リギング と モーションキャプチャ のリターゲット 概要

❶ モデリング

モーションキャプチャー用のモデルは、次の条件を満たすように作成します。

頭・首・胴体・両腕・両足があり、左右対称

実物大のスケール

T ポーズ（両腕は水平・脚は腰幅と同じに離す）

1 つのオブジェクトであること

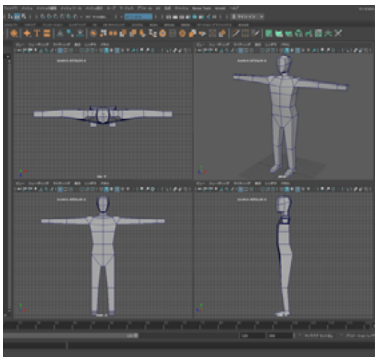
関節部分にエッジループがあること

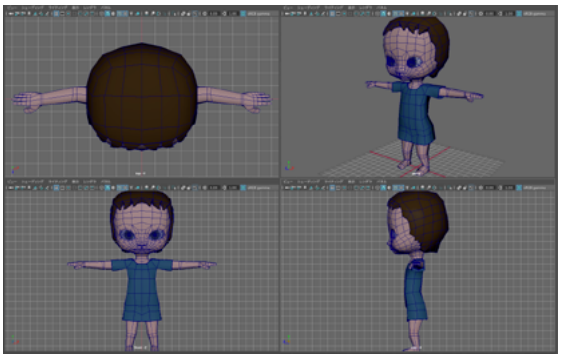
ピボットは接地面の中心（足の間）

ワールド座標の原点にあること

トランフォームをフリーズ

ヒストリを削除

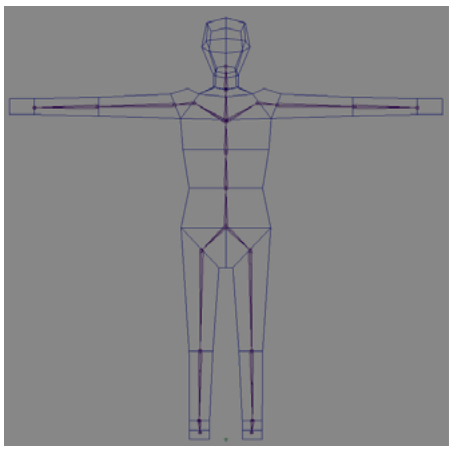


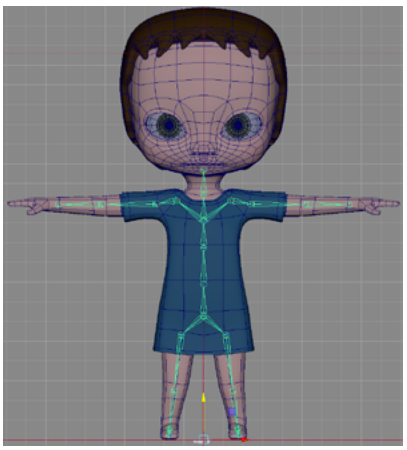


❷ クイック リグ

クイックリグを使うとジョイントの作成をある程度自動化できます。
ただし､「ガイドのユーザ調整」の工程ではジョイント（ガイド）を移動ツールで位置調整する必要があります。

また、「スケルトンとリグの作成」の工程では「ジョイントのみ」に切り替えてから「作成 / 更新」ボタンを押すようにしてください。





残念ながらクイックリグでは手の指のジョイントは作成できません。
指のないキャラクタの場合は、クイックリグで「スキニング」を行っても構いませんが、指のジョイントまで作成する場合は、スキニングは後回しにし、ジョイント作成ツールを使って指のジョイントを作る作業が必要になります。

❸ スキニング

作成したスケルトン（骨格）とキャラクタのポリゴン頂点を関連付ける工程です。 自動的にスキンウェイト がポリゴン頂点に割り当てられますが、スキンウェイト ペイントツールでの調整作業が必要になります。

クイックリグ ～ HIK 定義

Human IK（HIK) 定義が適用されているスケルトンは、互いにモーション（動き）を移植することができます。
クイックリグで作成したスケルトンは、HIK 定義が適用されています。
モーションキャプチャ FBX のスケルトンは、Maya で読み込んだ後に HIK 定義を適用する必要があります。

モデリング

クイック リグ

スケルトン（骨格）作成

指のジョイント → あり

指のジョイント → なし

ジョイント作成 ツール

指のジョイント作成

移動 ツール

腕のジョイントを水平配置
脚のジョイントを垂直配置

この後、HIK 定義を作成するためには、この操作が必要になります。

HIK 定義を作成

クイック リグのスケルトンに指のジョイントを追加すると HIK 定義が崩れるので、再定義する必要があります。

移動 ツール

腕のジョイントを戻す
脚のジョイントを戻す

スキニング

HIK 定義済み

クイックリグで作成したスケルトンは、自動的に HIK 定義が適用されています。

HIK 定義ファイルをロードすることで、この工程を省略できます。

スキンのバインド ツール

クイック リグでスキニングしない代わりに、一般的に使用するスキニングツールです。

スキンウェイト ペイントツール

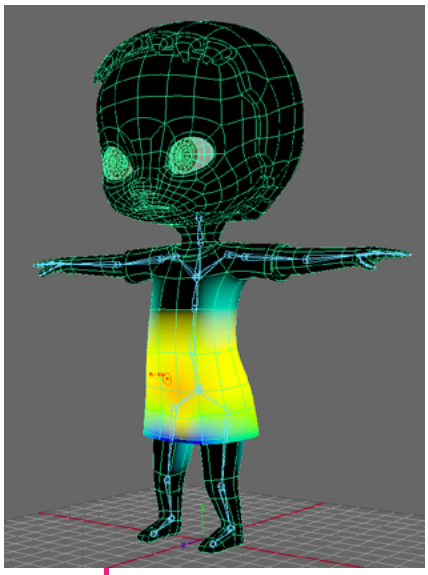
スキンウェイトの調整

スキニング ～ モーションのリターゲット

スキンのバインド

スキンウェイト ペイントツール

スキンウェイトの調整



モーションキャプチャー

キャプチャーデータ作成

↓

FBX データとして保存

↓

Maya 新規シーン に
FBX データを読みこむ

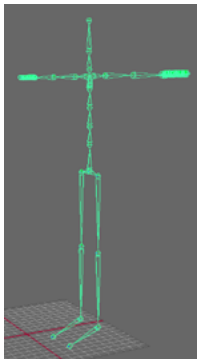
↓

HIK 定義を作成

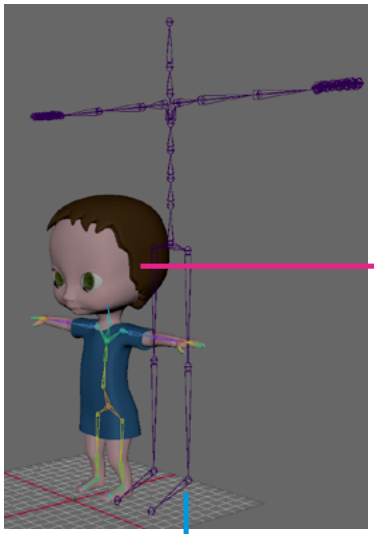
1 フレーム目だけを T ポーズにする。

↓

HIK 定義ファイルをロードする。

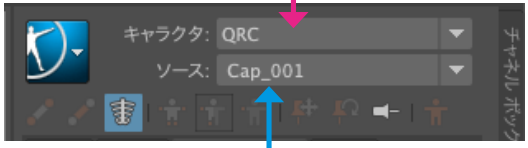


スキンウェイト 調整済みモデル読み込み



モーションのリターゲット

キャラクタモデル



モーションキャプチャー FBX モデル