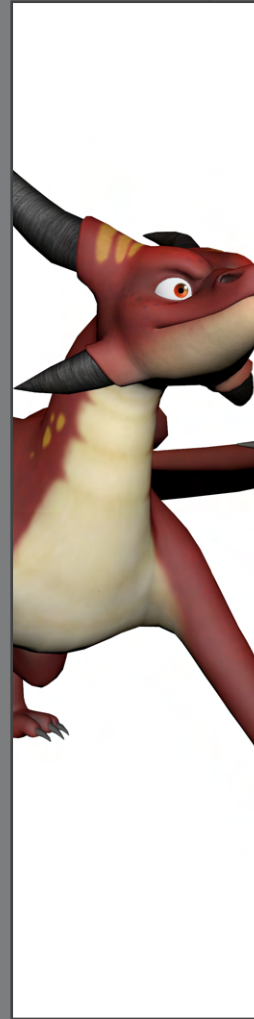




Portfolio

Creature Character Animation



自己紹介



名前

陸 梓楓(リク シーフー)

誕生日

1998/08/29

趣味

ジョギング、映画、ゲーム

ゲーム

モンスターハンター、ドラゴンズドグマ2、隻狼

映画

酔拳、ジュラシックパーク、ゴジラシリーズ

志望

CGアニメーター

スキル



CGアニメーション(クリーチャー&キャラクター)

Mayaツール作成(Mel&Python)

Information

▼About

本作は颯爽と草原を駆ける虎を再現したく、制作しました。歩きや走りだけではなく、方向変換とスピードチェンジにチャレンジしました。

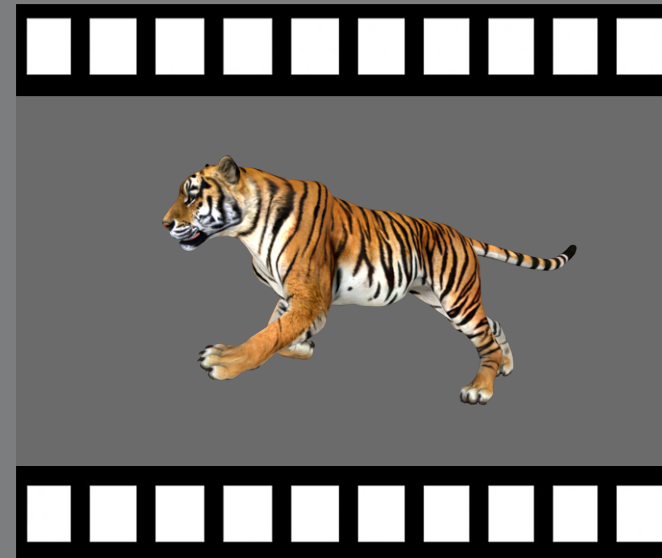
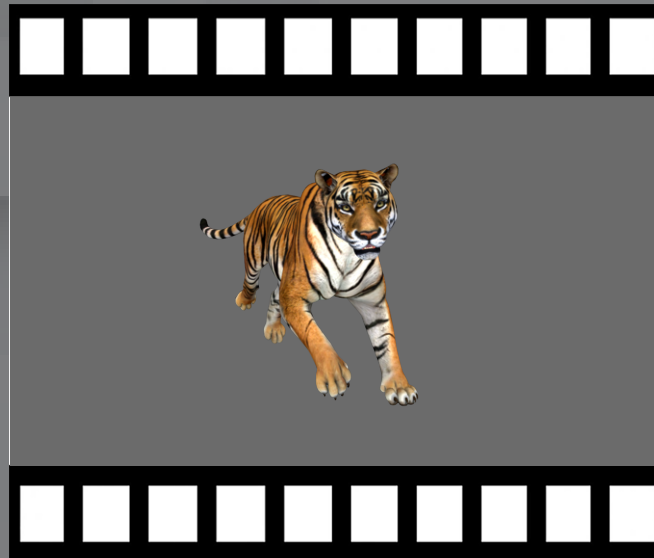
■Reference



様々な角度から撮影したリファレンスを研究し、よりリアルな動きを工夫しました。

01.虎の歩きと走り

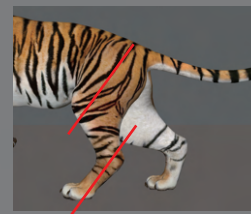
■Image



■使用モデル tiger rig



●Point



歩く時の脚は常に平行を意識しています。



走る時の脚は一瞬だけ一直線になります。

ツール



フレーム

30fps

制作期間

1ヶ月

制作時期

2023~

※こちらでアニメーションを視聴できます



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJN9Ya3AflQuS-bOYvT33rLDYTRw0Z5jLI>

Information

▼About

アクション映画が好きで、本格的な格闘技アニメーションを制作したいと思いました。

リファレンスを厳選した後に一ヶ月をかけてモーションキャプチャーのように1フレームごとにキーを設定し、スペーシングやポーズなど繰り返しブラッシュアップしました。

■Reference

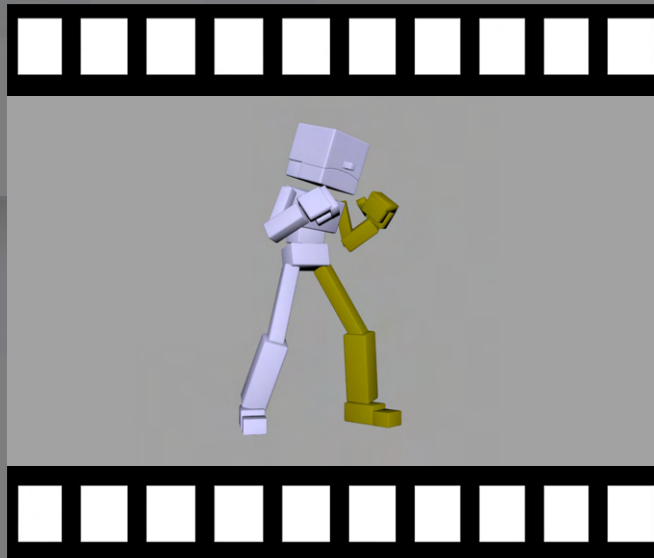


X(Twitter)で見つけた動画を参考にアニメーションを付けました。キーポーズを決め、全身を一軸ずつ位置や角度を確認しました。腰の軸などぶれがないか細かい部分までこだわりました。

■使用モデル
mox ppk rig



■Image



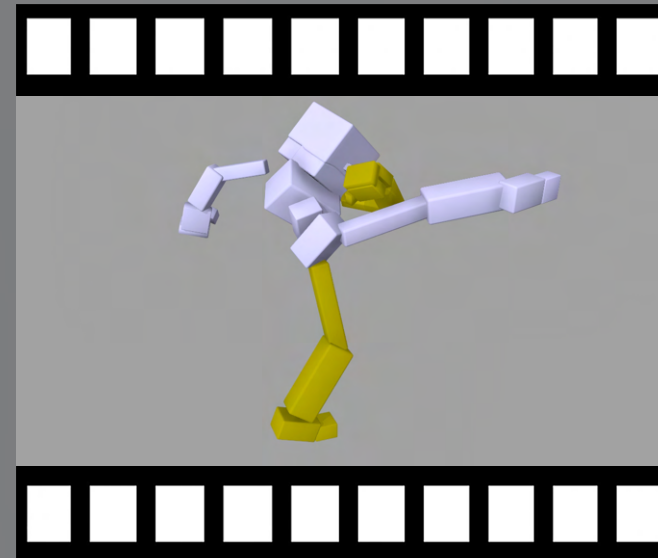
ツール
フレーム
制作期間
制作時期

 30fps
1ヶ月
2023~

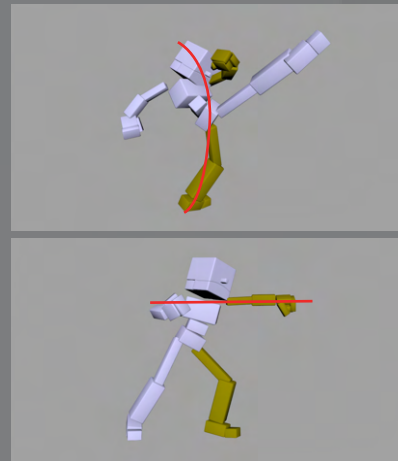


<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJN9Ya3AflQuS-bOYvT33rLDYTRw0Z5jLI>

※こちらでアニメーションを視聴できます



●Point



Cカーブを意識してポーズをブッシュしました。

直線を意識したポーズでパンチの勢いを付けました。

Information

▼About

本作は恐竜の攻撃モーションです。
恐竜の格好良さと動きのメリハリを
意識して制作しました。

■Reference

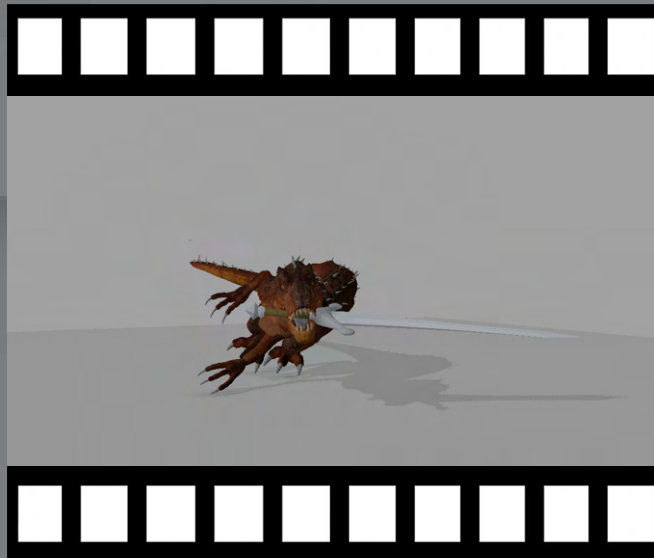


イラストなどを参考にして、ポージングを工夫しました。

■使用モデル
Diabo Dinosaur rig
Low Poly Sword



■Image

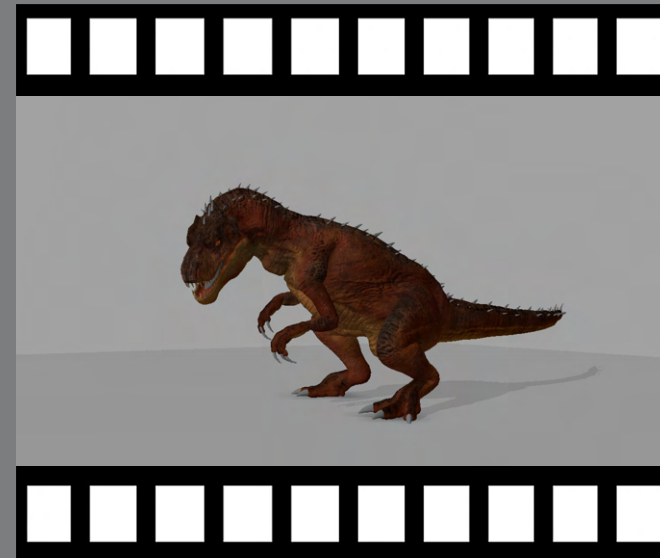


ツール M
フレーム 30fps
制作期間 50時間
制作時期 2024~



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJN9Ya3AfLQuS-bOYvT33rLDYTRw0Z5jLI>

※こちらでアニメーションを視聴できます



●Point



Sカーブを意識して、恐竜の柔らかさを表現しました。

Information

▼About

モンスターハンターのリオレウスの咆哮に影響され、本作を作りました。ドラゴンの迫力を追求しました。

■Reference



ゲームをプレイしながら参考にしたいリファレンスを厳選しました。

04.ドラゴン咆哮

■Image



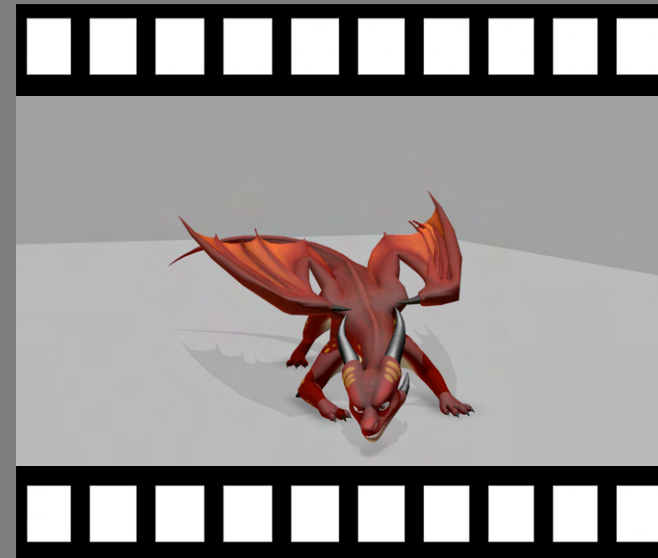
ツール
フレーム
制作期間
制作時期

 30fps
1ヶ月
2022~



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJN9Ya3AfLQuS-bOYvT33rLDYTRw0Z5jLI>

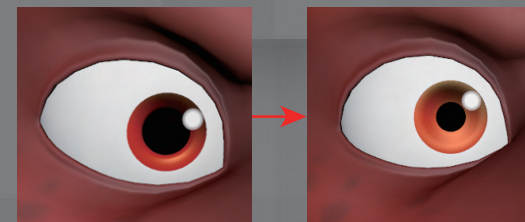
※こちらでアニメーションを視聴できます



■使用モデル
Arc the Dragon
rig



●Point



瞳孔の縮小まで細かい部分にもアニメーションを付けました。

Information

▼About

四足歩行アニメーションを作った経験があるので、八脚の蜘蛛アニメーションにチャレンジしました。
脚の動きは特に難しく、リファレンスを慎重に参考しながら制作しました。さらに攻撃やジャンプなど一連の動きをこだわり

■Reference



CG作品と実際の蜘蛛を両方合わせて参考しました。重さを表現するのにいろいろなCG作品を研究し、攻撃の部分は蜘蛛らしさを表現するために現実の動きを参考しながらアニメーションを付けました。

05.蜘蛛攻撃

■Image



■使用モデル Lurker rig



●Point



蜘蛛の歩きはかなり滑りやすく見えるので脚の位置を丁寧に合わせながらアニメーションを付けました。

ツール M
フレーム 30fps
制作期間 20時間
制作時期 2022~



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJN9Ya3AflQuS-bOYvT33rLDYTRw0Z5jLI>

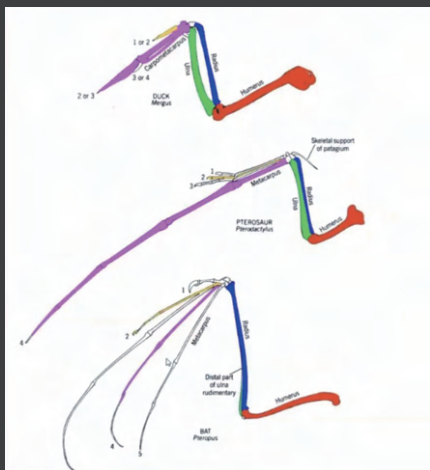
※こちらでアニメーションを視聴できます

Information

▼About

本作はドラゴンらしい飛行モーションを再現したく、制作しました。想像だけでなく、鳥や蝙蝠を参考にして、翼の動きを工夫しました。

■Reference



骨格の構造を研究して、説得力を高めました。

06.ドラゴン飛行

■Image

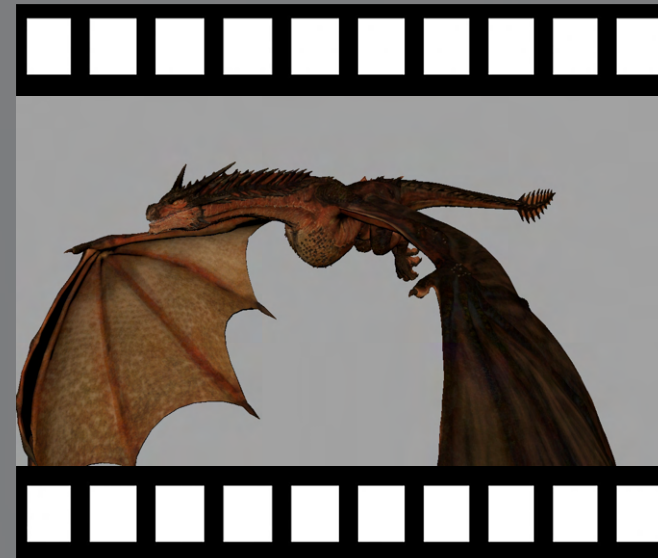


ツール M
フレーム 30fps
制作期間 20時間
制作時期 2024~



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJN9Ya3AfLQuS-bOYvT33rLDYTRw0Z5jLI>

※こちらでアニメーションを視聴できます



■使用モデル

The Tyrant Dragon rig
Maya Dragon rig



●Point



翼は前に押し出して揚力が発生します。

Information

07. ラプター走り

▼About

恐竜が好きで、ジュラシックパークをみるとラプターの姿が大変印象に残りましたので、ラプターの走りアニメーションを作ろうと思いました。

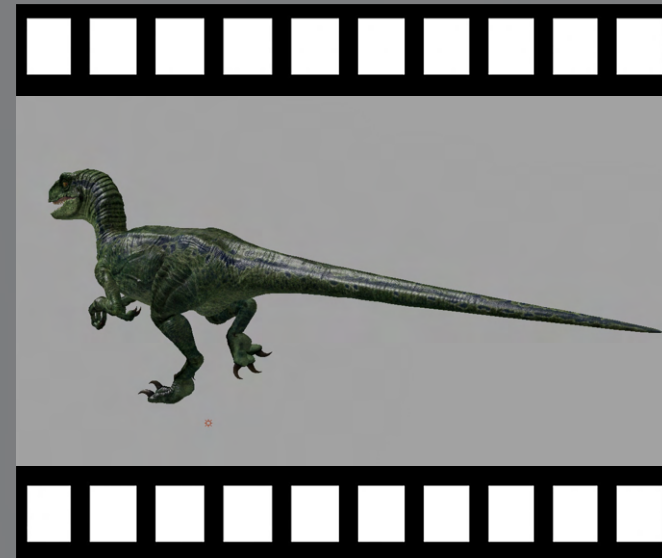
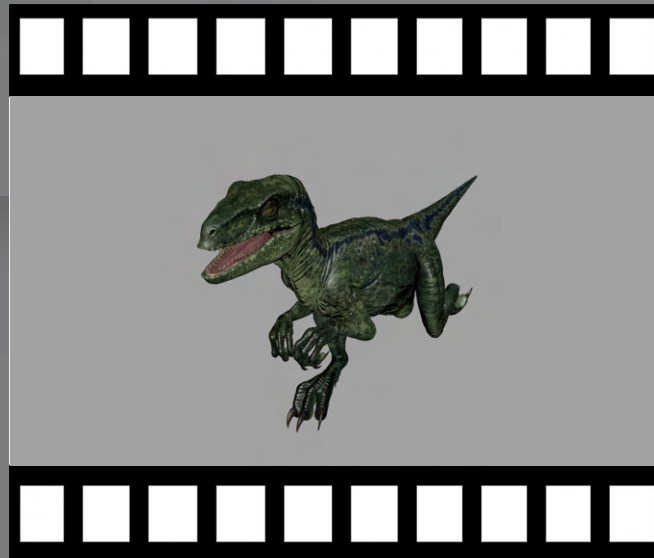
ラプターのカッコよさを再現できるように体と足の動きを工夫しました。

■Reference



最初はラプターのリファレンスを探すのに苦戦しましたがその後動きを分解し、それぞれ鶏の頭、馬の体の動きを合わせるとラプターらしくなっていました。

■Image



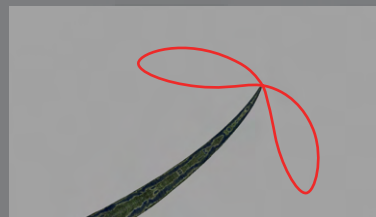
■使用モデル Raptor rig



●Point



着地する時、足の裏を押すことで体の重さを表現しました。



尻尾の動きはフォロースルーを意識し、違和感ないようにアニメーションを付けました。

ツール
フレーム
制作期間
制作時期

30fps
10時間
2022~



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJN9Ya3AflQuS-bOYvT33rLDYTRw0Z5jLI>

※こちらでアニメーションを視聴できます

Information

08.馬走り

▼About

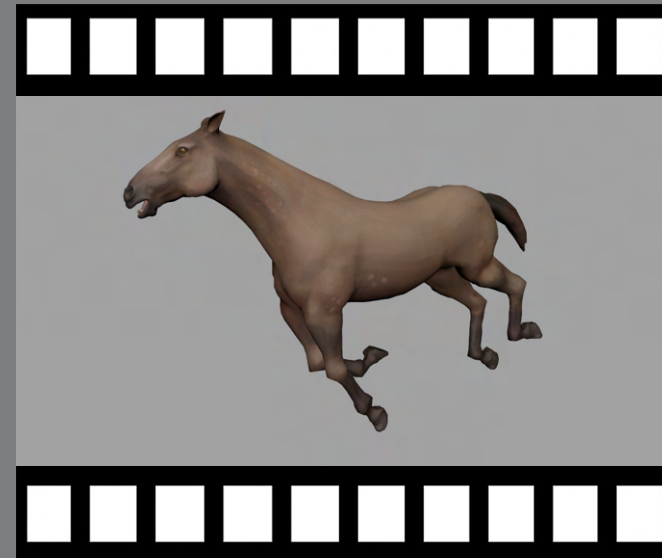
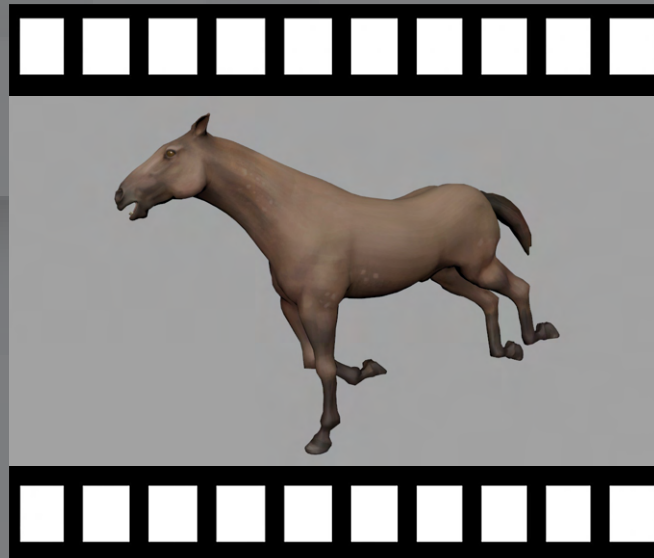
初めての四足アニメーションです。最初は体の動きと足の踏み込むタイミングなど苦戦しました。その後動画と写真のリファレンスを探し、制作しました。さらに先生に見てもらうことでやっと完成しました。

■Reference



馬の骨格から研究し、さらに実写のリファレンスを参考にして動きのイメージを掴んでから制作しました。馬らしさをとスピード感を重視しました。

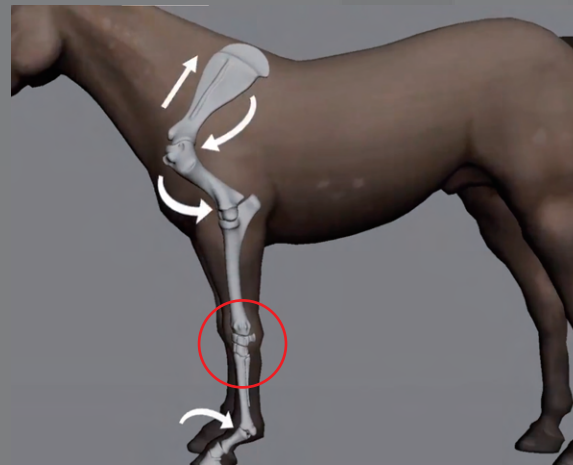
■Image



■使用モデル Horse rig



●Point



馬が走っている時、手根骨は、曲がりませんので、着地してもずっと真っ直ぐな状態を保ちました。

ツール



フレーム

30fps

制作期間

15時間

制作時期

2022~

※こちらでアニメーションを視聴できます



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJN9Ya3AflQuS-bOYvT33rLDYTRw0Z5jLI>

Information

▼About

本作はゴジラの水中形態を再現したく、制作しました。リファレンスと想像を合わせてよりゴジラらしい動きを目指しました。

■Reference

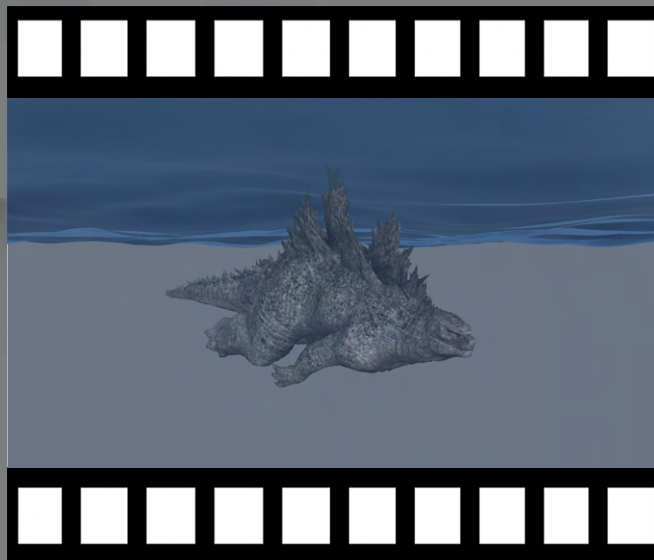


より説得力を高めるために、トカゲが泳いでいる動画リファレンスを参考しました。

■使用モデル
Godzilla rig
Ocean rig



■Image



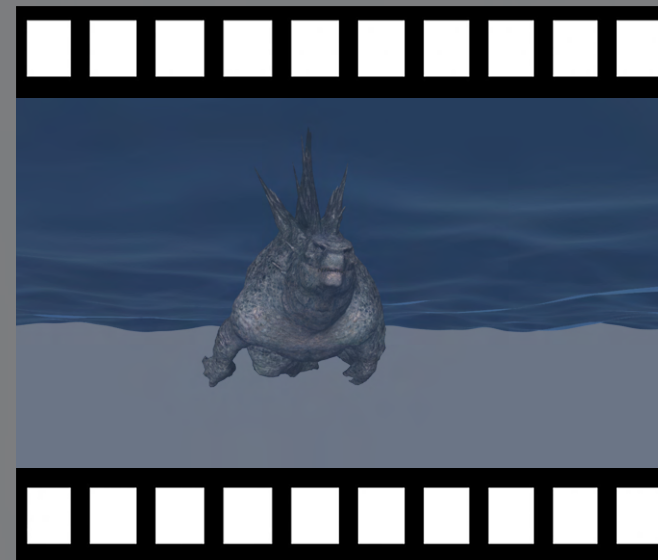
ツール
フレーム
制作期間
制作時期

30fps
8時間
2024~



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJN9Ya3AflQuS-bOYvT33rLDYTRw0Z5jLI>

※こちらでアニメーションを視聴できます



●Point



体は基本的にS字になり、体をクネクネさせながら泳ぎます。前へ進むために尻尾の動きは体より大きい。



巨大な体を支える大きな脚に重量感を意識して体のねじり具合に合わせて脚の振りを調整し、仕上がりました。

Information

▼About

武器アクションにチャレンジしたく制作しました。通常のライン・オブ・アクションだけではなく、武器で描いたカーブも意識しました。

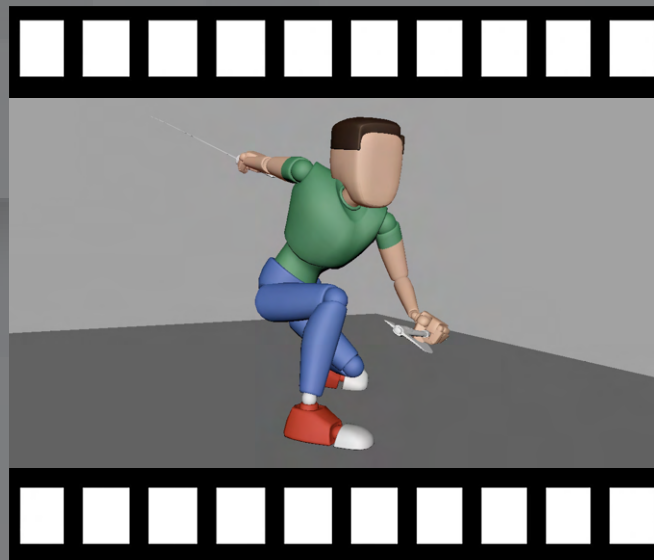
■Reference



ネット上の動画を参考にして、さらに自分で動いて見て、動きを工夫しました。

10.武器アクション

■Image



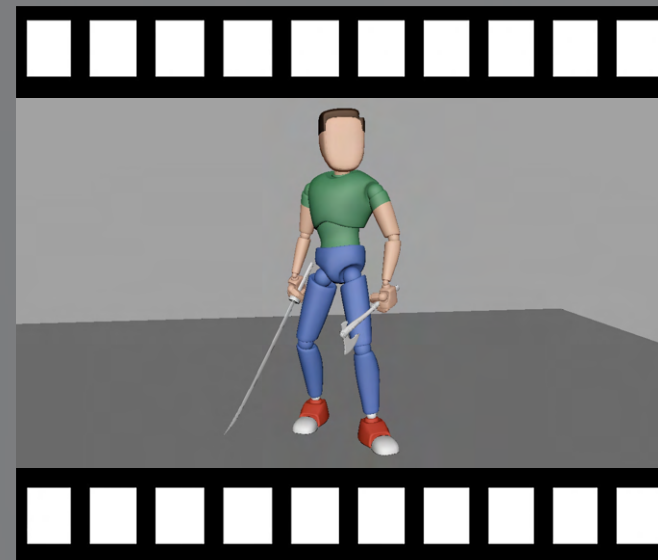
ツール
フレーム
制作期間
制作時期


30fps
2週間
2023~



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJN9Ya3AflQuS-bOYvT33rLDYTRw0Z5jLI>

※こちらでアニメーションを視聴できます

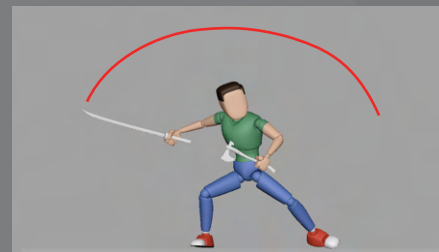


■使用モデル

The Mecha-Mechs rig
Bloody_Young_Samurai rig
Kratos rig



●Point



モーションパスでカーブを修正しました。



いろいろな角度からハンドモデルを撮影し武器を握る時の手を意識してポーズをとりました。

Information

▼About

この作品はリファレンス動画の
かっこよさに魅了され、再現し
ようと思い、制作しました。
面白さを加えるためにタイミン
グなどを調整し、ゲーム中のキ
ャクターのアピールカットの
ようにしました。

■Reference



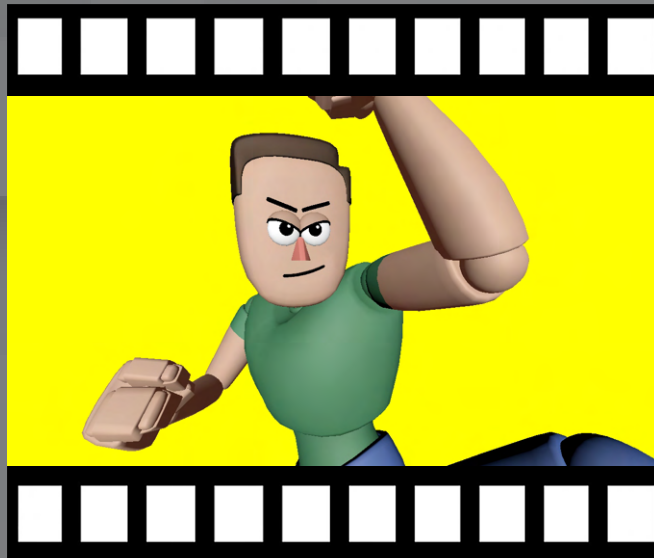
Twitterで見つけた
動画をリファレン
スにし、動きを付けま
した。見えない角度
も動きの流れを研
究し、ポーズを付け
ました。
パンチのアニメー
ションをつけやすくす
るように右手はIKに
しました。

■使用モデル
The Mecha-Mechs
rig



11. パルクール

■Image



ツール
フレーム
制作期間
制作時期



30fps

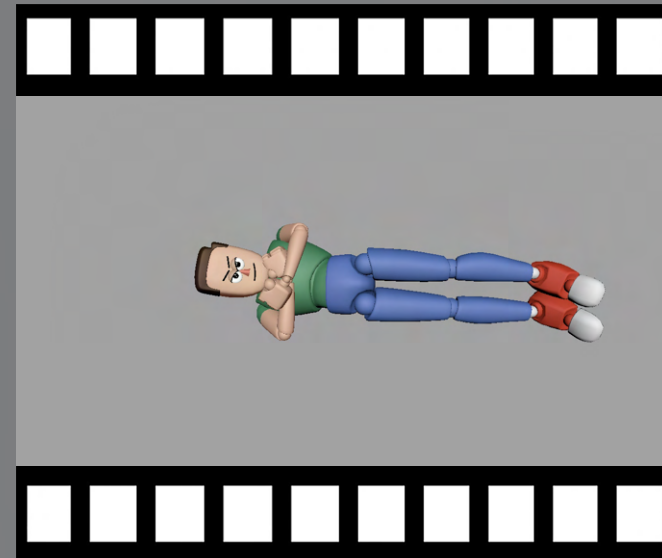
20時間

2022~

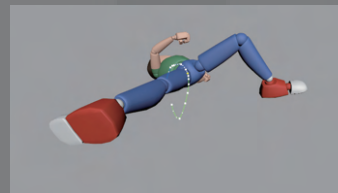
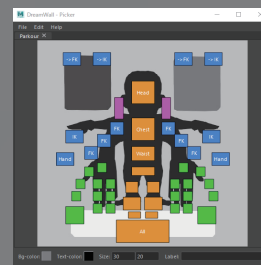


<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJN9Ya3Afl.QuS-bOYvT33rLDYTRw0Z5jLI>

※こちらでアニメーションを視聴できます



●Point



自作ピッカーを使用することで効率の向上を狙いました。

モーション軌跡機能で腰の運動曲線を調整し、回転の動きをきれいにしました。

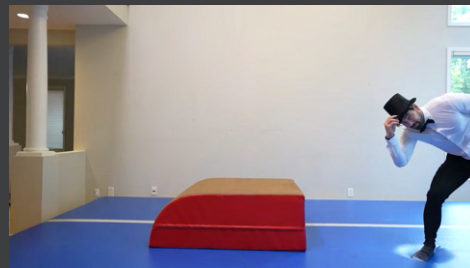
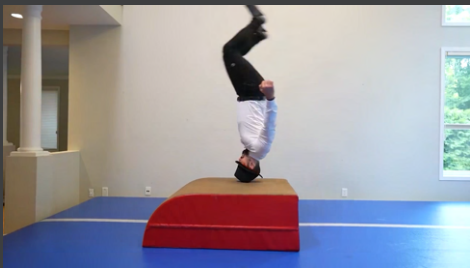
Information

12. パルクール

▼About

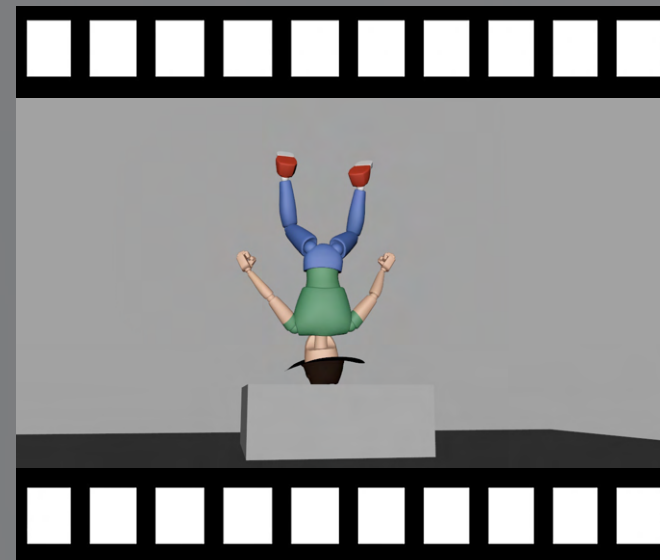
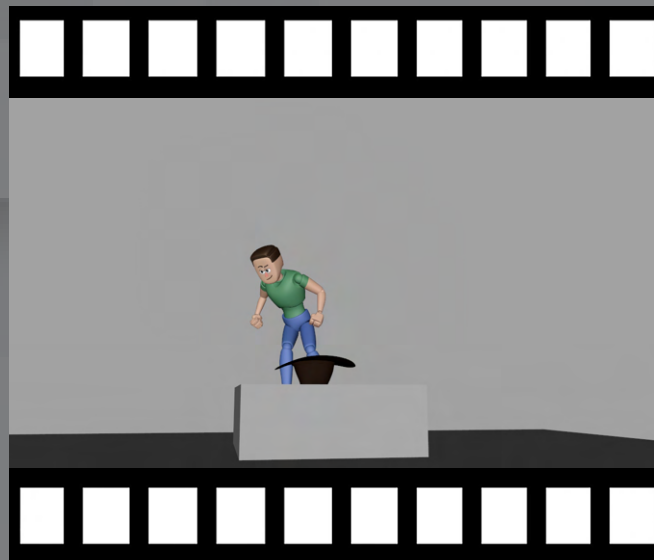
本作はコンストレイトを活かして面白さを加えるために帽子を利用して制作しました。アニメーションの制作だけじゃなく、コンストレイトの技術で新しい表現を実現したので、かなり良い経験になりました。

■Reference



なるべく面白いカットを作りたいので、リファレンスを厳選しました。リファレンスはスローモーションで撮影したので、スピード感を出すためにリファレンス動画の調整を工夫しました。

■Image

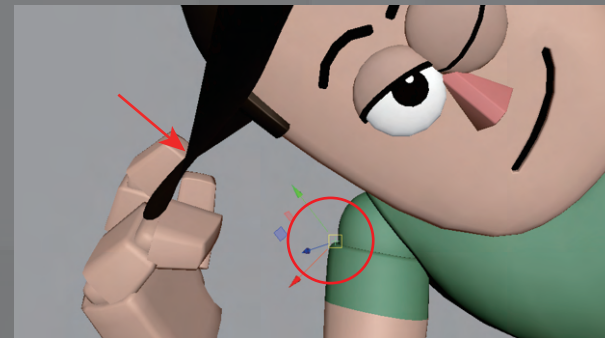


■使用モデル

The Mecha-Mechs rig
帽子モデル



●Point



帽子の柔らかさを表現するためにメッシュにコントロールを追加し、アニメーションを付けました。

ツール



フレーム

30fps

制作期間

10時間

制作時期

2022~

※こちらでアニメーションを視聴できます



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJN9Ya3Afl.QuS-bOYvT33rLDYTRw0Z5jLI>

Information

▼About

この作品は単純な女性の歩きではなく、モデルウォークをベースにし、キャラ性をアピールするためにポーズと表情を慎重にデザインしました。

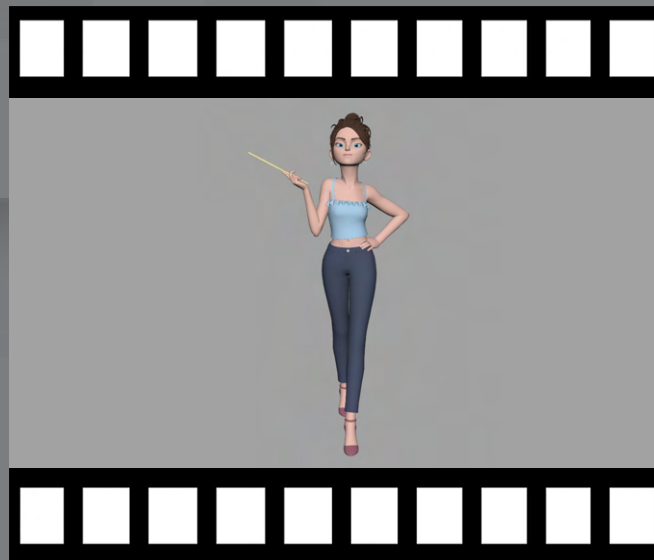
■Reference



腰の回転と移動の表現に努め、より女性らしくするために「くの字」を意識してポーズを作成しました。

13.女性歩き

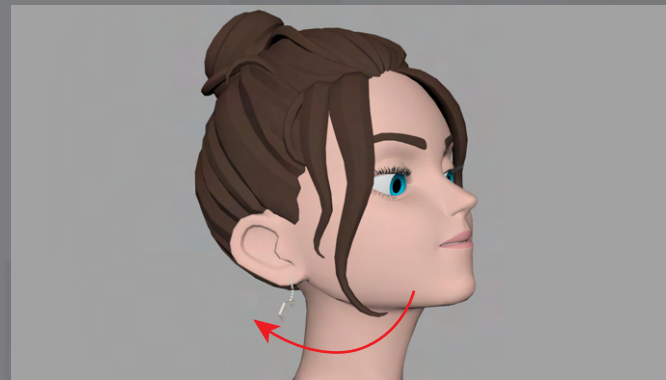
■Image



■使用モデル Neka rig



●Point



髪からイヤリングまでアニメーションをつけ、全体的な完成度を工夫しました。

ツール
フレーム
制作期間
制作時期



30fps

20時間

2022~



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJN9Ya3AfLQuS-bOYvT33rLDYTRw0Z5jLI>

※こちらでアニメーションを視聴できます

Information

14. 企業課題

▼About

CGCGスタジオ株式会社様監修の一年生企業課題です。一年間学んだことの集大成として制作し、優秀賞を受賞しました。

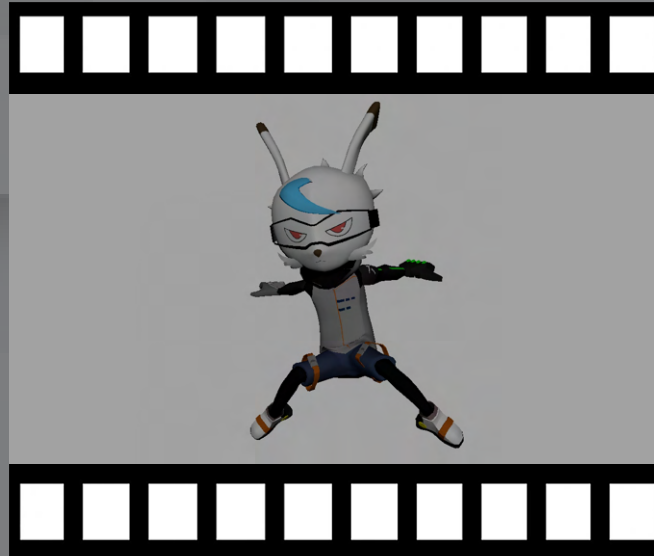
カット割り、アニメーション、リグなど1から勉強し、全部自力で作りました。サイバーパンクの世界に合う宙返りなど高難度アニメーションにチャレンジしました。

■Reference



動きを理解するために一つの角度だけではなく、いろいろ角度で撮影したリファレンスを探し、アニメーションに活かしました。

■Image



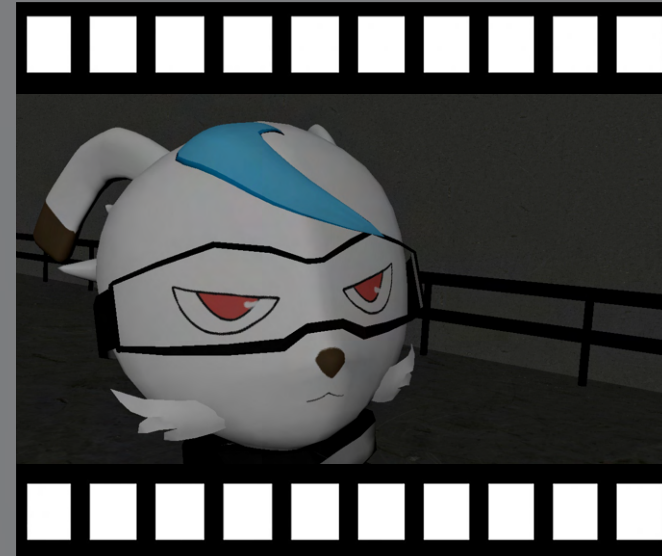
ツール
フレーム
制作期間
制作時期

 30fps
3ヶ月
2021~



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJN9Ya3AflQuS-bOYvT33rLDYTRw0Z5jLI>

※こちらでアニメーションを視聴できます



●Point

```
Expression:  
/**フレームが50の時、ガトリング砲の回転速度がどんどん速くなる*/  
if (frame >= 50) {  
  Doron1:Doron_0020:pCylinder11.rotateZ = (frame - 50) * 3 * time;  
}  
else  
{  
  Doron1:Doron_0020:pCylinder11.rotateZ = 0;  
}
```

エクスプレッションでアニメーションを自動化し、カットを修正しても簡単にタイミングに合わせることができます。

Information

15. ポーズツール

ツール
言語
制作期間
制作時期

Mel, Python
10時間
2022~



<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJN9Ya3AfLQuS-bOYvT33rLDYTRw0Z5jLI>

※こちらでアニメーションを視聴できます

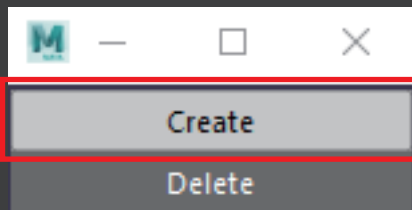
▼About

このツールを作った理由は歩きアニメーションのためです。

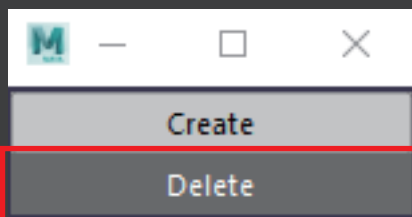
リグをキューブにすることで単純化し、ポーズと動きを分析しやすくなります。

MelとPythonは完全に独学で効率のためにMayaのスクリプトエディタではなく、Charcoal Editor2というブラグインを利用して制作しました。

■ReadMe



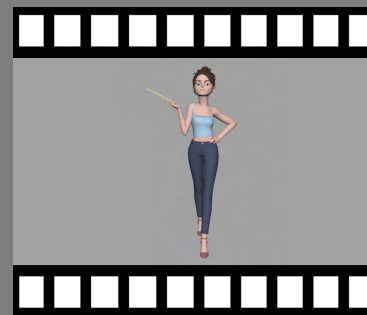
コントローラーをクリックし、Createを押すとキューブとマテリアルが自動生成されます。



Deleteを押すとキューブが削除されます。

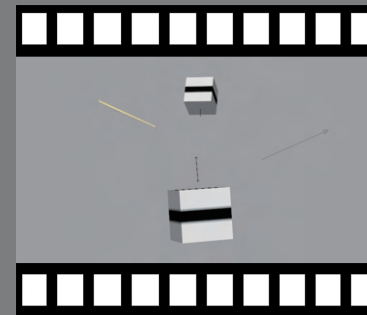
●Point

■Before

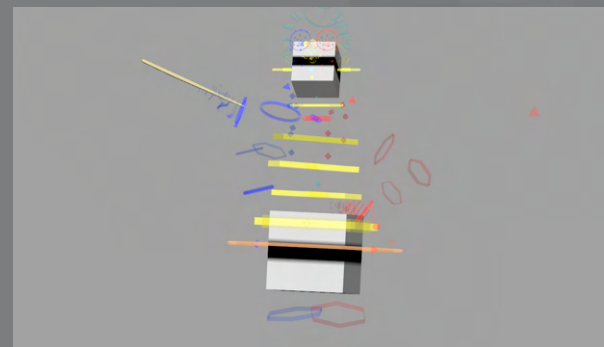


リグの形は複雑でアニメーションのスペーシングなどの問題を分析しづらい。

■After



このツールを使うとリグ全体が簡単な形になります。



複数選択ができ、自動的にコンストレイトします。さらにラインを描いたマテリアルなので、ポーズを分析しやすくなります。

Information

16.ピン留めツール

ツール

言語

制作期間

制作時期



Mel

3時間

2023~



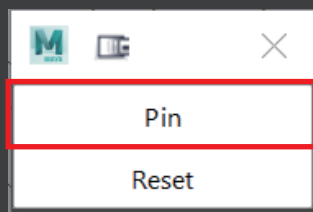
<https://www.youtube.com/channel/UCbOYvT33rLDYTRw0Z5jLI>

※こちらでアニメーションを視聴できます

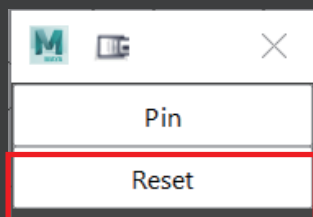
▼About

このツールはGraph Editorでカーブを修正する時に役に立ちます。本来複雑なチャンネルを確認したい項目だけを表示させることができます。更に自動的に項目を固定するので、カーブ修正の効率が上がります。

■ReadMe

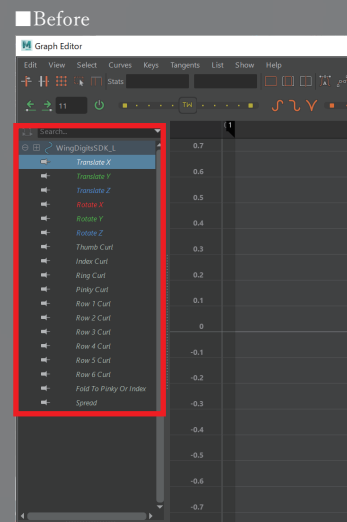


表示させたいチャンネルの項目を選択しPinボタンを押します。

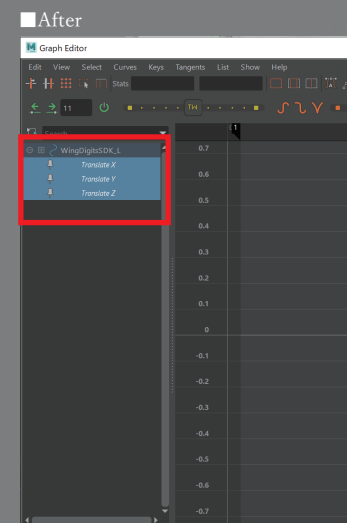


Resetを押すと初期設定にリセットされます。

●Point



本来はチャンネルの項目を個別に非表示にできないので、毎回確認したい項目を探すのに時間がかかります。



ツール使うと個別に表示できるので、カーブを修正したい時に素早く確認できます。

Information

17.滑り止めツール

ツール



言語

Mel, Python

制作期間

10時間

制作時期

2023~



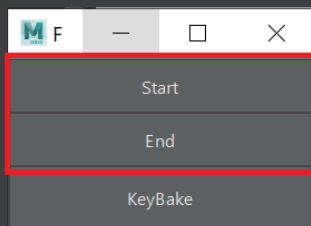
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJN9Ya3AfLQuS-bOYvT33rLDYTRw0Z5jLI>

※こちらでアニメーションを視聴できます

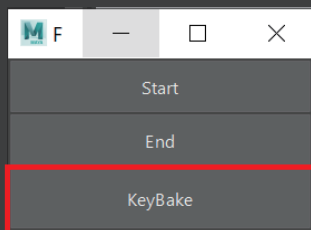
▼About

このツールは、クモなどの脚がたくさんあるクリーチャーのモーションを作る時の補助用に作成しました。一本ずつ脚滑りを修正するのに掛かる時間がこのツールを使うことでボタン一つで簡単に修正できて作業時間が大幅に短縮できました。

■ReadMe



フレームの範囲を設定します。



KeyBakeを押すと脚滑りを自動的に修正します。

●Point

■Before

今までのやり方は1フレームずつ手作業で修正していたので、効率がかなり悪いです。

■After



設定したフレームの範囲内にキーを自動的にベイクするので脚滑りが一気に解決出来ました。

Information

18.カメラツール

ツール



言語

Mel, Python

制作期間

10時間

制作時期

2024~



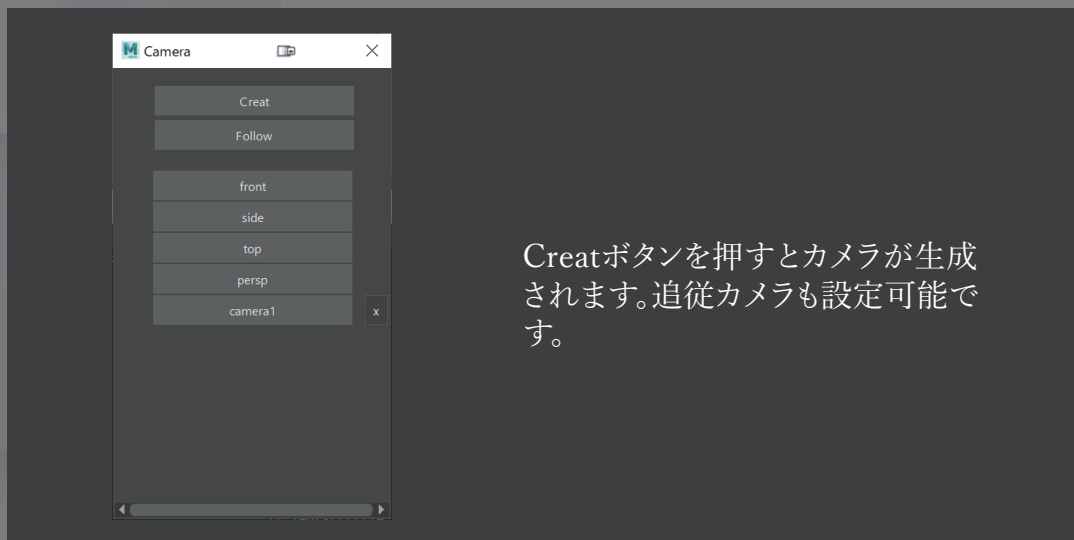
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLJN9Ya3AfLQuS-bOYvT33rLDYTRw0Z5jLI>

※こちらでアニメーションを視聴できます

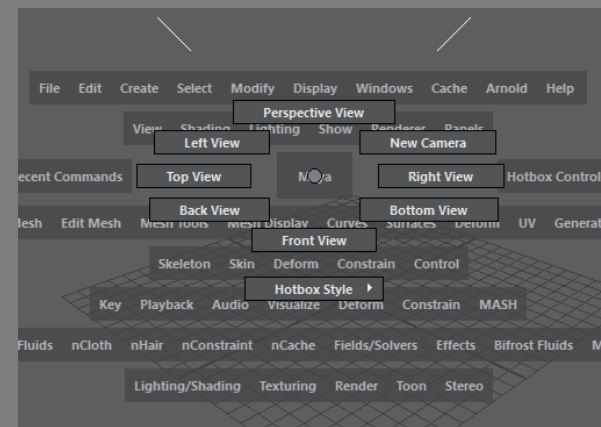
▼About

カメラワーク付きのアニメーション作品用に制作しましたツールです。ボタン一つでカメラを生成し、簡単に切り替えることができます。

■ReadMe

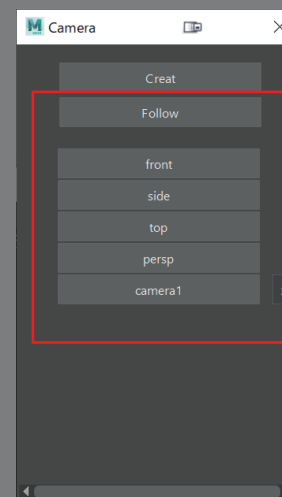


●Point

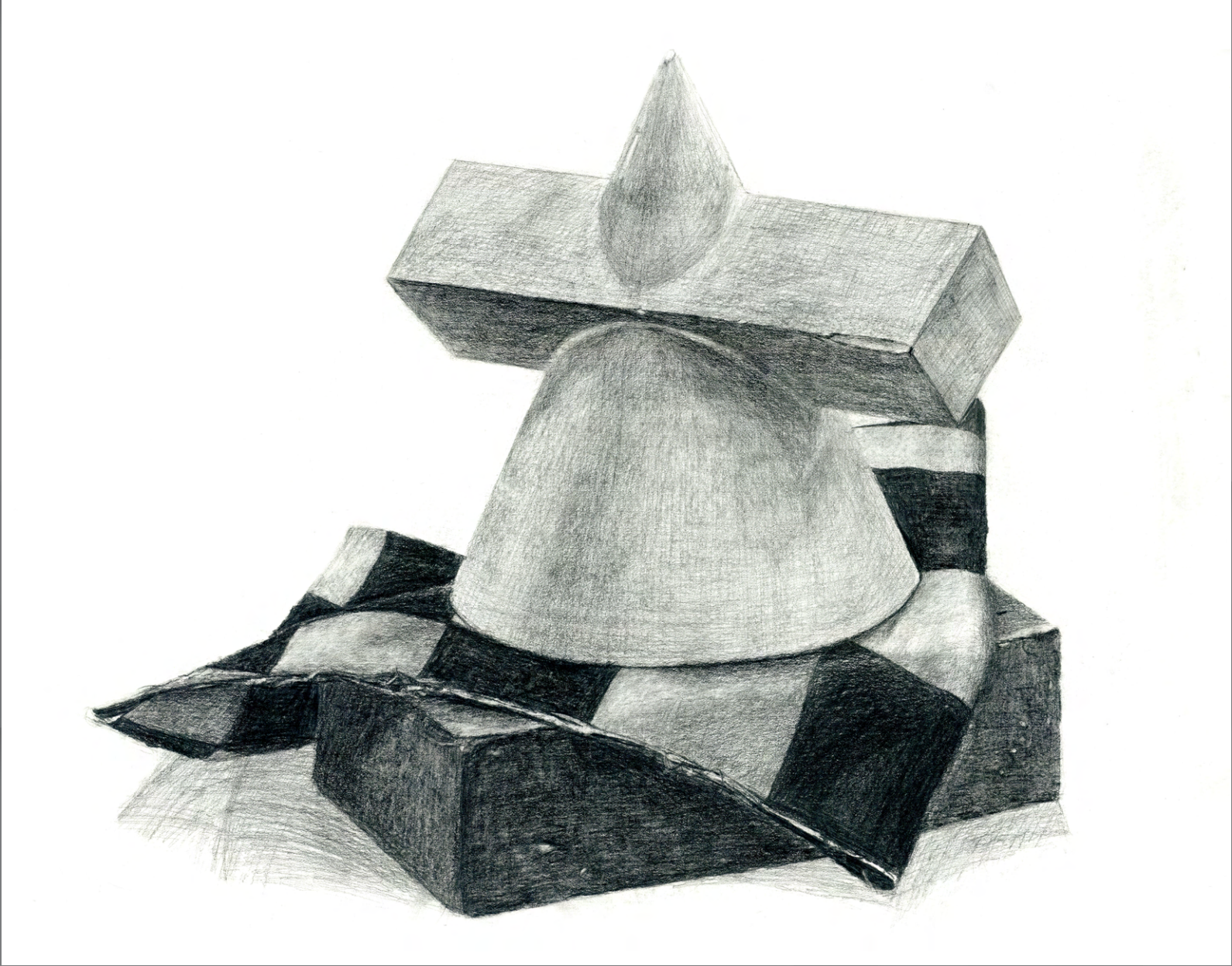


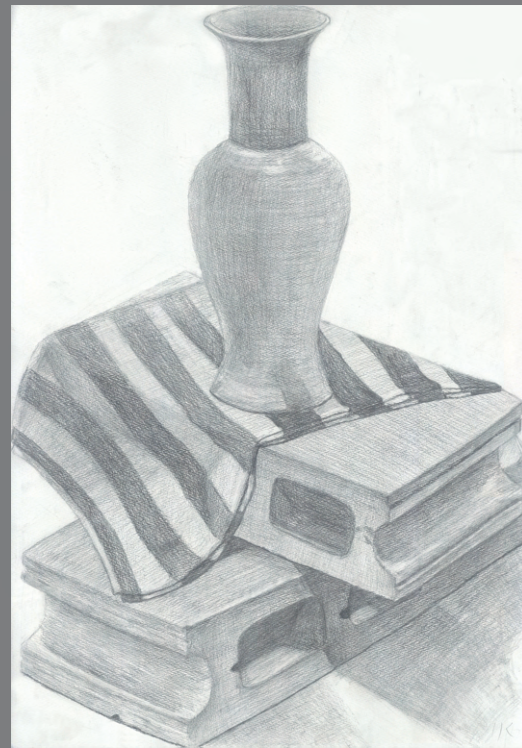
通常機能でのカメラ切り替えは不便で手前がかかります。

■After



このツールではカメラを簡単に切り替えるだけでなく、カメラの追従もオンオフできます。





	9h
12h	9h

