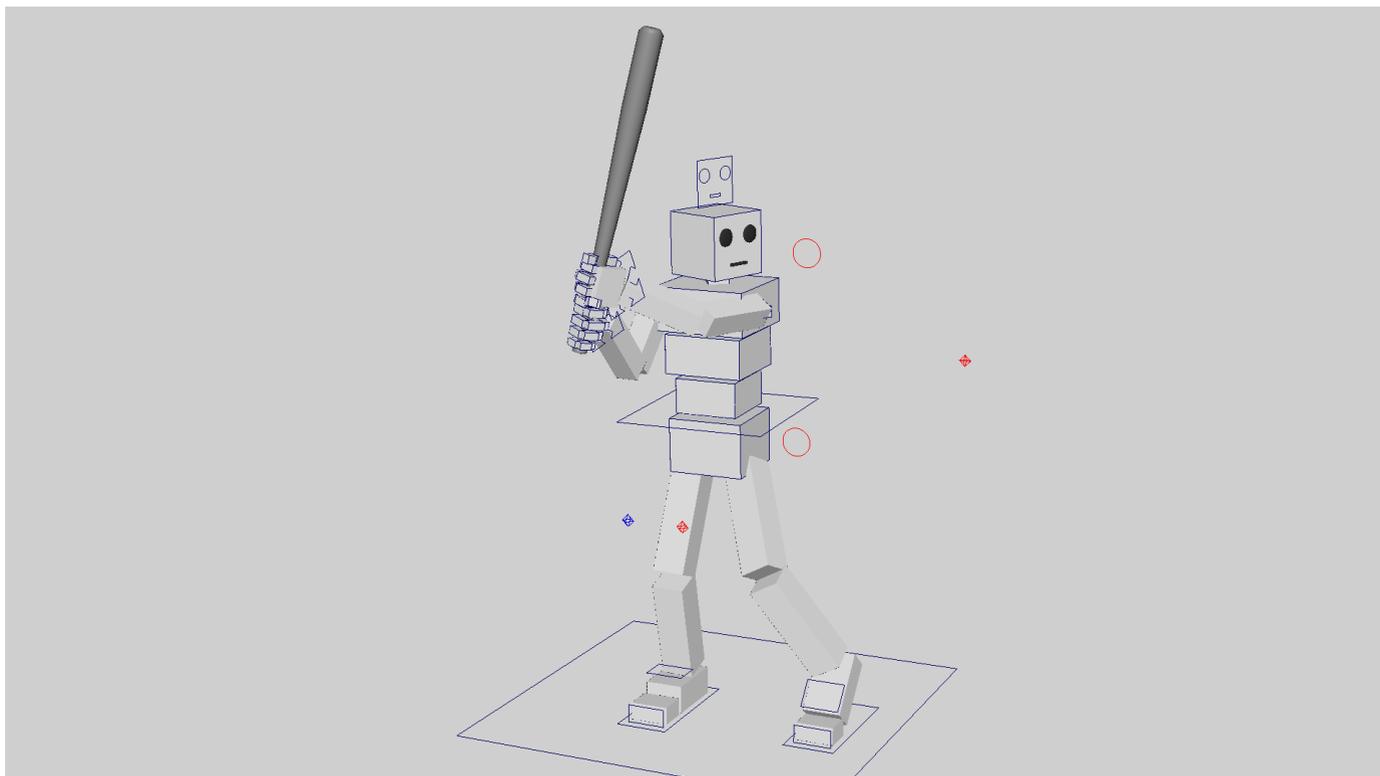
## 作品説明

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。



# リグモデル：BoxHuman

制作時期 2024/4月下旬 制作期間 2日  
使用ツール Maya



## 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。

いままで実装することができていなかったしてい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。

**Scripts**

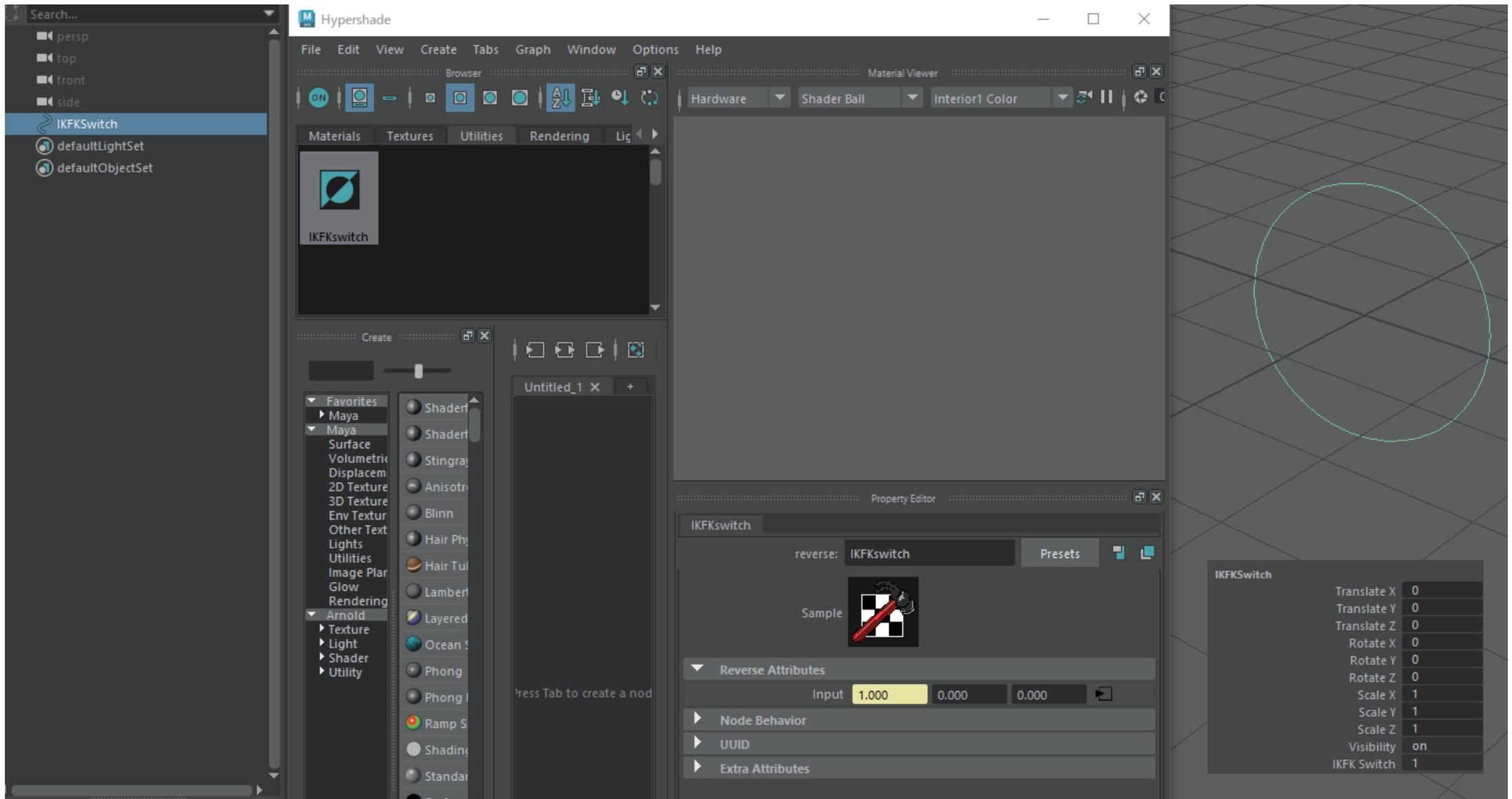
# IKFKSwitch\_generetor

使用言語：mel

```
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;
```

**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ス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、リバースノードの「inputX」に接続されています。

# IKFKSwitch\_generetor ver.Human

使用言語：mel

```
curve -name IKFKSwitch (中略)

select -r curveShape2 curveShape3 curveShape4 IKFKSwitch ;
parent -r -s ;

delete curve1 curve2 curve3 ;

addAttr -ln "arm_L_IKFK" -at double -min 0 -max 1 -dv 1 |IKFKSwitch;
setAttr -e-keyable true |IKFKSwitch.arm_L_IKFK;

addAttr -ln "arm_R_IKFK" -at double -min 0 -max 1 -dv 1 |IKFKSwitch;
setAttr -e-keyable true |IKFKSwitch.arm_R_IKFK;

addAttr -ln "leg_L_IKFK" -at double -min 0 -max 1 -dv 1 |IKFKSwitch;
setAttr -e-keyable true |IKFKSwitch.leg_L_IKFK;

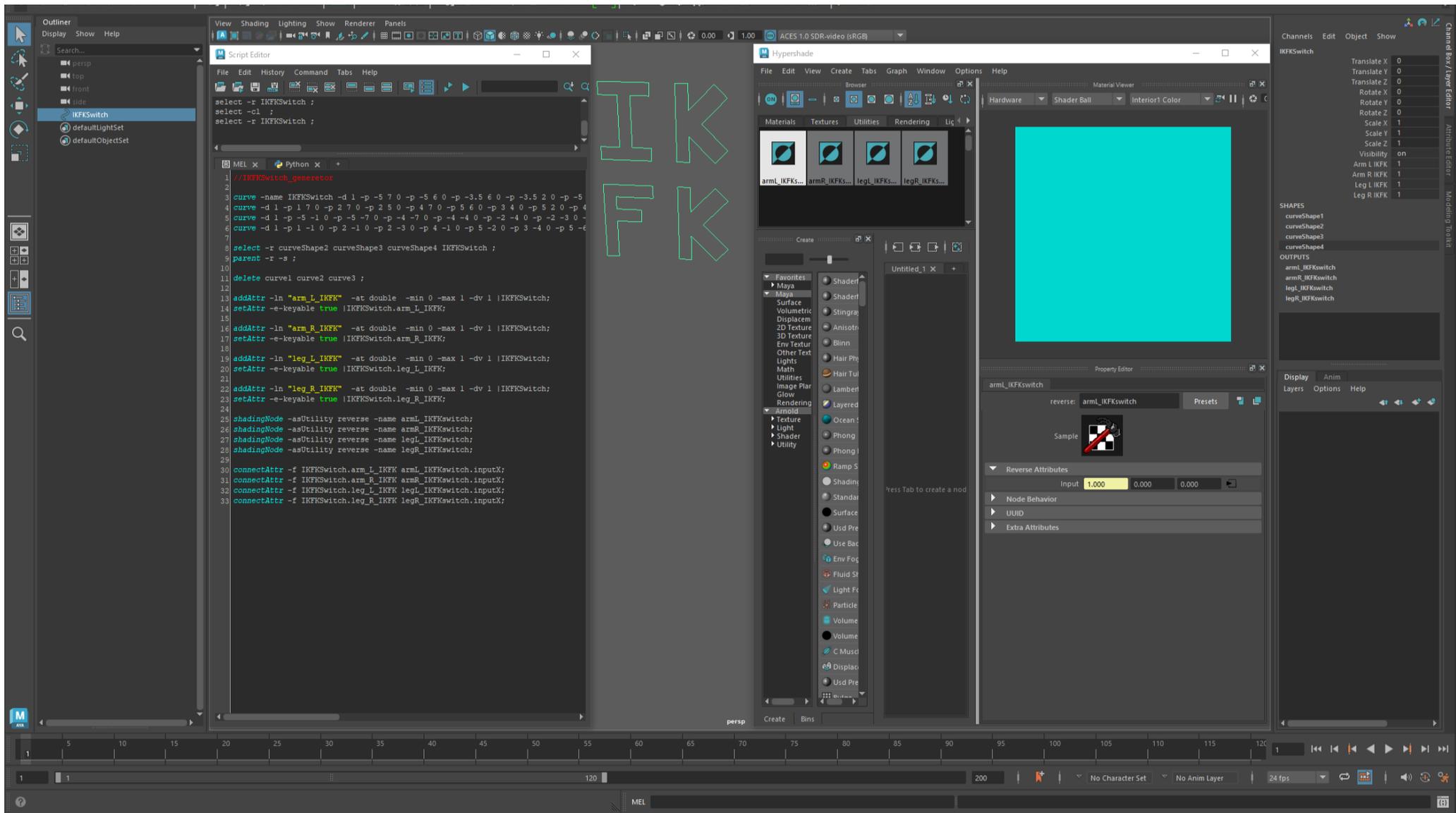
addAttr -ln "leg_R_IKFK" -at double -min 0 -max 1 -dv 1 |IKFKSwitch;
setAttr -e-keyable true |IKFKSwitch.leg_R_IKFK;

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 IKFKSwitch.arm_L_IKFK armL_IKFKswitch.inputX;
connectAttr -f IKFKSwitch.arm_R_IKFK armR_IKFKswitch.inputX;
connectAttr -f IKFKSwitch.leg_L_IKFK legL_IKFKswitch.inputX;
connectAttr -f IKFKSwitch.leg_R_IKFK legR_IKFKswitch.inputX;
```

**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。

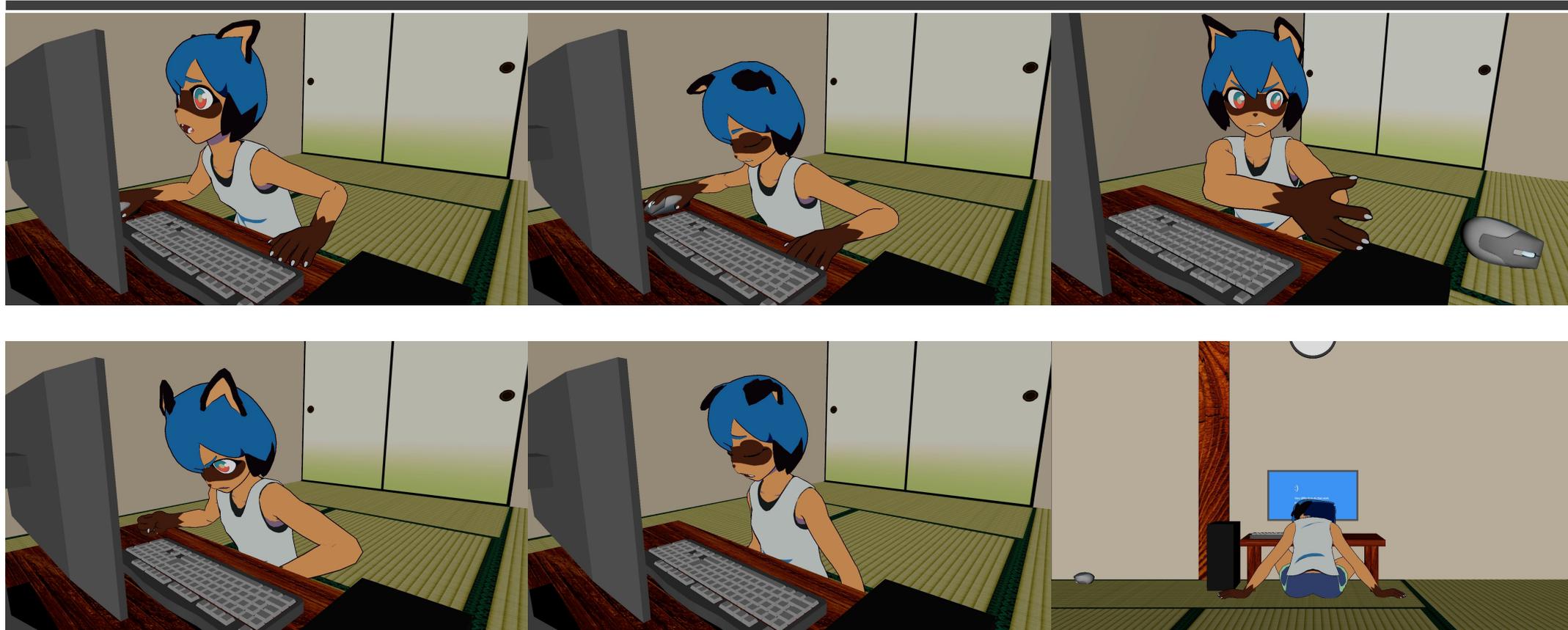


「(部位名)\_(左右)\_IKFK」というアトリビュートが四つ追加されたカーブが生成され、四肢それぞれ別々に IK と FK を切り替えられるようになっています。  
またリバースノードも同様に四つ生成されており、それぞれ名前に対応したコントローラーのアトリビュートに接続された状態で生成されます。

**Animation**

# 驚き、怒り、落胆

使用ツール Maya  
制作時期 2024/6月下旬



## 作品説明

PCで作業をしていたところソフトが落ち、それに対するリアクションを表現した作品です。

感情を伝えられるように細部に気を払い制作しました。

表情だけでなく、体の震えや眉がだんだんと吊り上がっていく様子、肩を落とす動作など「感情がだんだん変わっている」ことを表現しています。

机を叩くシーンではカメラに揺れを追加し、より怒りの強さを表現しました。

デモリール掲載チャンネル：[https://www.youtube.com/@seigo\\_moriyama](https://www.youtube.com/@seigo_moriyama)



# 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 セットアップ

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

