

無機物リギングのススメ

月ヶ瀬理緒



自己紹介

月ヶ瀬 理緒

@Gisu_Love



- UE歴4年目
- ディプロス株式会社のノンゲームエンジニアのようなもの
- X(TWITTER)によくいるので気軽に話しかけてください

九州とのつながり

- 焼きうどんが好物なのですが九州発祥らしいですね(小倉)



本日の内容

無機物リギングは
いいぞ！！

無機物をリギングするといいいところ

- Control RigやIK R i gなどで簡単に動きをつけることができる
- 弧を描くような動きが作りやすい
- アニメーションとして動きを保存できる
- 伸縮、変形が効く
- 動かしたいけどシーケンサーで再生するのはちょっと…みたいなものに

また...

- ウェイトについて考える必要があまりない
- 関節が少ない（単純）

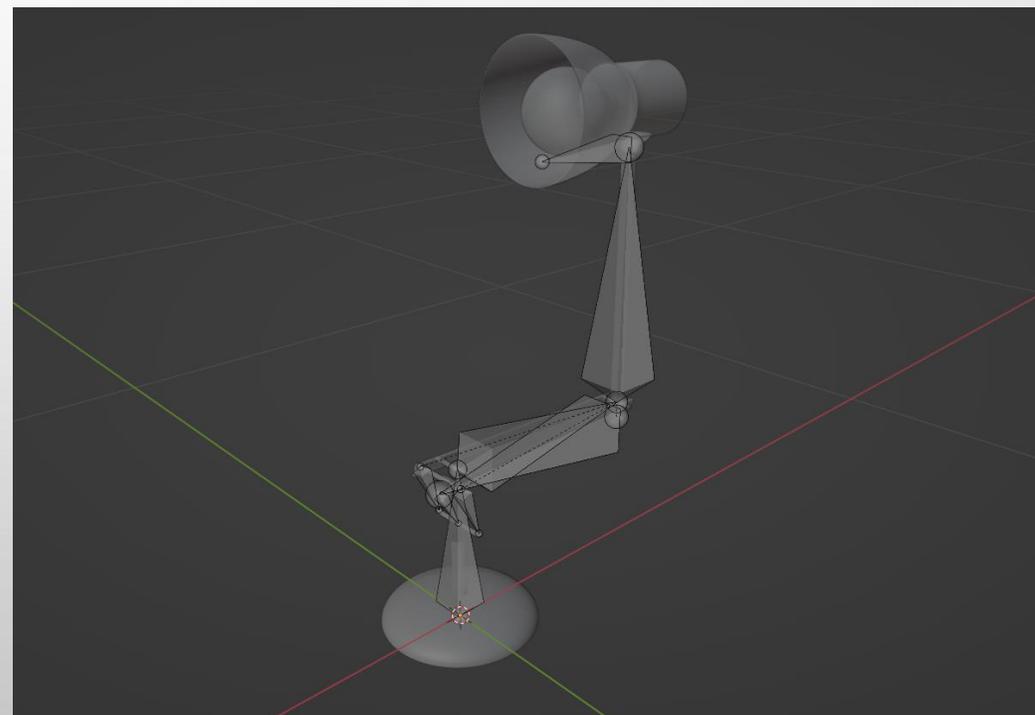
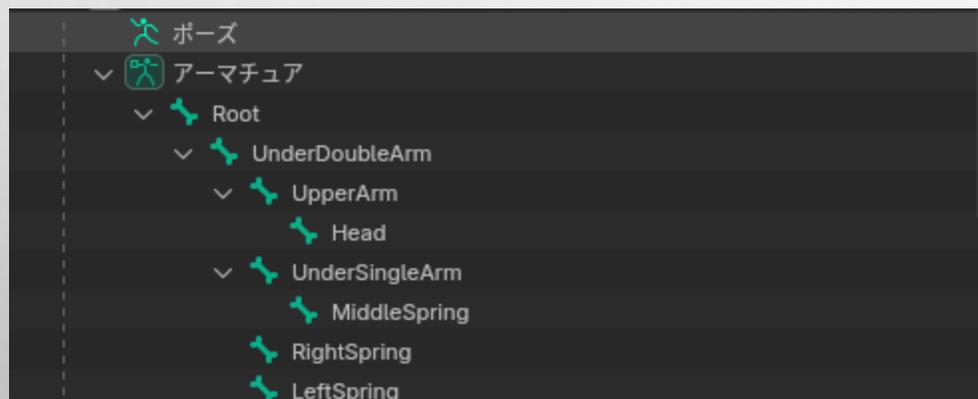
→リギング、自作3Dモデル初心者でも始めやすい！

作例：アングルポイズ



ボーン構想

- アンクルポイズはメインのアームとそのバランスをとる3本のばねが特徴
- ...とはいっても本当にバランスをとる必要はないのでメインアームとその子の見た目だけのバランスをとる部分の階層を作成



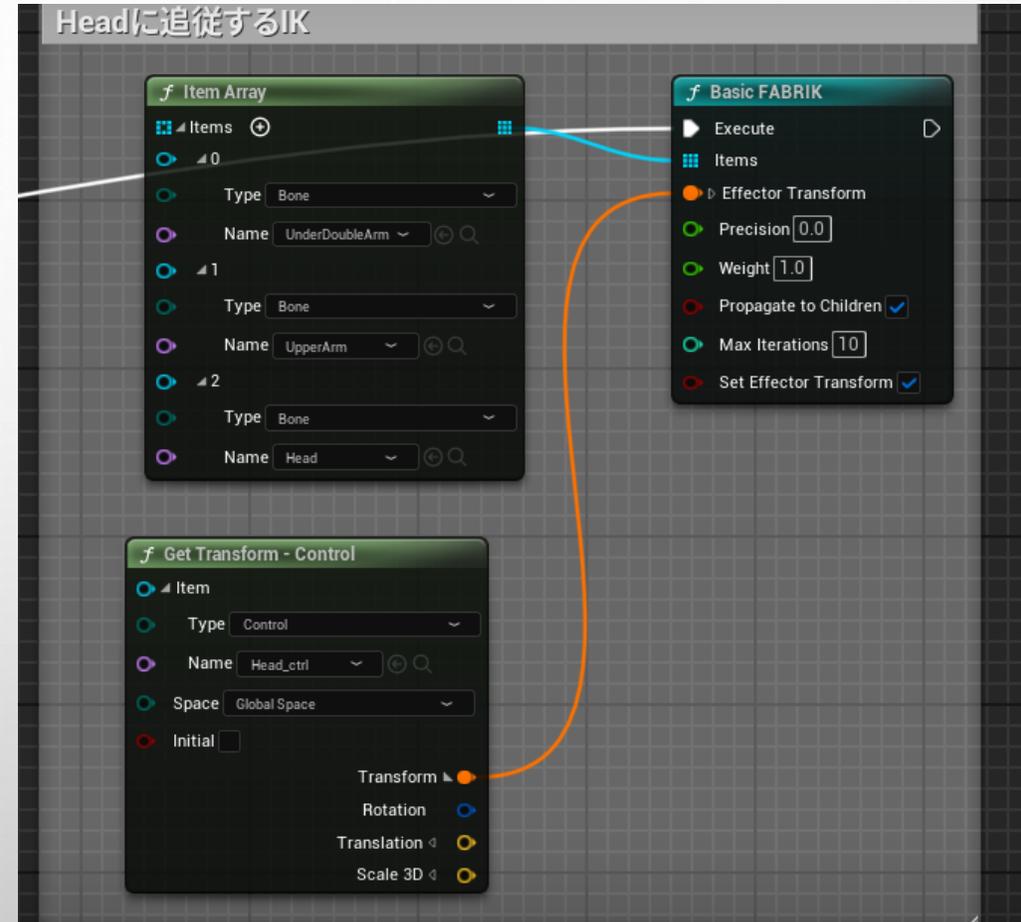
たったこれだけ

- これだけでPiCarのライトもどきが完成
- ロボットアームや戦車の砲台、ばねのようにしなったり伸びたりするもの、すべてが簡単に！

個人的によく使うControl Rig

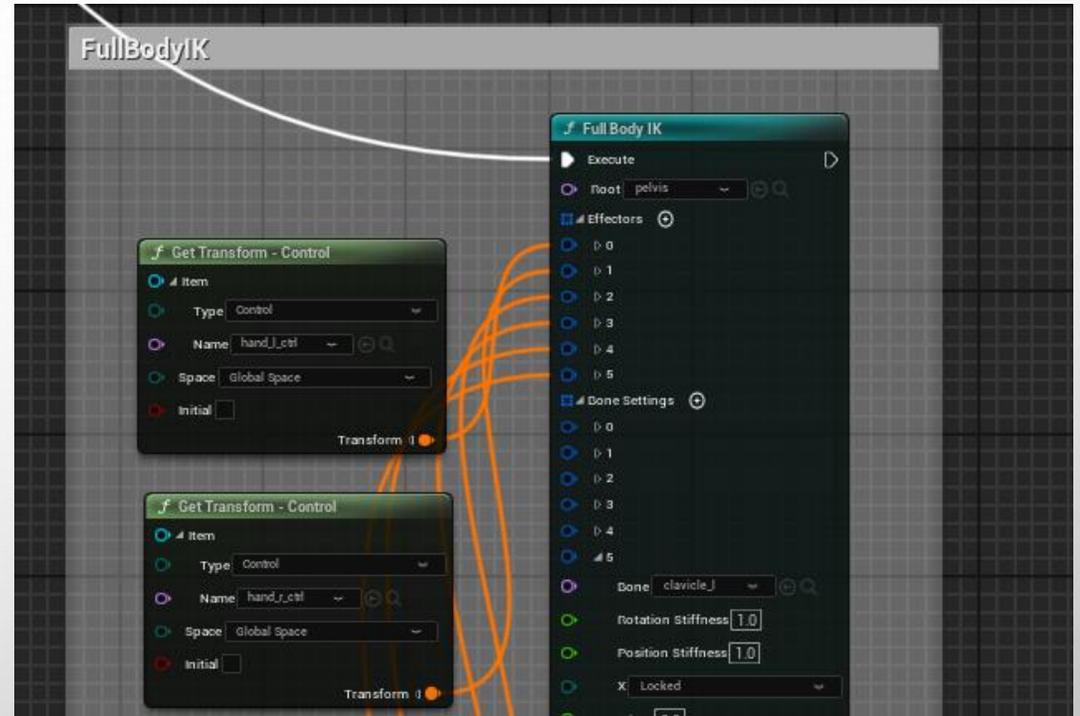
FABRIK

- Item Arrayに根元にしたいところから順番につなげたボーンを入れる
- Transformにエフェクター(目標にしたい場所)を入れる
- →これだけでIKで補完してくれる優れたもの



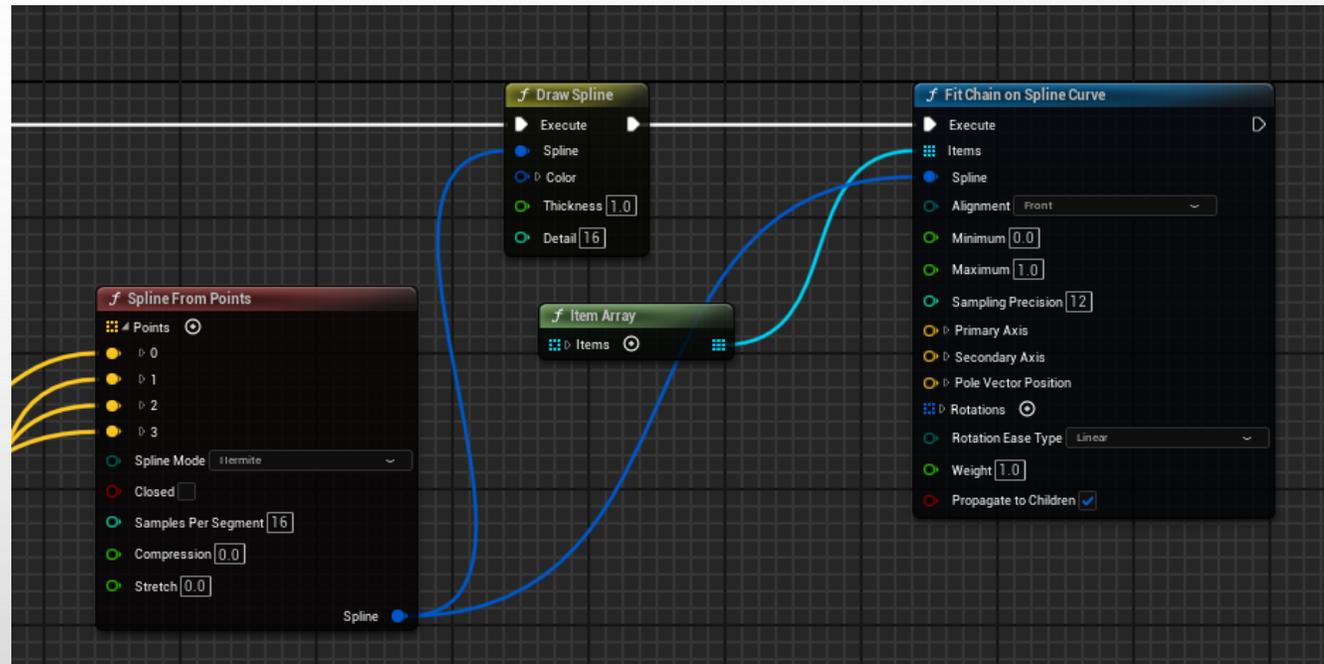
Full Body IK

- 一点を基準にエフェクターのバランスをとってくれる便利なIK
- その名の通りその気になればこれだけで全身IKを作れる
- 別に人型とか動物型である必要はないので、2本以上のボーンのチェーンのバランスを取りたいなら採用メリットは全然あり



Spline IK

- ボーンをスプラインに沿っていい感じに曲げてくれる優れたものIK
- メッシュを無理矢理伸ばすか伸ばさないかも選べる
- 真っ先に用途に触手が思い浮かぶが多関節的なもの(金属製のホースなど)ならなんでも使える



無機物リギングは簡単でカッコよくていいぞ



ご清聴ありがとうございました