

リギングしてみる

C G 制作演習 第4回 Blender 2.9 簡易資料

リギング

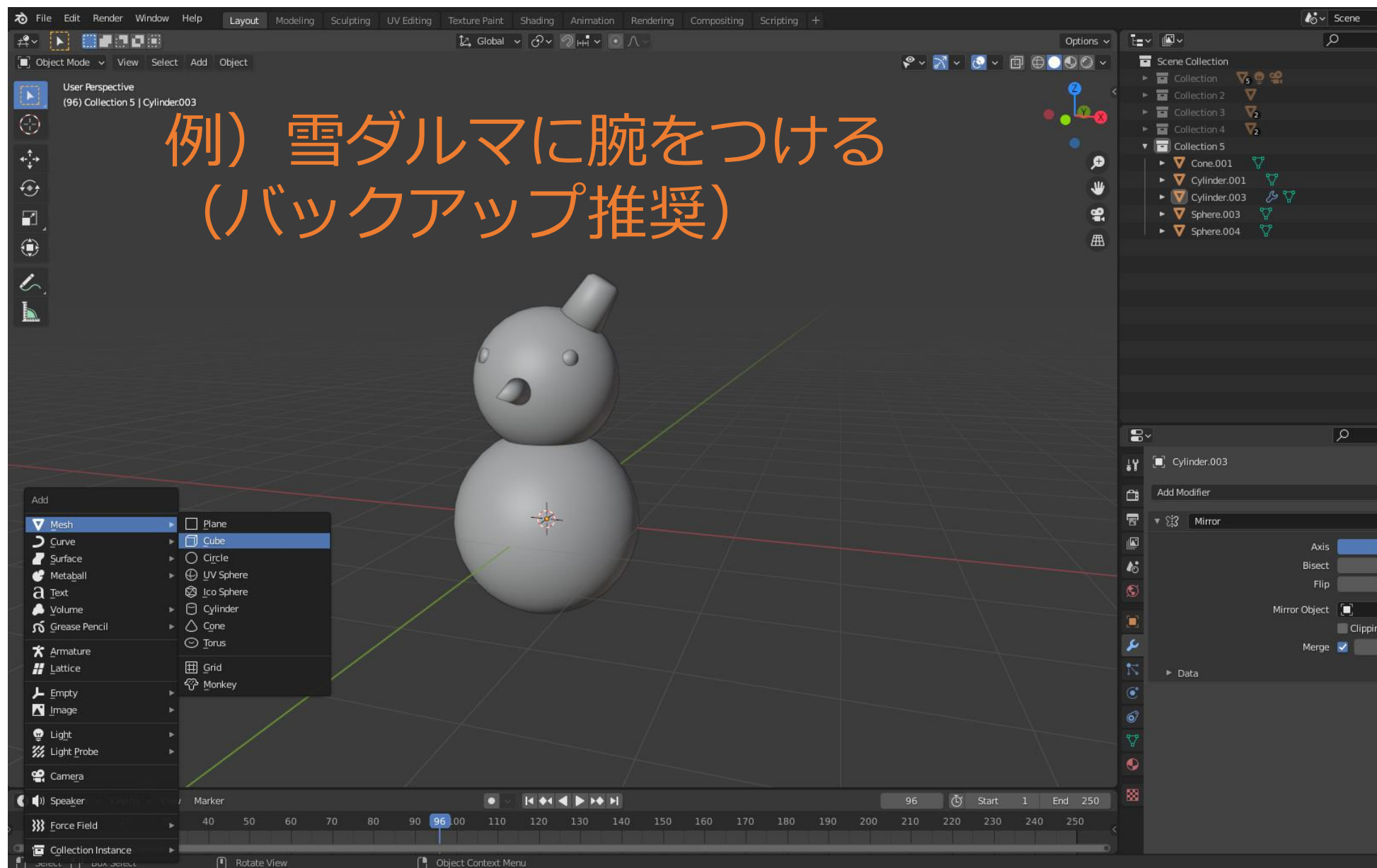
- 3Dモデルに骨（ボーン）を入れる
- ボーンを変形させてポーズをとらせることが出来る



参考

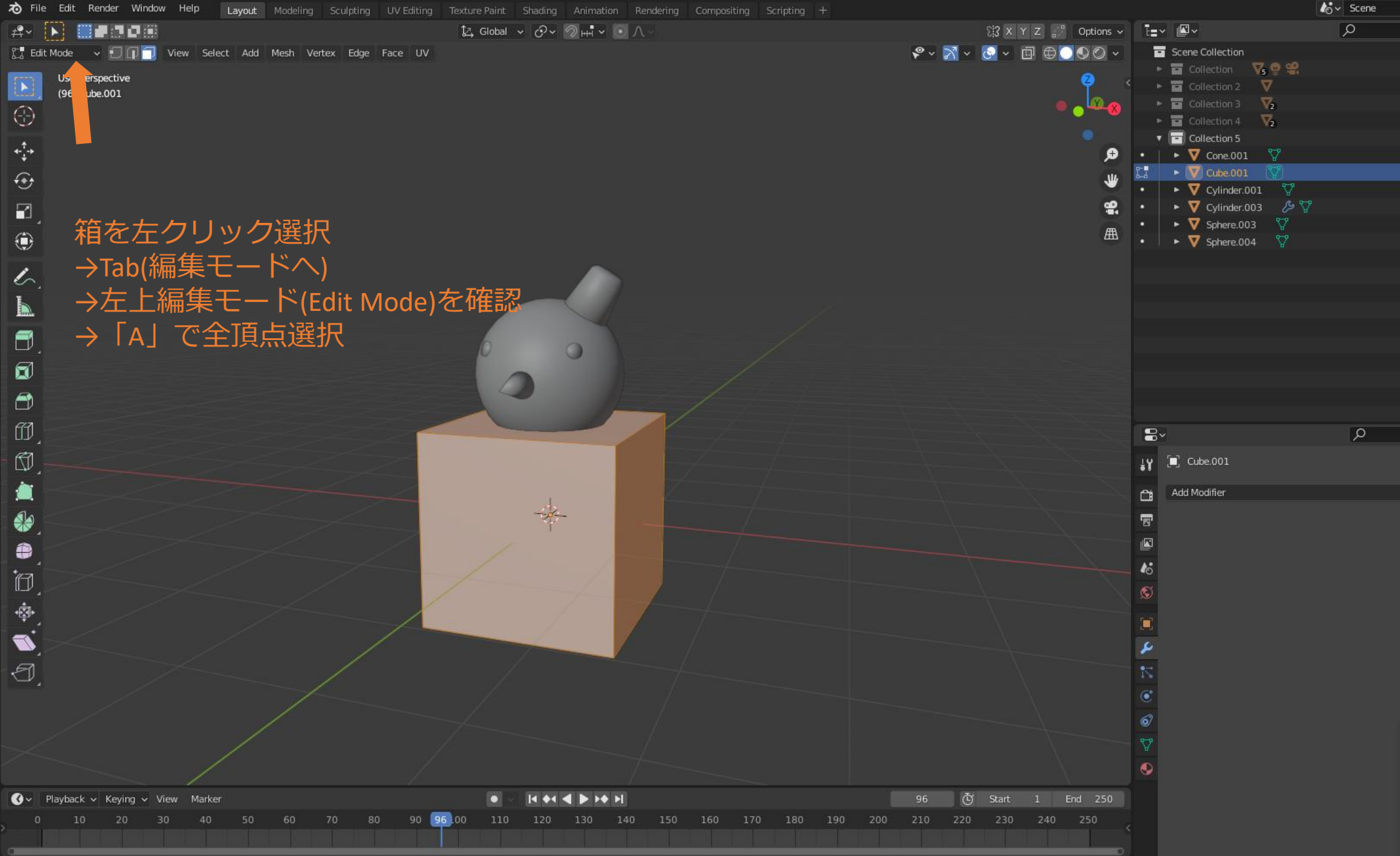
- <https://www.youtube.com/watch?v=VM3hib0h2ZI>
 - メッシュのくっつき方がおかしい時の修正方法も解説しています
- <https://www.youtube.com/watch?v=X04ktjEVHLw>
 - ボーン付きモデルにアニメーションをつける方法

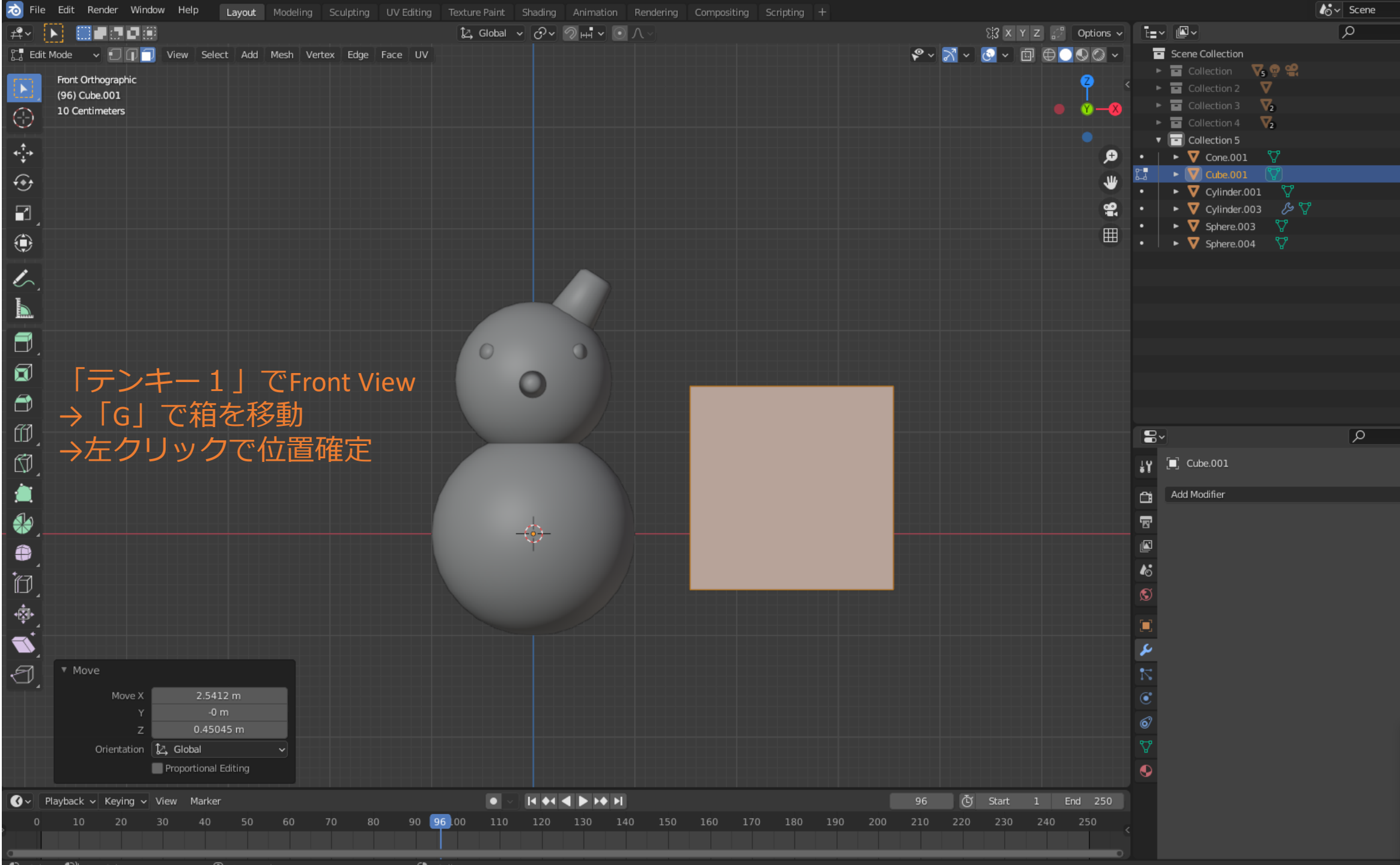
ポーズをとらせる3Dモデルを用意する



ポーズをとらせる3Dモデルを用意する







「テンキー 1」でFront View
→ 「G」で箱を移動
→ 左クリックで位置確定





棒の中心にカーソルを合わせて「Ctrl + R」
→棒の中心に黄色い輪切り線が入る
→マウスホイールで輪切り線の数を増やす
→「Enter」「右クリック」で輪切り確定



棒の中心にカーソルを合わせて「Ctrl + R」
→棒の中心に黄色い輪切り線が入る
→マウスホイールで輪切り線の数を増やす
→「Enter」「右クリック」で輪切り確定

▼ Loop Cut and Slide

Number of Cuts

Smoothness

Falloff

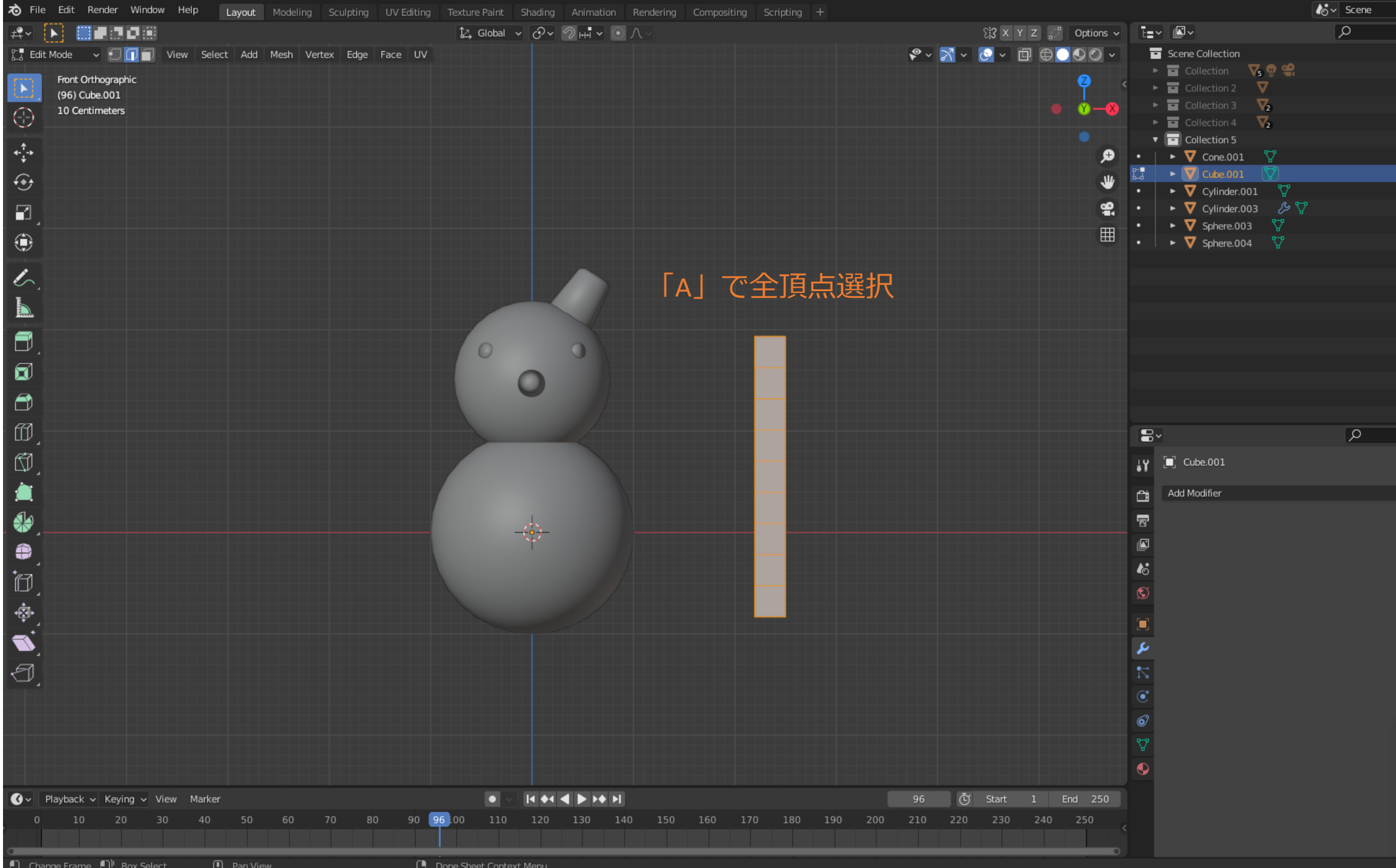
Factor

☐ Even

☐ Flipped

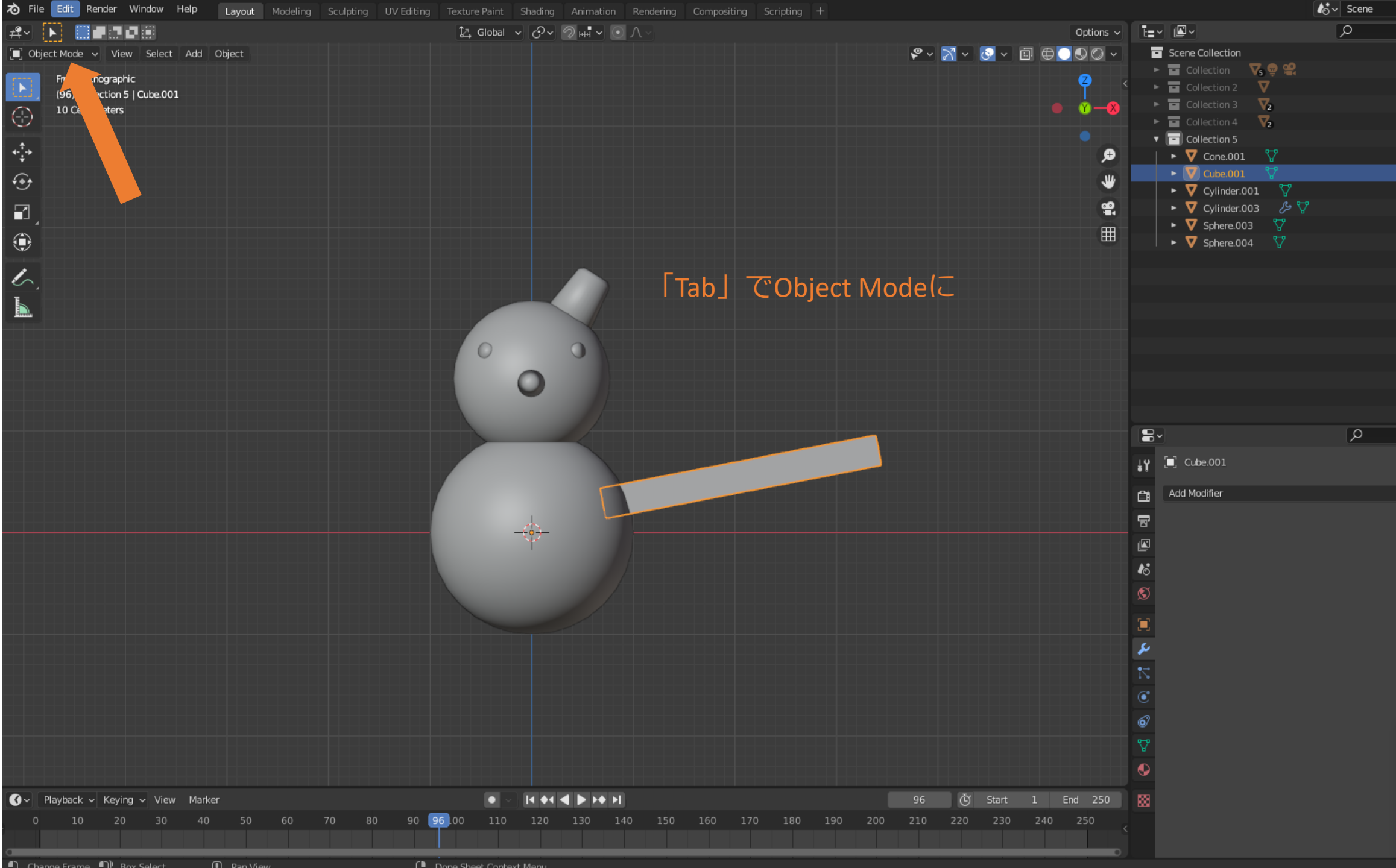
☒ Clamp

☒ Correct UVs

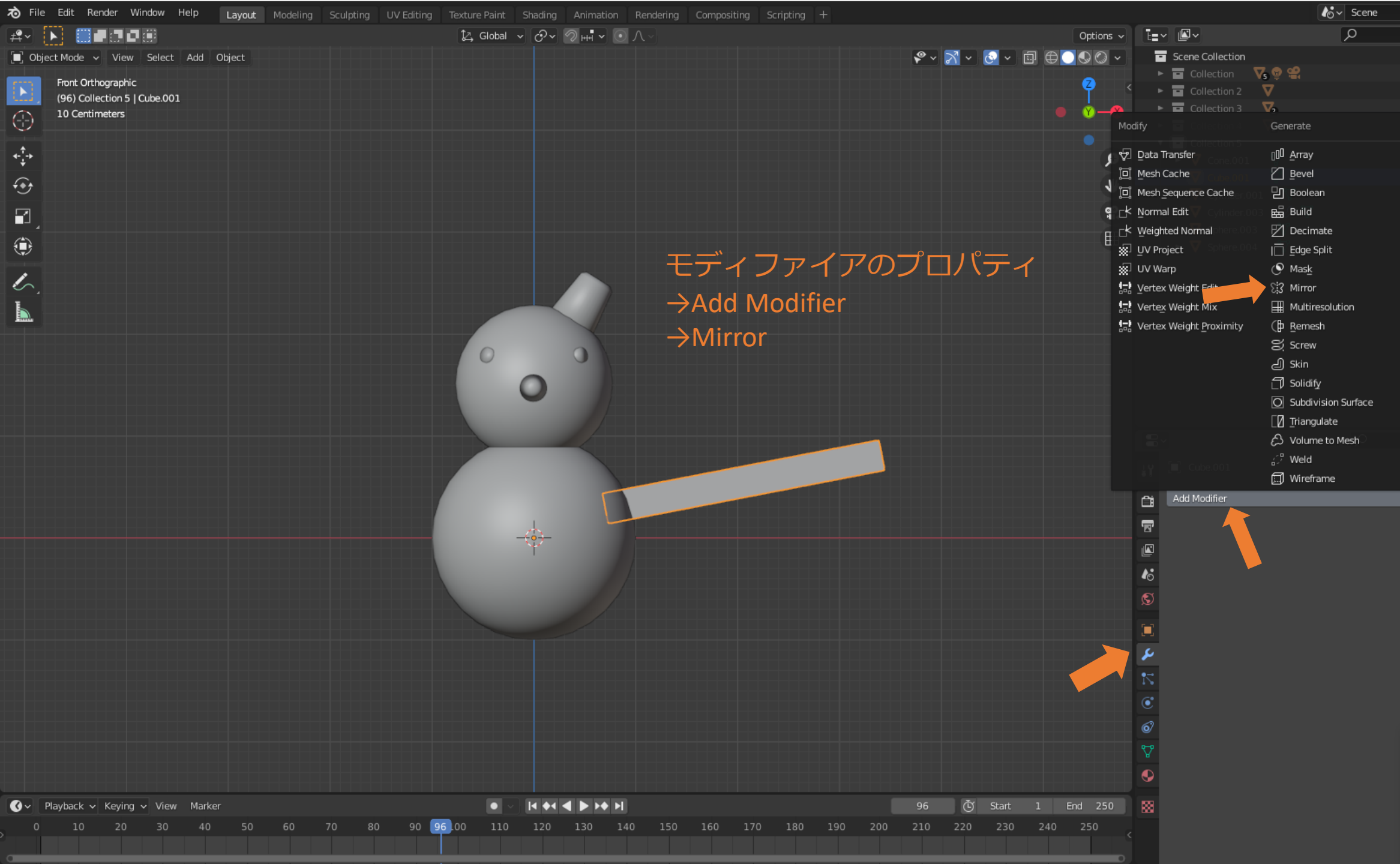
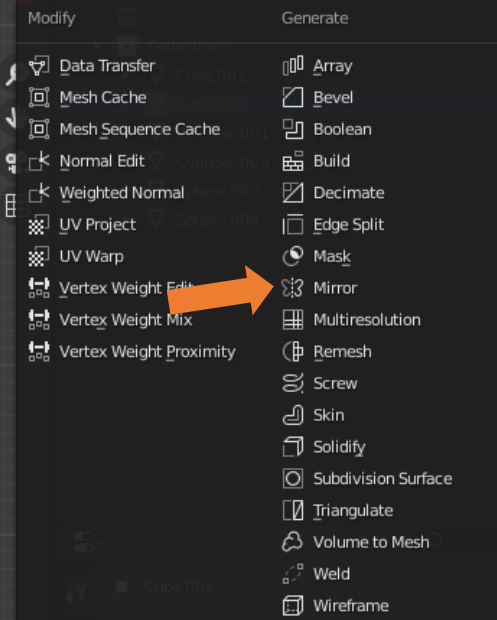


「A」で全頂点選択





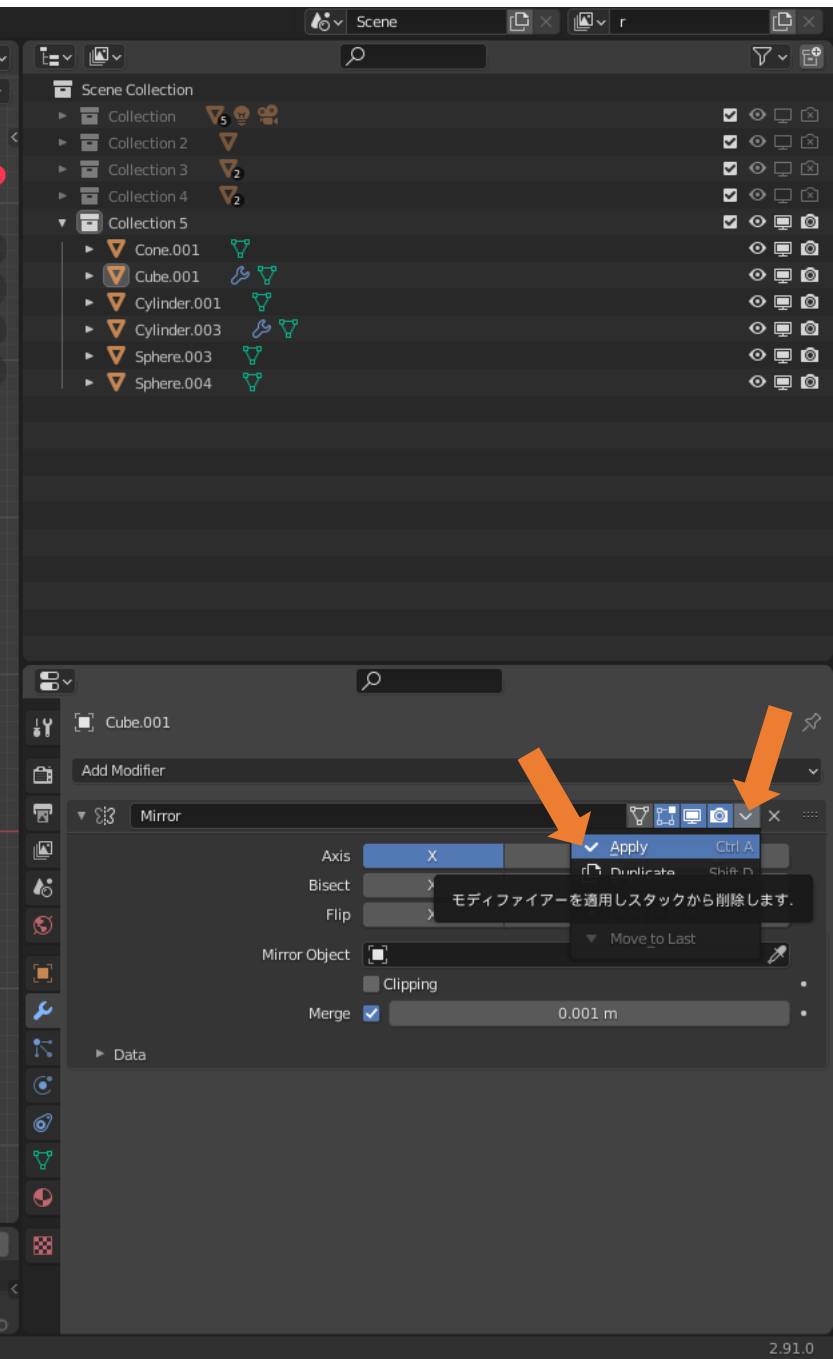
モディファイアのプロパティ
→Add Modifier
→Mirror

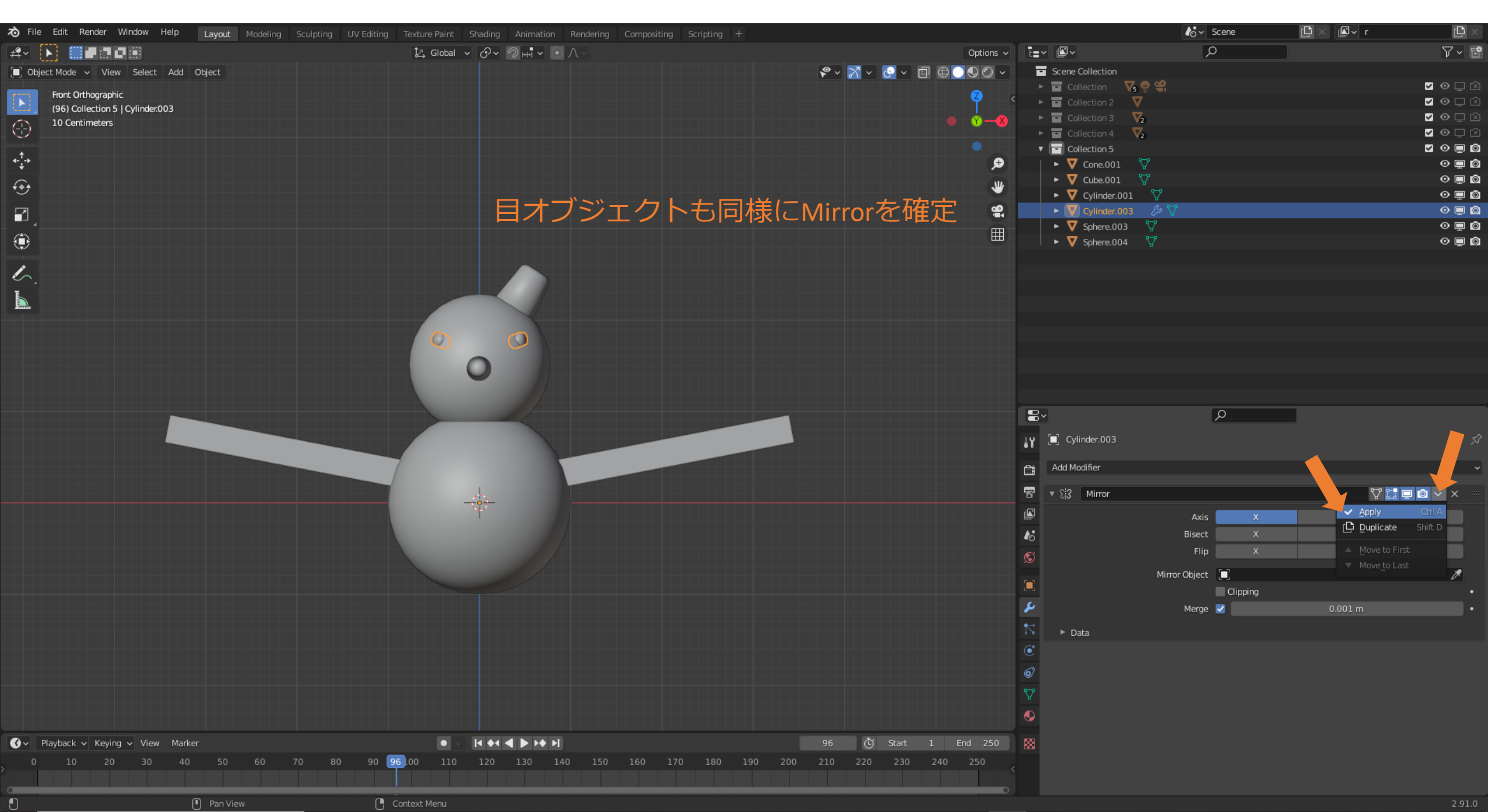






Mirrorモディファイアを確定する
下矢印アイコン→Apply

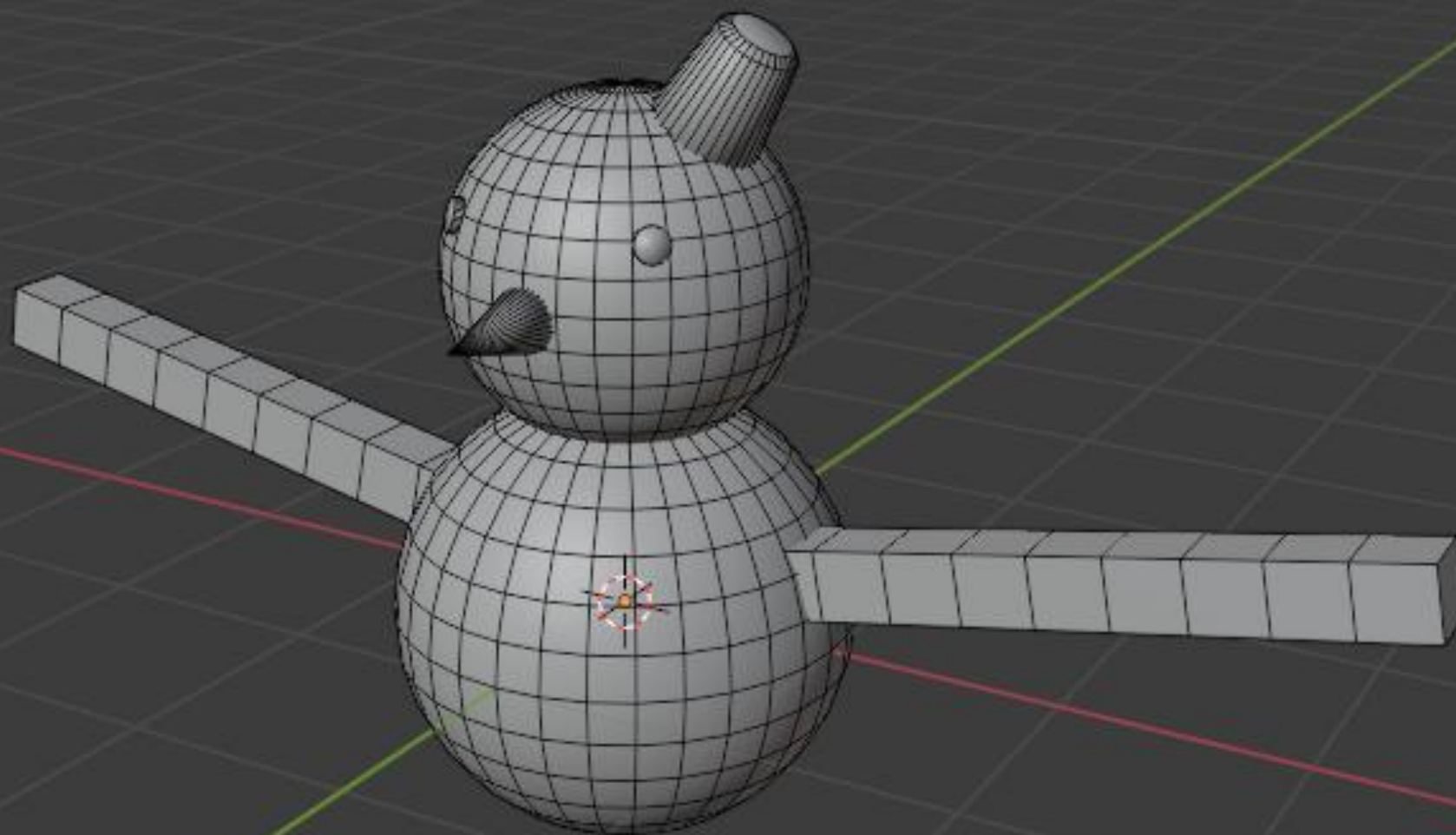






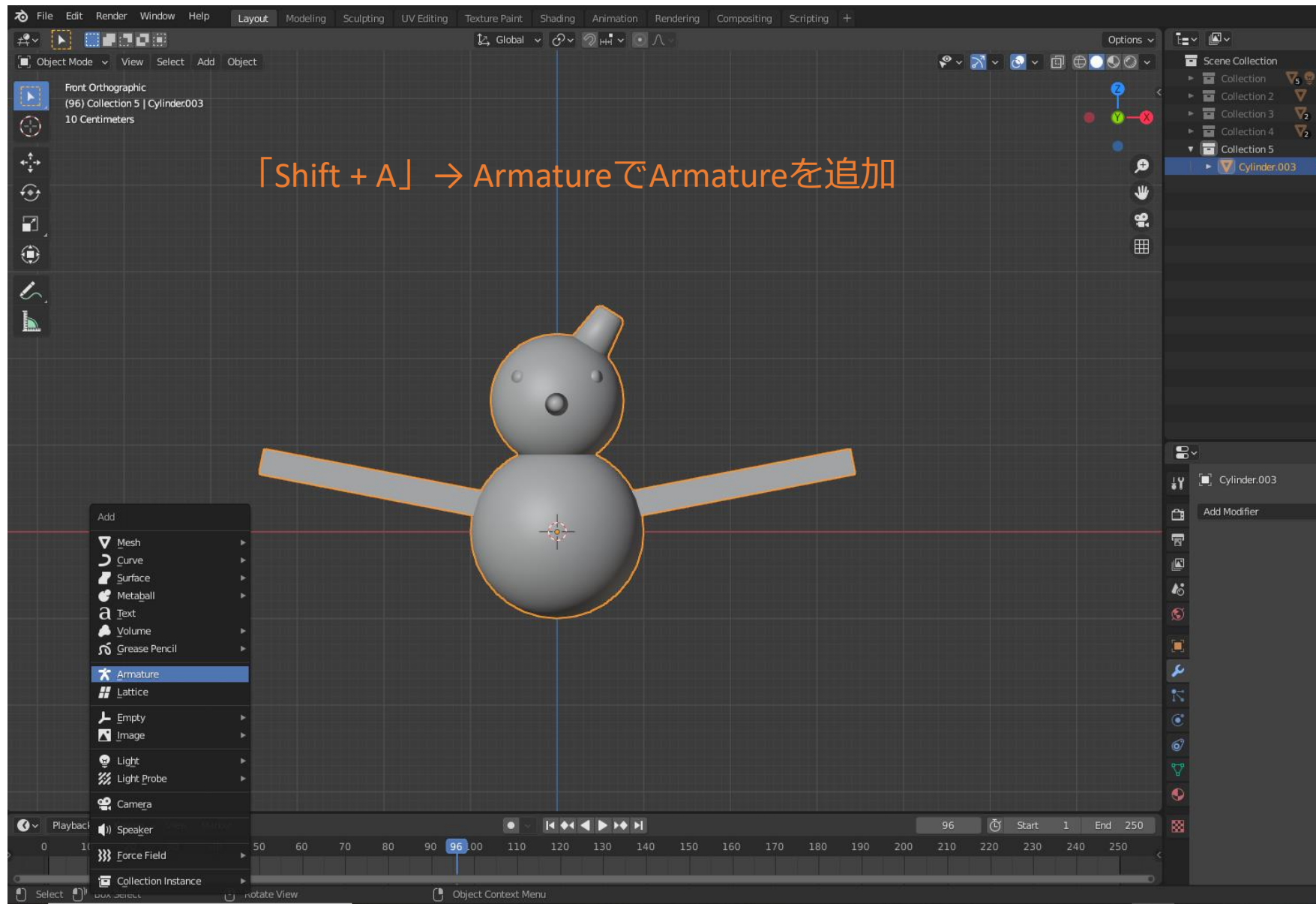




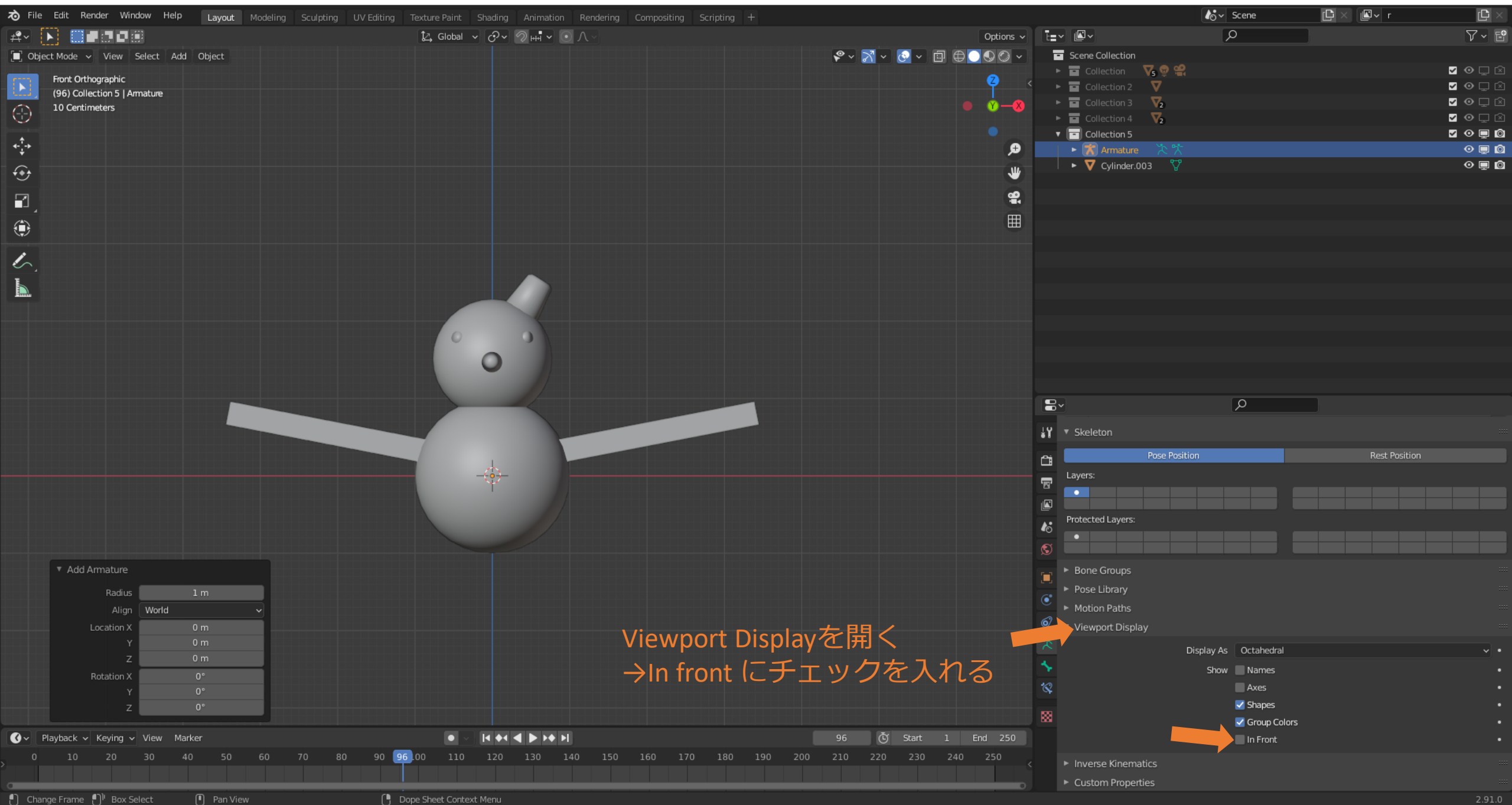


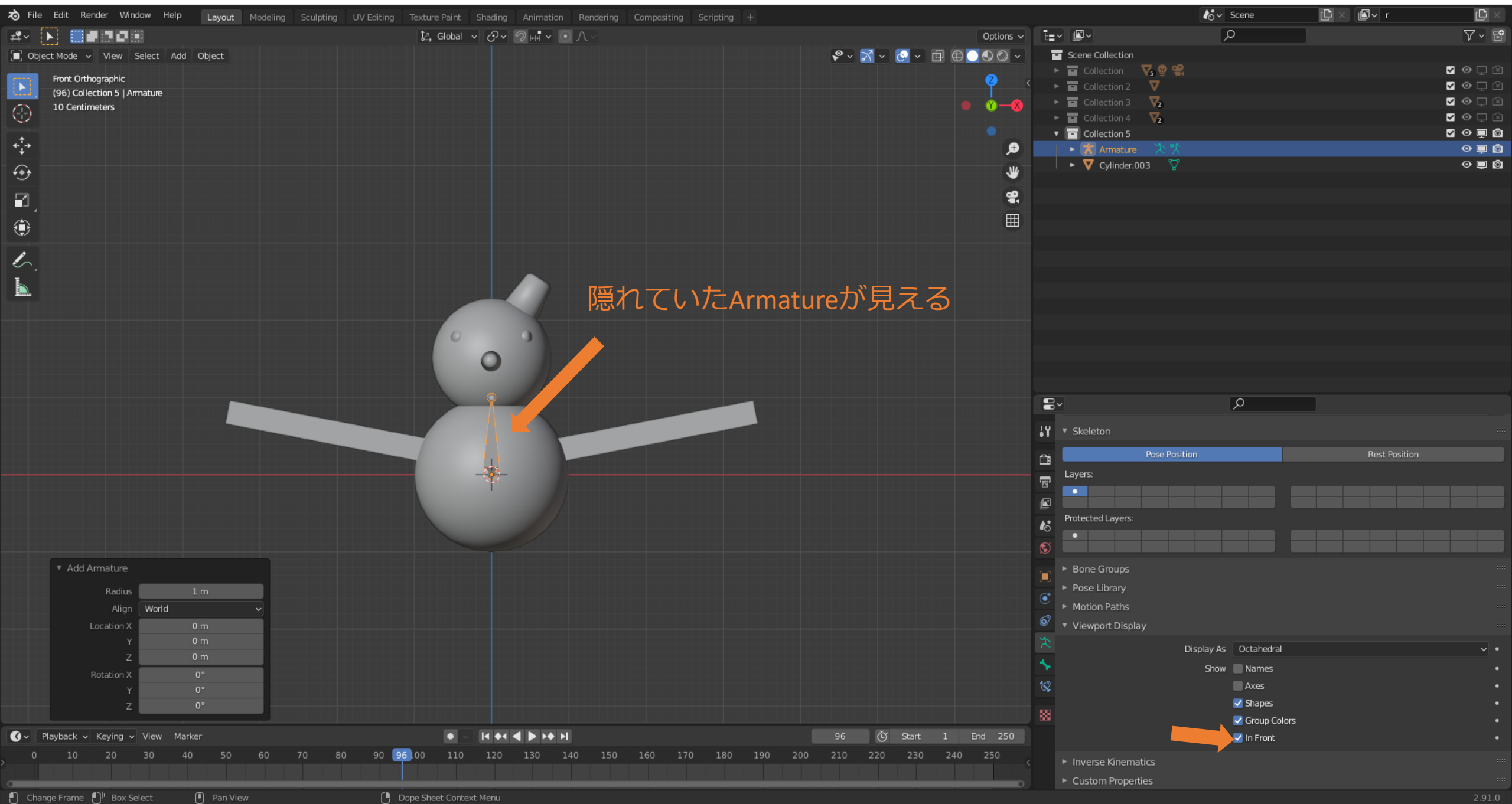
完成モデルを編集モード(Edit Mode)で表示した図

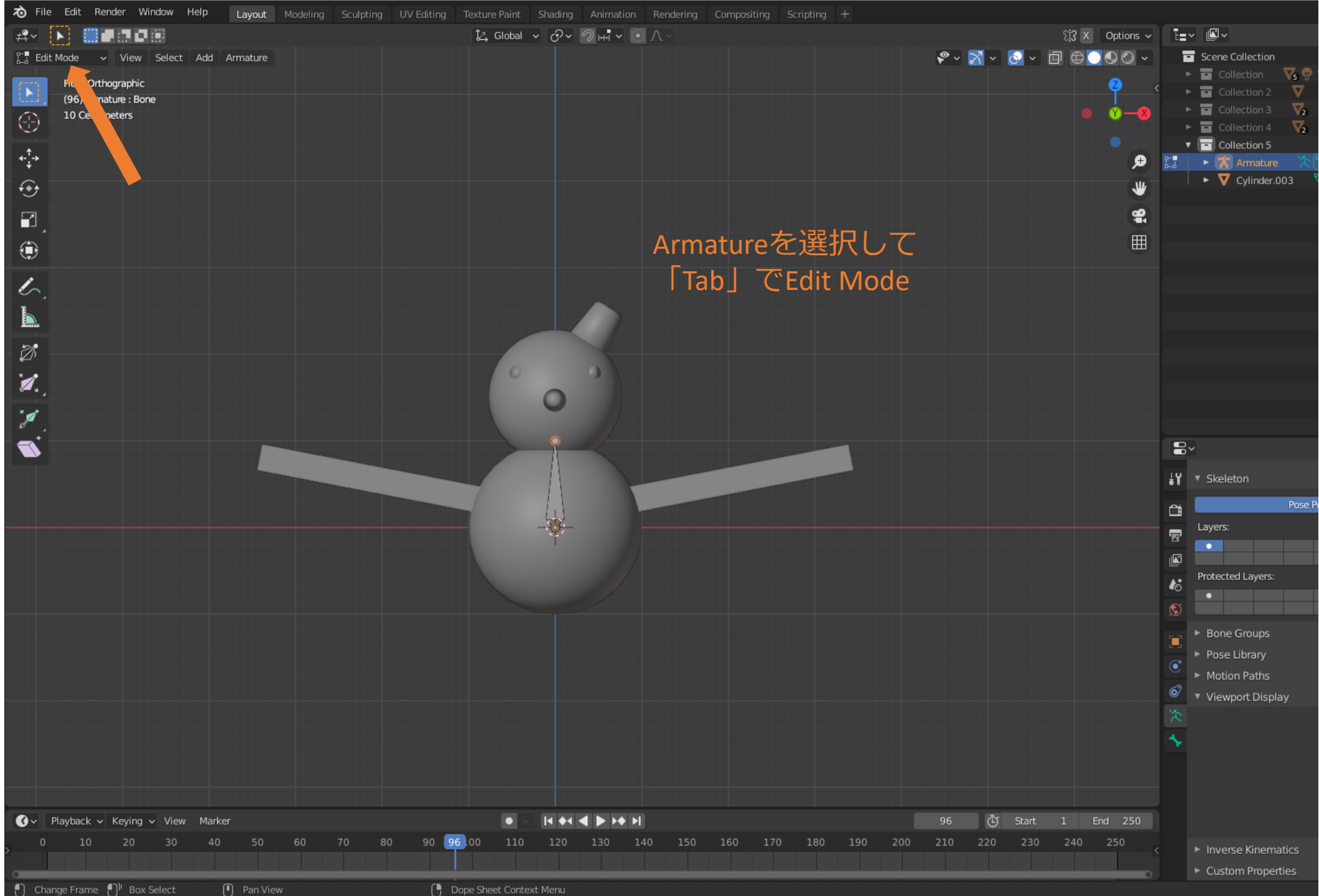
ボーン（骨）を入れる





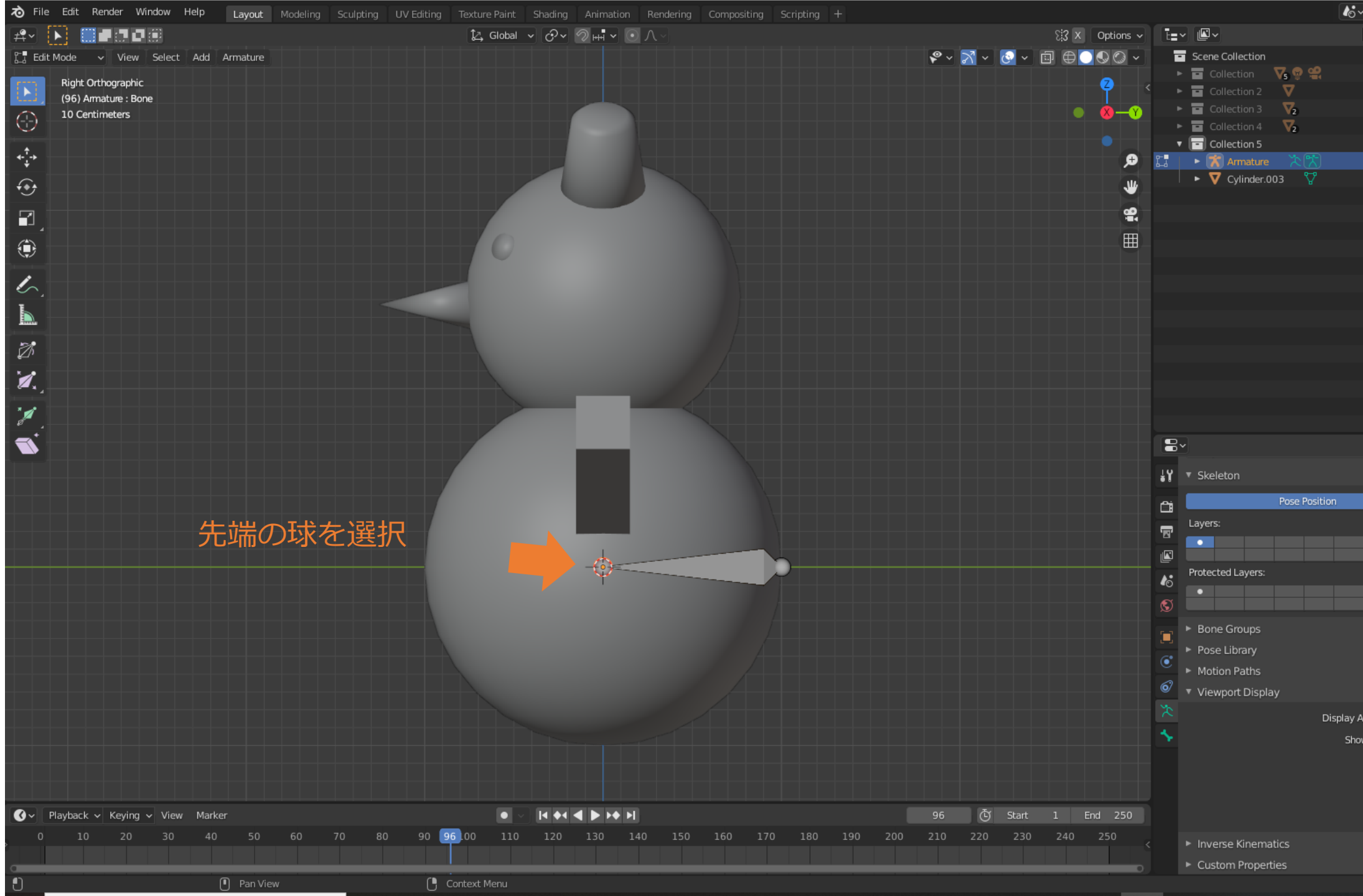












先端の球を選択

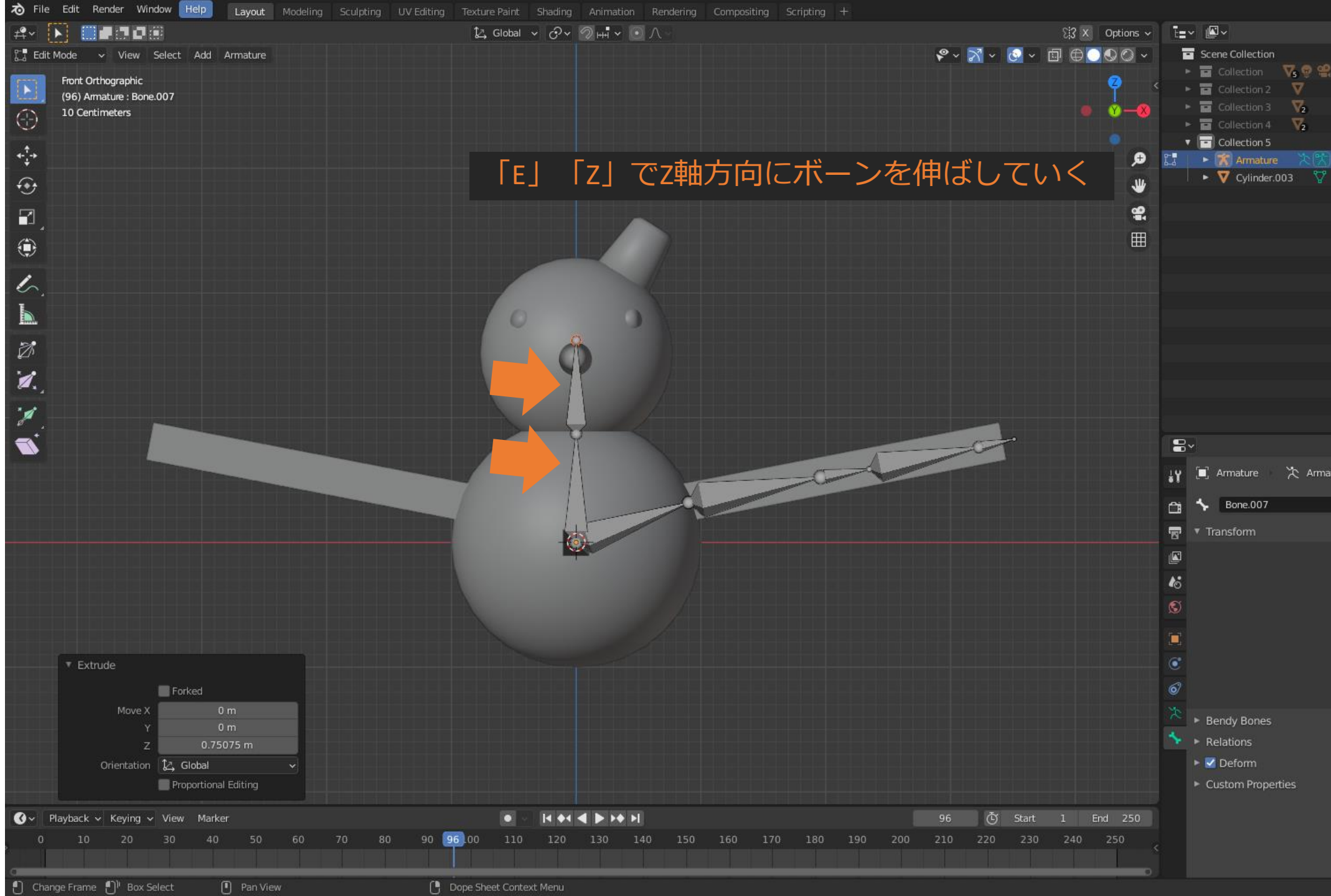


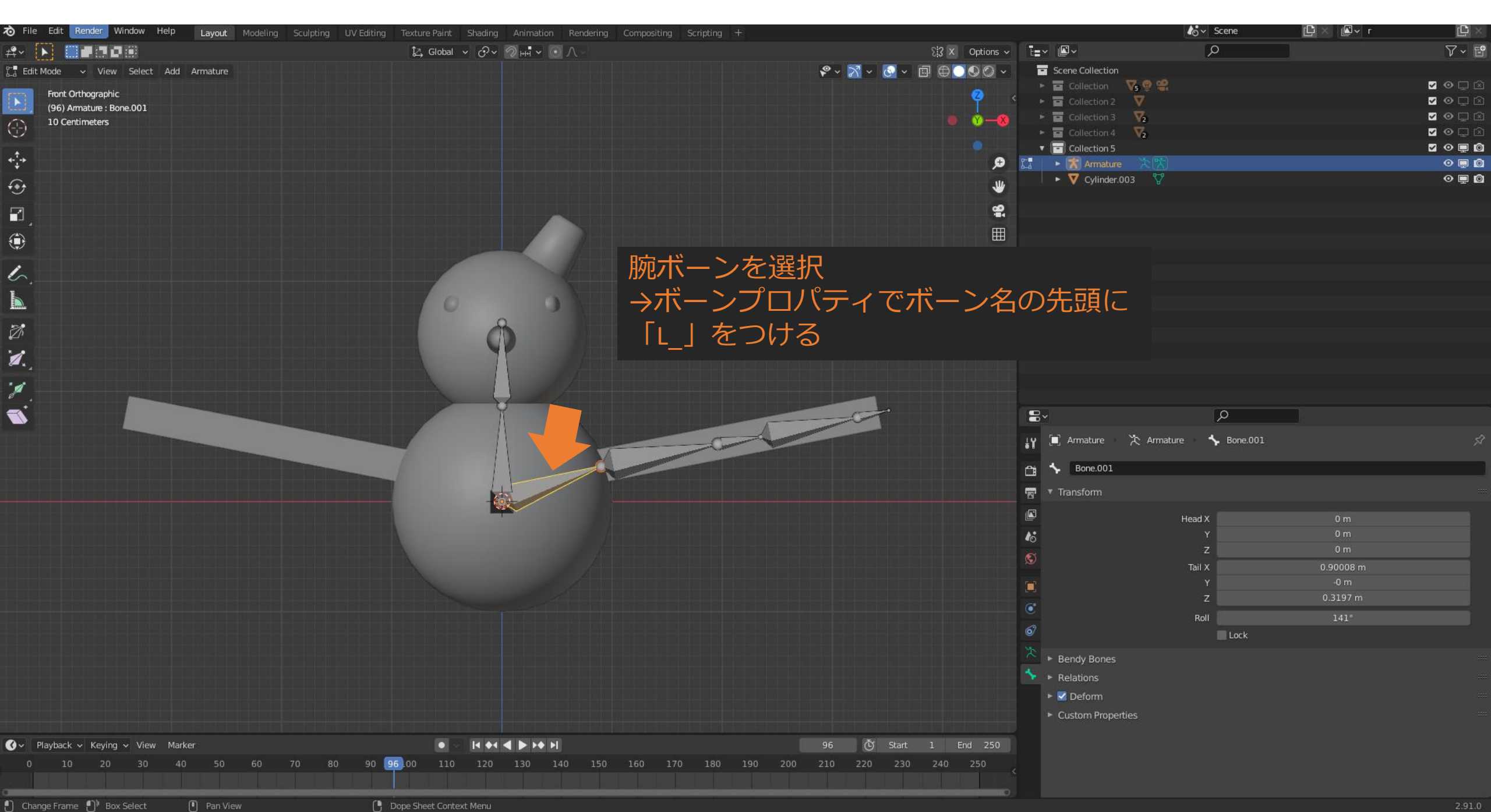


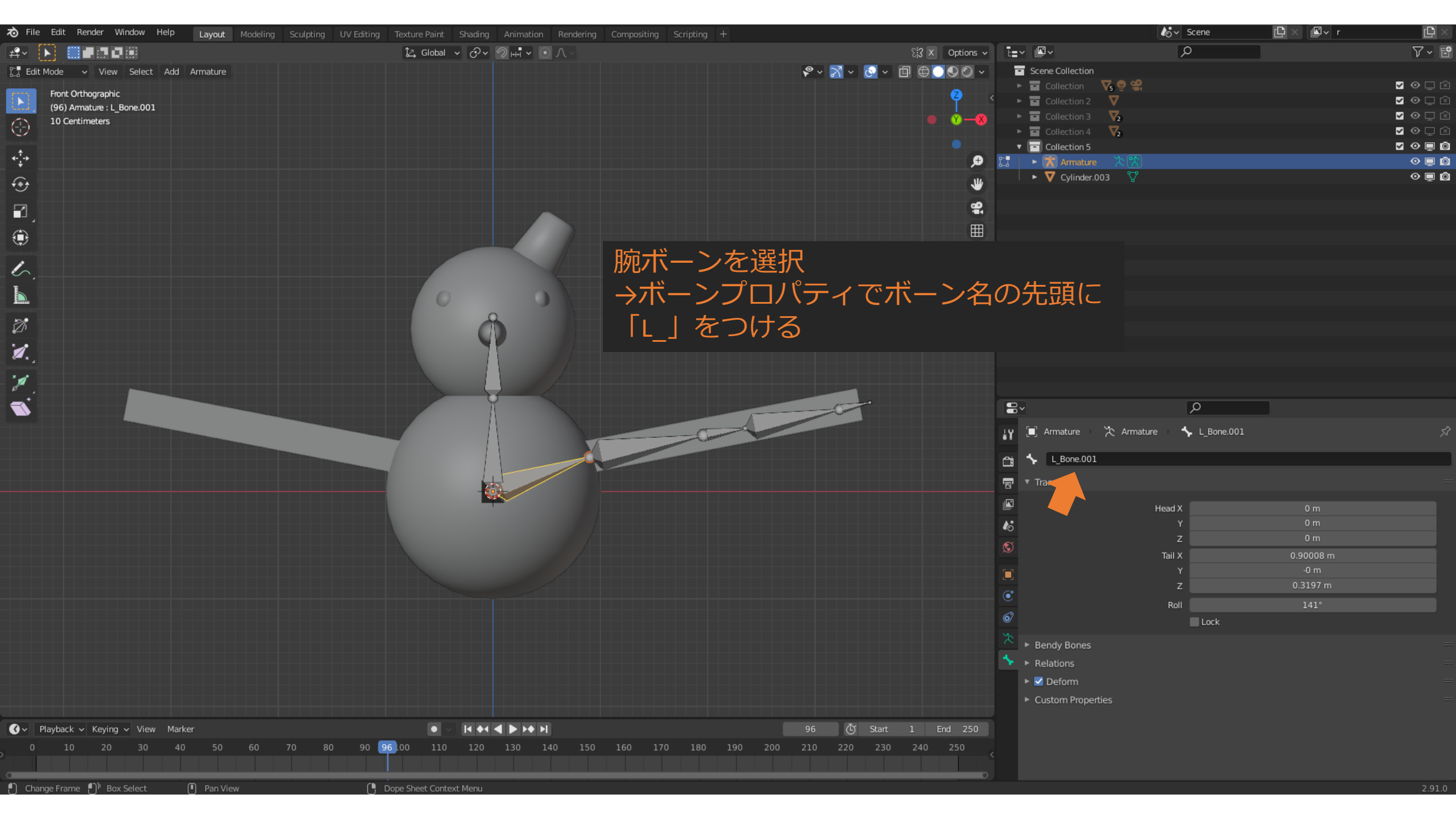


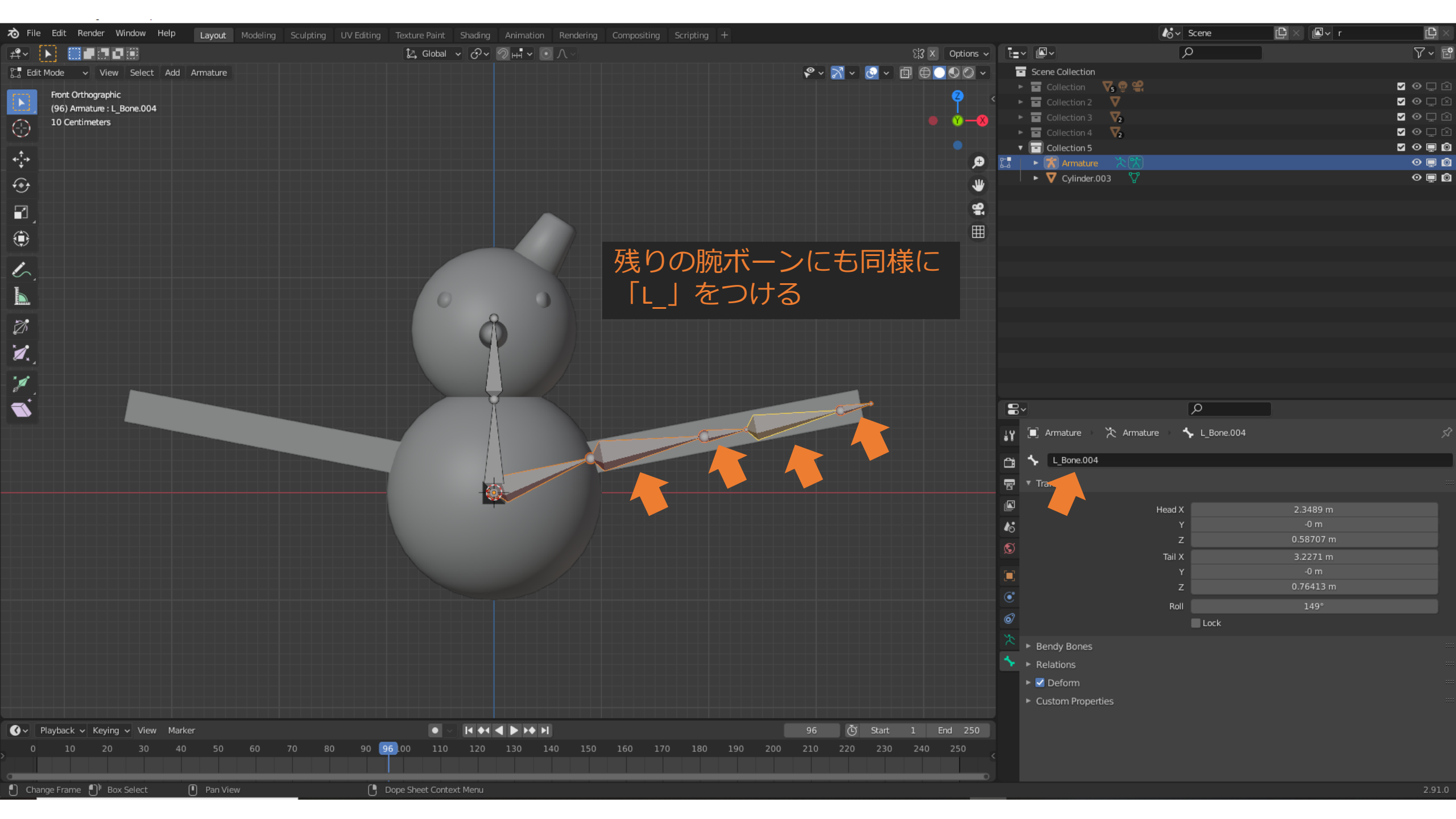
雪だるまと位置があっているか確認











残りの腕ボーンにも同様に
「L_」をつける

Armature > Armature > L_Bone.004

L_Bone.004

Head X 2.3489 m

Y -0 m

Z 0.58707 m

Tail X 3.2271 m

Y -0 m

Z 0.76413 m

Roll 149°

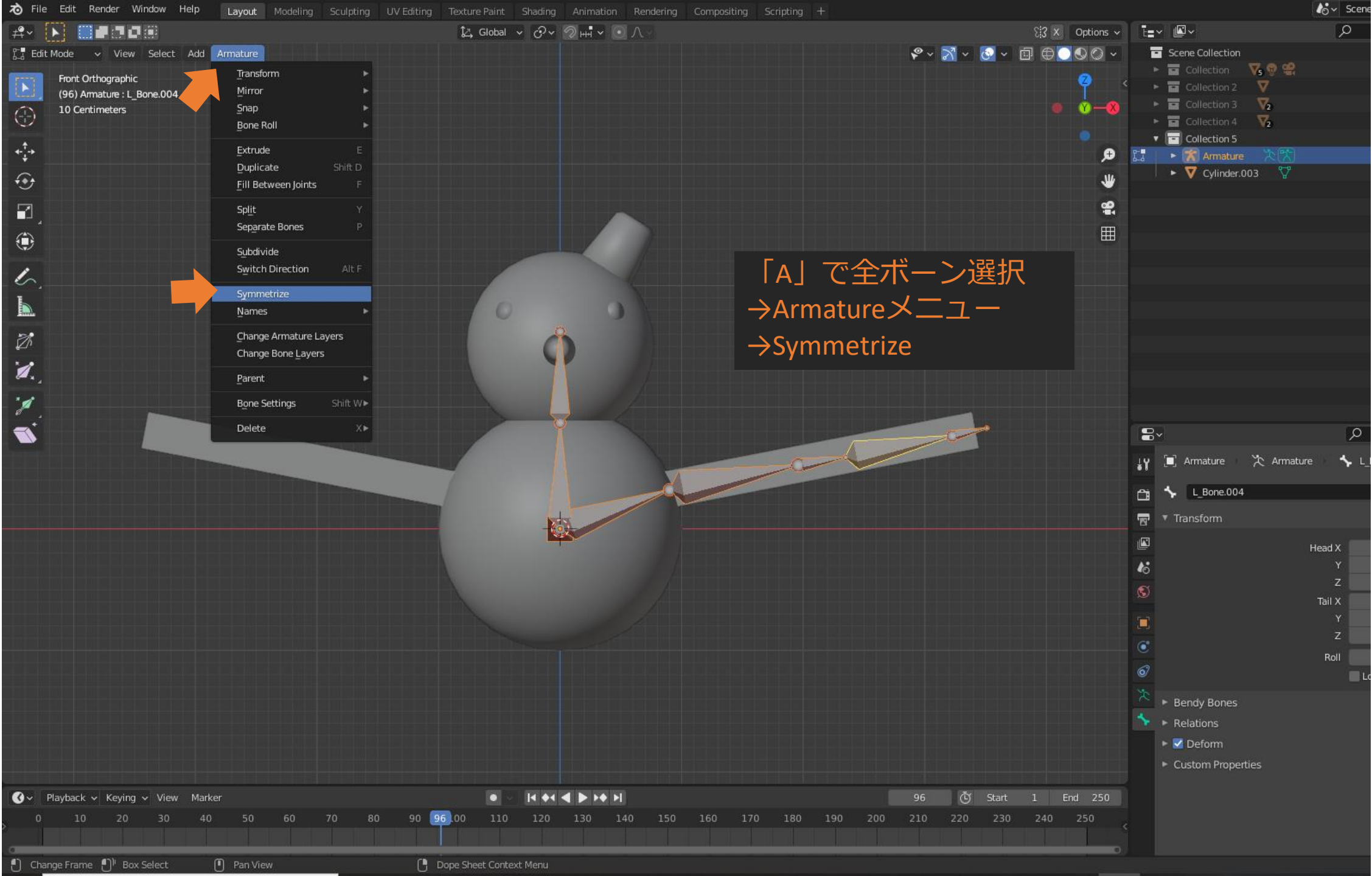
☐ Lock

Bendy Bones

Relations

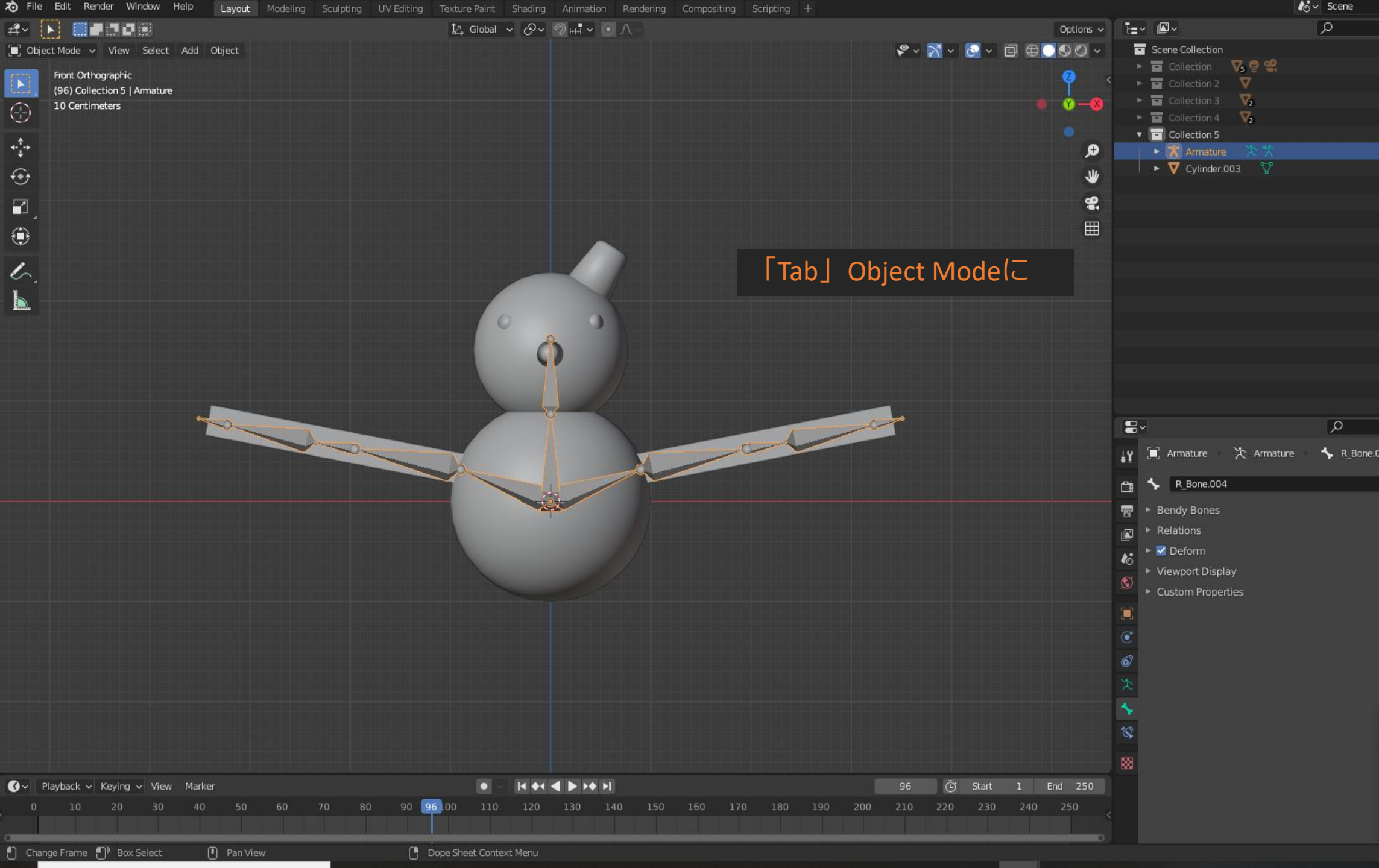
☒ Deform

Custom Properties

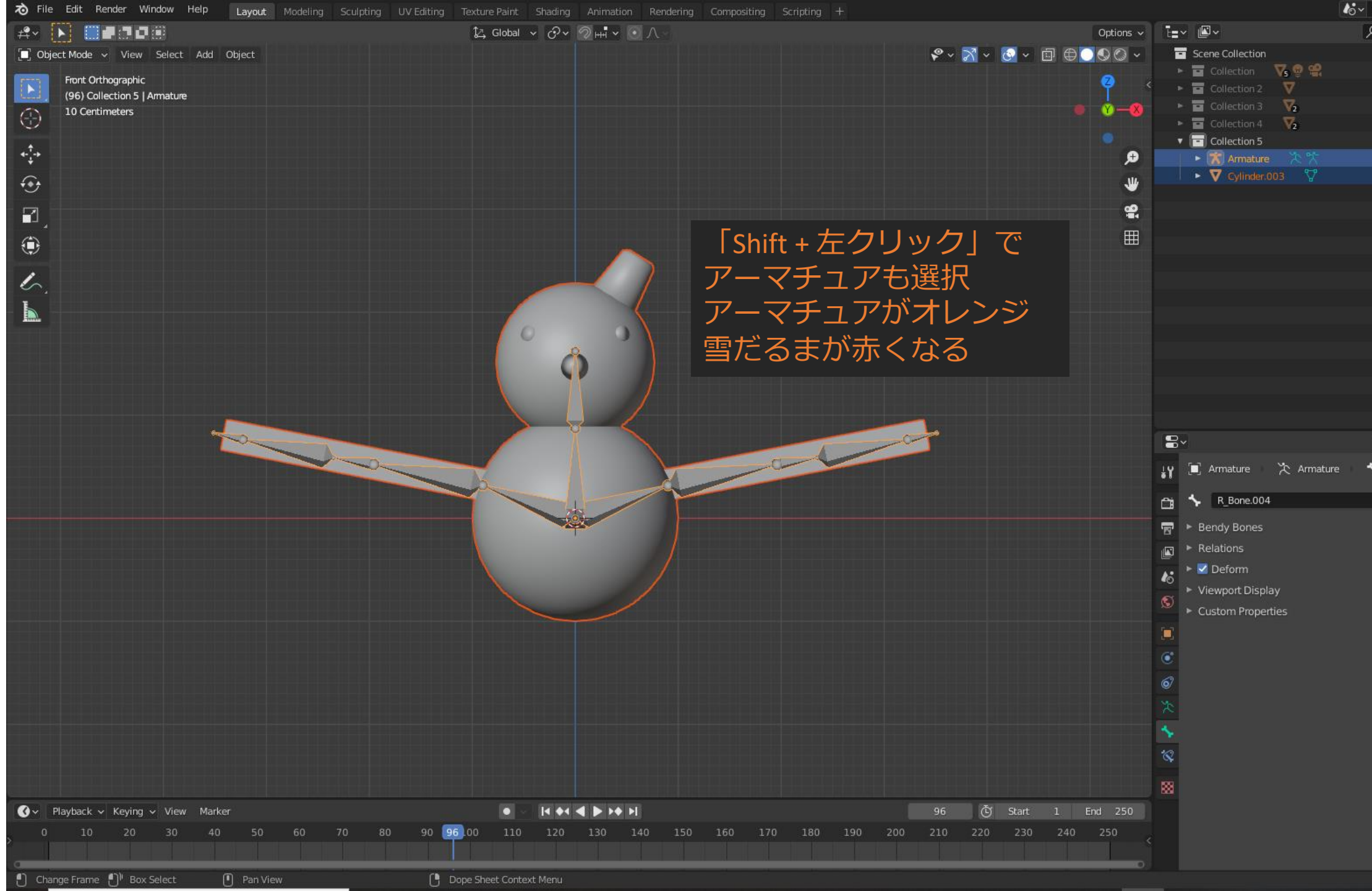


「A」で全ボーン選択
→Armatureメニュー
→Symmetrize







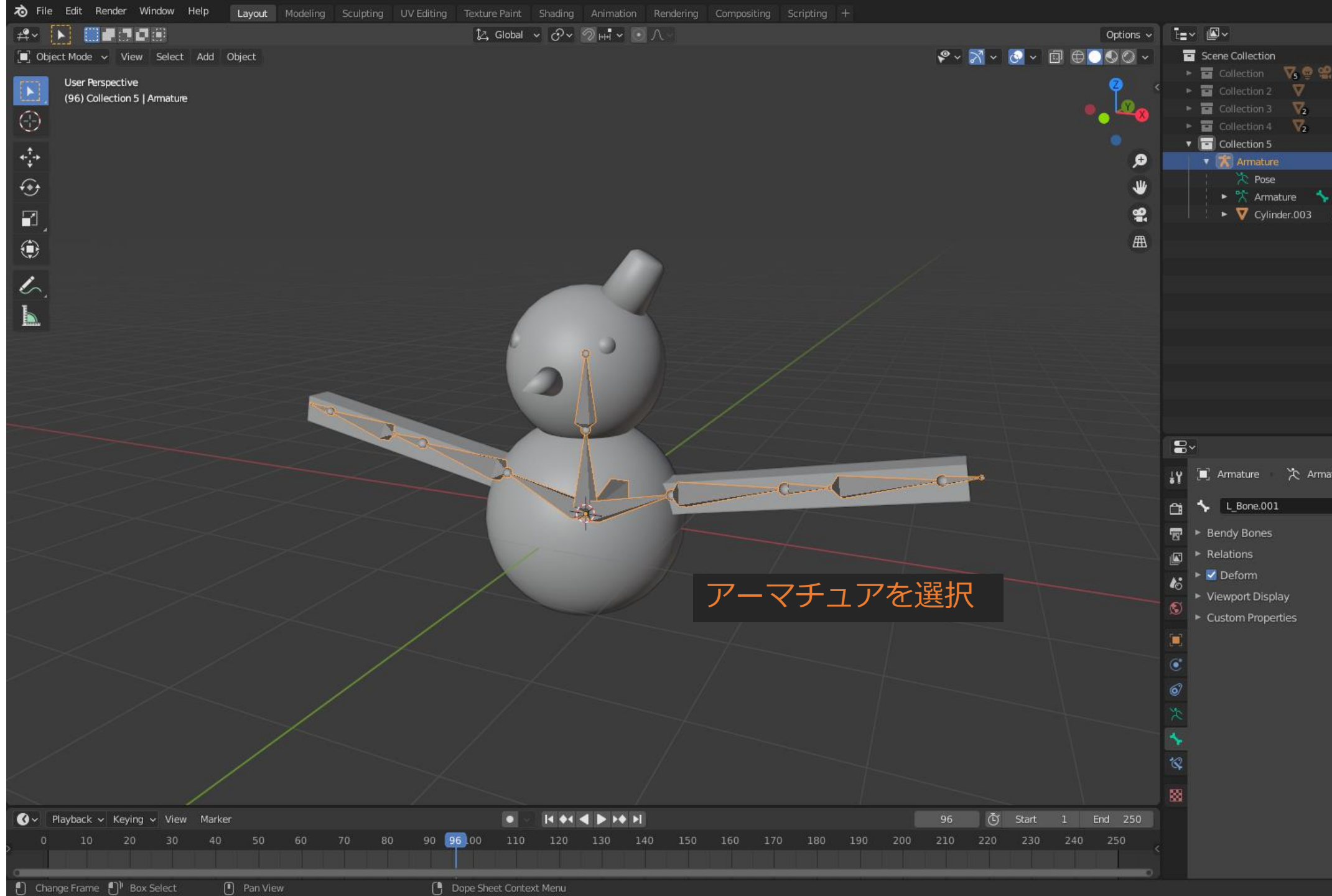


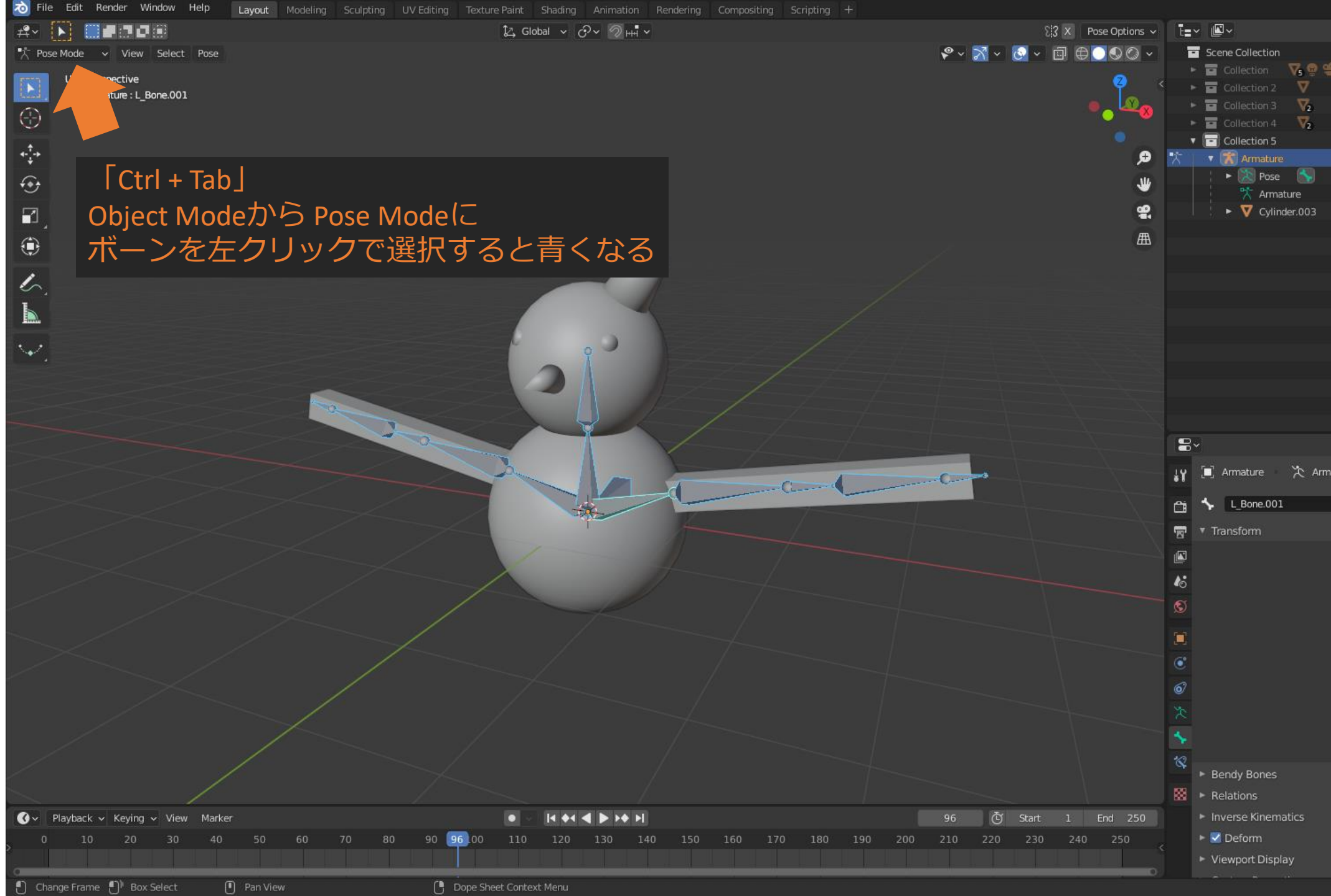




雪だるまがアーマチュアの子に設定される

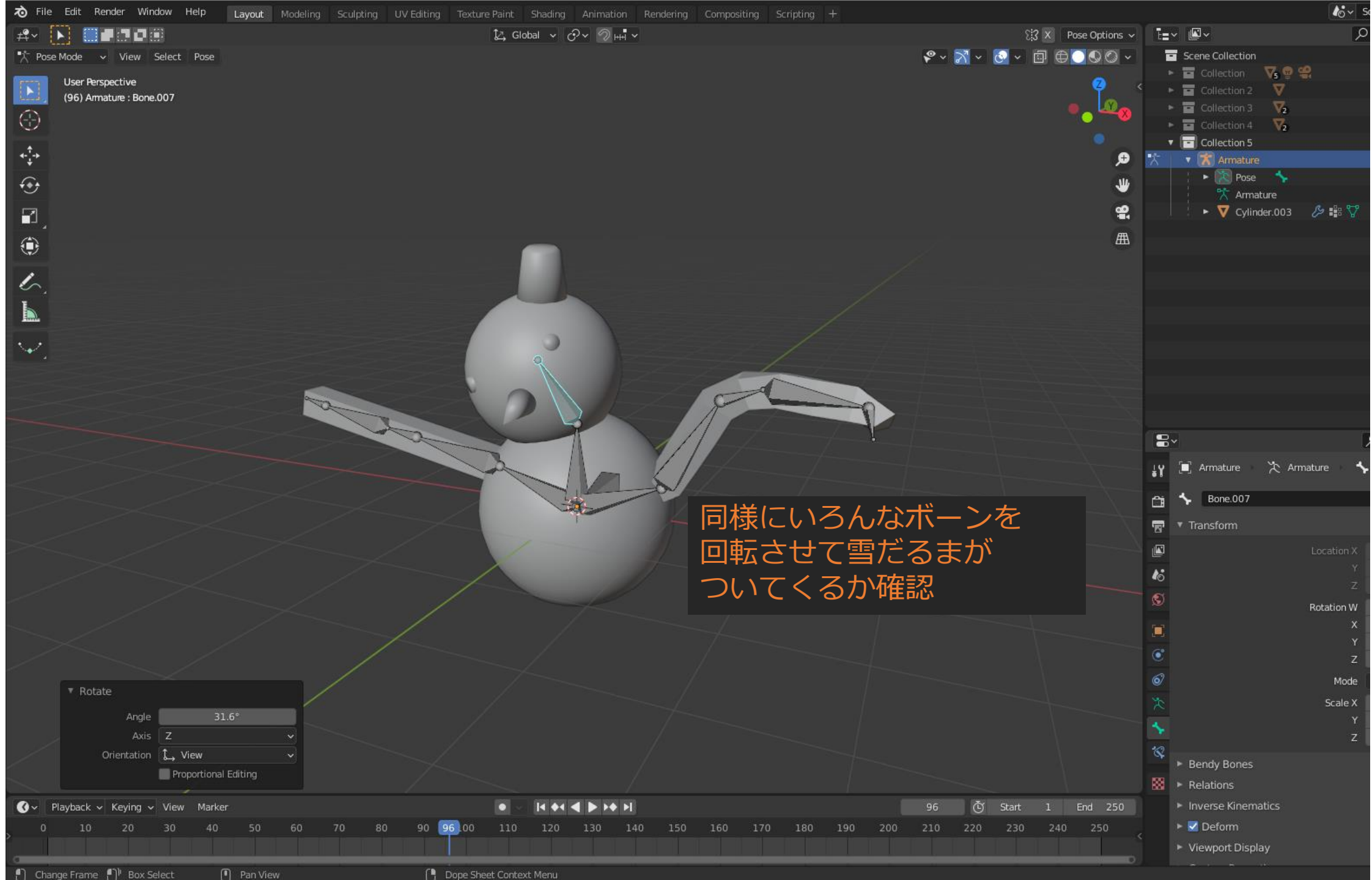


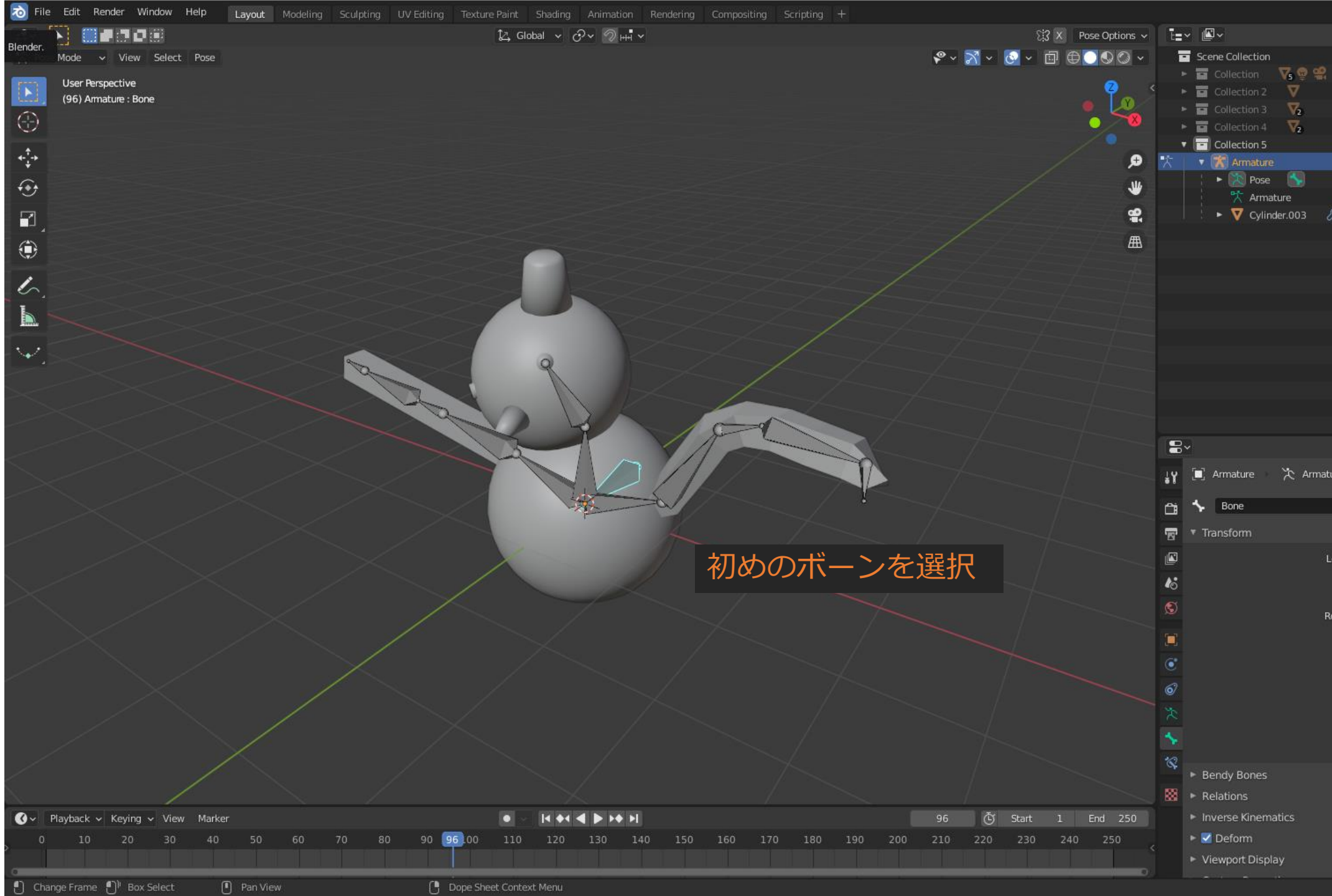


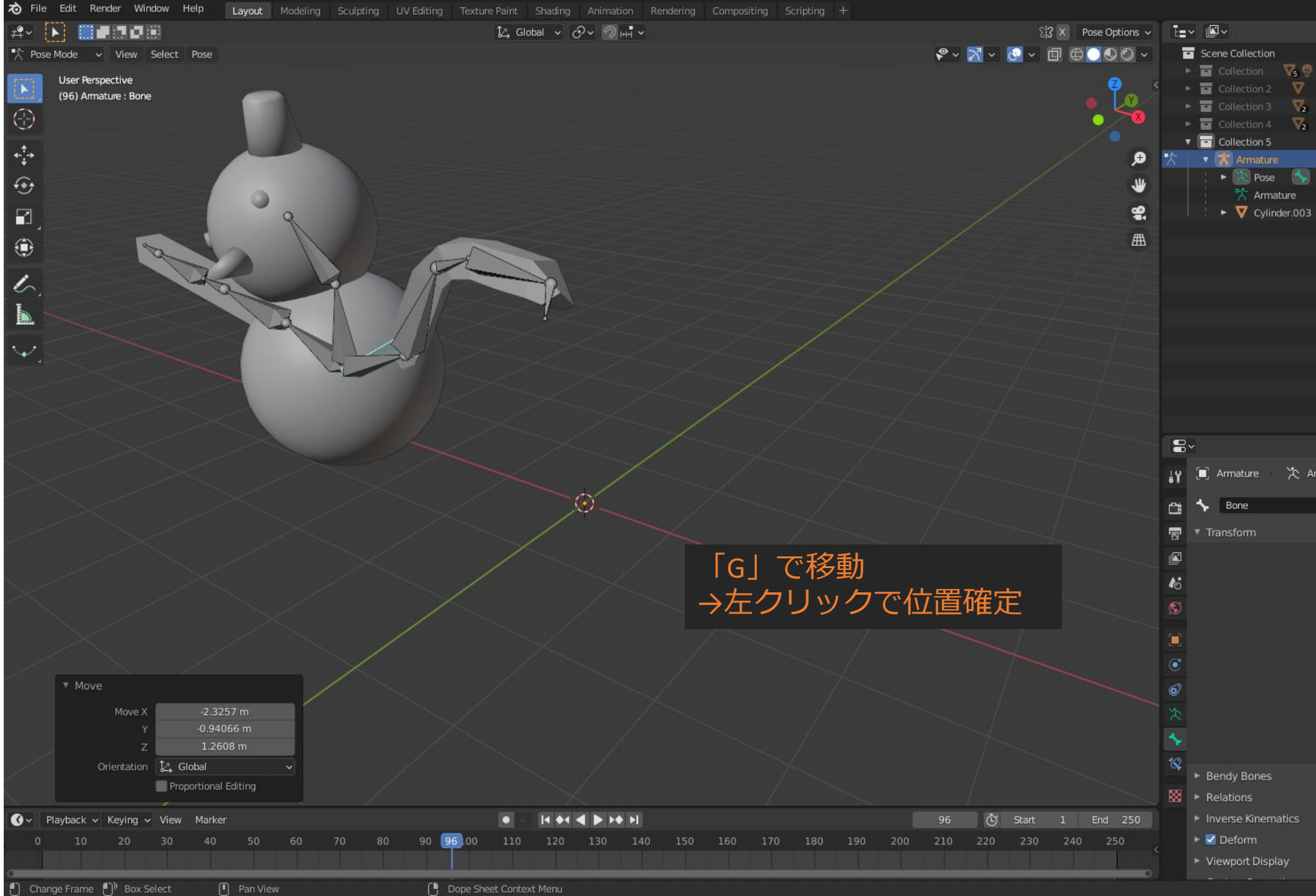


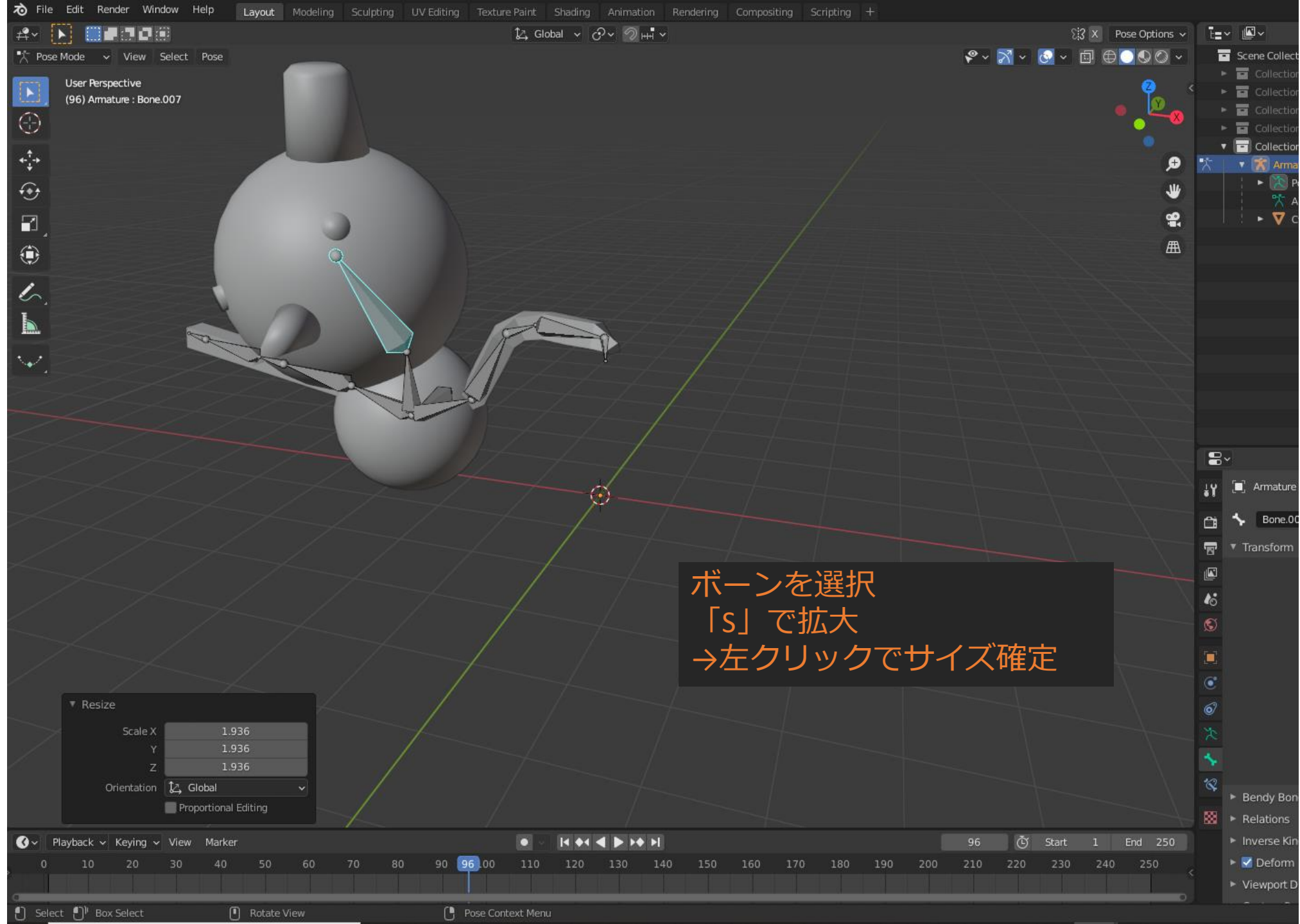


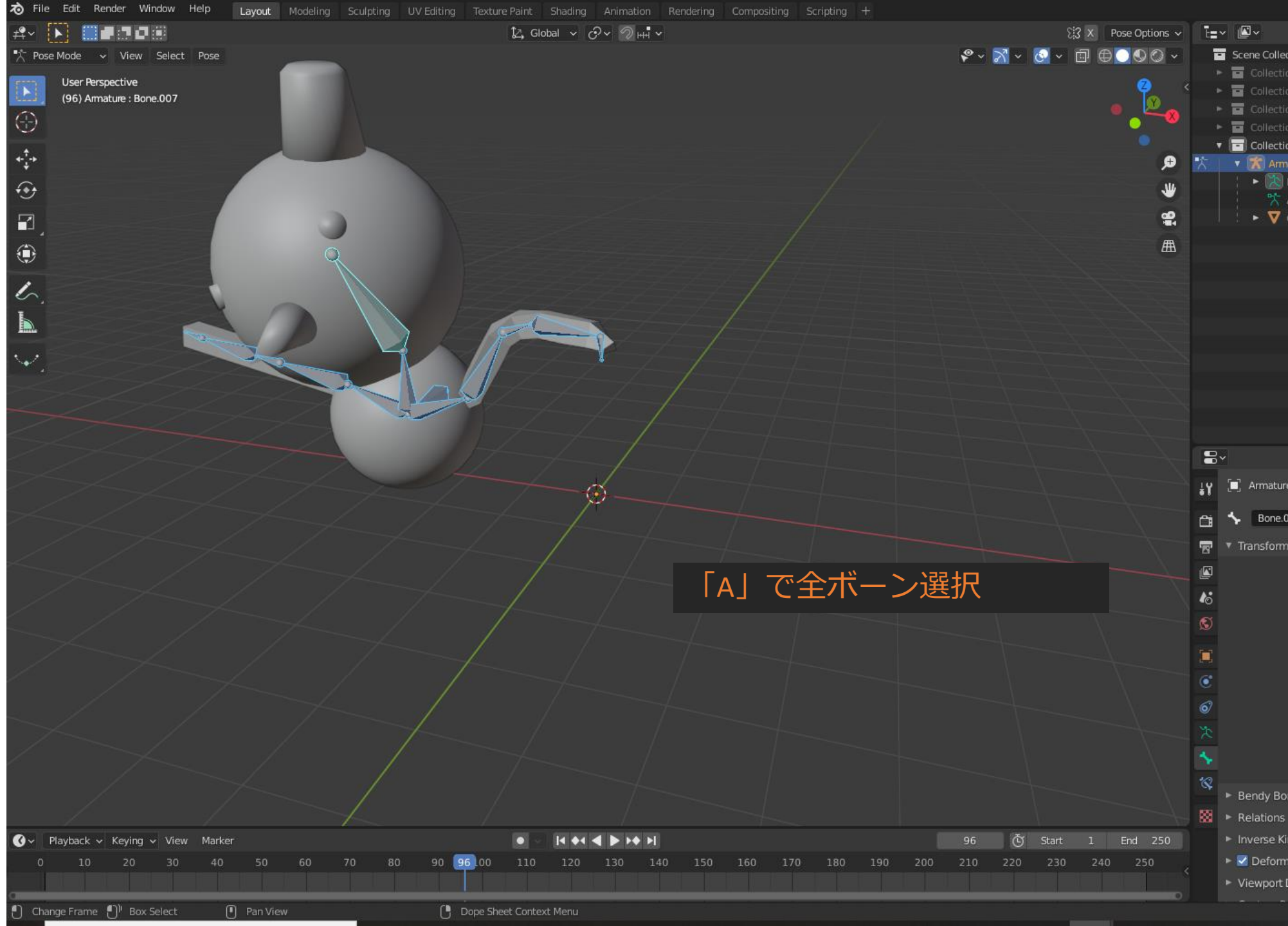


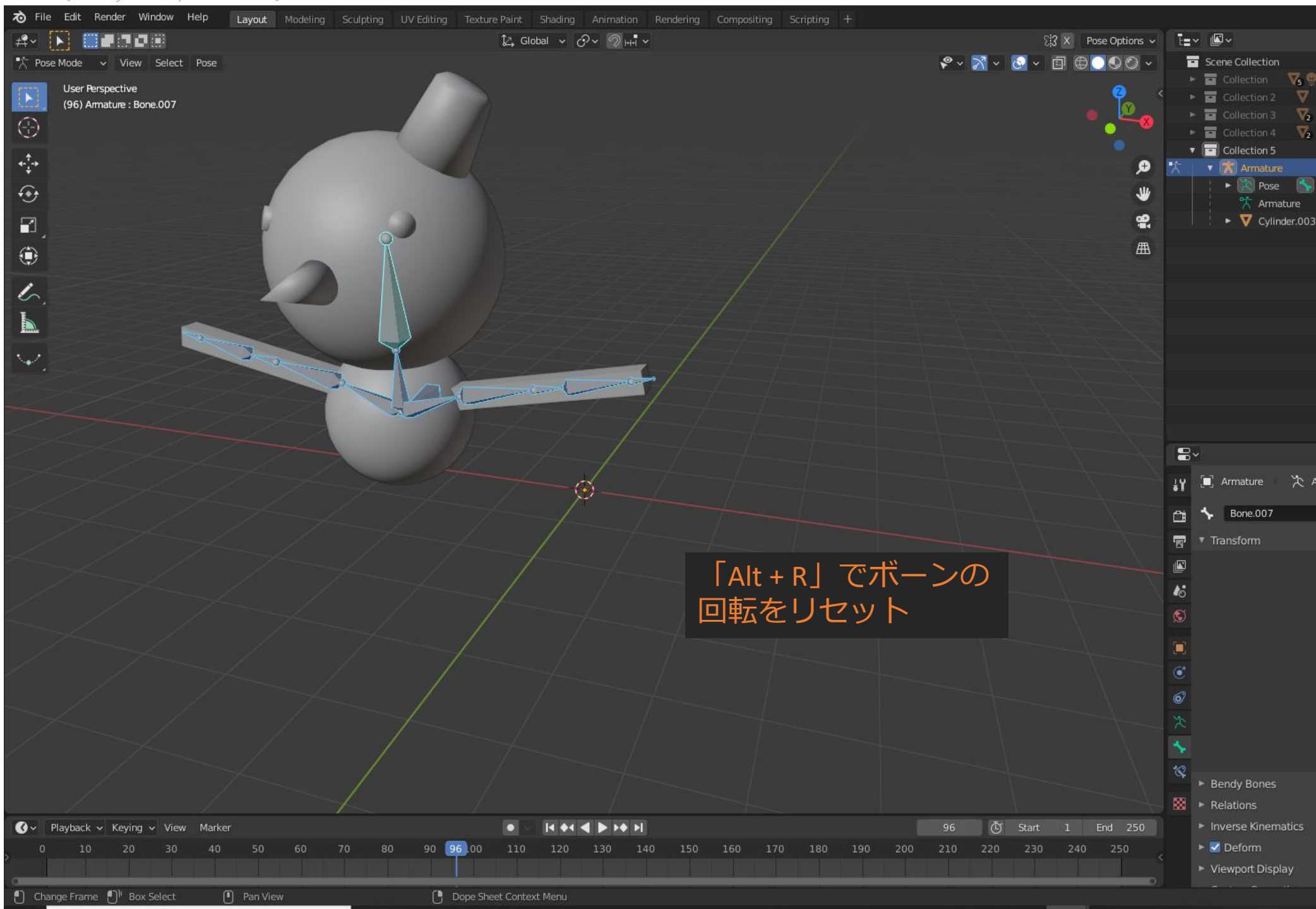


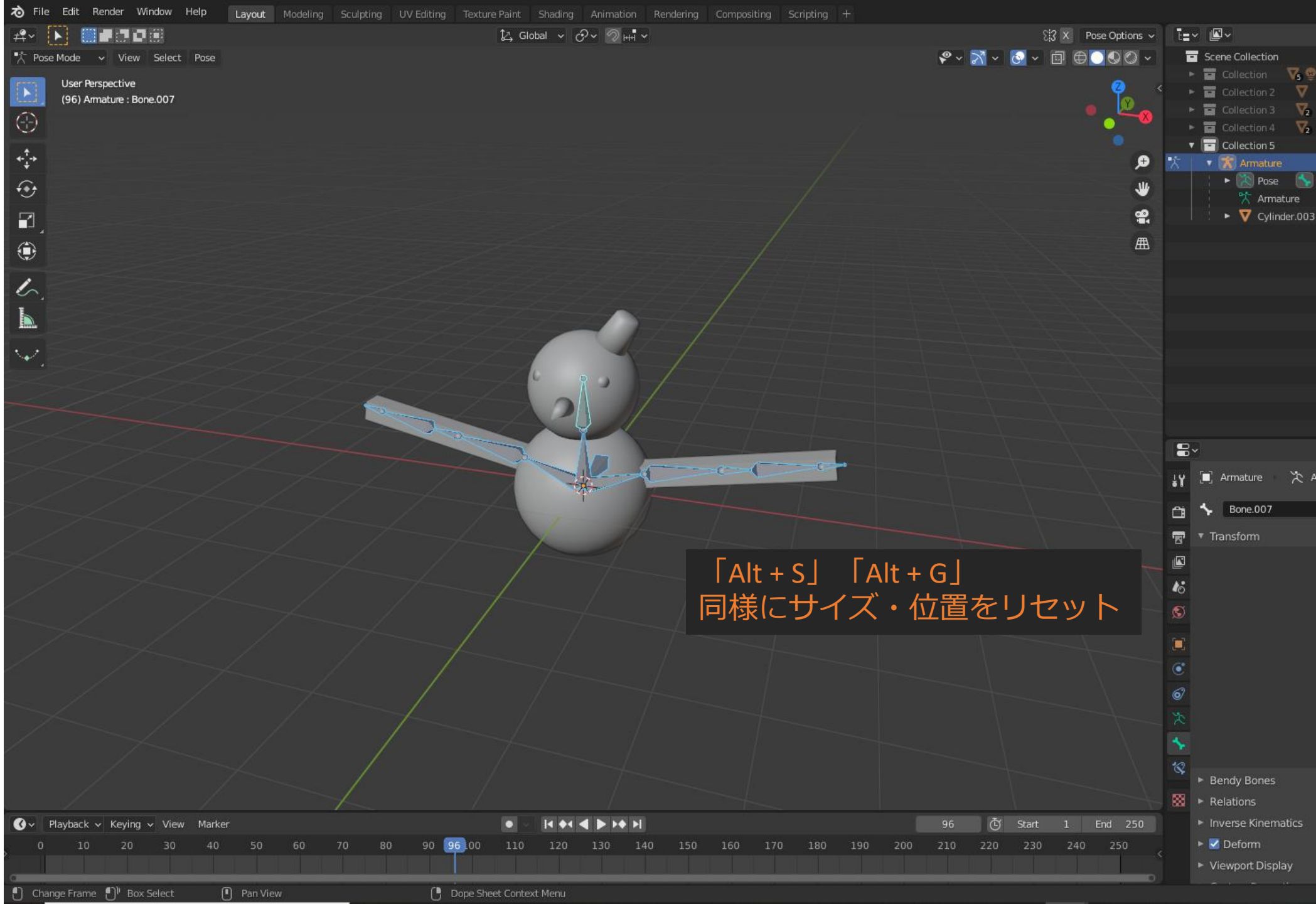


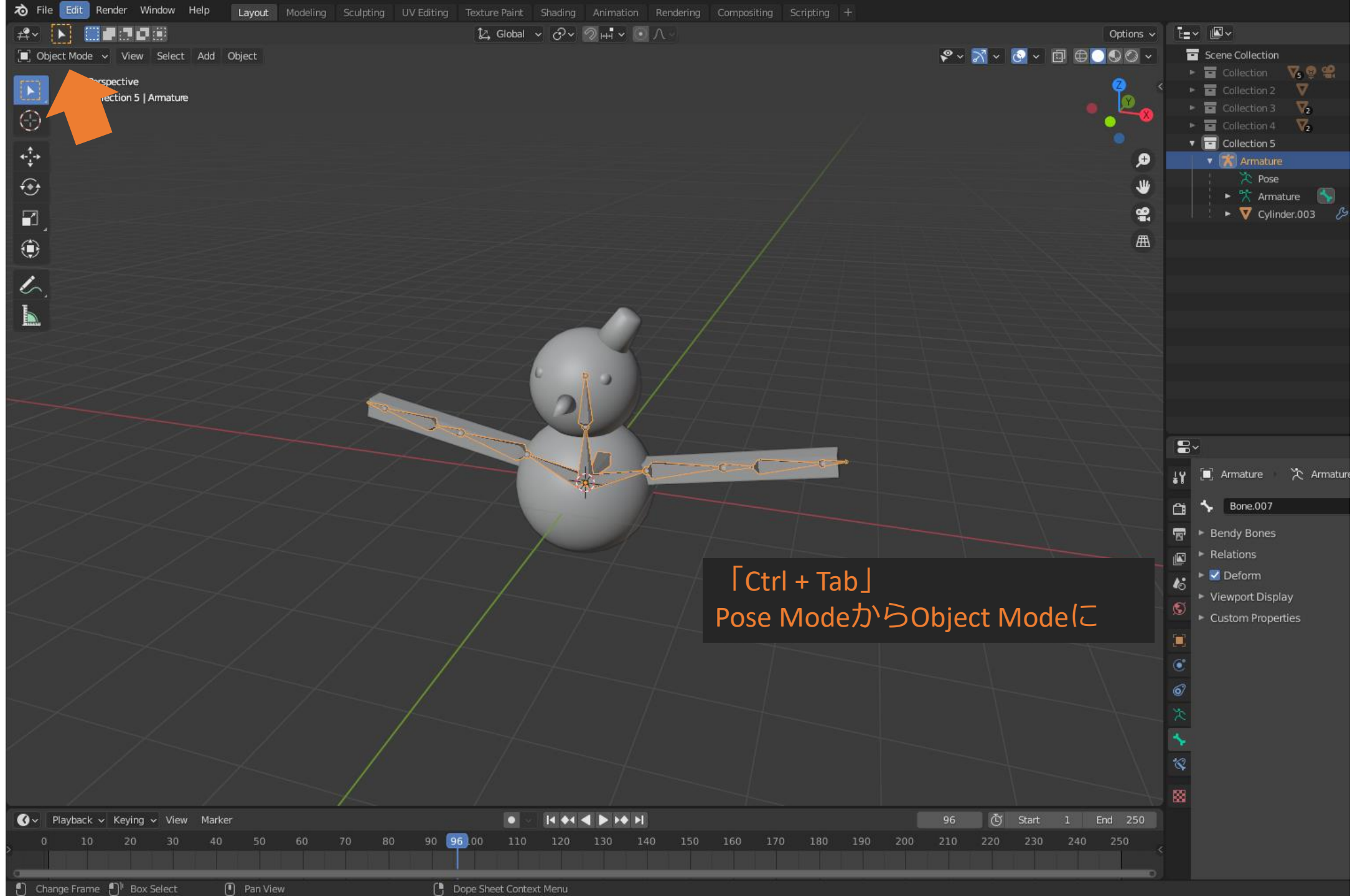












参考

- <https://www.youtube.com/watch?v=VM3hib0h2ZI>
 - メッシュのくっつき方がおかしい時の修正方法も解説しています
- <https://www.youtube.com/watch?v=X04ktjEVHLw>
 - ボーン付きモデルにアニメーションをつける方法