

キャラクターリギング 概要



◇裸の赤ちゃんをリギングし、その着衣 Ver、アーマー Ver を制作していただきたい。着衣 Ver とアーマー Ver は独立したモデルではなく、裸状態から服とアーマーを表示非表示させ、裸⇄着衣 Ver⇄アーマー Ver を一体のモデルで切り替えられるようにしていただきたい。

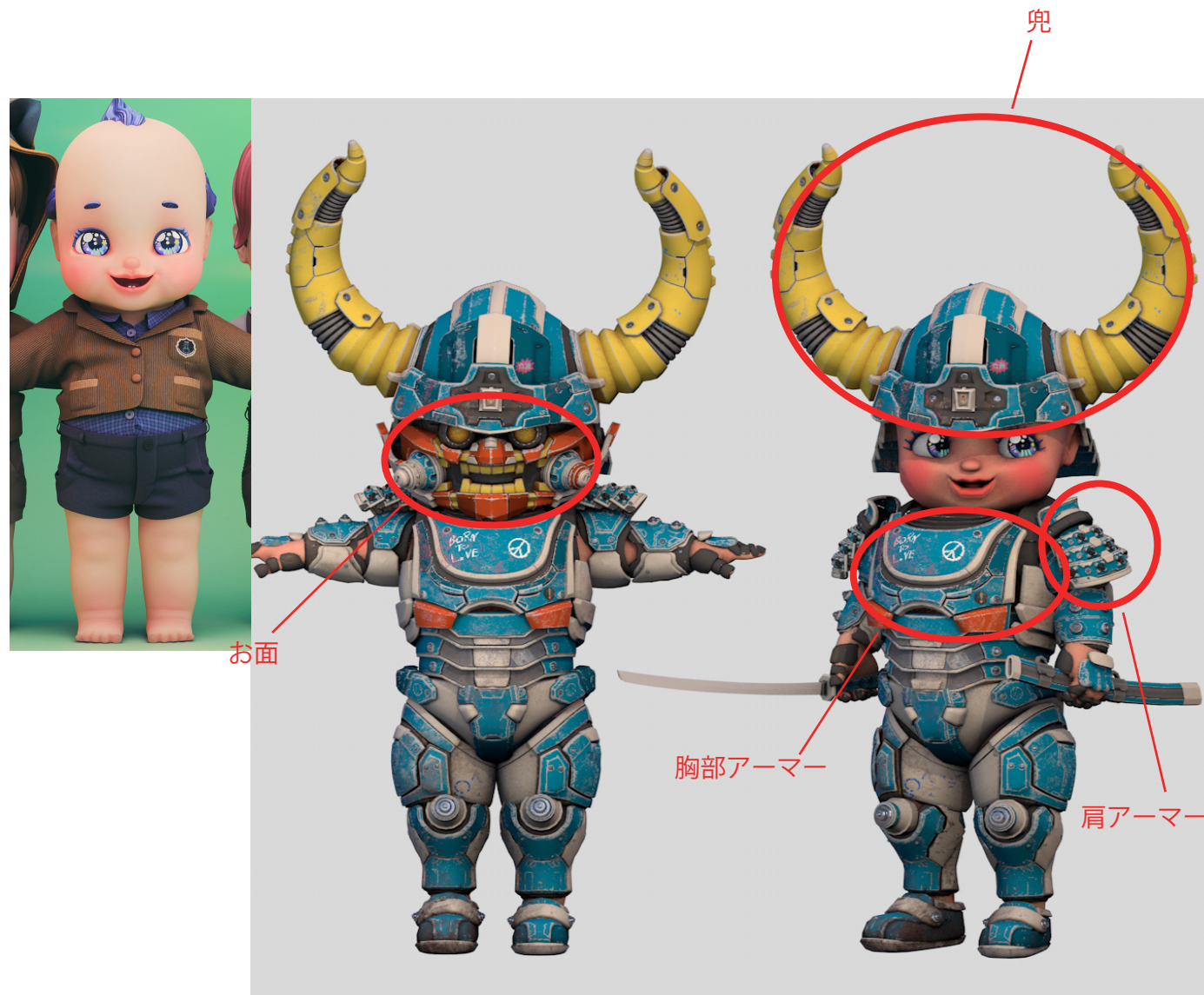
◇プラグイン Auto-Rig Pro を使用するか、アニメーターにボタンタッチする際に扱いやすいコントローラーを作成していただきたいです。

◇キャラクターの裸モデルはポリゴン削除をせずに、一体の全身ポリゴンを潜在させておいていただきたいです。

◇裸⇄着衣 Ver⇄アーマー Ver を切り替える際、服の表面から飛び出す身体や髪の毛のポリゴンは、飛び出さないようにポリゴンをスカルプト機能などでひっこめてそれモーフでひっこめられるようにしていただきたい。(シェイプキー設定済み)

◇参考映像や画像の仕上がりとはほぼ同じになるようにパーツの位置や大きさは微調整していただきたい。

キャラクター①



◇お面部分は表示非表示が出来る構造にしたいだけと幸いです。

◇顔の表情はモーフで付けます。シェイプキー設定済み。瞬きする際のまぶたとまつげは連動するように設定していただきたいです。

◇身体のシェイプキーとまつ毛のシェイプキーで同じ名前の物は連動するようにしていただきたいです（目が笑った時はまつ毛も連動して動いて欲しいため）

◇目玉は自由に動かせるようにお願いいたします。

◇兜、肩アーチャー、胸部アーチャーをコントローラーで回転させたり揺らせる構造にしたいです。

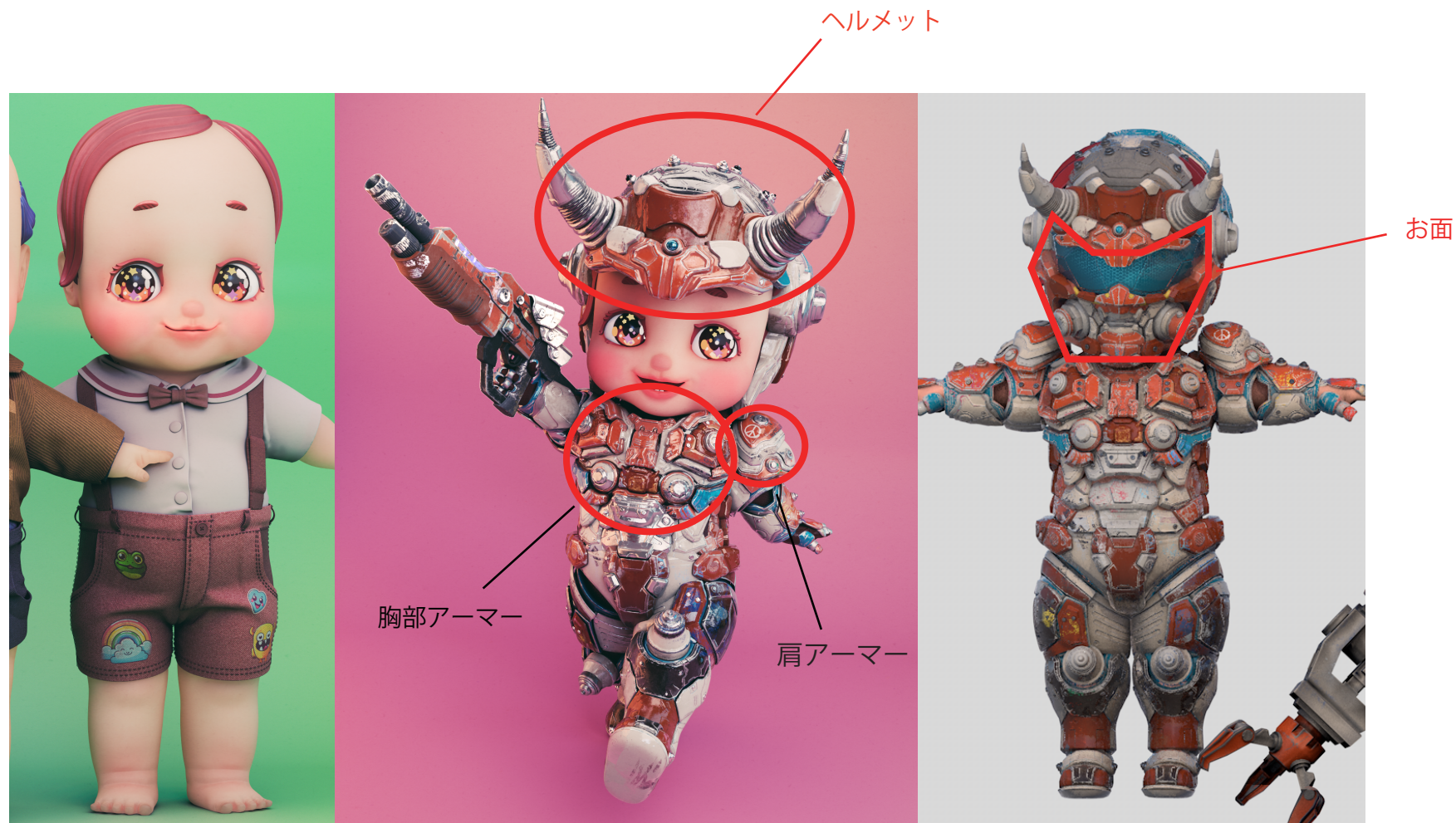
●その他

◇当方、少しだけ blender を触れるので、もっと効率のよい方法等あれば提案歓迎します。

◇リギングで、ご自身の実績としていただいても大丈夫です。

※こちらは当方が Cinema4D でリギングしたものです

キャラクター②



●概要

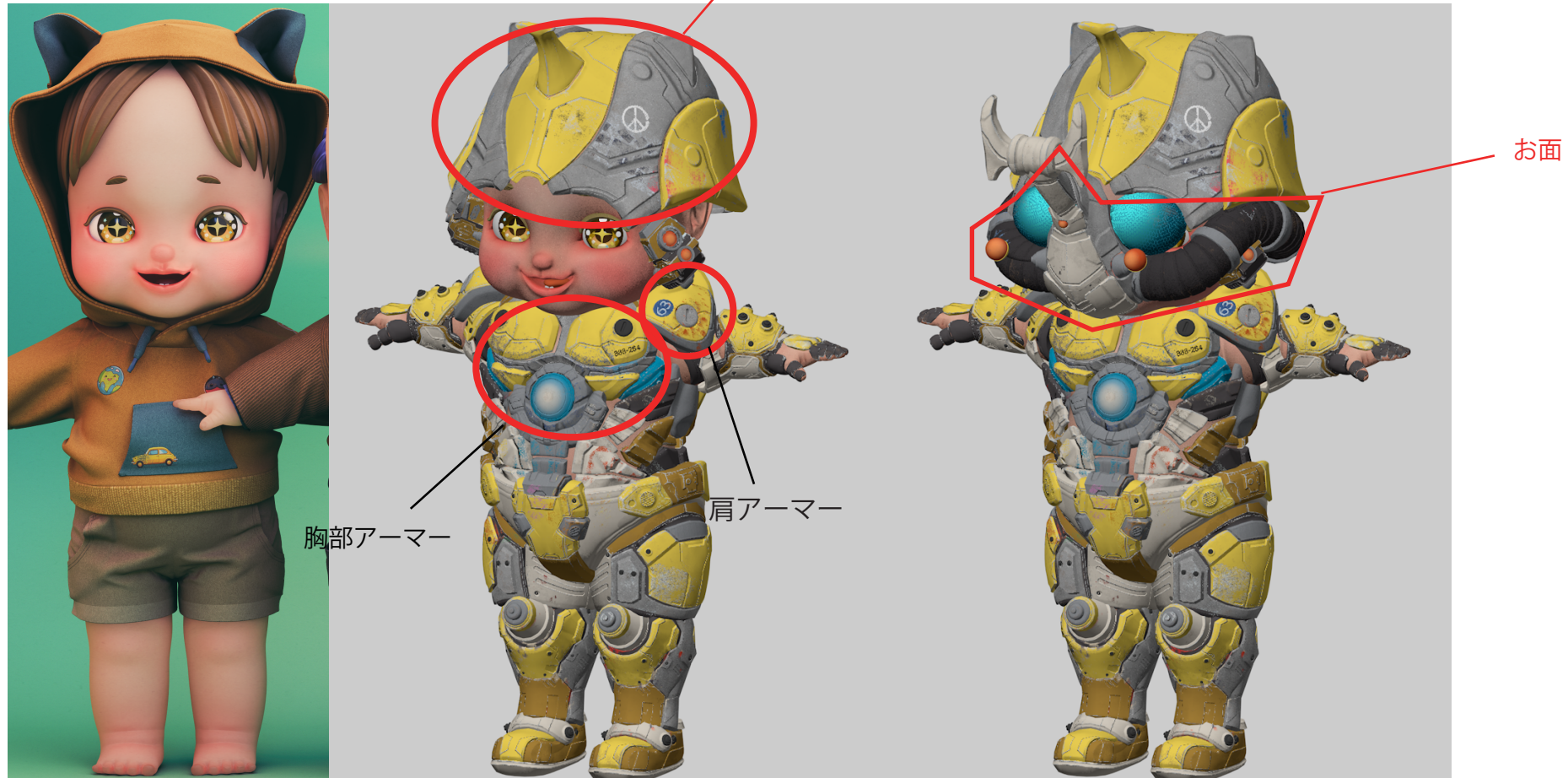
◇キャラクター①と同様の手法でリギングしていただけると幸いです。

●詳細

◇お面部分は表示非表示が出来る構造にいただけると幸いです。

◇ヘルメット、肩アーマー、胸部アーマーをコントローラーで回転させたり揺らせる構造にいただきたいです。

キャラクター③



●概要

◇キャラクター①と同様の手法でリギングしていただけると幸いです。

●詳細

◇お面部分は表示非表示が出来る構造にしたいと幸いです。

◇ヘルメット、肩アーマー、胸部アーマーをコントローラーで回転させたり揺らせる構造にしたいと幸いです。