

# Windowsデスクトップ画面



Mayaアイコン

AUTODESK®  
MAYA® 2025

新規

どちらかを押すとMaya画面が開く。

最近使用したファイル

現在のプロジェクト

default

最近使用したファイル

スタートアップ

学習

新機能

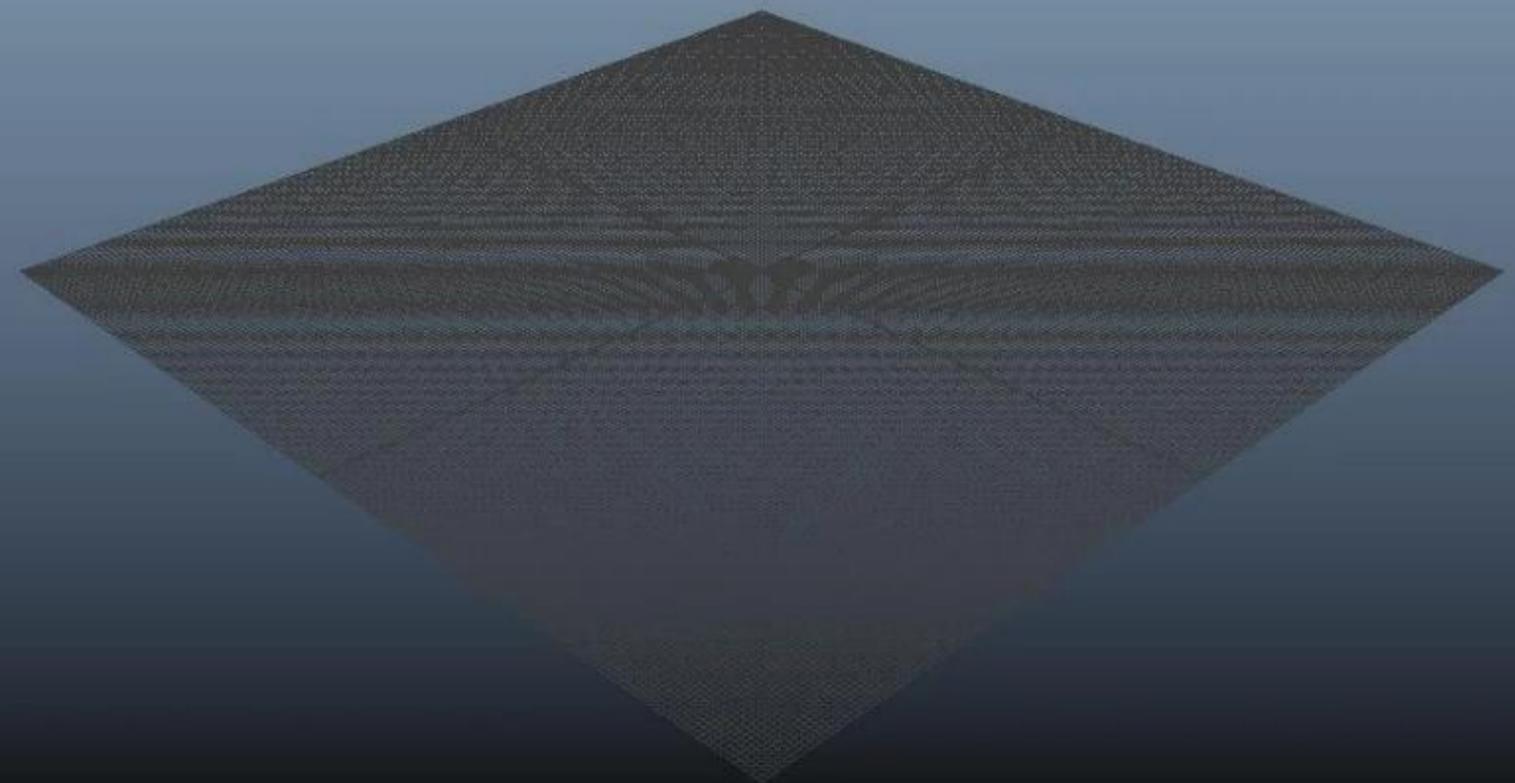
コミュニティ

名前	最終更新日	サイズ
 test02.0008.mb G:\3D\test\test02.0008.mb	2025年4月15日 23:44:27	49.00 KB ...
 test02.0007.mb G:\3D\test\test02.0007.mb	2025年4月15日 23:44:25	49.00 KB ...
 test02.0006.mb G:\3D\test\test02.0006.mb	2025年4月15日 23:44:23	49.00 KB ...
 test02.0005.mb G:\3D\test\test02.0005.mb	2025年4月15日 23:44:21	49.00 KB ...
 test02.0004.mb G:\3D\test\test02.0004.mb	2025年4月15日 23:44:19	49.00 KB ...
 test02.0003.mb G:\3D\test\test02.0003.mb	2025年4月15日 23:44:17	49.00 KB ...
 test02.0002.mb G:\3D\test\test02.0002.mb	2025年4月15日 23:44:14	49.00 KB ...
 test02.0001.mb G:\3D\test\test02.0001.mb	2025年4月15日 23:43:55	49.00 KB ...
 test02.mb	2025年4月15日 23:43:27	49.00 KB ...

アウトライナ  
ディスプレイ 表示 ヘルプ  
コマンド検索...  
persp  
top  
front  
side  
defaultLightSet  
defaultObjectSet

ビュー シェーディング ライティング 表示 レンダラ パネル  
0.00 1.00 ACES 1.0 SDF

# Maya画面が開いた状態。



キャラクター: なし  
ソース: なし

作成

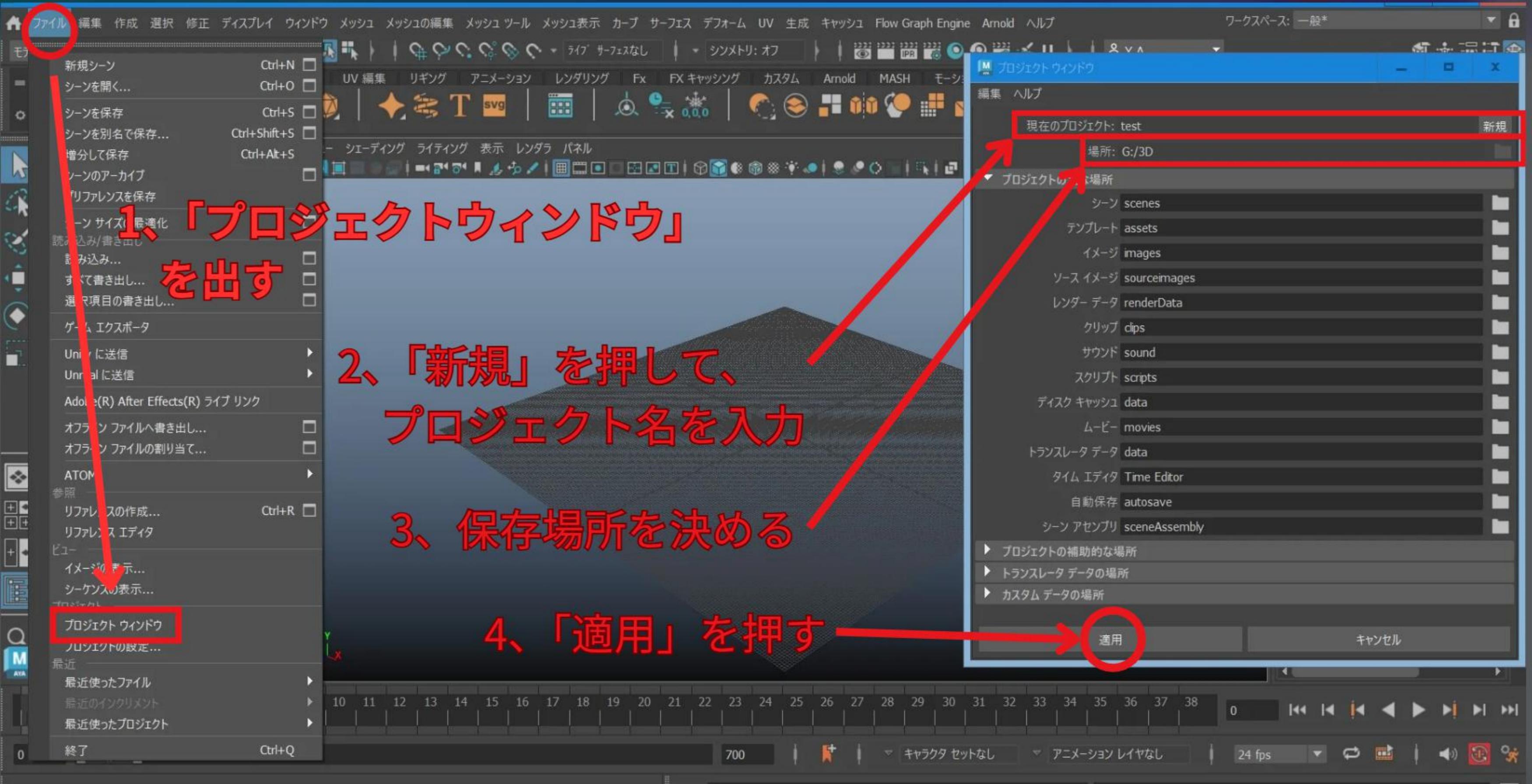
- スケルトンの作成
- コントロール リグの作成
- キャラクター定義を作成
- カスタム リグ マッピングの作成
- クイック リグ ツール

サンプルを読み込み

- HumanIK サンプルを読み込み
- アニメーション サンプルを読み込み

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38

0 0-38 700 キャラクタ セットなし アニメーション レイヤなし 24 fps



1、「プロジェクトウィンドウ」を出す

2、「新規」を押して、プロジェクト名を入力

3、保存場所を決める

4、「適用」を押す

プロジェクト ウィンドウ

現在のプロジェクト: test

場所: G:/3D

シーン scenes

テンプレート assets

イメージ images

ソース イメージ sourceimages

レンダー データ renderData

クリップ clips

サウンド sound

スクリプト scripts

ディスク キャッシュ data

ムービー movies

トランスレータ データ data

タイム エディタ Time Editor

自動保存 autosave

シーン アセンブリ sceneAssembly

プロジェクトの補助的な場所

トランスレータ データの場所

カスタム データの場所

適用

キャンセル

File Explorer ribbon tabs: 整理 (Organize), 新規 (New), 開く (Open), 選択 (Select).

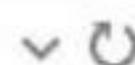
Buttons in the ribbon: 移動先 (Move to), 削除 (Delete), コピー先 (Copy to), 名前の変更 (Rename), 新しいフォルダー (New folder), プロパティ (Properties), すべて選択 (Select all), 選択解除 (Deselect), 選択の切り替え (Toggle selection).

DATA (G:) > 3D 3Dの検索 🔍

名前	更新日時	種類
Sample3D	2018/09/17 22:35	ファイル フォルダ
test	2025/04/22 23:00	ファイル フォルダ
testAAA	2025/04/15 23:55	ファイル フォルダ
work	2020/09/12 12:50	ファイル フォルダ

**フォルダ（プロジェクトフォルダ）が作られます。**

> DATA (G:) > 3D > test



testの検索 🔍

名前	更新日時	種類
assets	2025/04/22 23:00	ファイル フォルダ
autosave	2025/04/22 23:00	ファイル フォルダ
cache	2025/04/22 23:00	ファイル フォルダ
clips	2025/04/22 23:00	ファイル フォルダ
data	2025/04/22 23:00	ファイル フォルダ
images	2025/04/22 23:00	ファイル フォルダ
movies	2025/04/22 23:00	ファイル フォルダ
renderData	2025/04/22 23:00	ファイル フォルダ
sceneAssembly	2025/04/22 23:00	ファイル フォルダ
<b>scenes</b>	2025/04/22 23:00	ファイル フォルダ
scripts	2025/04/22 23:00	ファイル フォルダ
sound	2025/04/22 23:00	ファイル フォルダ
sourceimages	2025/04/22 23:00	ファイル フォルダ
Time Editor	2025/04/22 23:00	ファイル フォルダ
workspace.mel	2025/04/22 23:00	MEL ファイル

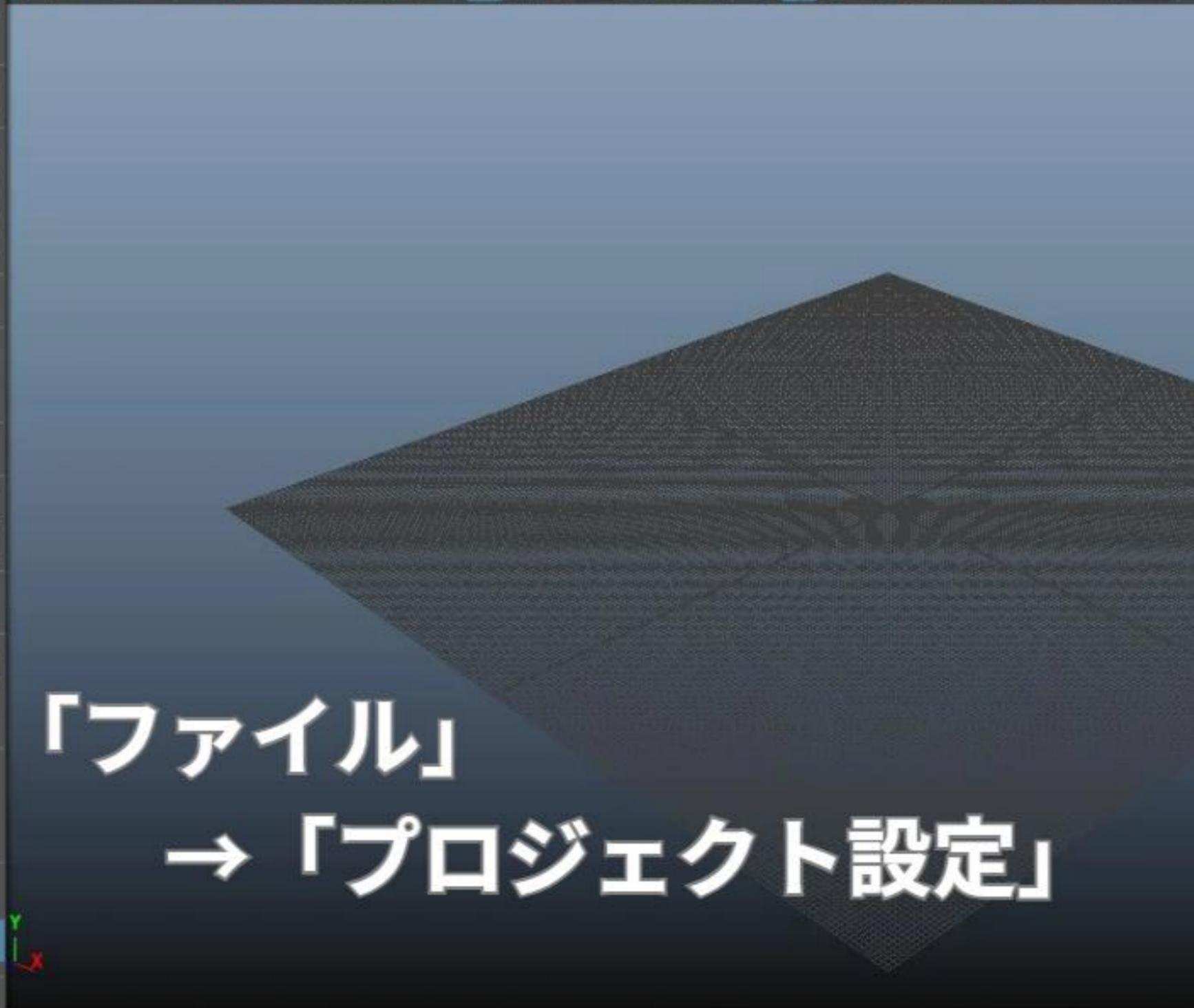
**シーンフォルダ**

ファイル

- 新規シーン Ctrl+N
- シーンを開く... Ctrl+O
- シーンを保存 Ctrl+S
- シーンを別名で保存... Ctrl+Shift+S
- 増分して保存 Ctrl+Alt+S
- シーンのアーカイブ
- リファレンスを保存
- シーンサイズの最適化
- 読み込み/書き出し
- 読み込み...
- すべて書き出し...
- 選択項目の書き出し...
- ゲーム エキスポータ
- Unity に送信 ▶
- Unreal に送信 ▶
- Adobe(R) After Effects(R) ライブ リンク
- オフライン ファイルへ書き出し...
- オフライン ファイルの割り当て...
- ATOM ▶
- 参照
- リファレンスの作成... Ctrl+R
- リファレンス エディタ
- ビュー
- イメージの表示...
- シーケンスの表示...
- プロジェクト
- プロジェクト ウィンドウ
- プロジェクトの設定...
- 最近使ったファイル ▶
- 最近のインクリメント ▶
- 最近使ったプロジェクト ▶
- 終了 Ctrl+Q

UV 編集 リギング アニメーション レンダリング Fx FX キャッシング カスタム Arnold MASH

シエーディング ライティング 表示 レンダラ パネル



「ファイル」  
→ 「プロジェクト設定」

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29

700

ファイルの場所: G:\3D

フォルダブックマーク:

- マイコンピュータ
- Desktop
- Documents
- Downloads
- test

現在のプロジェクト:

G:/3D/test

ワークスペースのルー

プロジェクトの設定...

ディレクトリ:

ファイルの種類: すべてのファイル

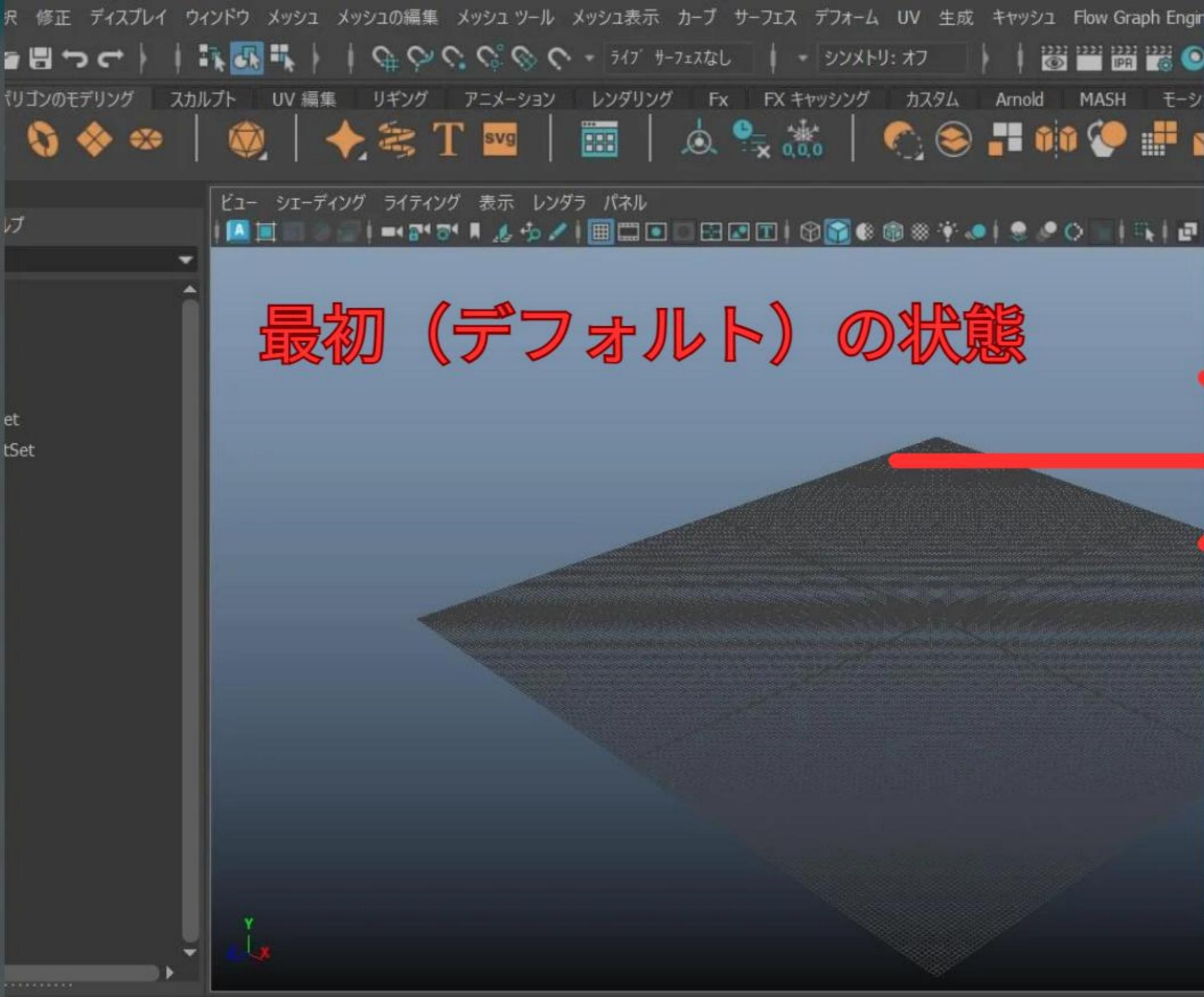
名前	サイズ	タイプ	更新日
Sample2D		File Folder	2018/09/17 22:35
test		File Folder	2025/04/15 23:55
work		File Folder	2020/09/12 12:50

フォルダを選んで、  
「設定」を押すだけ

プロジェクトのルートフォルダとして設定するフォルダを選択

設定

キャンセル



プロジェクトウィンドウ

編集 ヘルプ

現在のプロジェクト: test

場所: G:/3D

新規

プロジェクトの主な場所

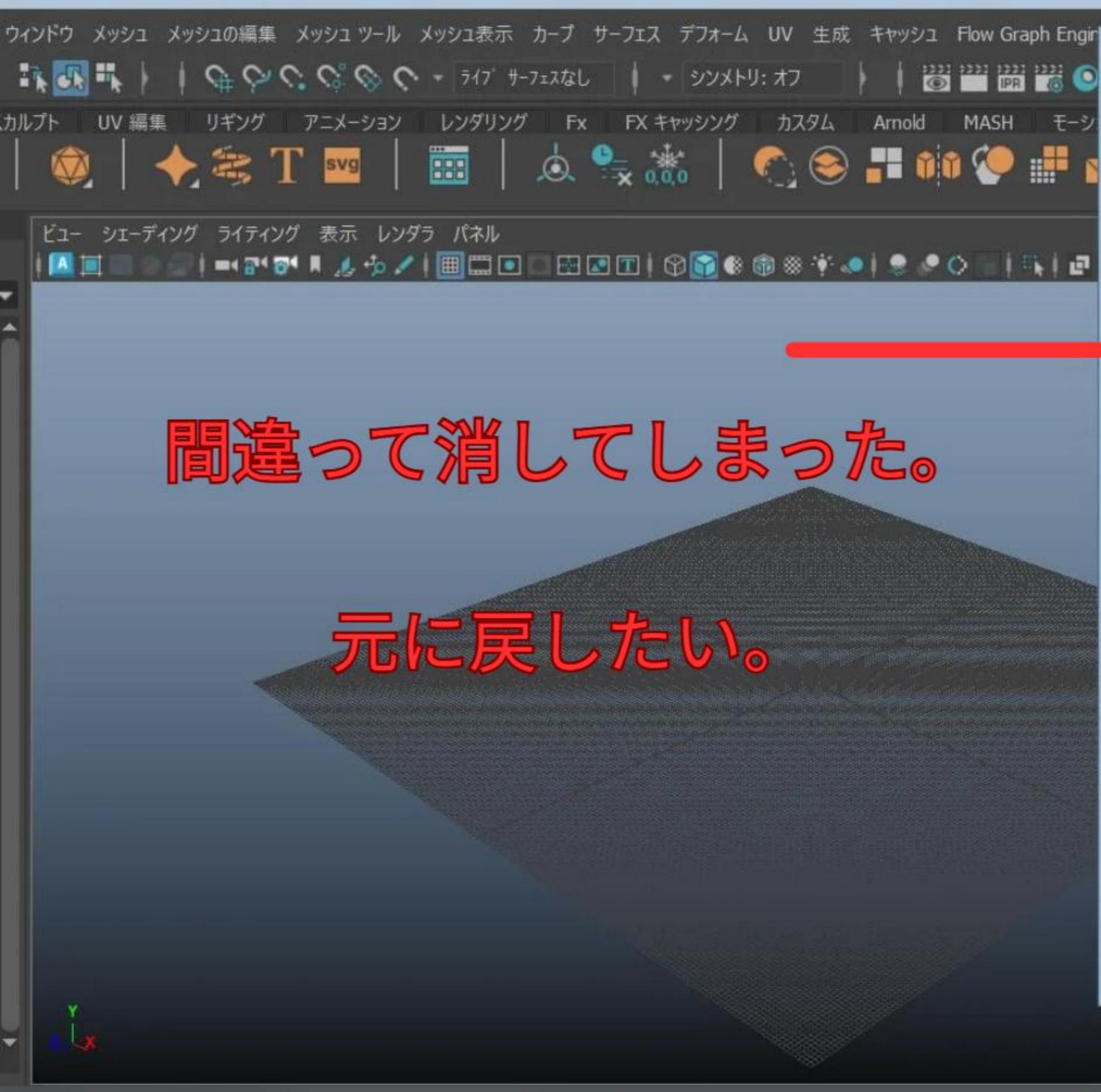
シーン	scenes
テンプレート	assets
イメージ	images
ソースイメージ	sourceimages
レンダーデータ	renderData
クリップ	clips
サウンド	sound
スクリプト	scripts
ディスクキャッシュ	data
ムービー	movies
トランスレータデータ	data
タイムエディタ	Time Editor
自動保存	autosave
シーンアセンブリ	sceneAssembly

プロジェクトの補助的な場所

トランスレータデータの場所

カスタムデータの場所

適用 キャンセル



プロジェクトウィンドウ

編集 ヘルプ

現在のプロジェクト: test 新規

場所: G:/3D

▼ プロジェクトの主な場所

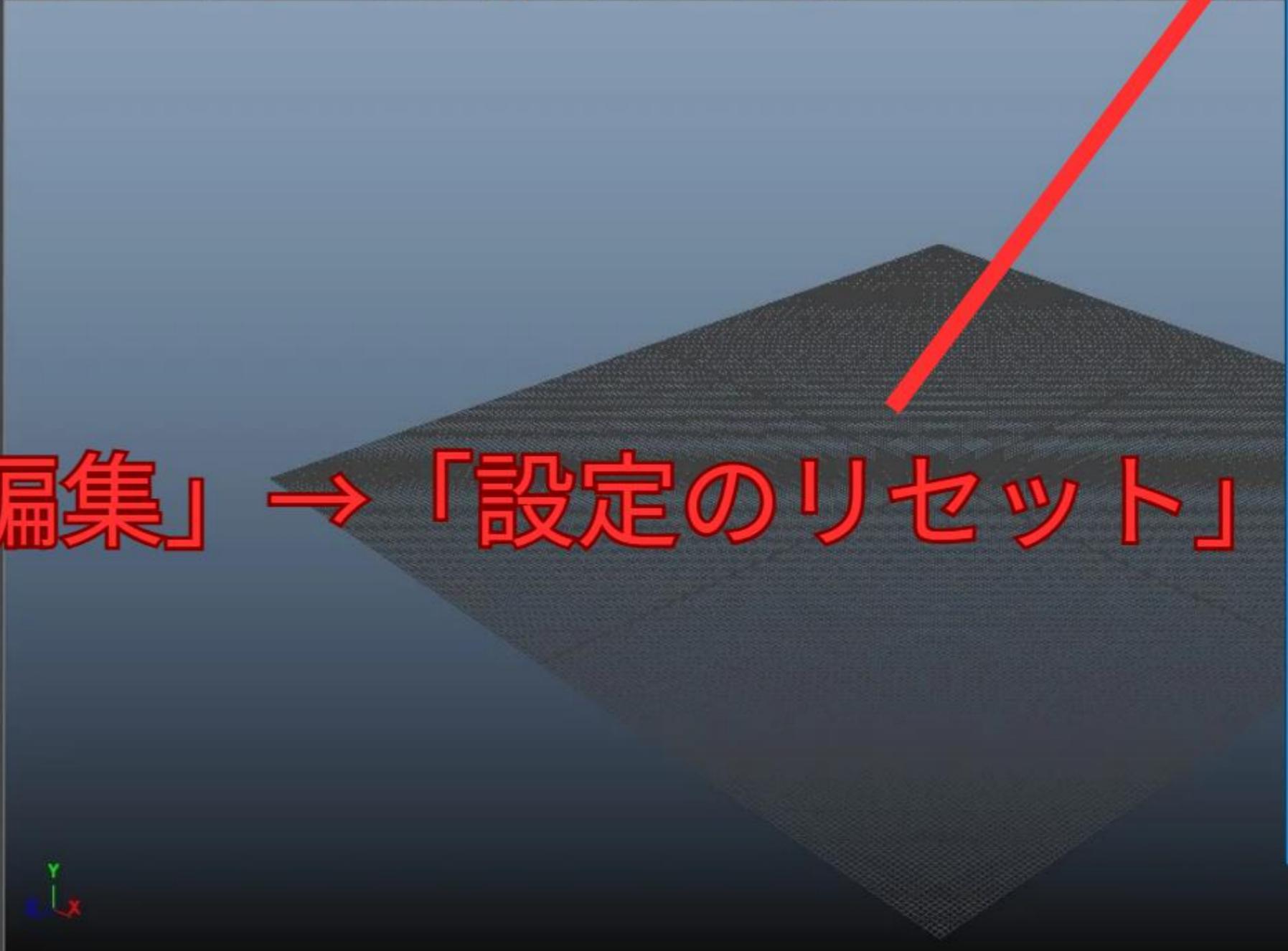
シーン	
テンプレート	
イメージ	
ソースイメージ	
レンダラデータ	
クリップ	clips
サウンド	sound
スクリプト	scripts
ディスク キャッシュ	data
ムービー	movies
トランスレータデータ	data
タイム エディタ	Time Editor
自動保存	autosave
シーン アセンブリ	sceneAssembly

▶ プロジェクトの補助的な場所

▶ トランスレータデータの場所

▶ カスタムデータの場所

適用 キャンセル



プロジェクト ウィンドウ

編集 ヘルプ

- 設定のリセット
- 設定のクリア
- ナイス名のビュー
- ファイル ルールのビュー

シーン	
テンプレート	
イメージ	
ソース イメージ	
レンダー データ	
クリップ	clips
サウンド	sound
スクリプト	scripts
ディスク キャッシュ	data
ムービー	movies
トランスレータ データ	data
タイム エディタ	Time Editor
自動保存	autosave
シーン アセンブリ	sceneAssembly

▶ プロジェクトの補助的な場所

▶ トランスレータ データの場所

▶ カスタム データの場所

適用 キャンセル

「編集」 → 「設定のリセット」



元に戻った



プロジェクトウィンドウ

編集 ヘルプ

現在のプロジェクト: test

場所: G:/3D

新規

プロジェクトの主な場所

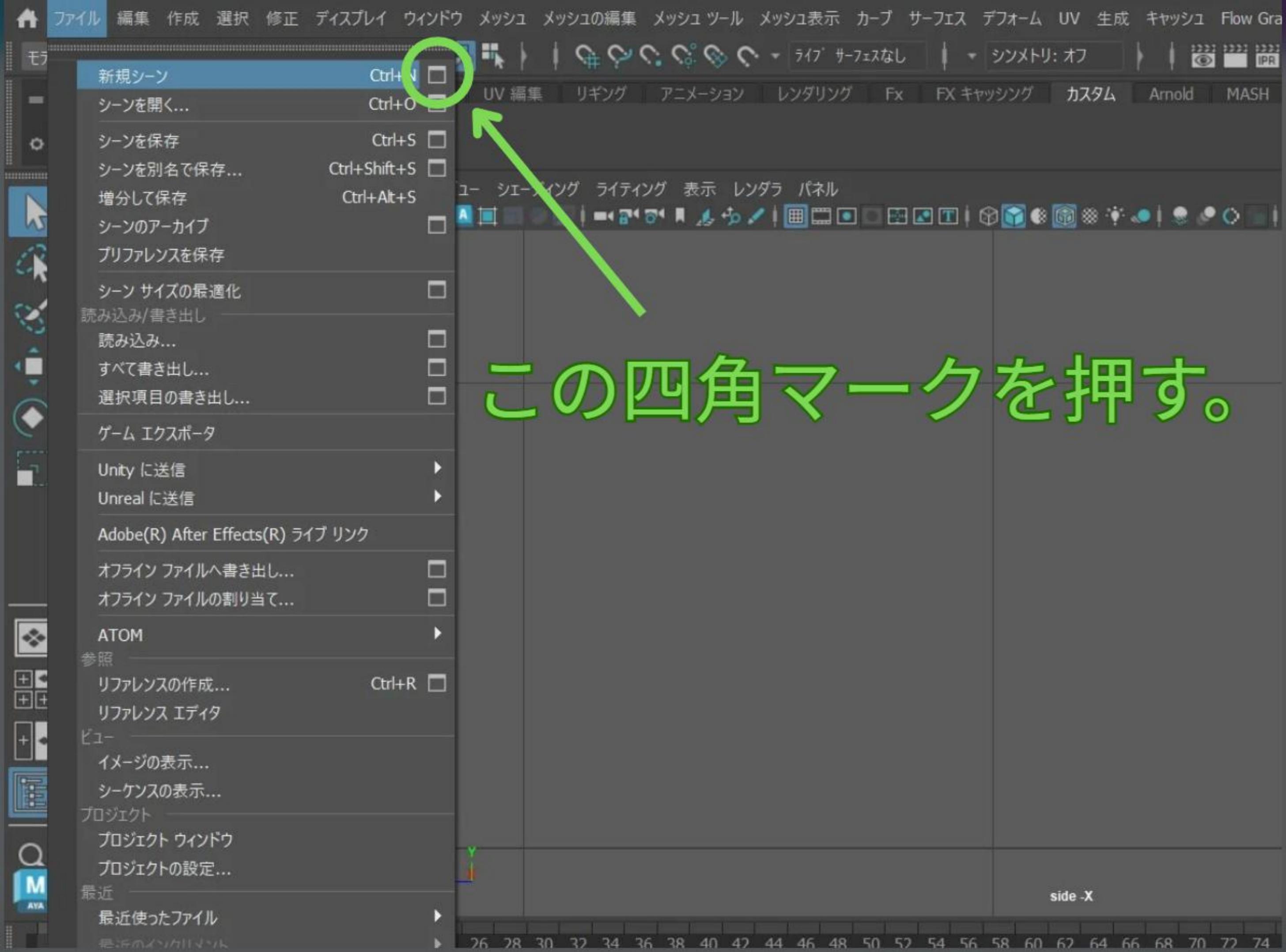
- シーン scenes
- テンプレート assets
- イメージ images
- ソースイメージ sourceimages
- レンダー データ renderData
- クリップ clips
- サウンド sound
- スクリプト scripts
- ディスク キャッシュ data
- ムービー movies
- トランスレータ データ data
- タイム エディタ Time Editor
- 自動保存 autosave
- シーン アセンブリ sceneAssembly

プロジェクトの補助的な場所

トランスレータ データの場所

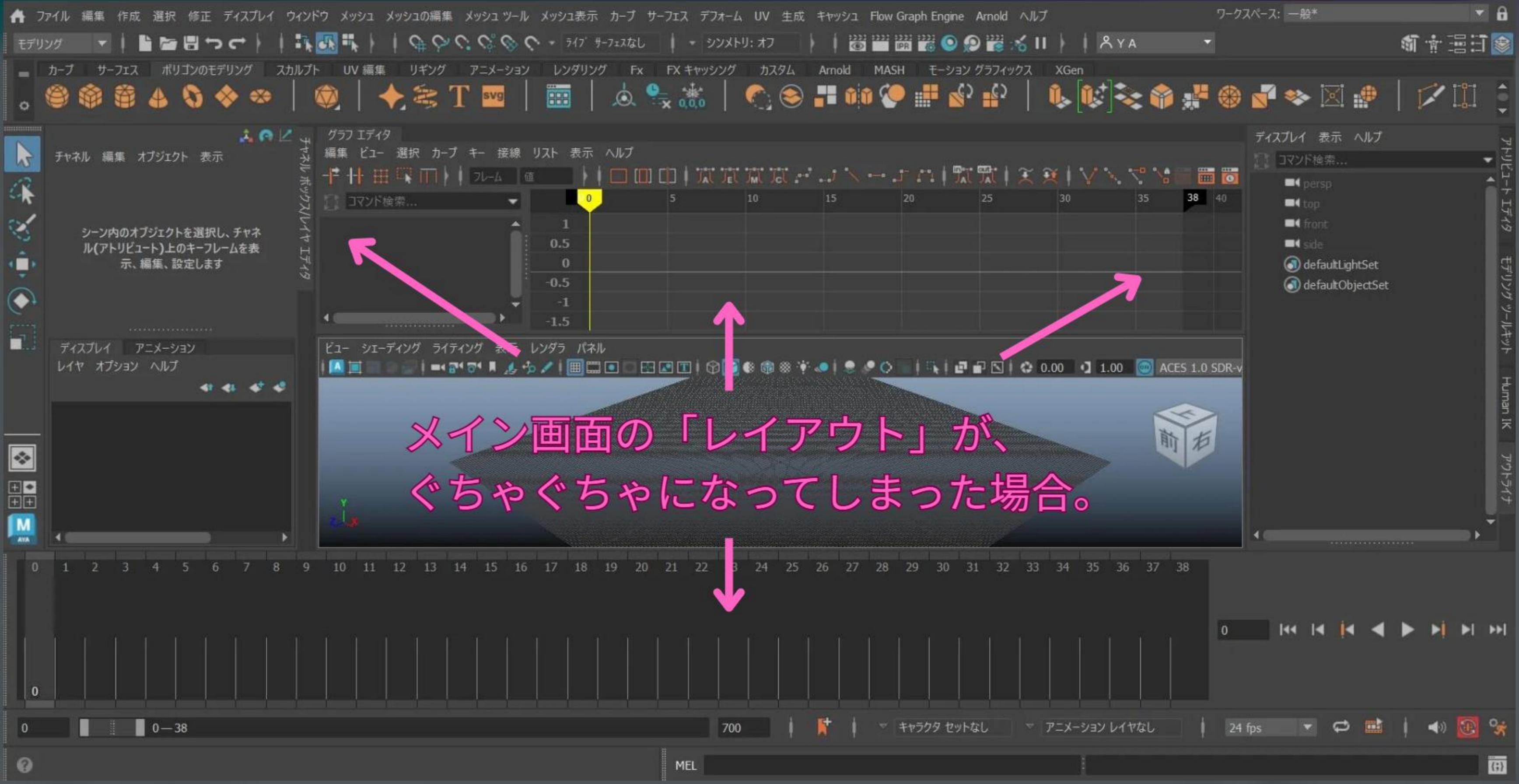
カスタム データの場所

適用 キャンセル

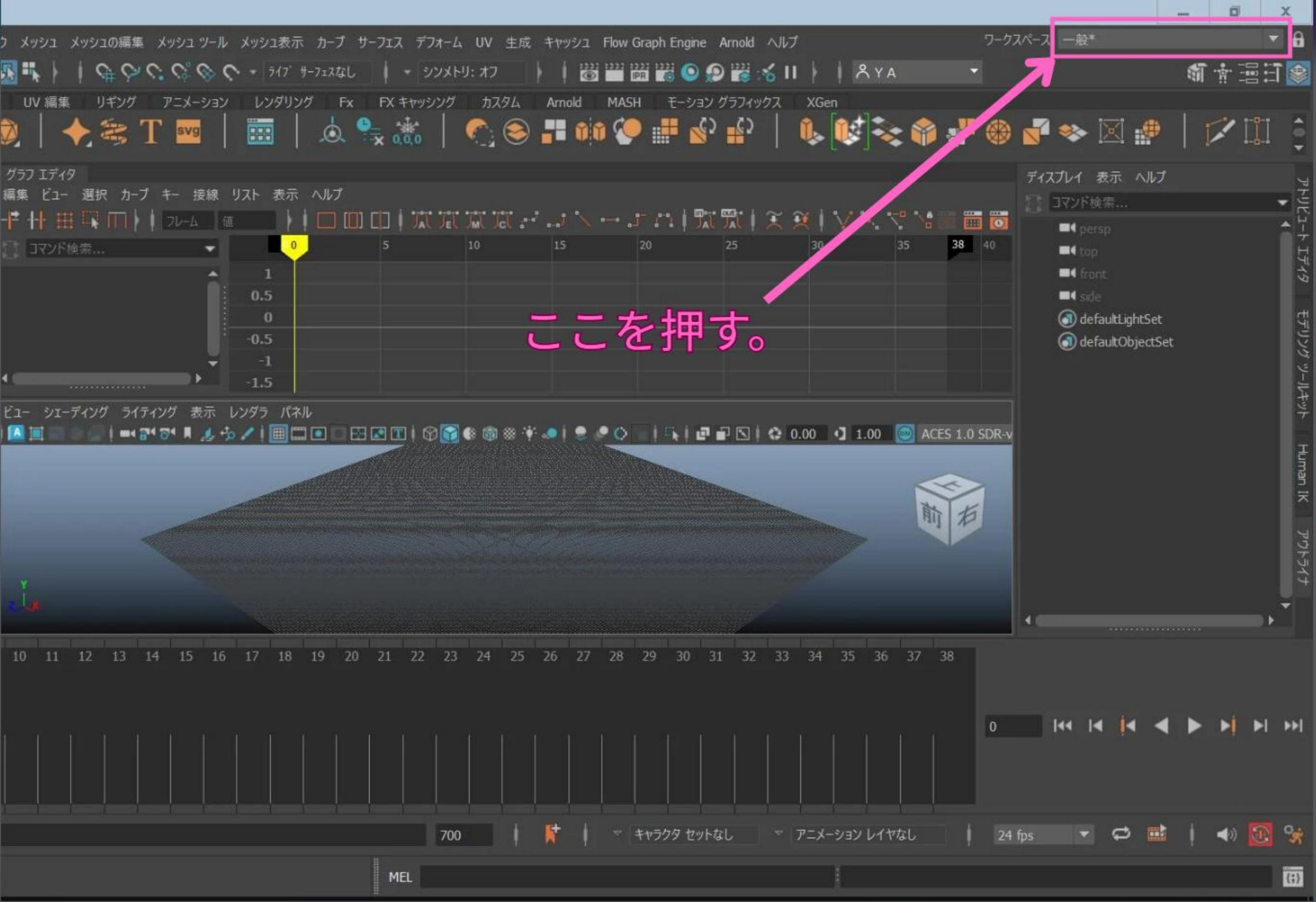


この四角マークを押す。





メイン画面の「レイアウト」が、  
ぐちゃぐちゃになってしまった場合。



ワークスペース 一般\*

ここを押す。

ディスプレイ 表示 ヘルプ

コマンド検索...

- persp
- top
- front
- side
- defaultLightSet
- defaultObjectSet

ビュー シェーディング ライティング 表示 レンダラ パネル

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38

0 [Timeline controls]

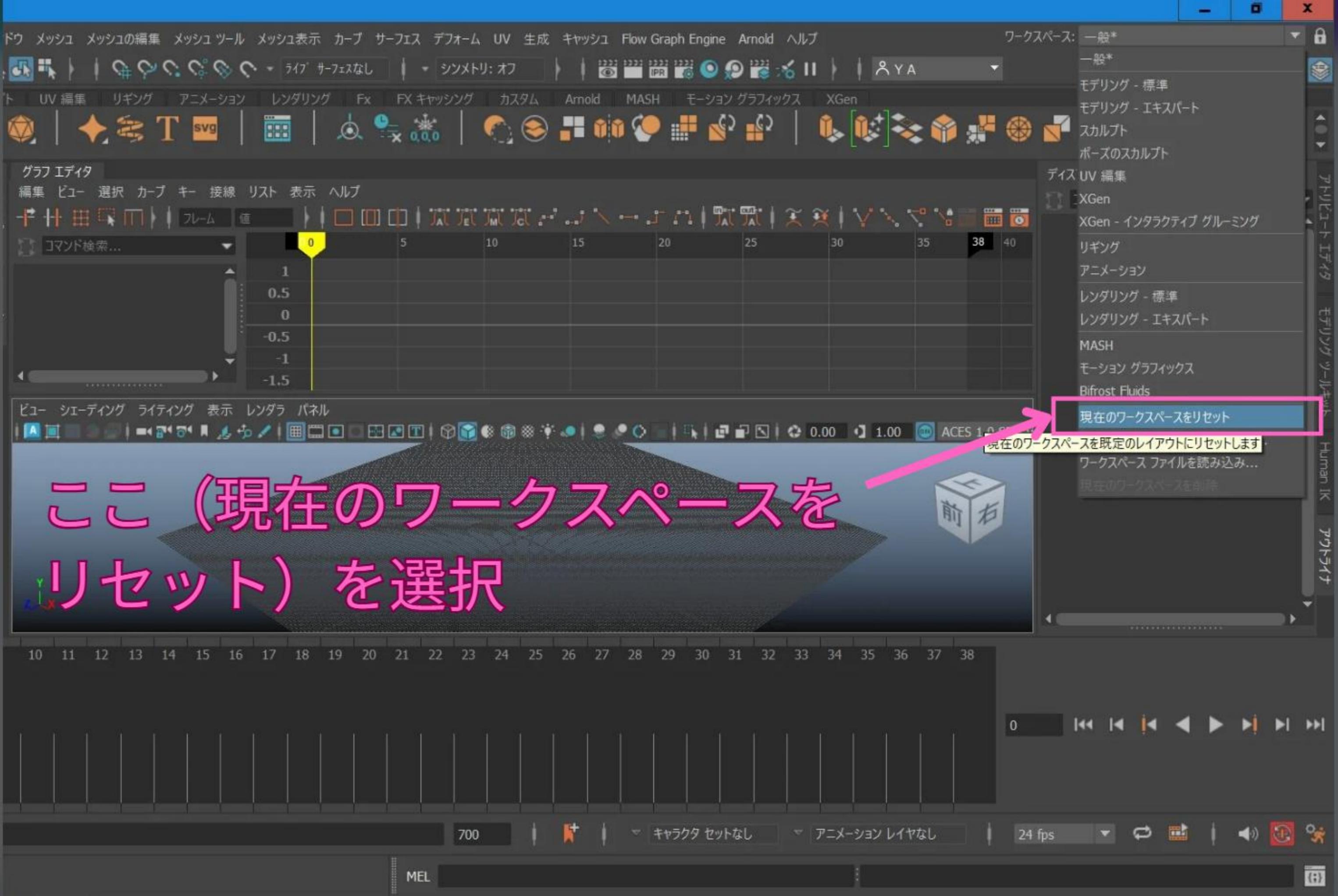
700

キャラクター セットなし

アニメーション レイヤなし

24 fps

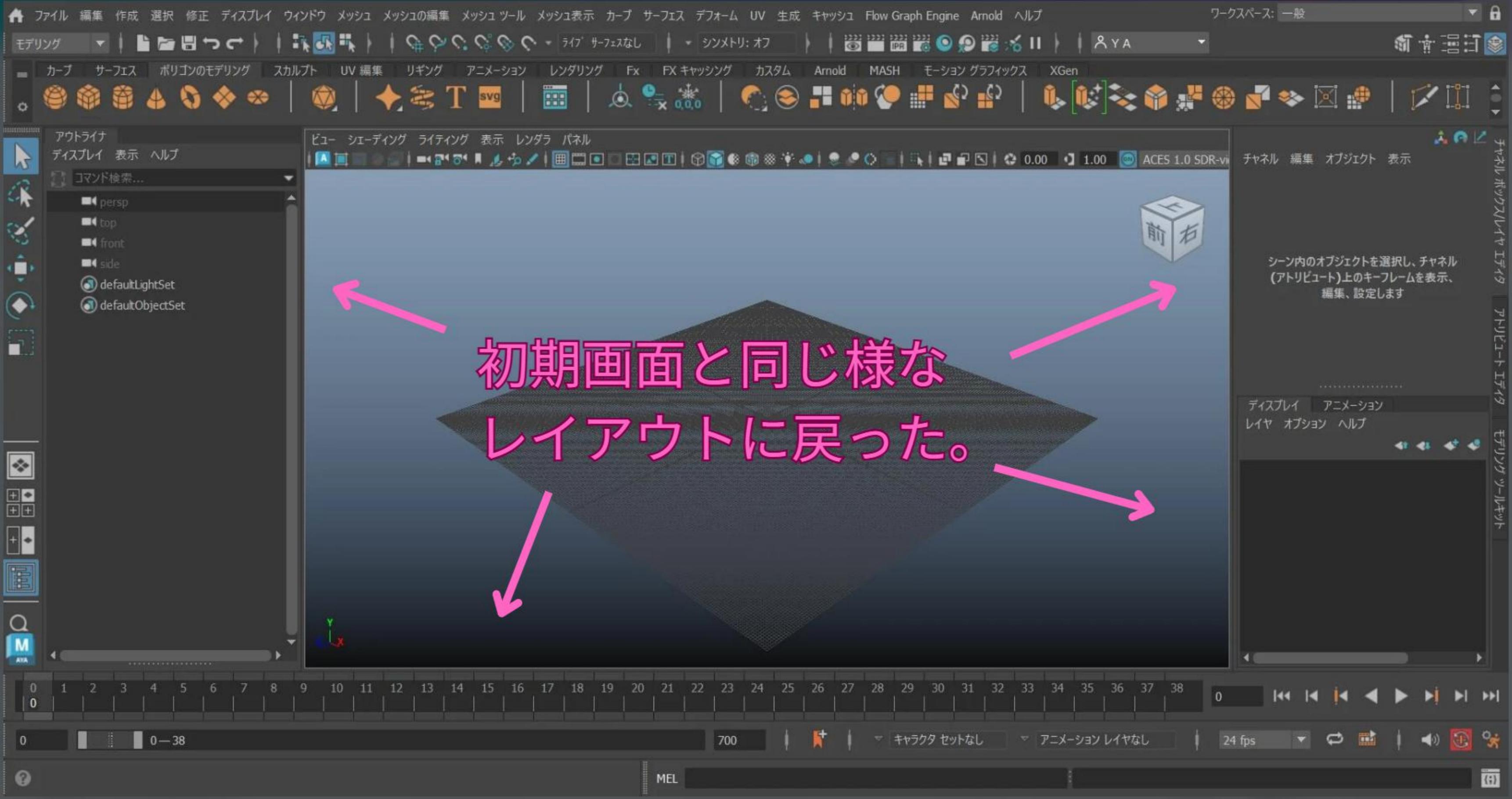
MEL



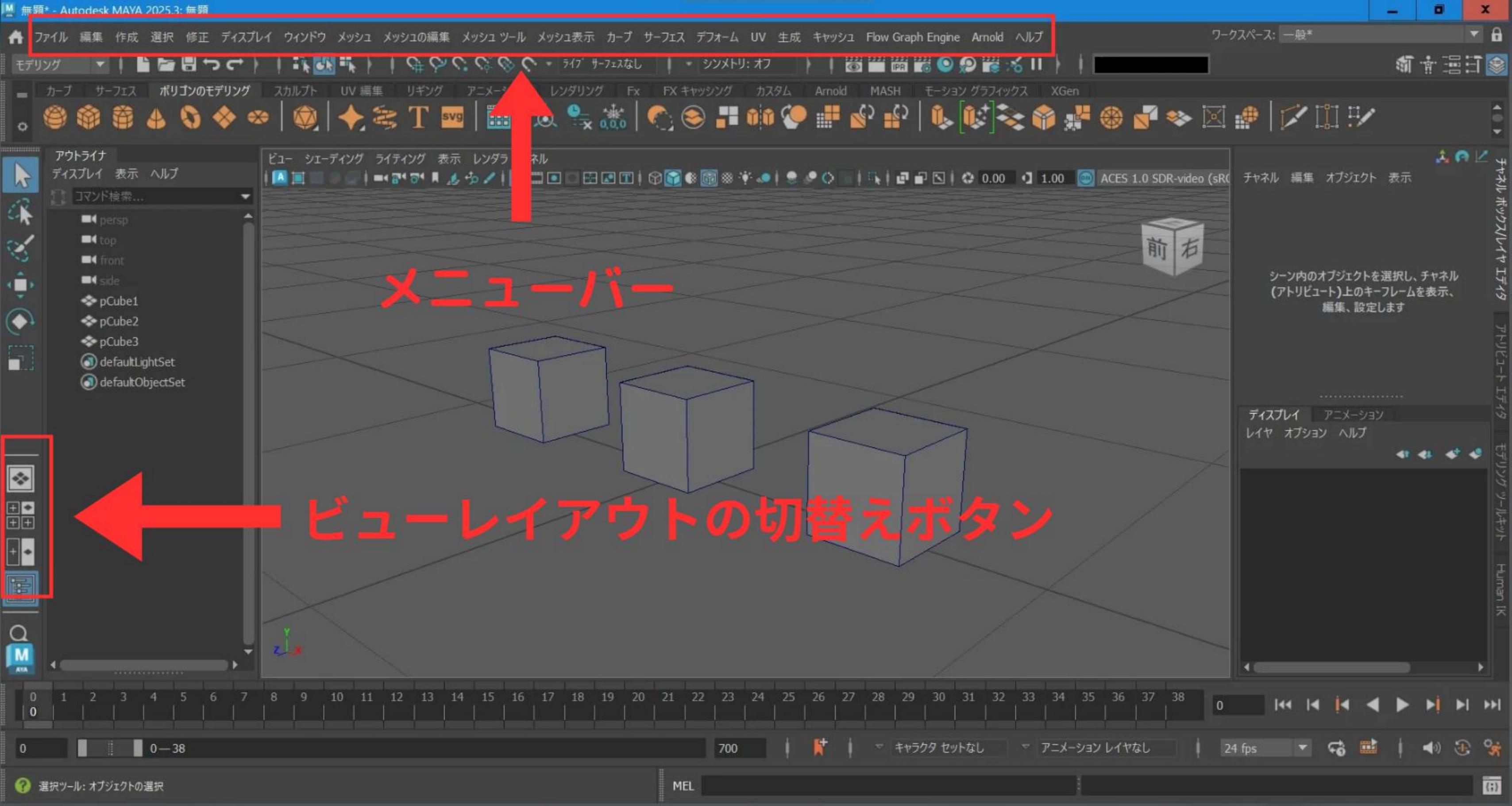
現在のワークスペースをリセット

現在のワークスペースを既定のレイアウトにリセットします  
ワークスペース ファイルを読み込み...  
現在のワークスペースを削除

ここ (現在のワークスペースをリセット) を選択

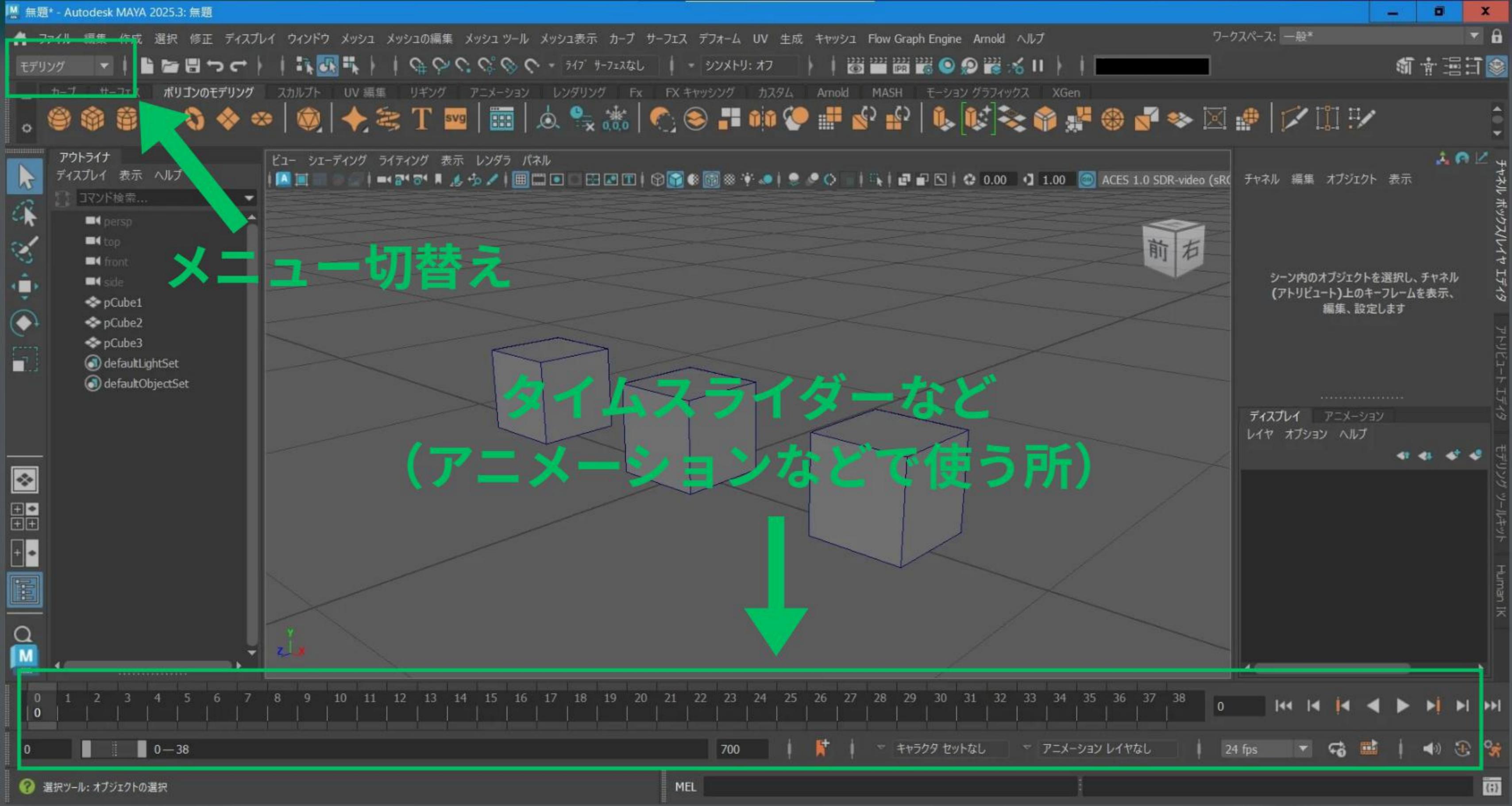


初期画面と同じ様な  
レイアウトに戻った。



メニューバー

ビューレイアウトの切替えボタン



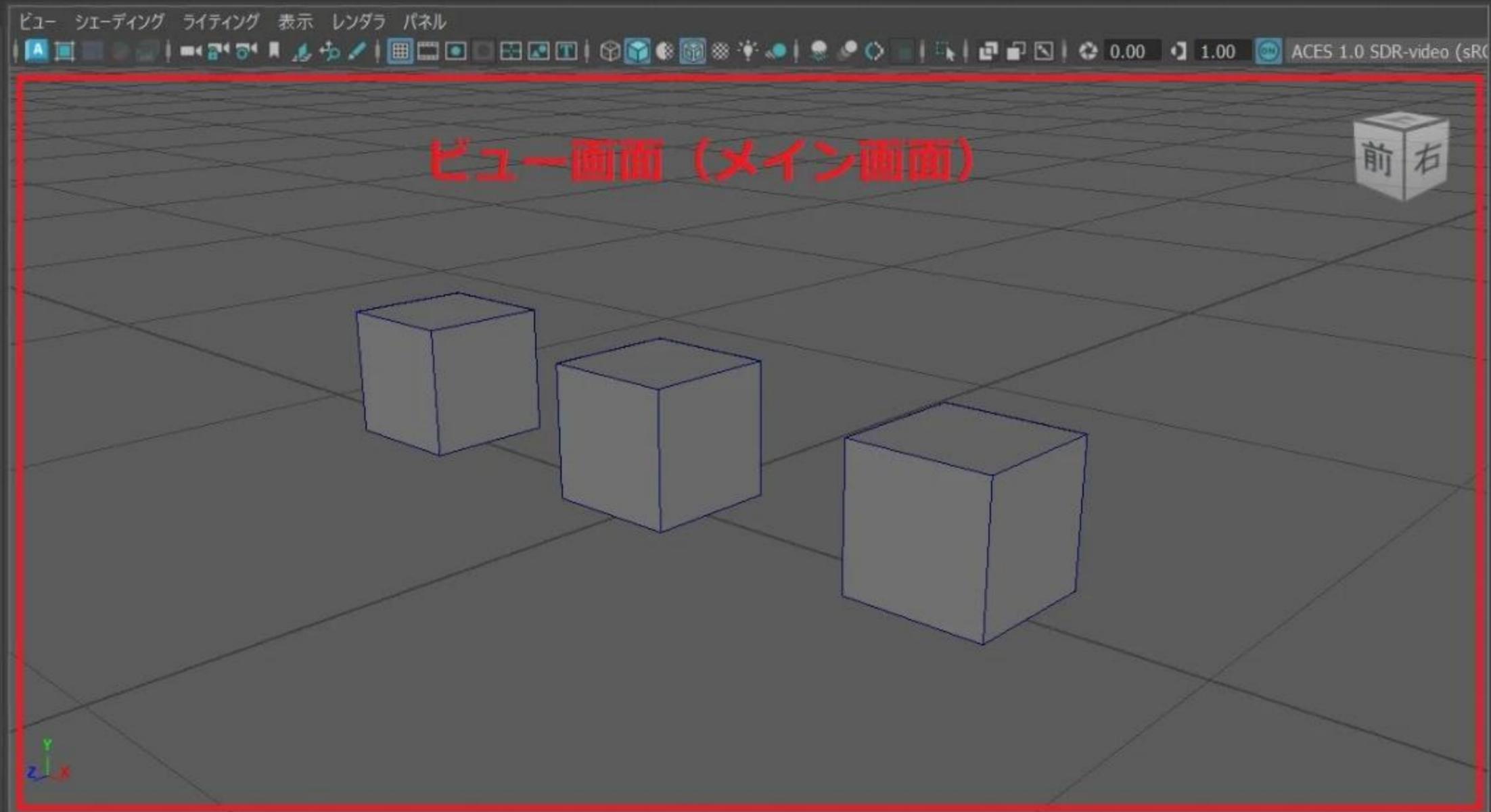
メニュー切替え

タイムスライダーなど  
(アニメーションなどで使う所)

アウトライナ  
 デ스플레이 表示 ヘルプ

コマンド検索...

- persp
- top
- front
- side
- pCube1
- pCube2
- pCube3
- defaultLightSet
- defaultObjectSet



チャンネル 編集 オブジェクト 表示

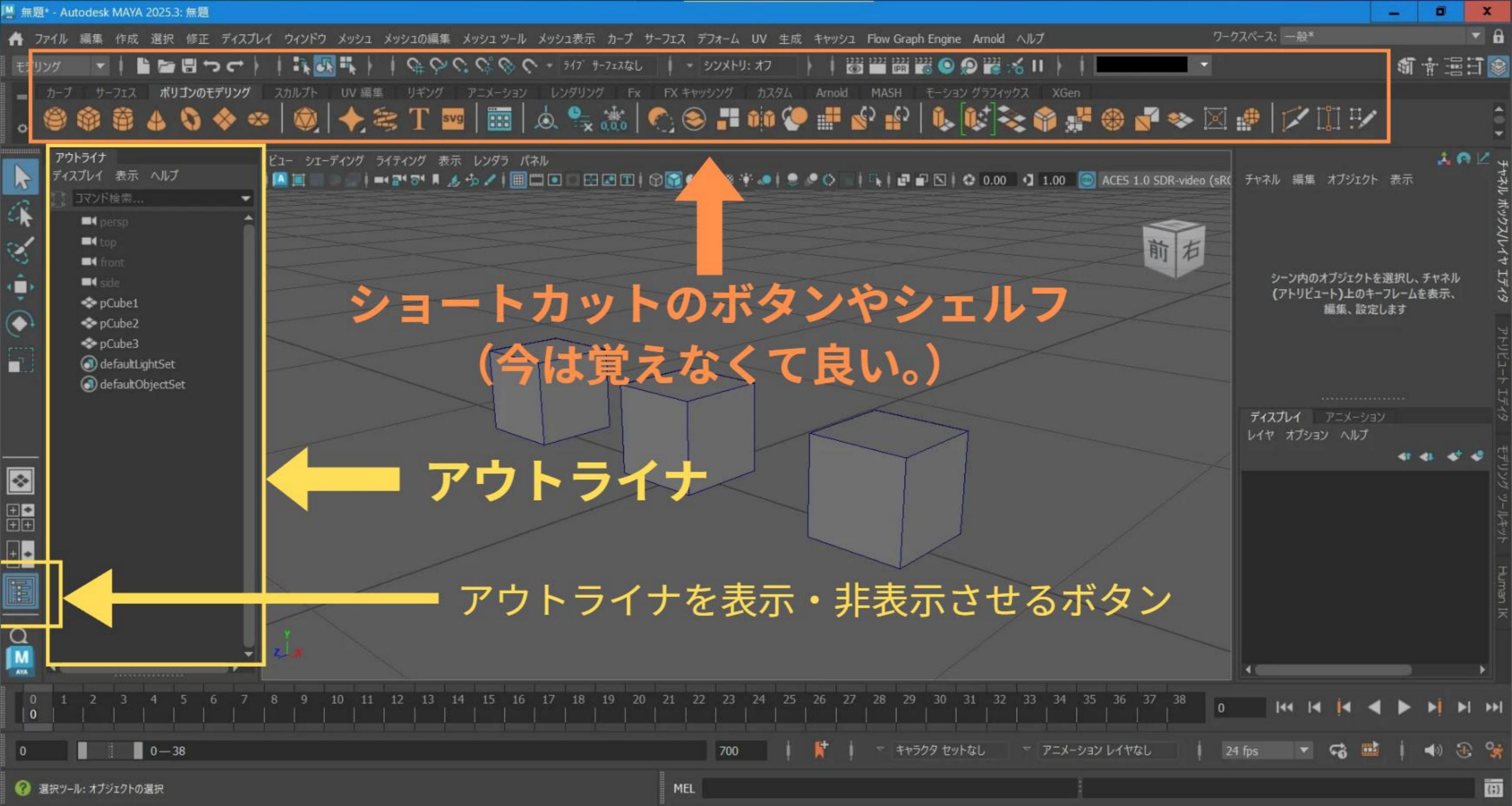
シーン内のオブジェクトを選択し、チャンネル (アトリビュート) 上のキーフレームを表示、編集、設定します

.....

ディスプレイ アニメーション  
 レイヤ オプション ヘルプ

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38

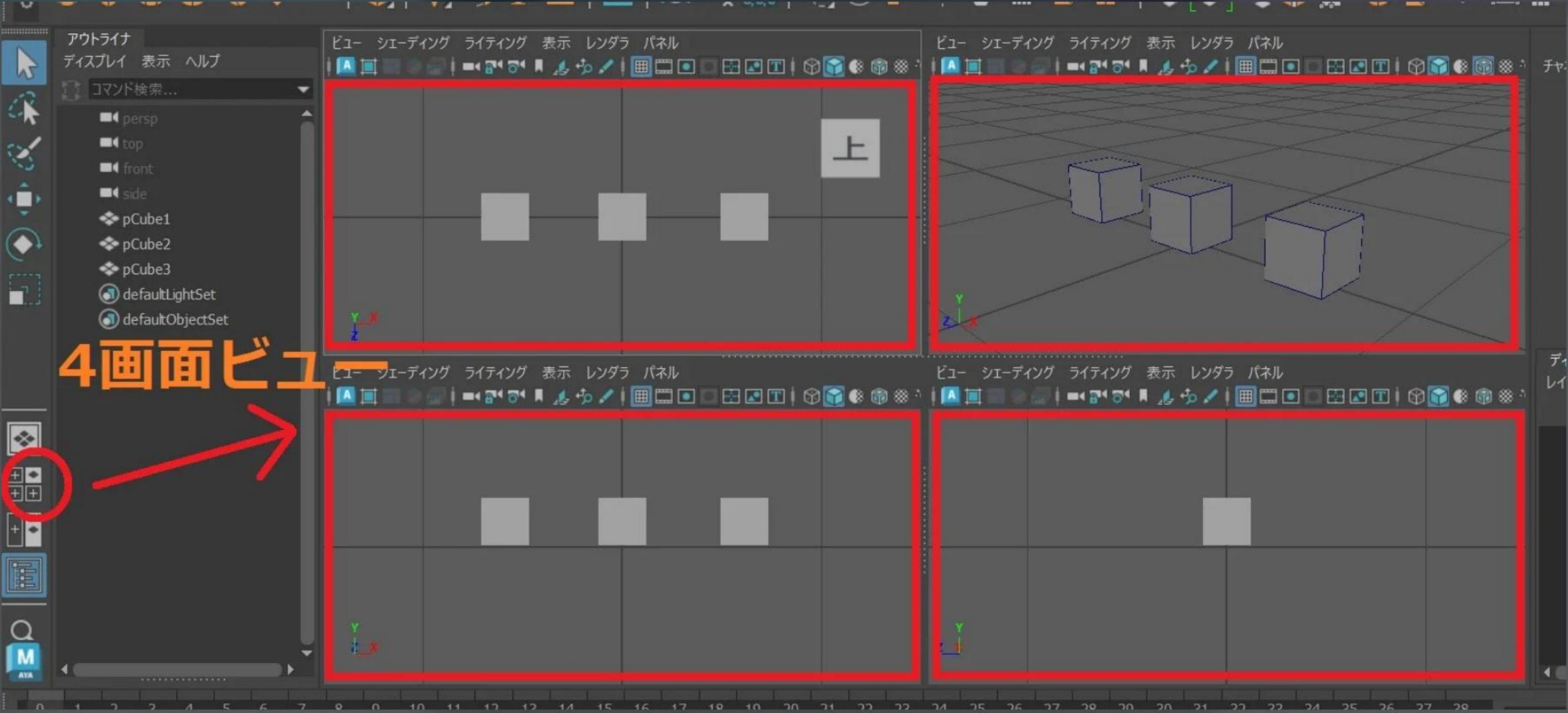
0 0 700 キャラクタ セットなし アニメーション レイヤなし 24 fps



ショートカットのボタンやシェルフ  
(今は覚えなくて良い。)

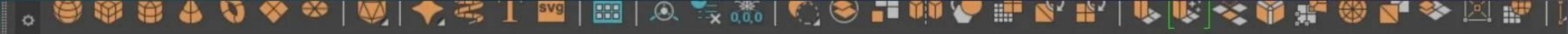
アウトライナ

アウトライナを表示・非表示させるボタン



4画面ビュー





アウトライナ  
ディスプレイ 表示 ヘルプ

コマンド検索...

- persp
- top
- front
- side
- pCube1
- pCube2
- pCube3
- defaultLightSet
- defaultObjectSet

+

M  
AYA

ビュー シェーディング ライティング 表示 レンダラ パネル

前

ビュー シェーディング ライティング 表示 レンダラ パネル

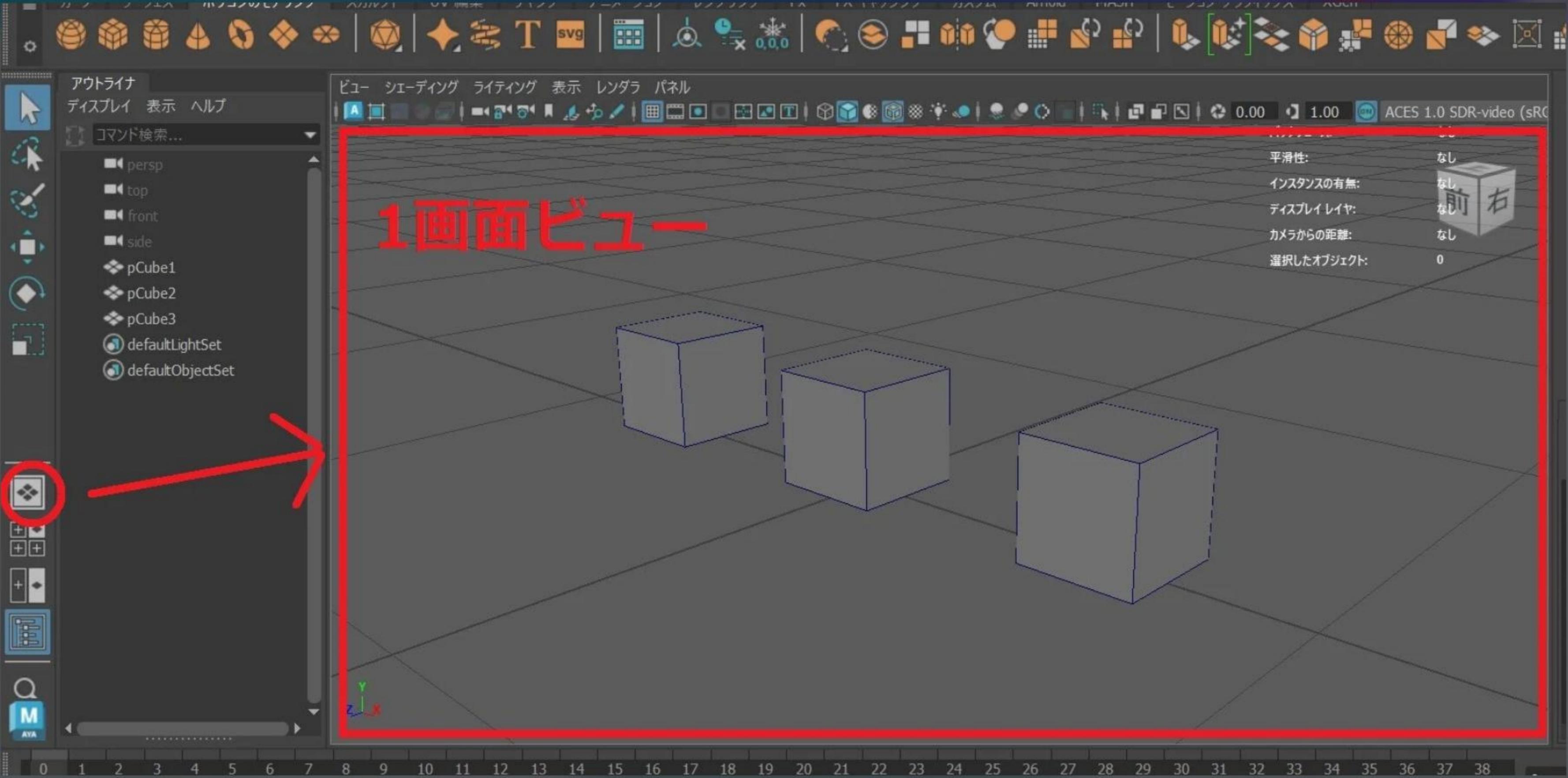
チャンネル

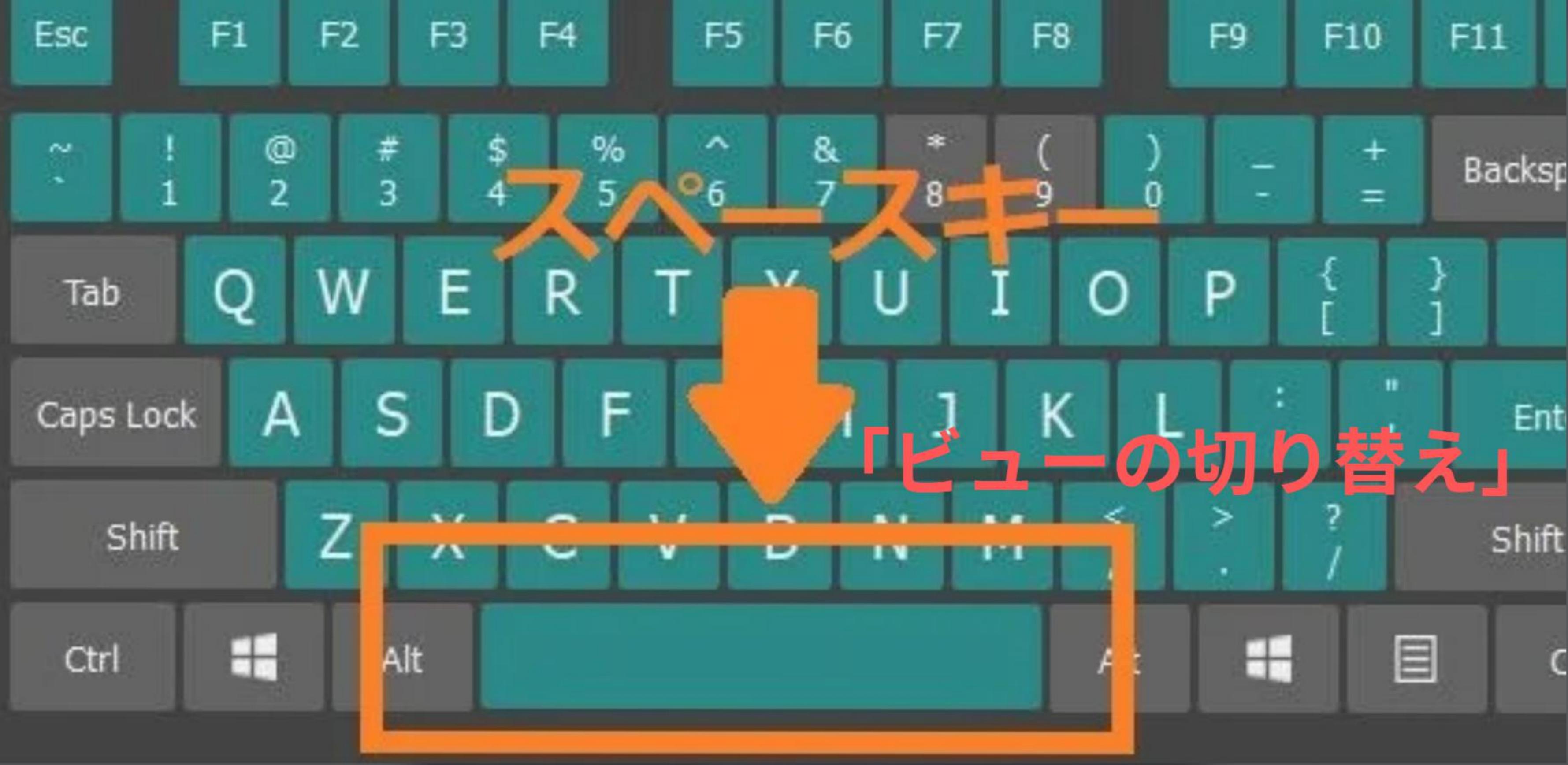
シー (ア

ディスプ  
レイヤ

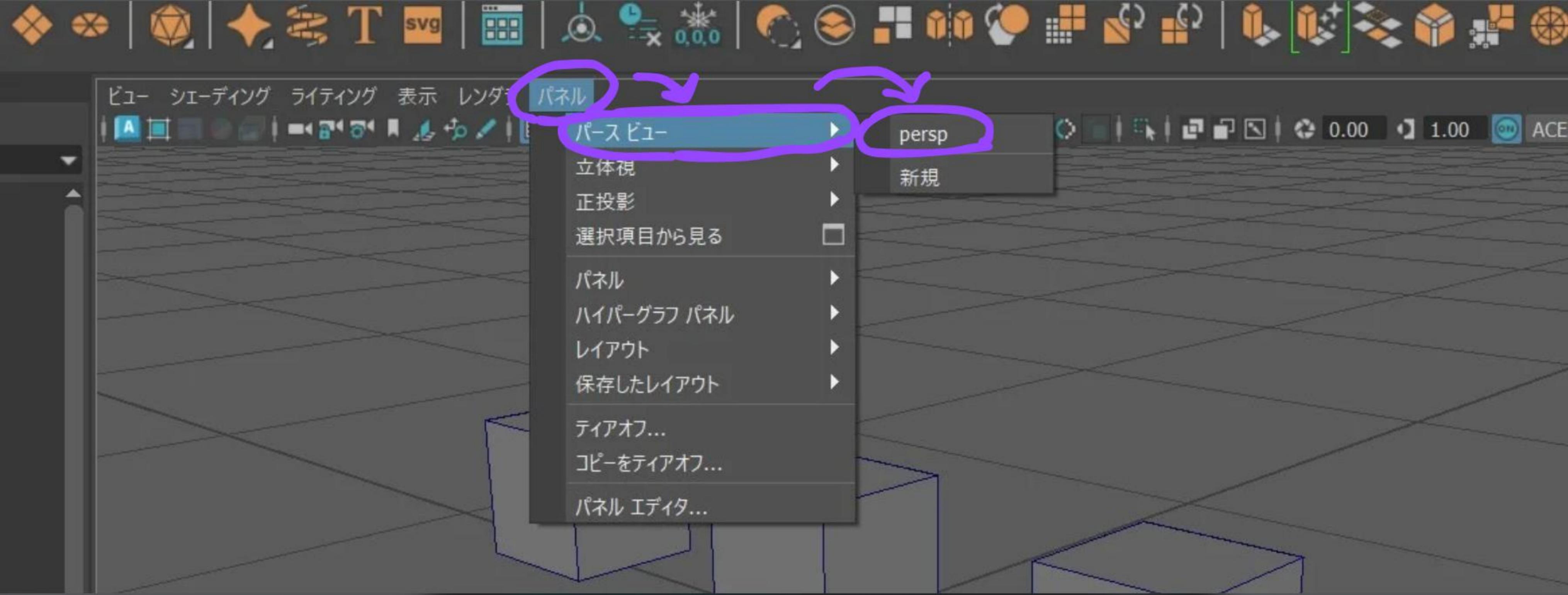
2画面ビュー







「ビューの切り替え」



ビュー シェーディング ライティング 表示 レンダ

パネル

パースビュー

persp

新規

立体視

正投影

選択項目から見る

パネル

ハイパーグラフ パネル

レイアウト

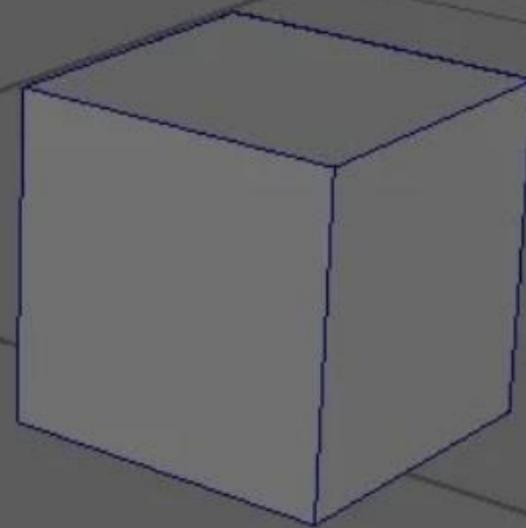
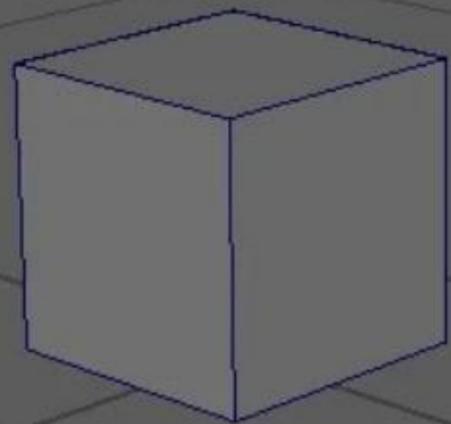
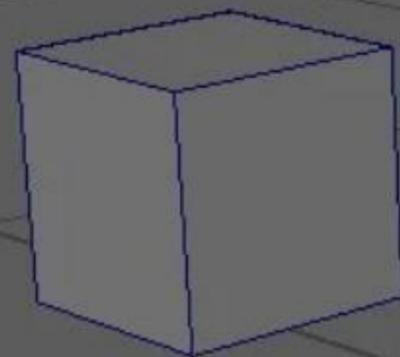
保存したレイアウト

ティアオフ...

コピーをティアオフ...

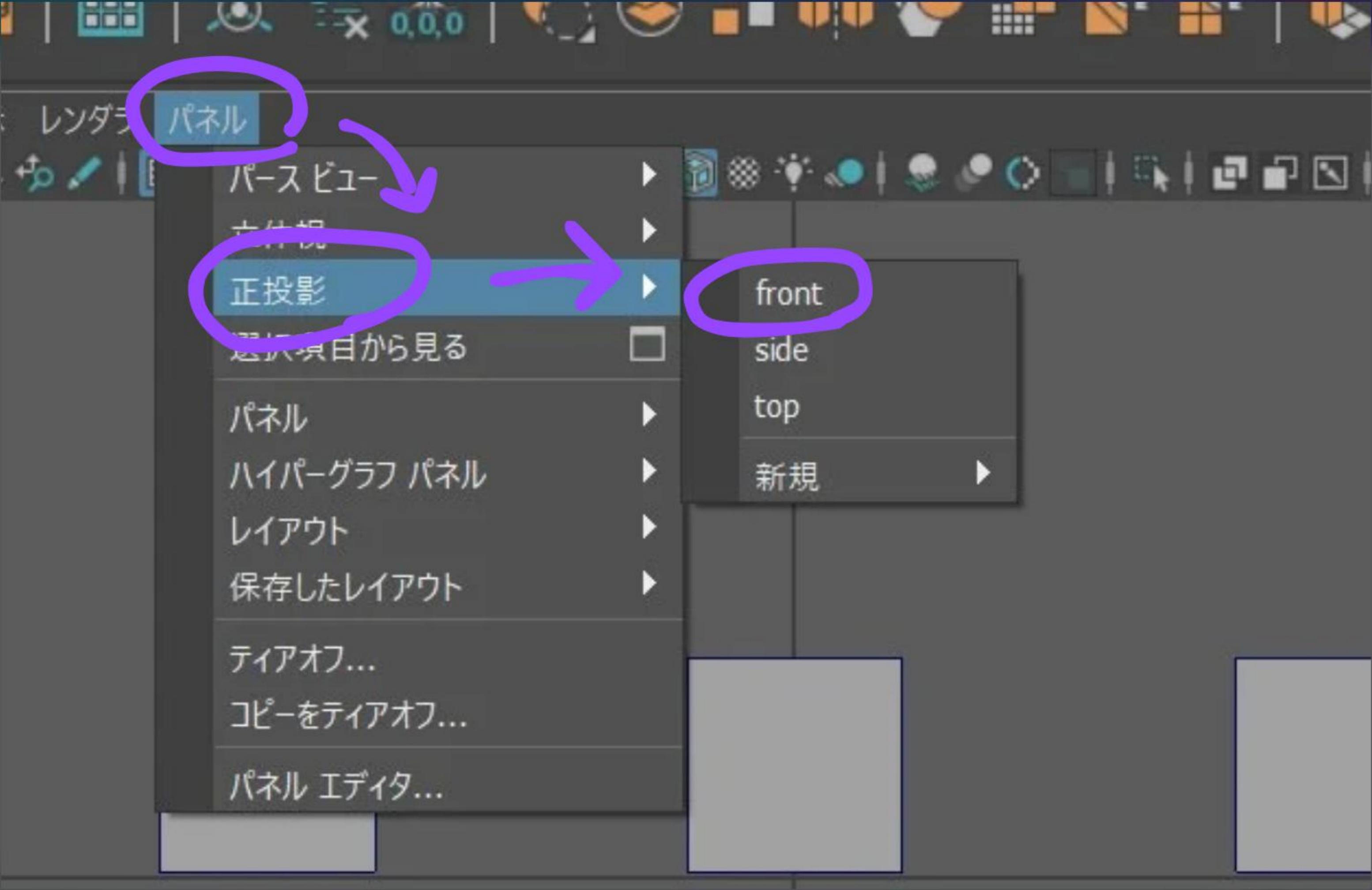
パネル エディタ...

遠近感、奥行き感がある



パース (perspective) ビュー





パネル

パースビュー ▶

立体視 ▶

正投影 ▶

選択項目から見る

パネル ▶

ハイパーグラフ パネル ▶

レイアウト ▶

保存したレイアウト ▶

ティアオフ...

コピーをティアオフ...

パネル エディタ...

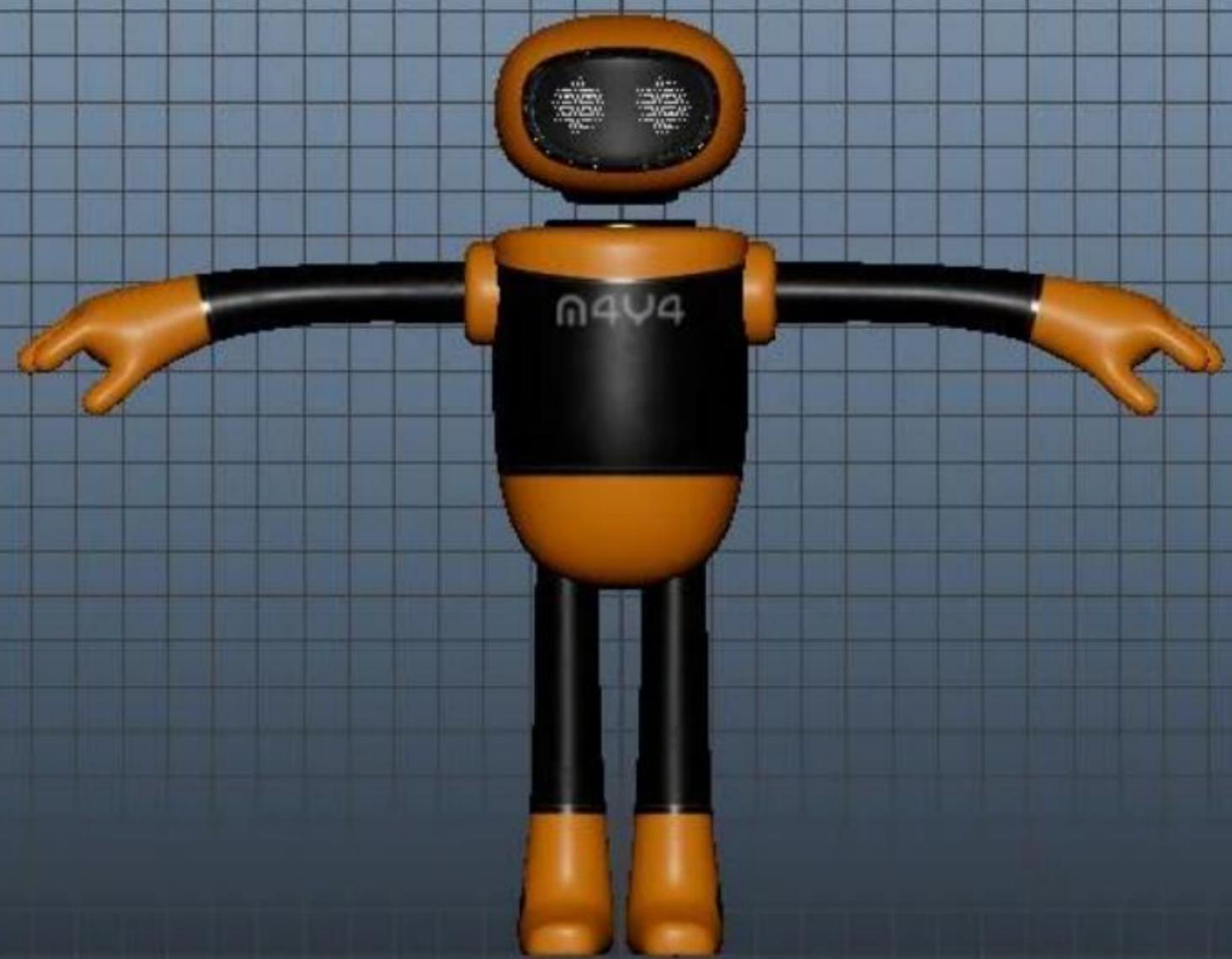
front

side

top

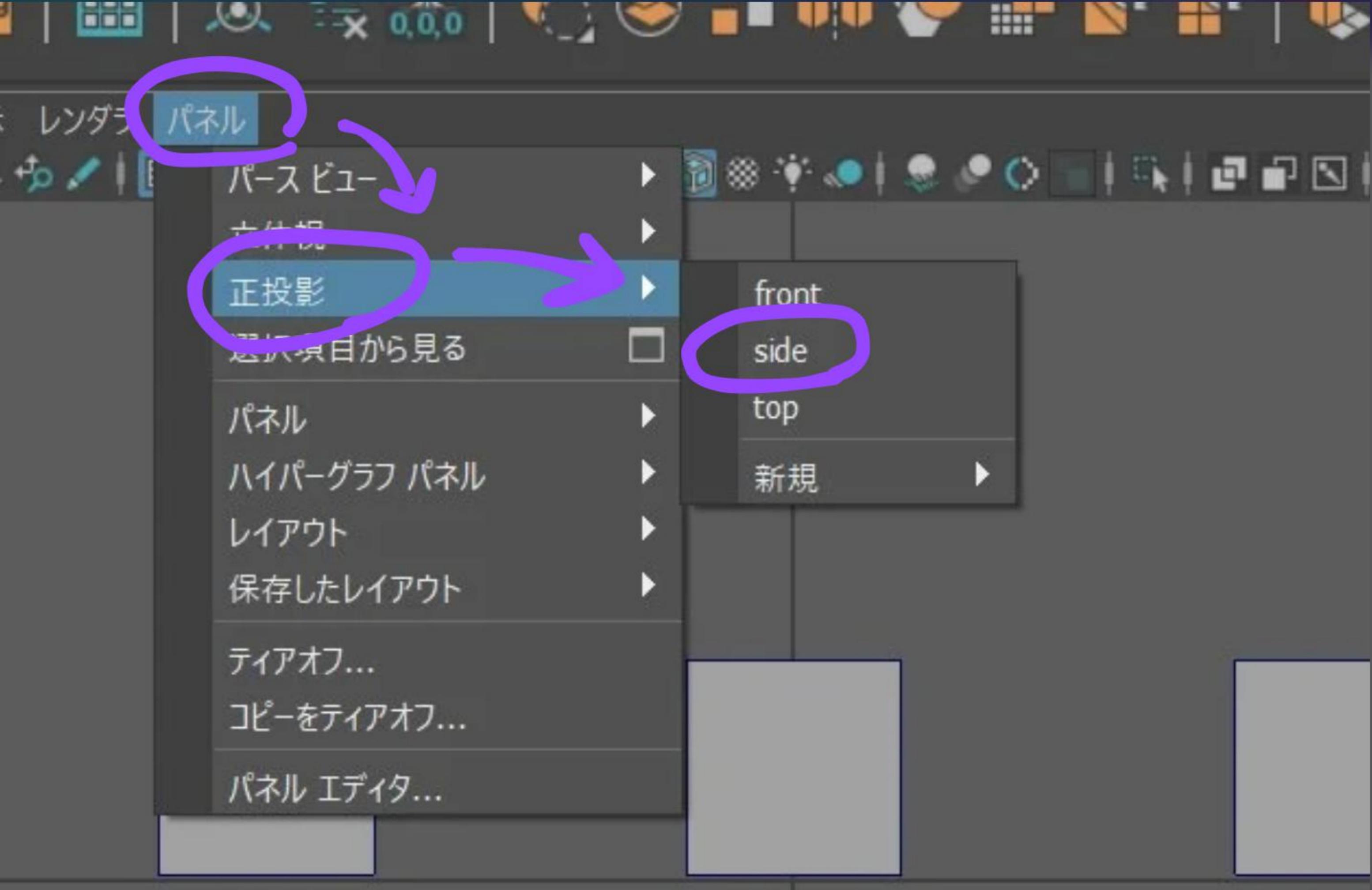
新規 ▶

前



正面 (front) ビュー





パネル

パースビュー

立体視

正投影

選択項目から見る

パネル

ハイパーグラフ パネル

レイアウト

保存したレイアウト

ティアオフ...

コピーをティアオフ...

パネル エディタ...

front

side

top

新規



レンダラ **パネル**

パースビュー ▶

立体視 ▶

**正投影** ▶

選択項目から見る

パネル ▶

ハイパーグラフ パネル ▶

レイアウト ▶

保存したレイアウト ▶

ティアオフ...

コピーをティアオフ...

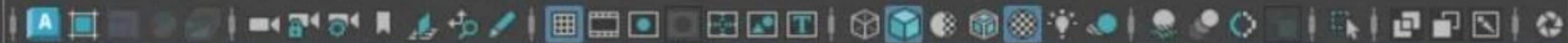
パネル エディタ...

front

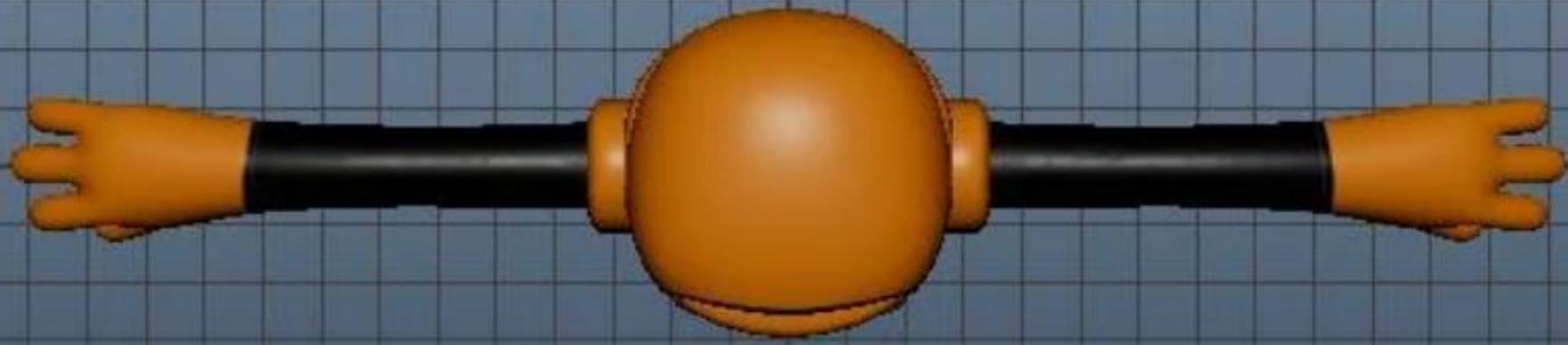
side

**top**

新規 ▶

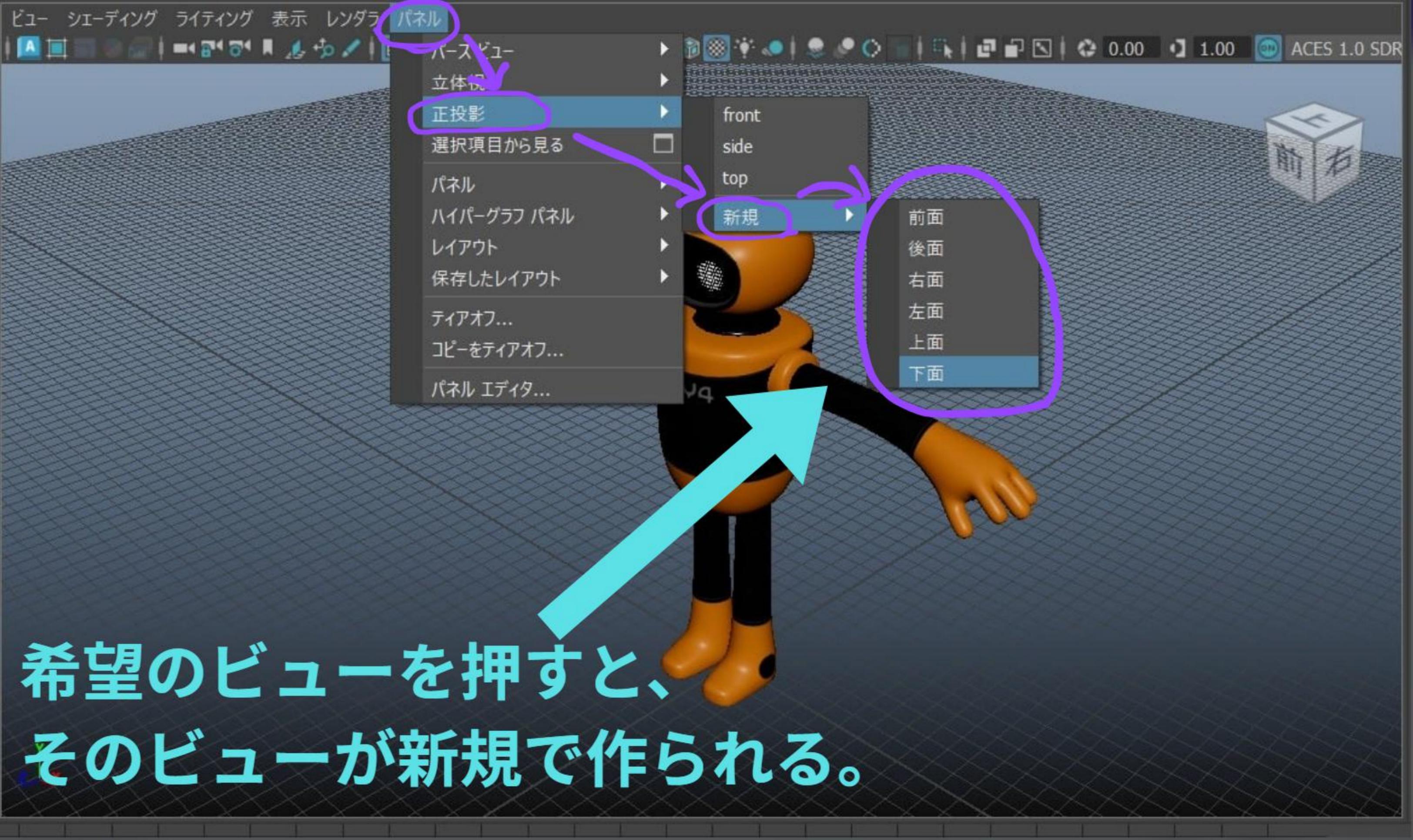


上



上面 (top) ビュー



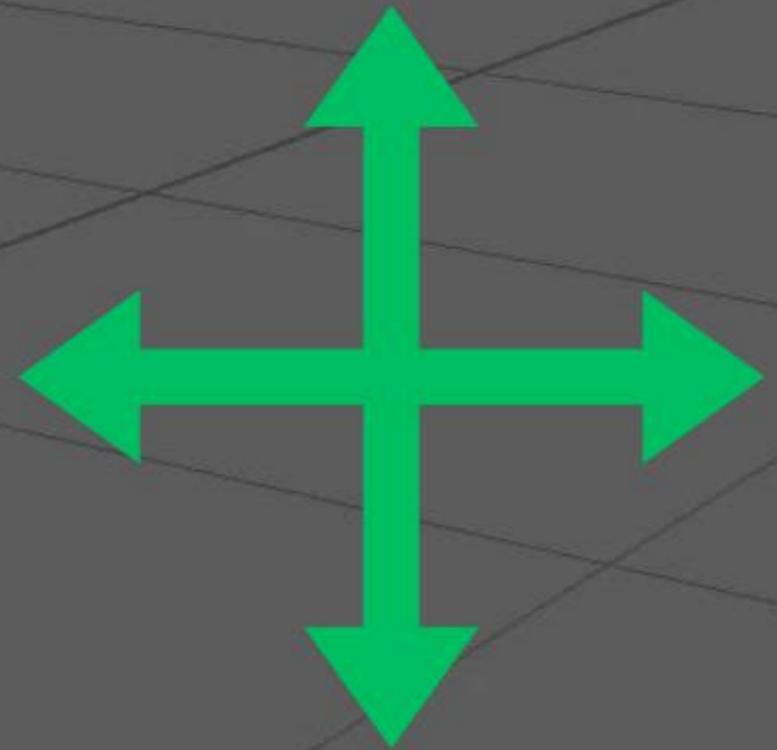
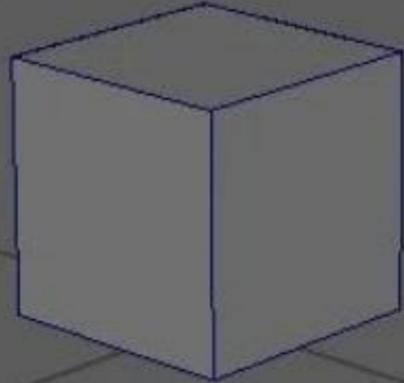
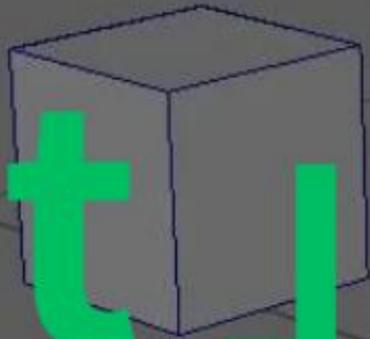


希望のビューを押すと、  
そのビューが新規で作られる。

画面を上下左右に動かしたい時は、



「Alt」



「Alt + マウス中ボタン」を押しながら、マウスを上下左右

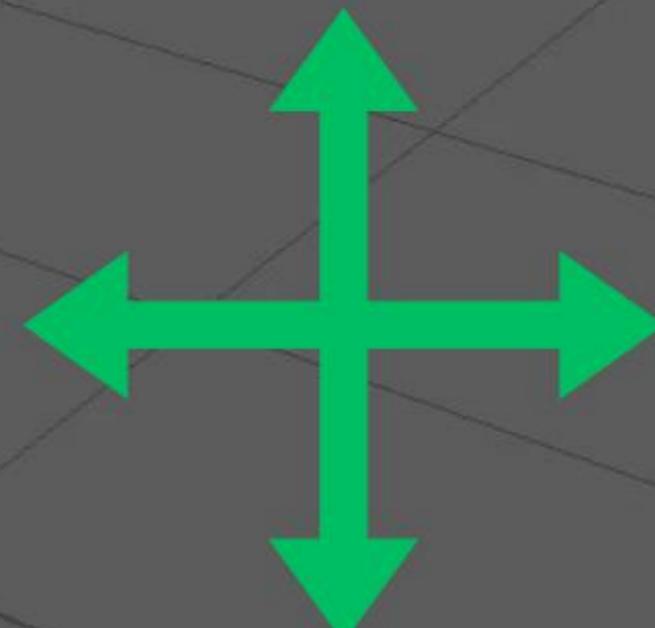
に動かす。



バックフェース:	オン
平滑性:	なし
インスタンスの有無:	いいえ
ディスプレイレイヤ:	既定
カメラからの距離:	47.032
選択したオブジェクト:	1

画面を**拡大縮小**したい時は、

「Alt」

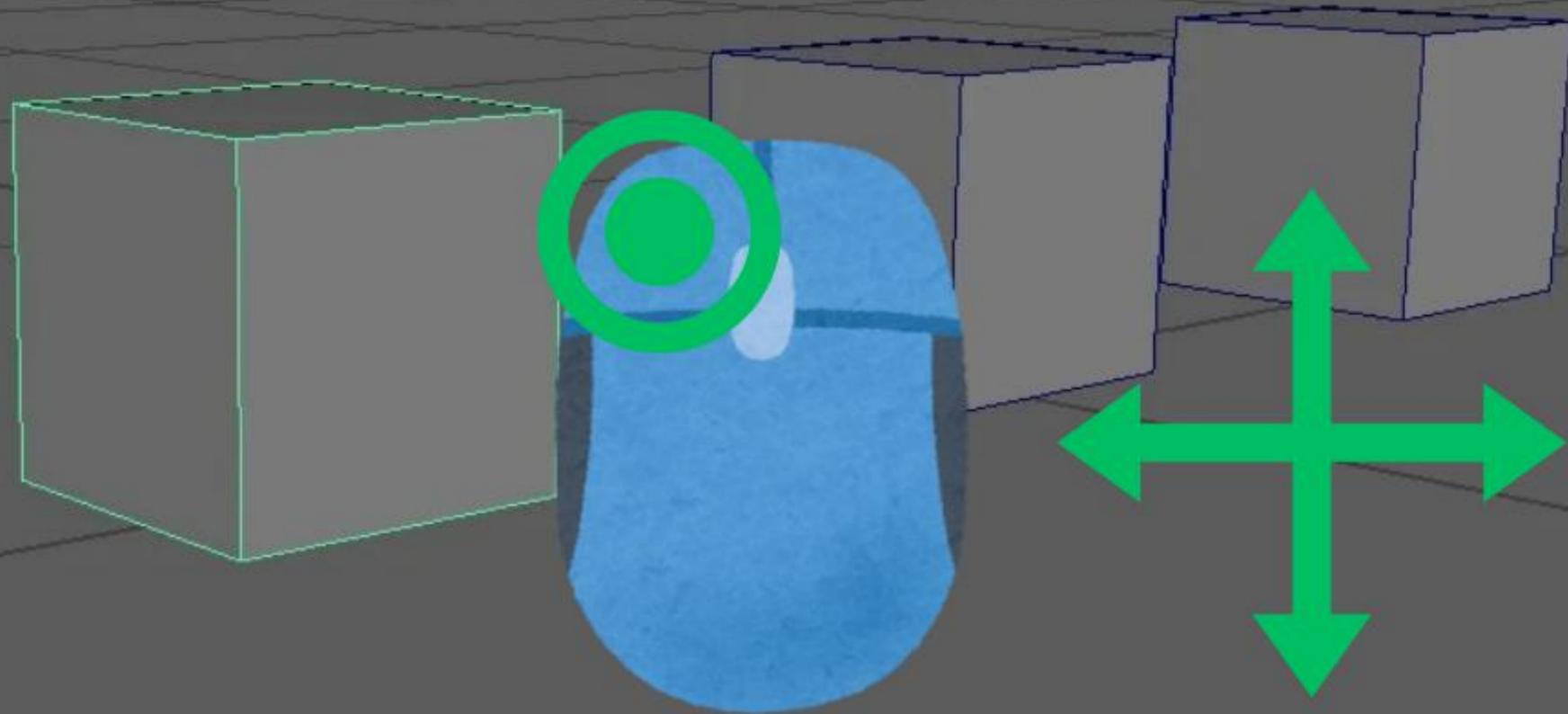


「Alt + マウス右ボタン」を押しながら、マウスを上下左右に動かす。

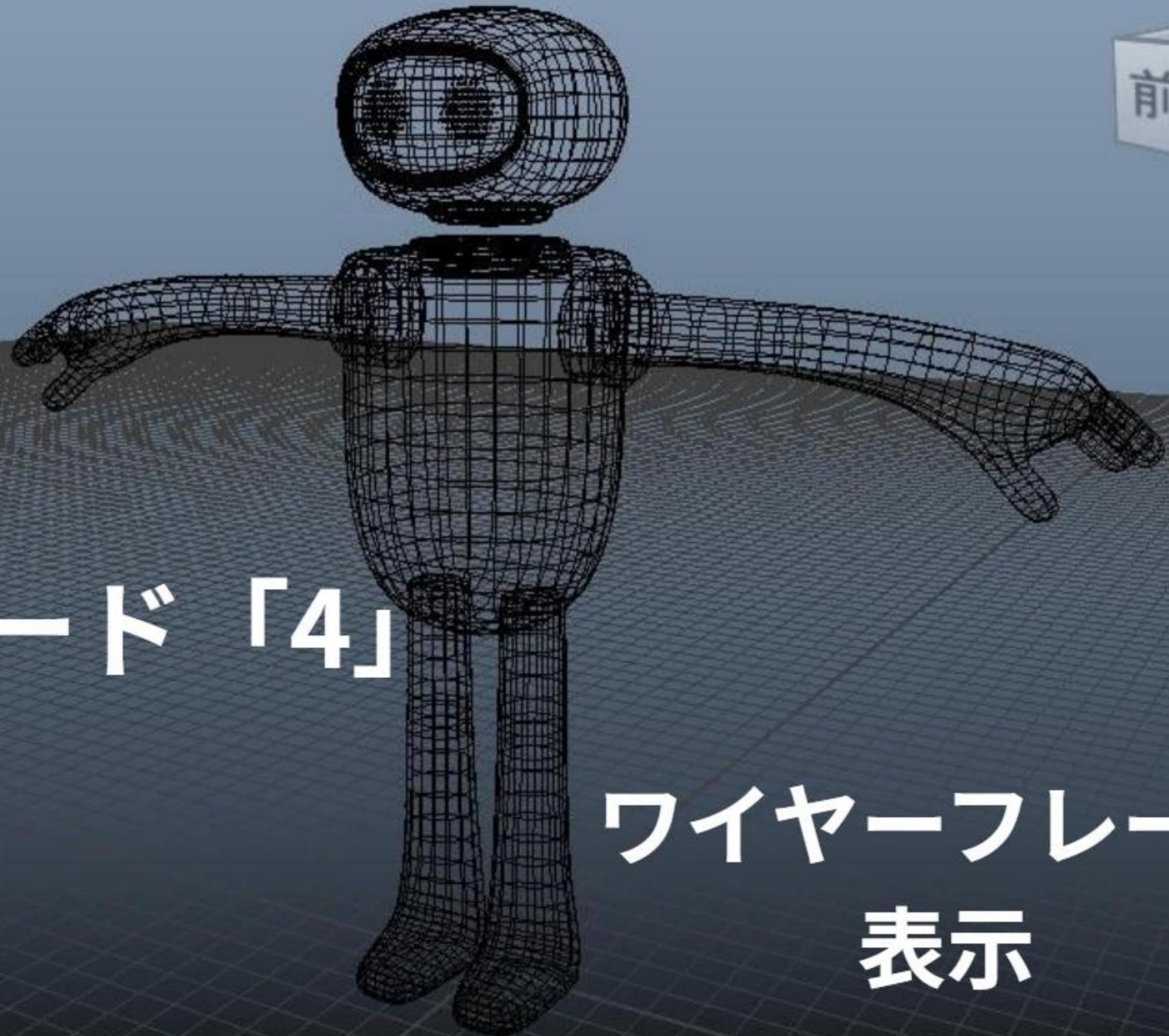
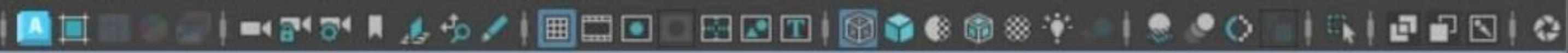
画面を**回転**させたい時は、

バックフェース: オン  
平滑性: なし  
インスタンスの有無: いいえ  
ディスプレイレイヤ: 既定  
カメラからの距離: 16.469  
選択したオブジェクト: 1

「Alt」



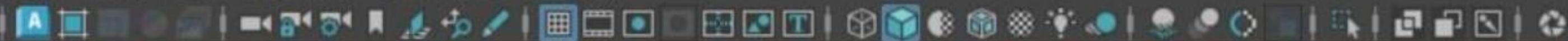
「Alt + マウス左ボタン」を押しながら、マウスを上下左右に動かす。



キーボード「4」

ワイヤーフレーム  
表示

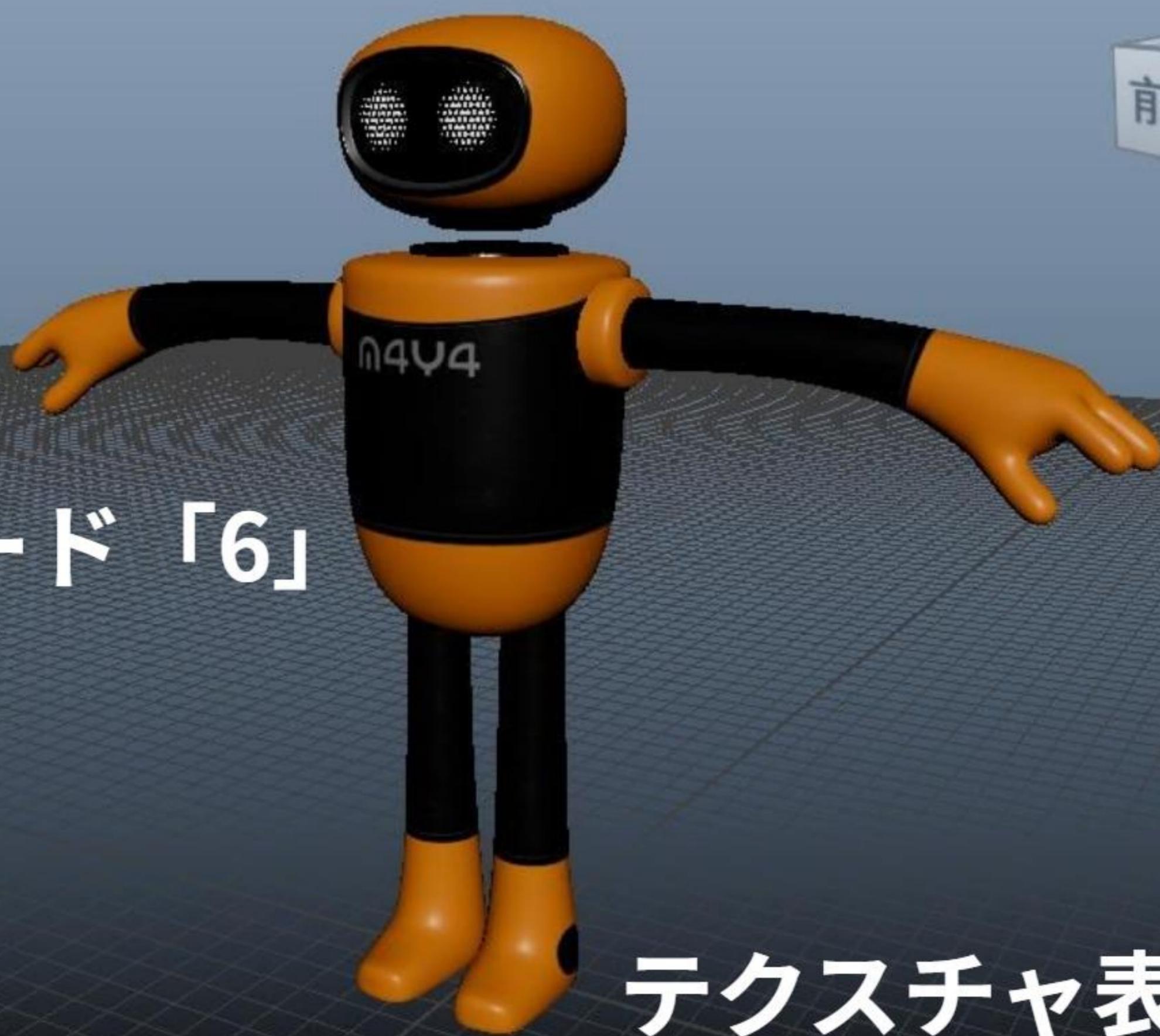




キーボード「5」

既定のマテリアル  
表示





キーボード「6」

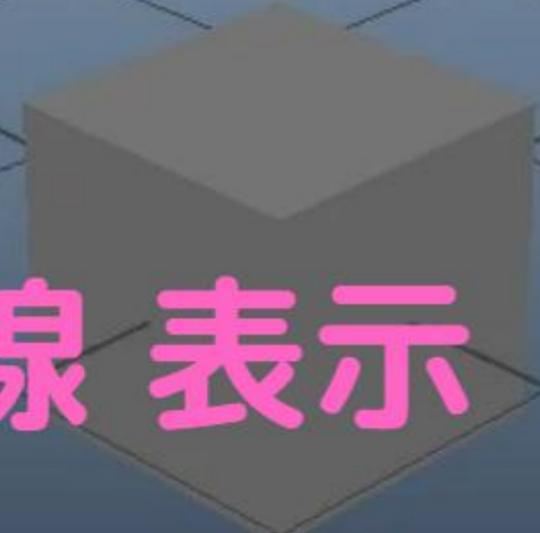
テクスチャ表示

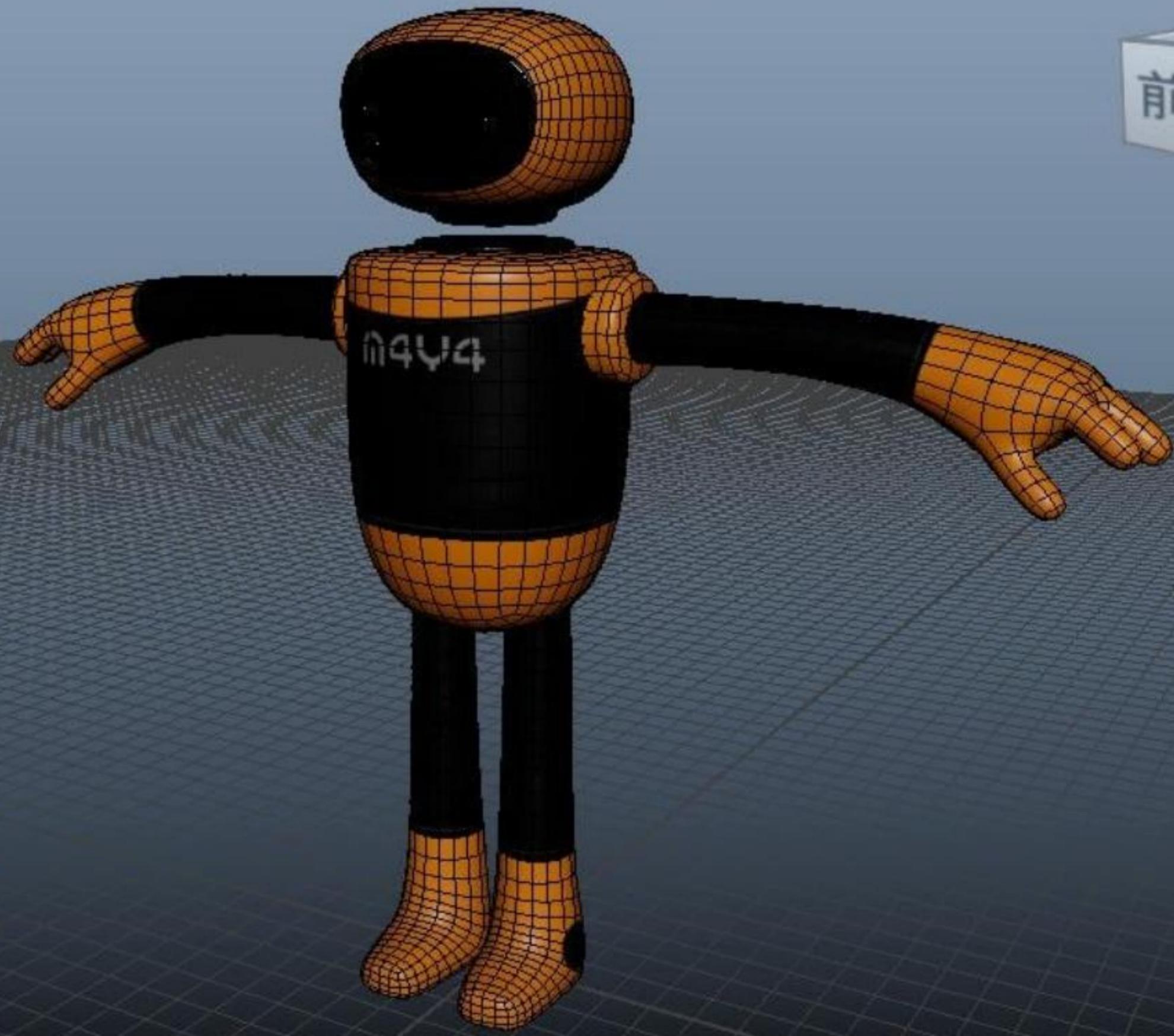
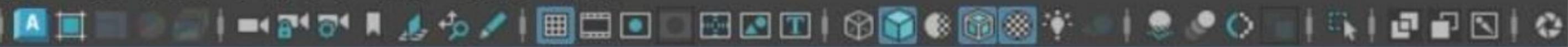


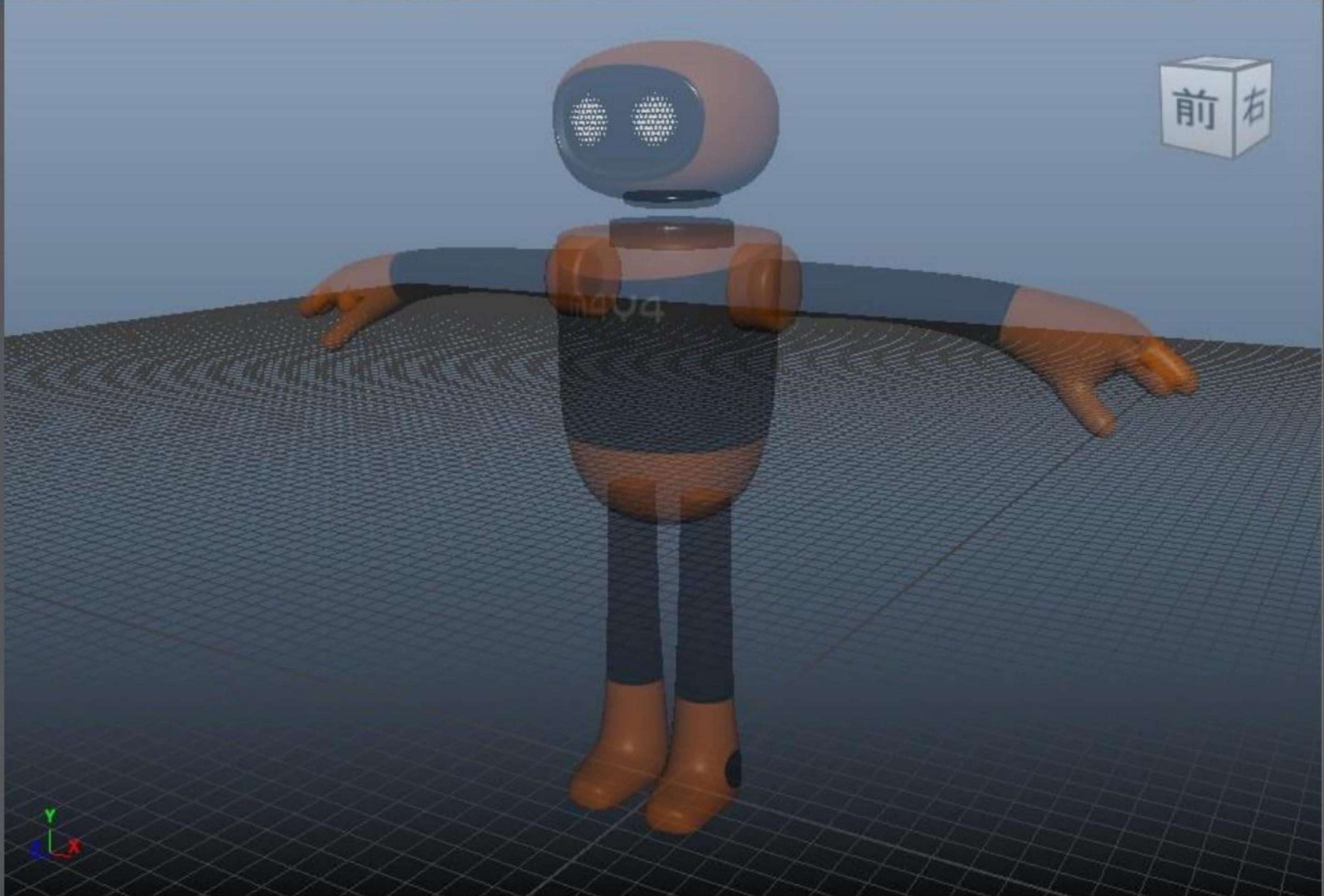
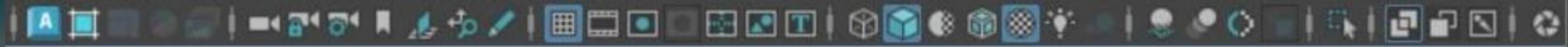
- ワイヤフレーム 4
- ● すべてをスムーズ シェード
- 選択項目をスムーズ シェード
- すべてをフラット シェード
- 選択項目をフラット シェード
- パウンディング ボックス
- 既定のシェーディングの使用
- ● ワイヤフレーム付きシェード Alt+5
- ● X線表示
- ● フォグのX線表示
- ● アクティブ コンポーネントの X線表示
- ● サイクル リグ表示モード Alt+A
- ● バックフェース カリング
- ● スムーズ ワイヤフレーム
- ● ハードウェア テクスチャリング
- ● ハードウェア フォグ
- ● 被写界深度
- 現在の設定をすべてに適用

→ テクスチャ+ワイヤー 表示

X線表示

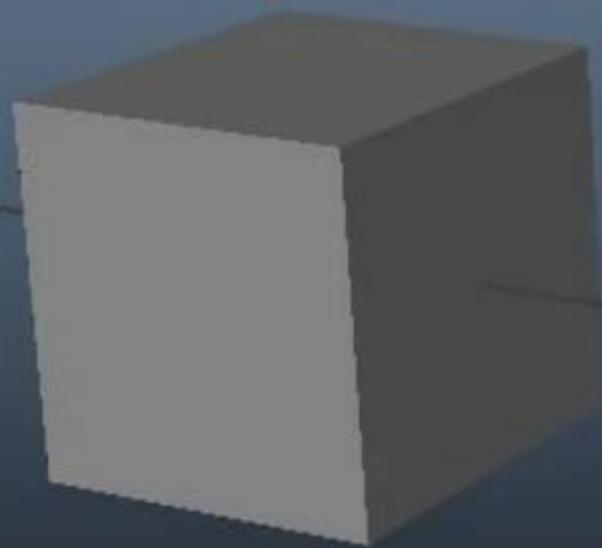






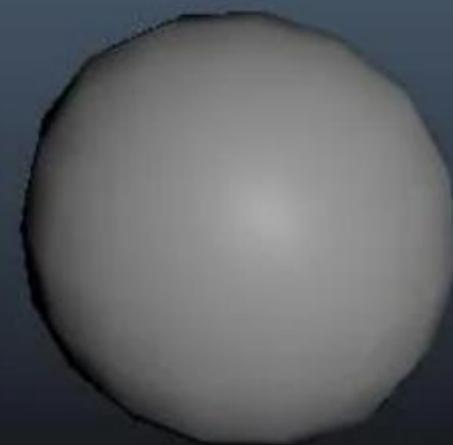
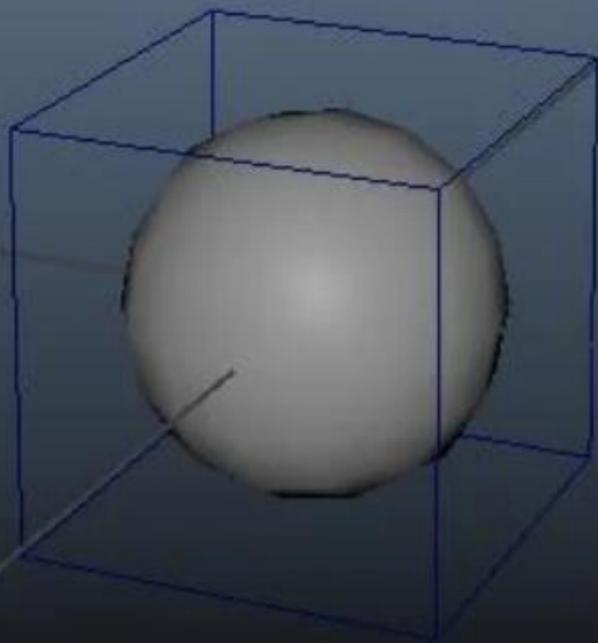
キーボードの「1」

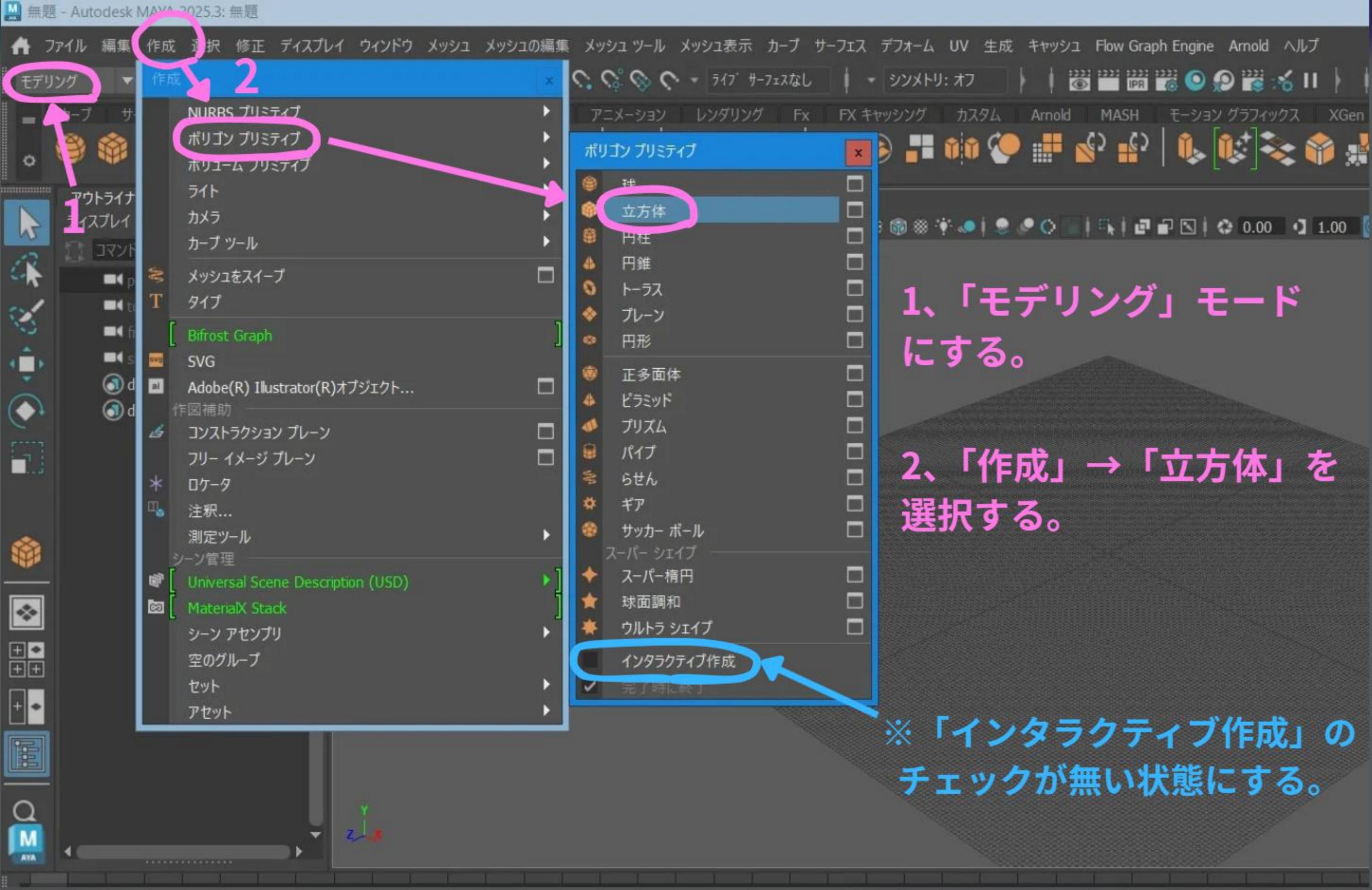
通常が表示



「2」、「3」 スムース表示

※形が変わってしまう。





作成 2

モデリング

ポリゴン プリミティブ

ポリゴン プリミティブ

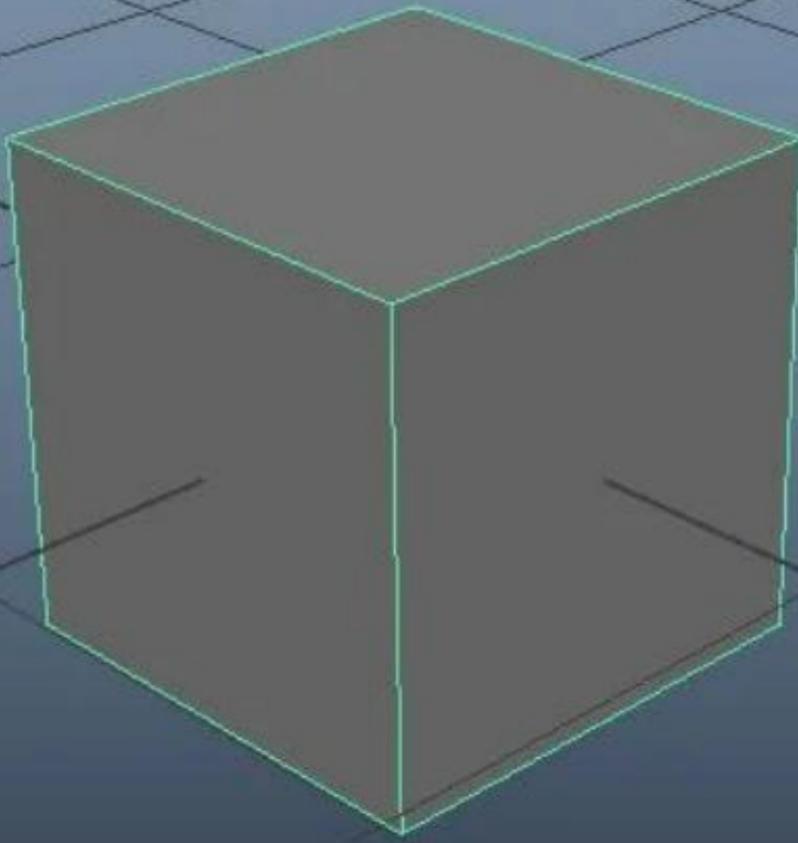
立方体

インタラクティブ作成

1、「モデリング」モードにする。

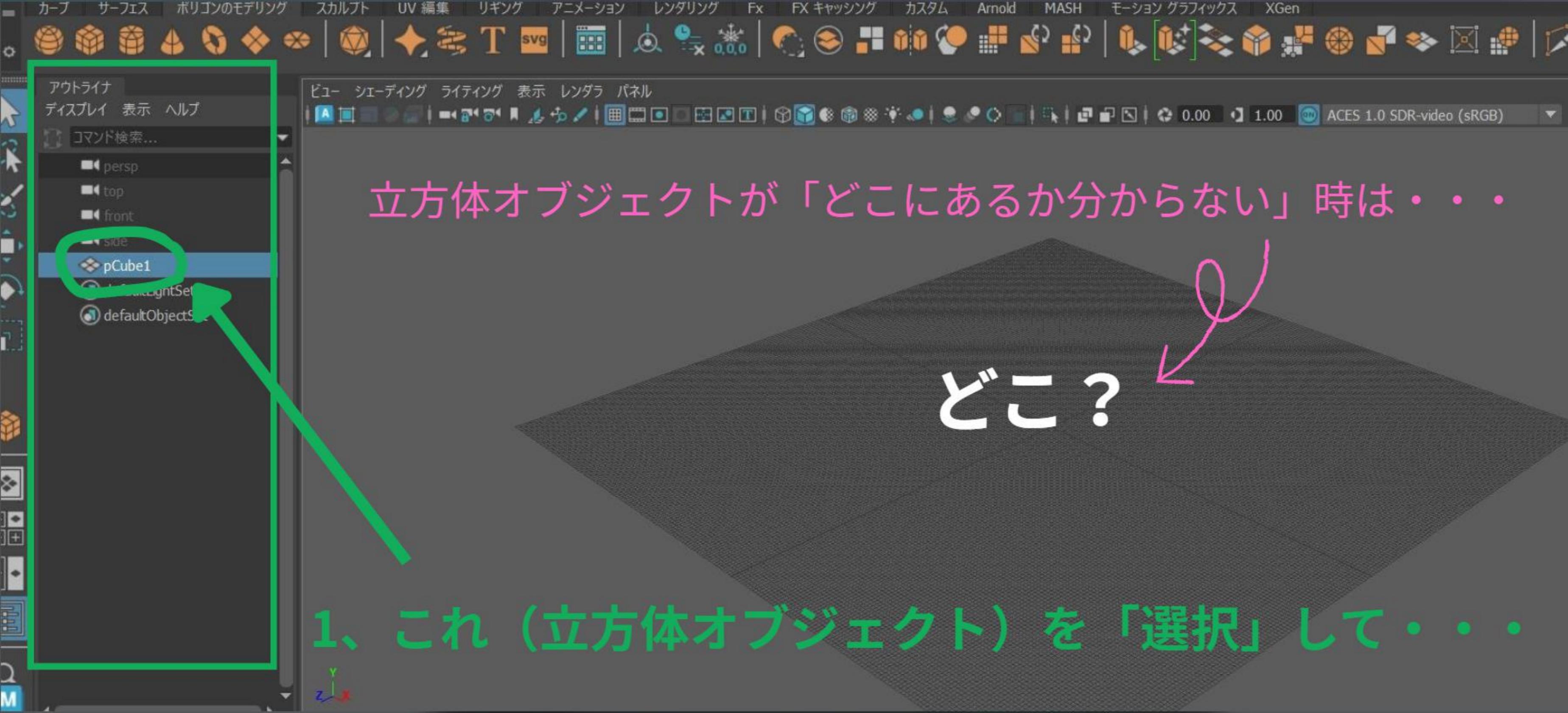
2、「作成」→「立方体」を選択する。

※「インタラクティブ作成」のチェックが無い状態にする。



立方体のオブジェクト

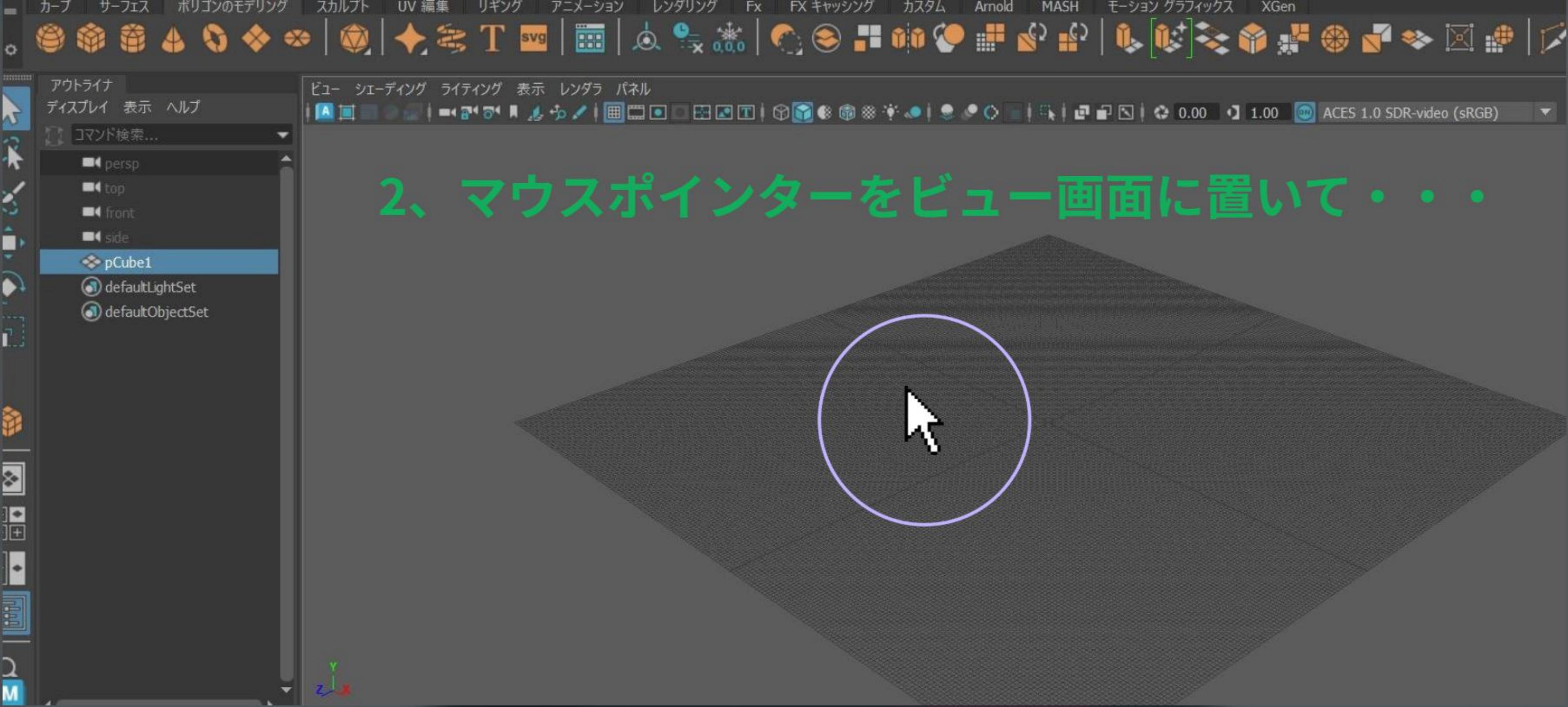




立方体オブジェクトが「どこにあるか分からない」時は・・・

どこ？

1、これ（立方体オブジェクト）を「選択」して・・・



## 2、マウスポインターをビュー画面に置いて...

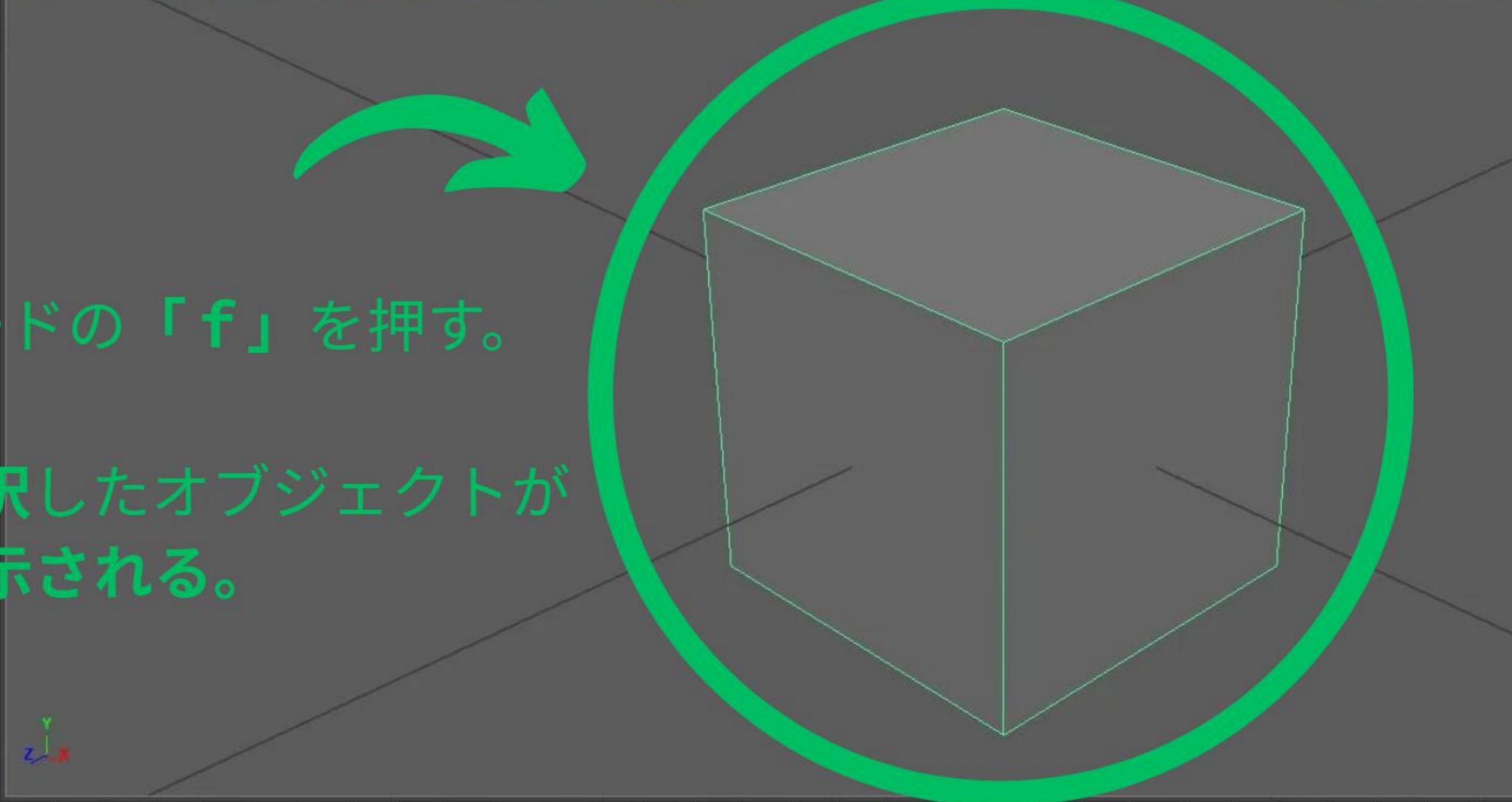


アウトライナ  
ディスプレイ 表示 ヘルプ

コマンド検索...

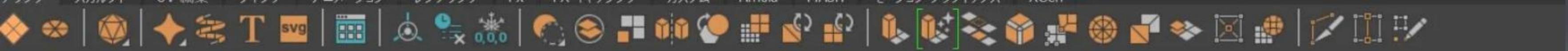
- persp
- top
- front
- side
- pCube1**
- defaultLightSet
- defaultObjectSet

ビュー シェーディング ライティング 表示 レンダラ パネル



3、キーボードの「f」を押す。

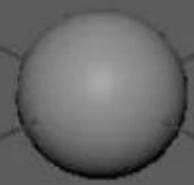
すると、選択したオブジェクトがアップで表示される。



ビュー シェーディング ライティング 表示 レンダラ パネル

0.00 1.00 ACES 1.0 SDR-video (sRGB)

キーボードの「a」を押すと・・・

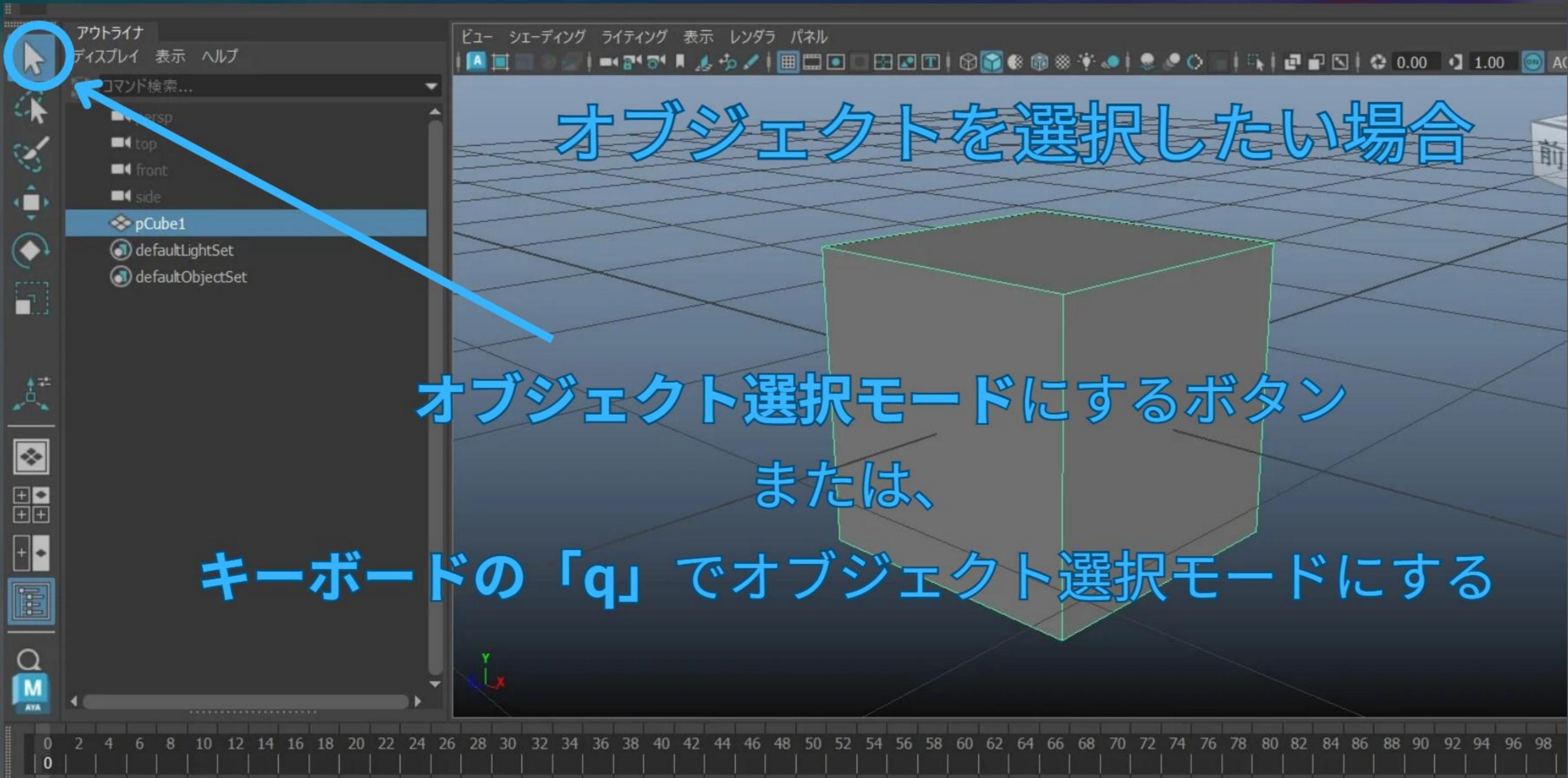


7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38



全てのオブジェクトが、画面内に表示される。

※ただし、非表示の物は枠外にある場合もある。  
(非表示の物は無視される。)



オブジェクトを選択したい場合

オブジェクト選択モードにするボタン

または、

キーボードの「q」でオブジェクト選択モードにする

アウトライナ  
ディスプレイ 表示 ヘルプ

コマンド検索...

- persp
- top
- front
- side
- pCube1
- pCube2
- pCube3
- defaultLightSet
- defaultObjectSet

ビュー シェーディング ライティング 表示 レンダラ パネル

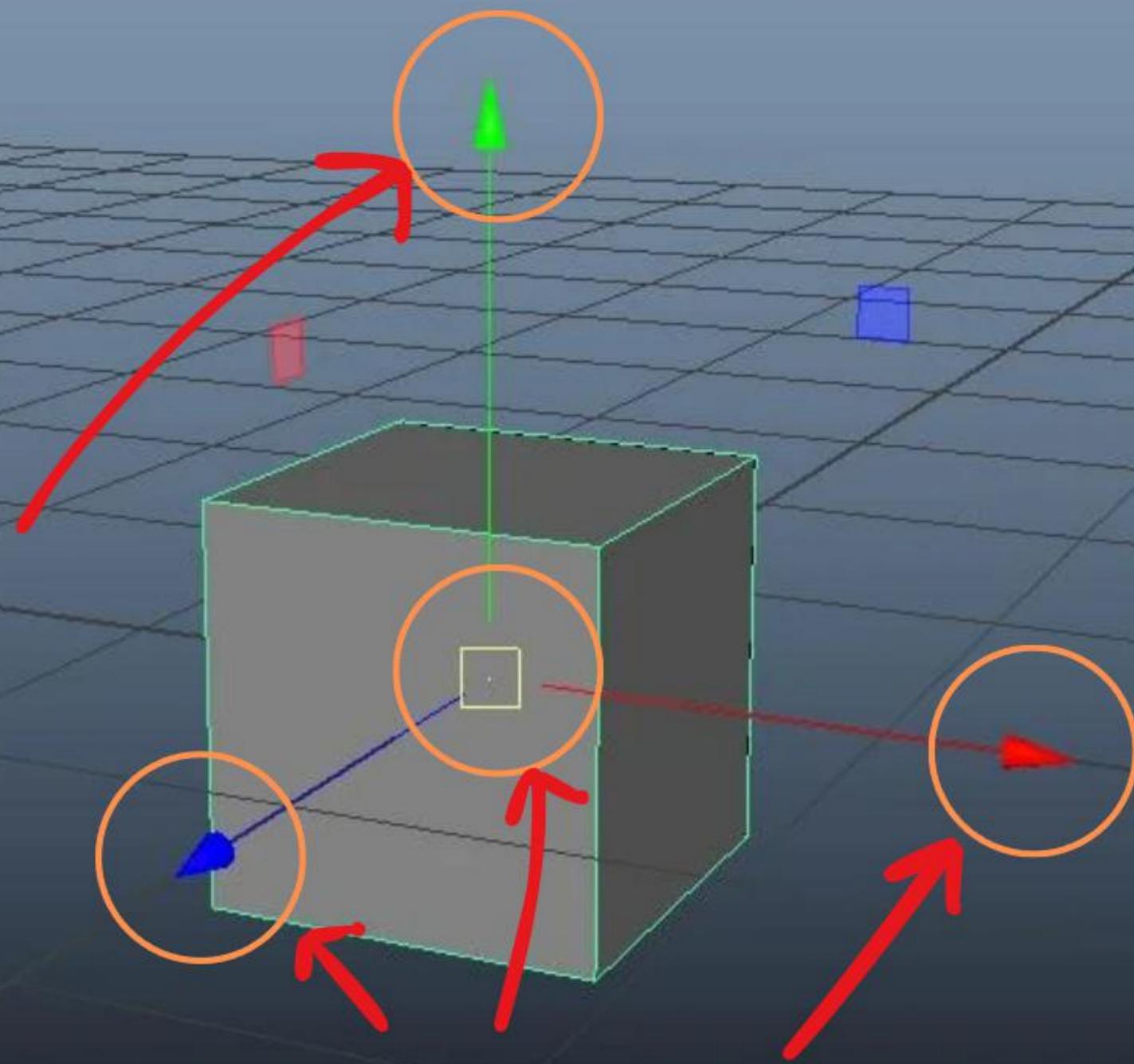
0.00 1.00 ON ACES 1.0 SDR

前

# 「複数」のオブジェクトを選択したい 場合

## 「SHIFT」 + オブジェクトを連続でクリック

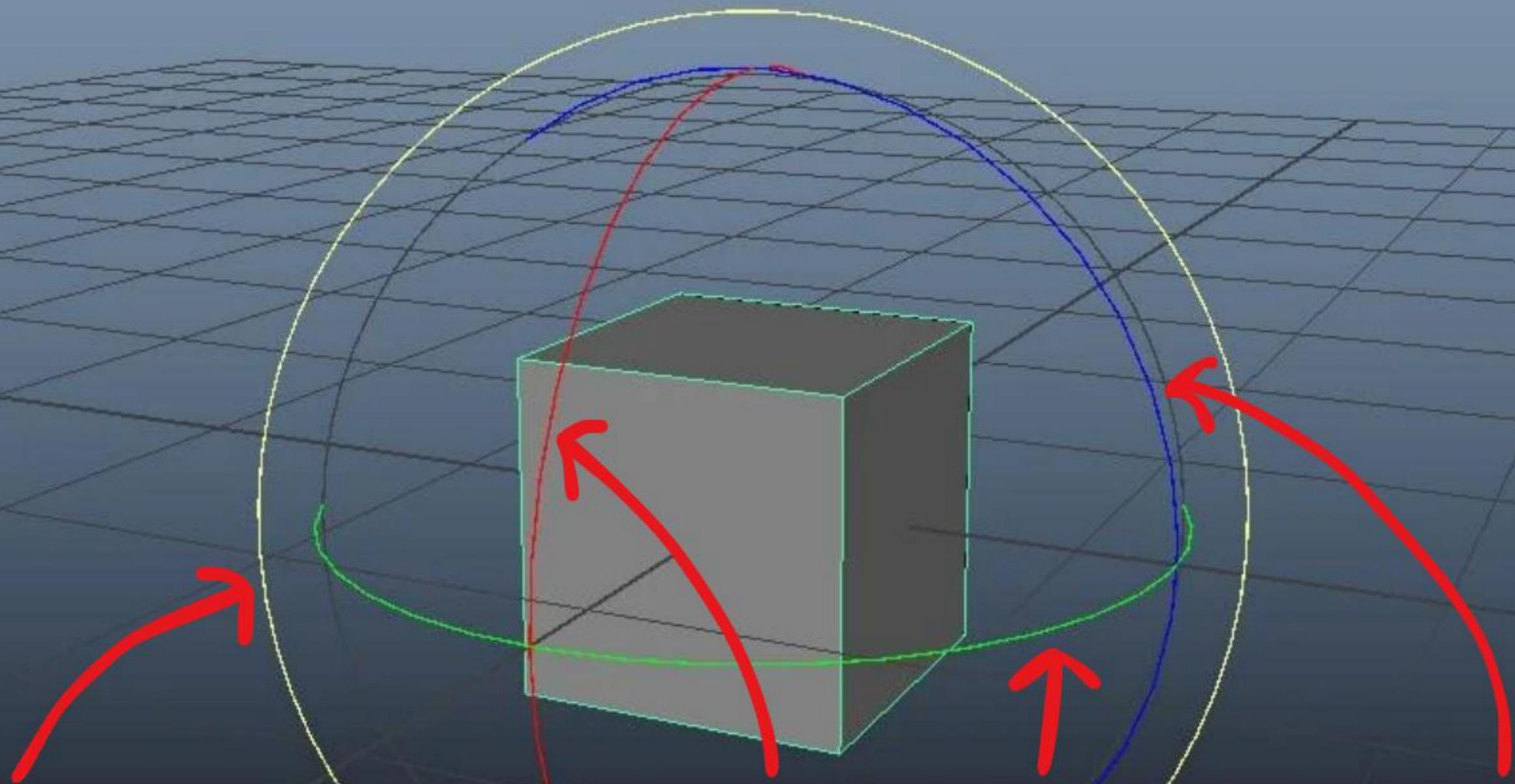
# キーボードの「w」で移動モード



ここをマウスでドラッグすると移動させる事が出来る



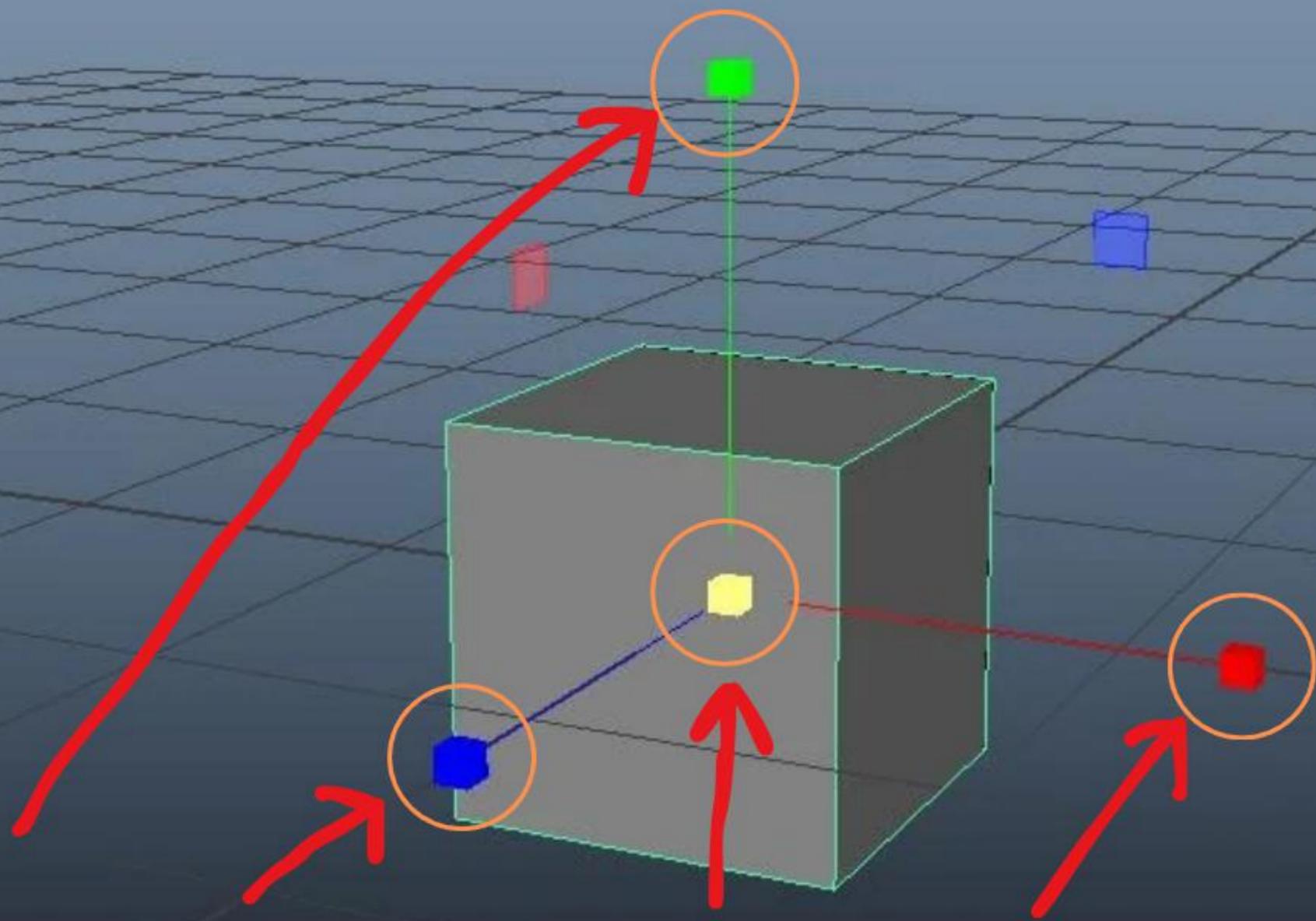
# キーボードの「e」で回転モード



この輪っかをマウスでドラッグすると回転させる事が出来る

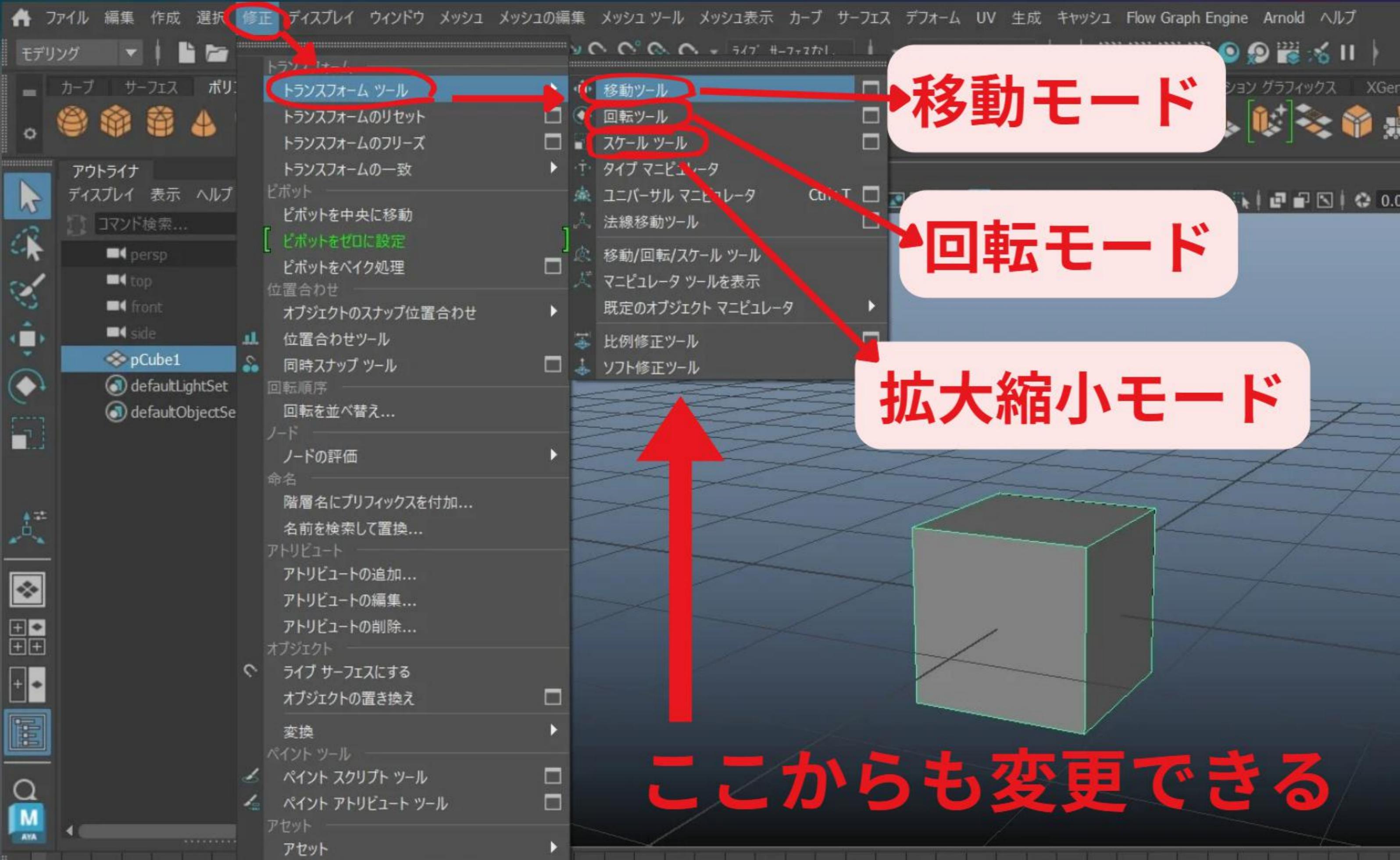


# キーボードの「r」で拡大縮小モード



ここをマウスでドラッグすると拡大縮小させる事が出来る





修正

トランスフォーム ツール

移動ツール

移動モード

回転ツール

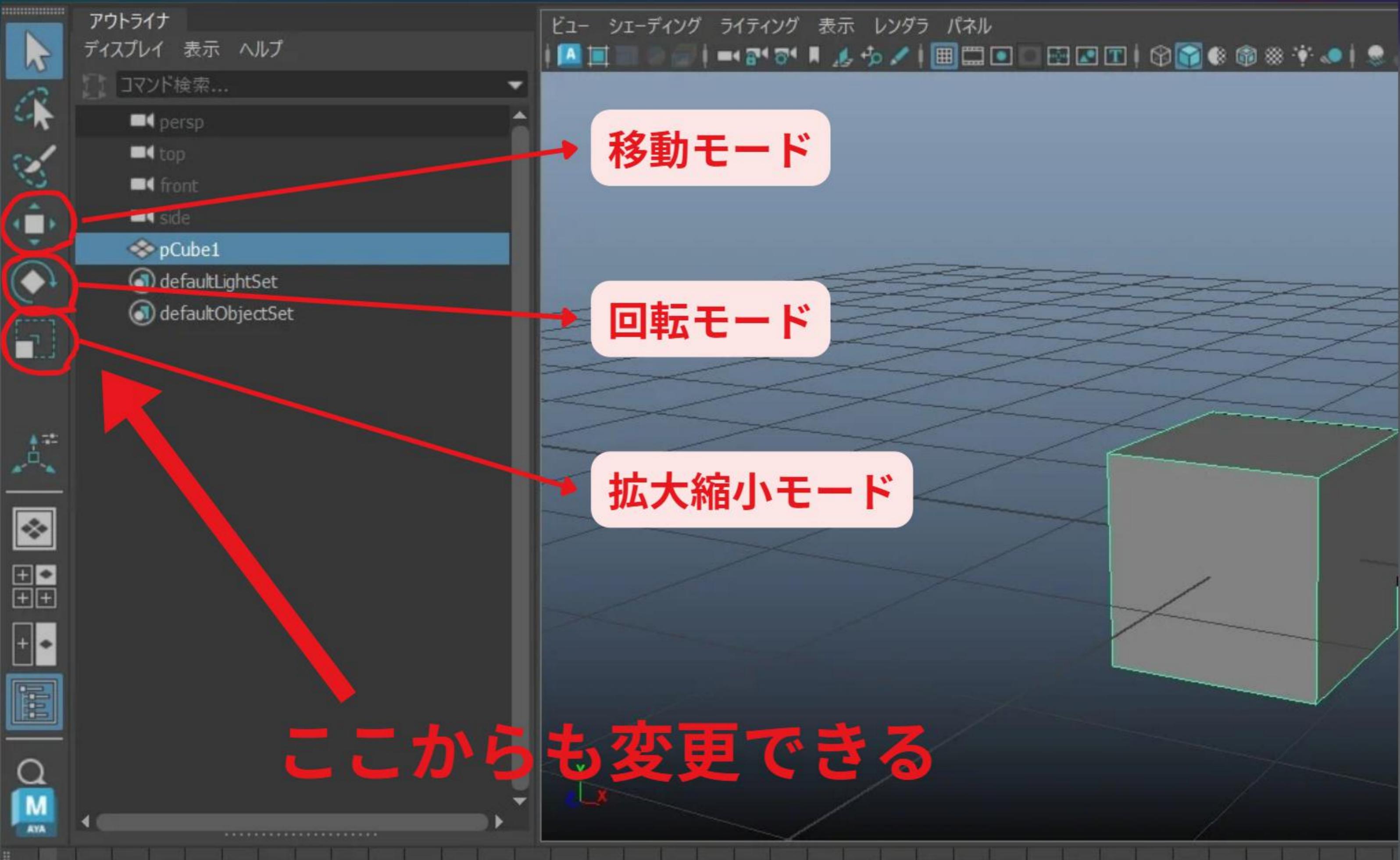
回転モード

スケール ツール

拡大縮小モード



ここからも変更できる



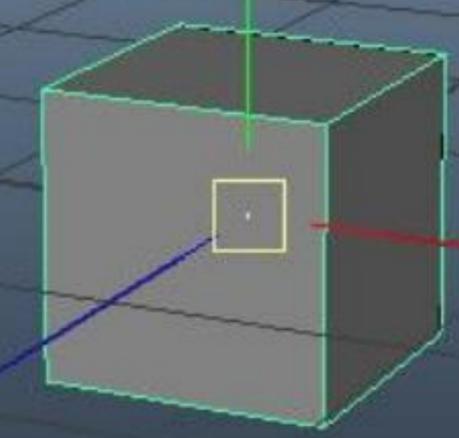
移動モード

回転モード

拡大縮小モード

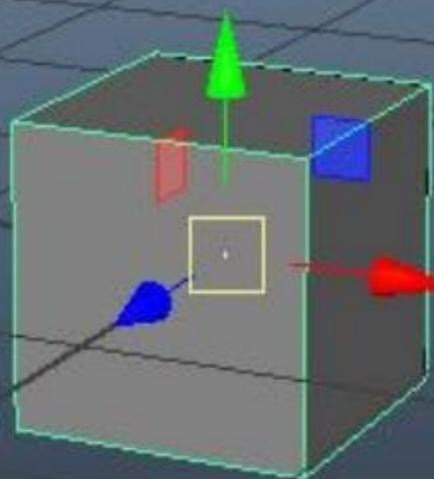
ここからも変更できる

「+」(プラス) を押すと  
軸が大きくなる

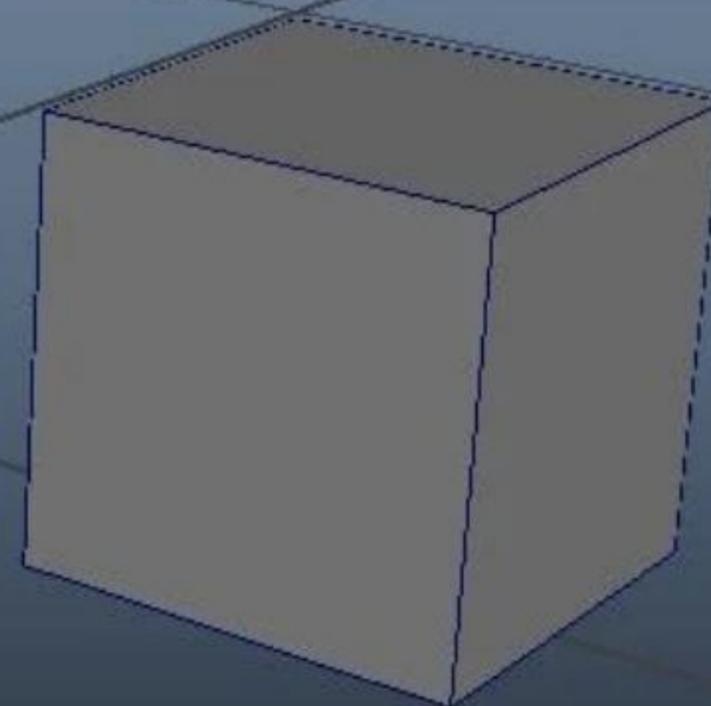
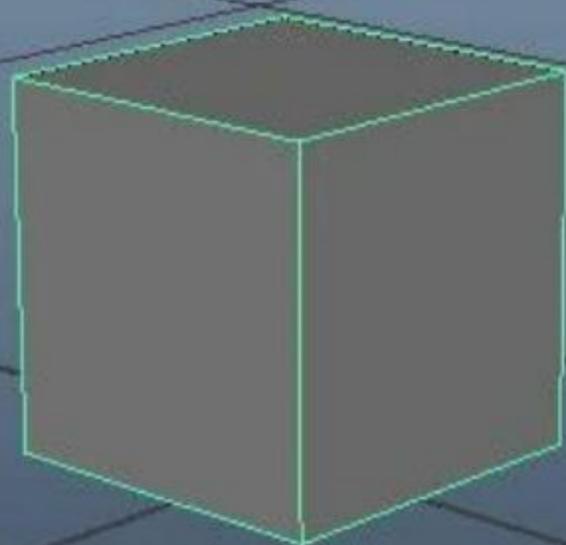
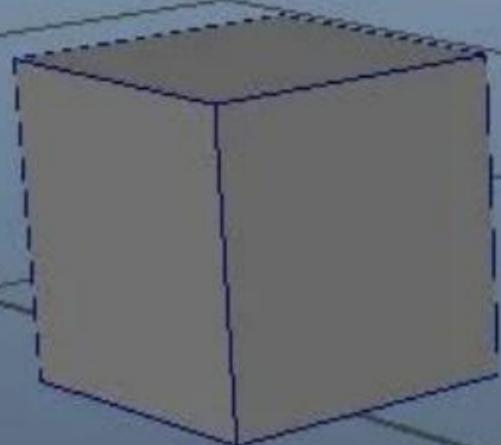


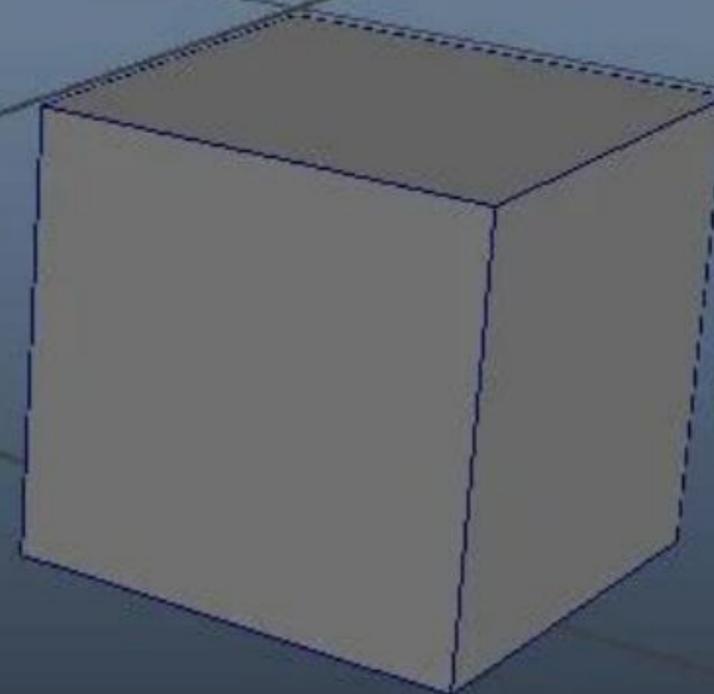
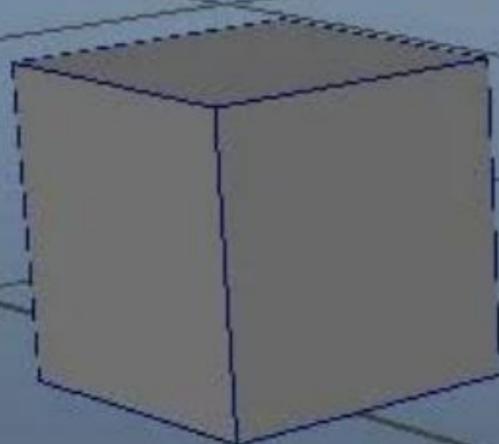


「-」(マイナス) を押すと  
軸が小さくなる



削除したいオブジェクトを選択する

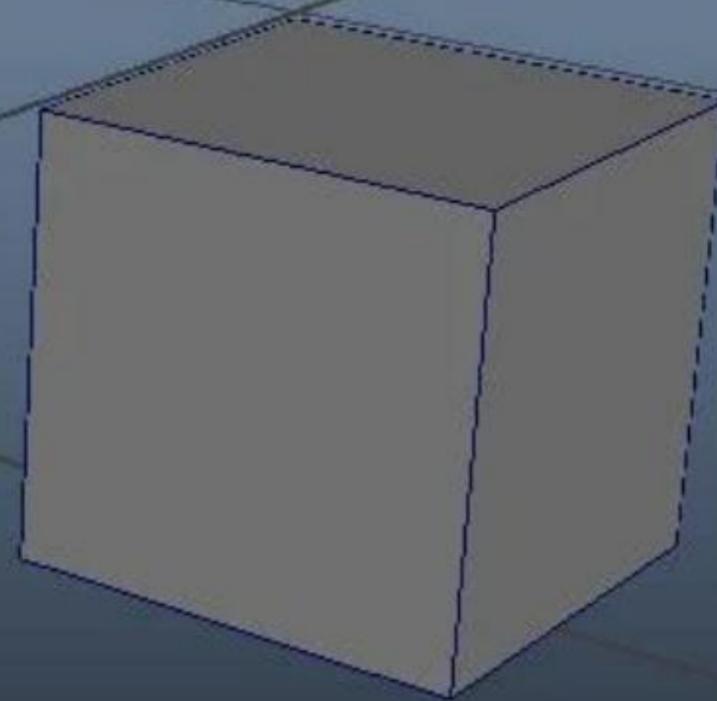
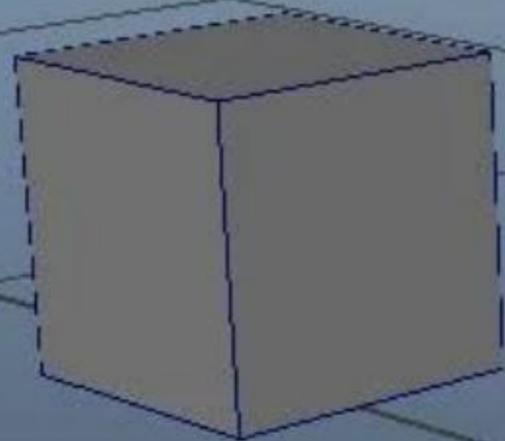


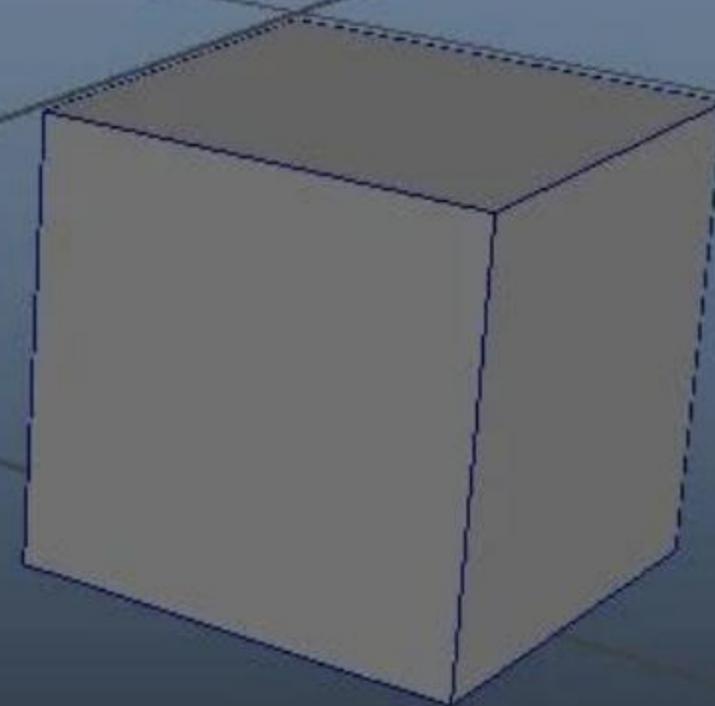
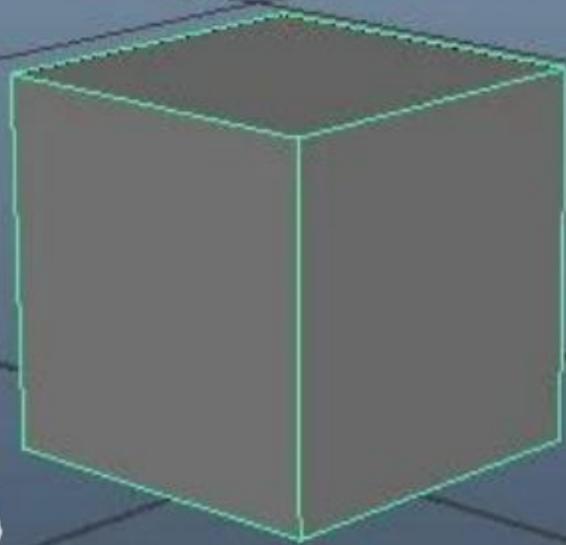
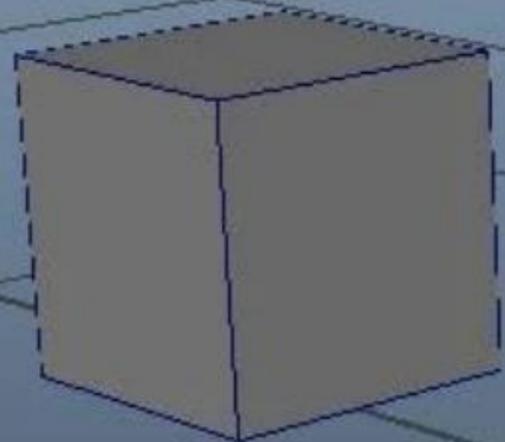


「Delete」キーか、  
「BackSpace」キーを押すと削除出来る。



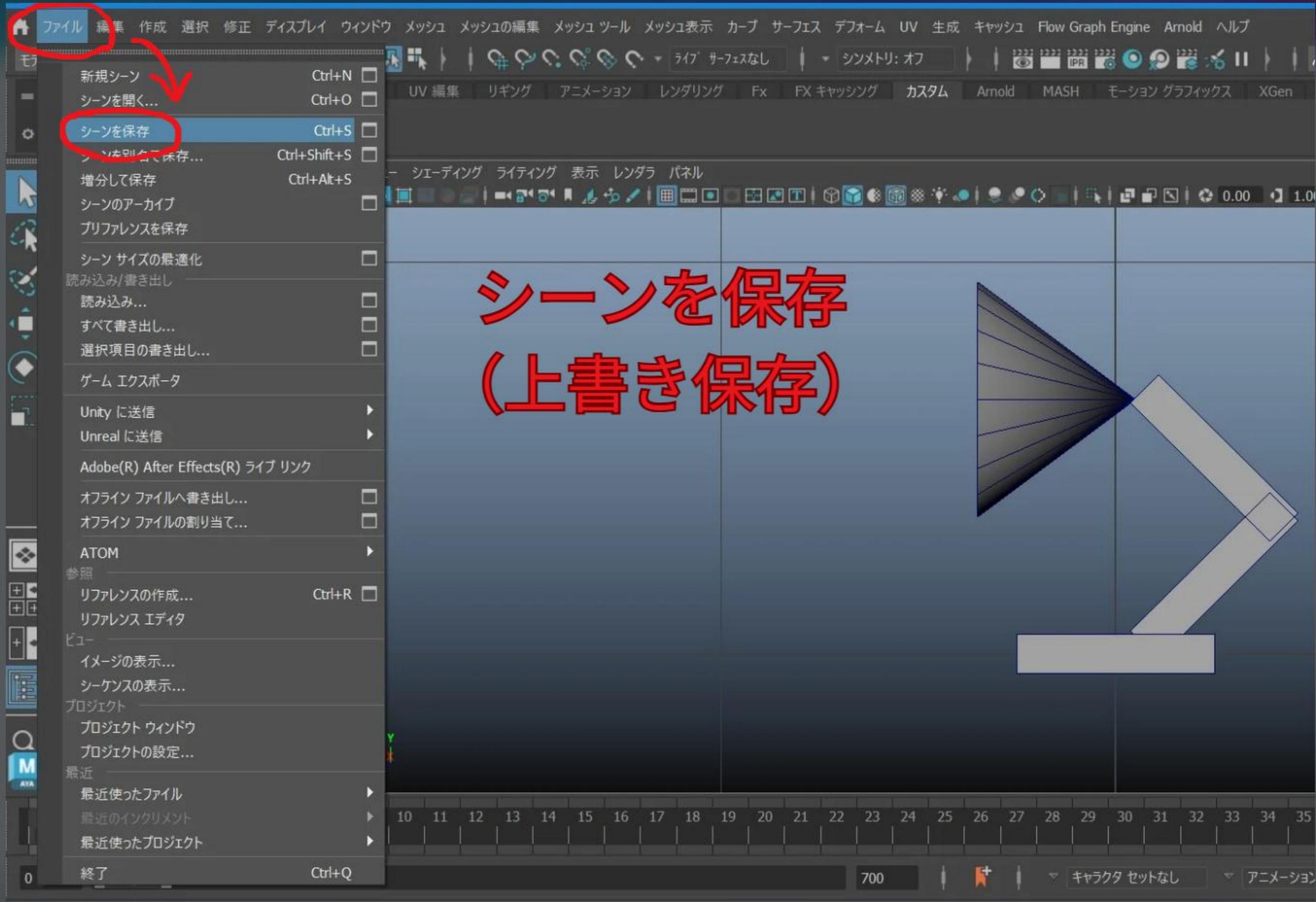
間違って消してしまった場合





キーボードの「z」で、元に戻る。

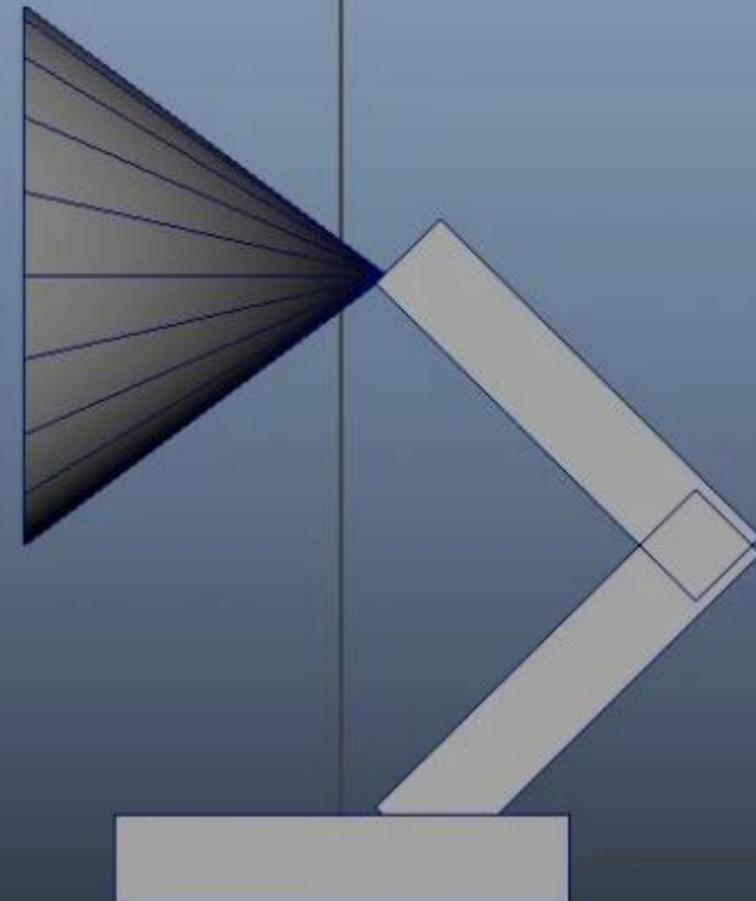




ファイル 編集 作成 選択 修正 ディスプレイ ウィンドウ メッシュ メッシュの編集 メッシュ ツール メッシュ表示 カーブ サーフェス デフォーム UV 生成 キャッシュ Flow Graph Engine Arnold ヘルプ

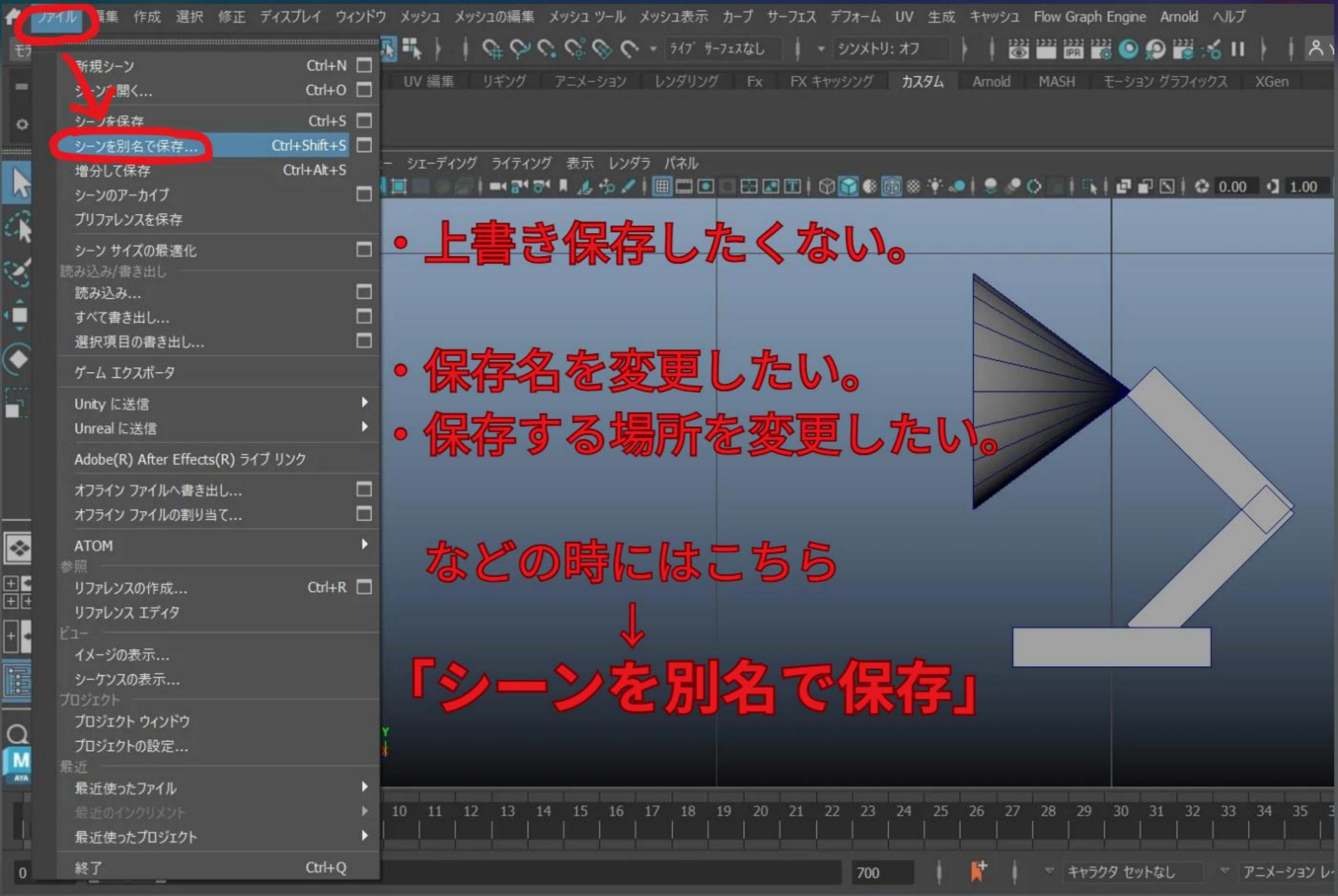
- 新規シーン Ctrl+N
- シーンを開く... Ctrl+O
- シーンを保存 Ctrl+S**
- シーンを別名で保存... Ctrl+Shift+S
- 増分して保存 Ctrl+Alt+S
- シーンのアーカイブ
- プリファレンスを保存
- シーン サイズの最適化
- 読み込み/書き出し
- 読み込み...
- すべて書き出し...
- 選択項目の書き出し...
- ゲーム エクスポート
- Unity に送信 ▶
- Unreal に送信 ▶
- Adobe(R) After Effects(R) ライブ リンク
- オフライン ファイルへ書き出し...
- オフライン ファイルの割り当て...
- ATOM ▶
- 参照
- リファレンスの作成... Ctrl+R
- リファレンス エディタ
- ビュー
- イメージの表示...
- シーケンスの表示...
- プロジェクト
- プロジェクト ウィンドウ
- プロジェクトの設定...
- 最近
- 最近使ったファイル ▶
- 最近のインクリメント ▶
- 最近使ったプロジェクト ▶
- 終了 Ctrl+Q

シーンを保存  
(上書き保存)



10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

700 キャラクタ セットなし アニメーション



• 上書き保存したくない。

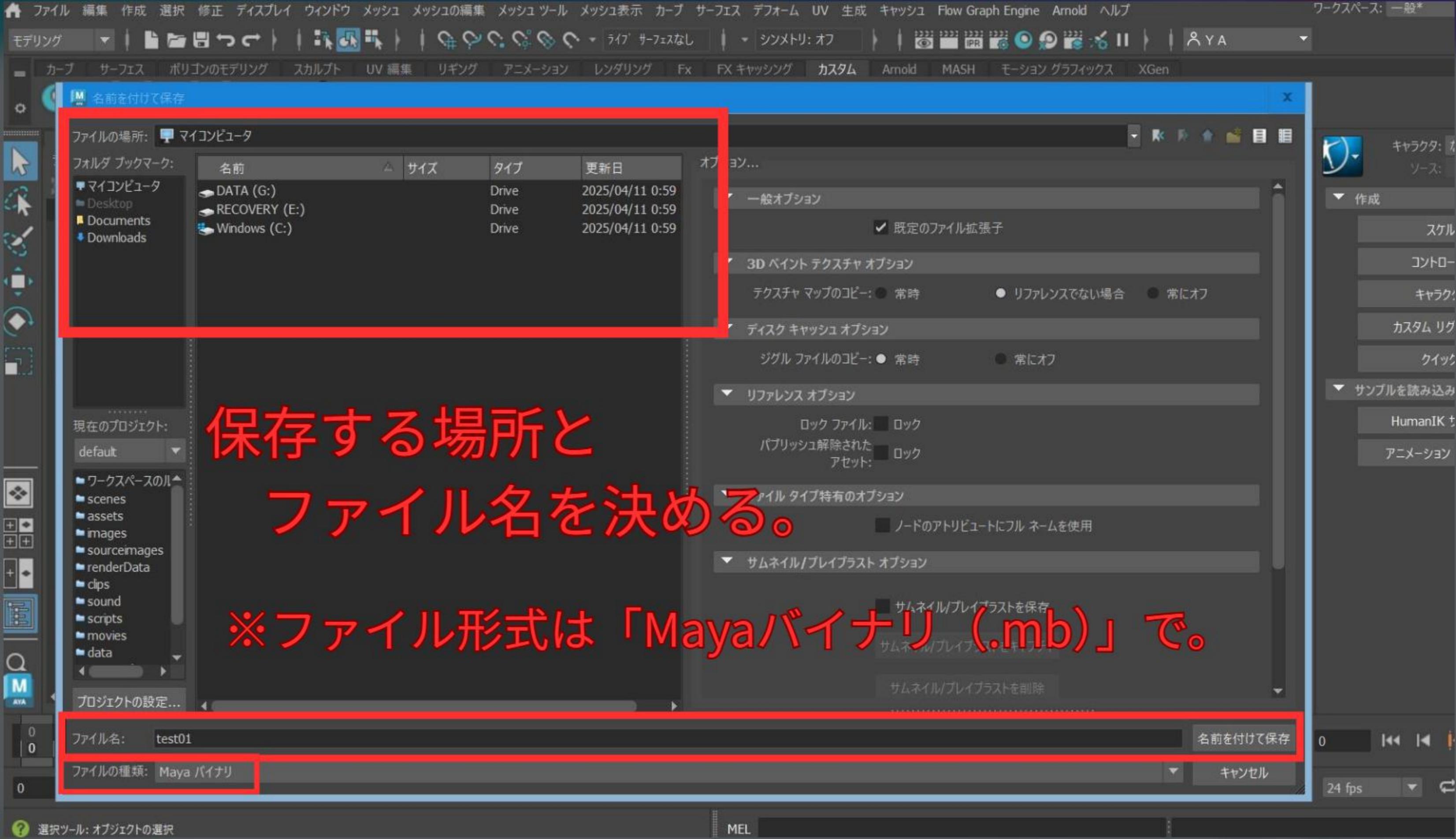
• 保存名を変更したい。

• 保存する場所を変更したい。

などの時にはこちら



「シーンを別名で保存」



名前を付けて保存

ファイルの場所: マイコンピュータ

フォルダ ブックマーク:

- マイコンピュータ
- Desktop
- Documents
- Downloads

名前	サイズ	タイプ	更新日
DATA (G:)		Drive	2025/04/11 0:59
RECOVERY (E:)		Drive	2025/04/11 0:59
Windows (C:)		Drive	2025/04/11 0:59

オプション...

- 一般オプション
  - 既定のファイル拡張子
- 3D ペイント テクスチャ オプション
  - テクスチャ マップのコピー:  常時  リファレンスでない場合  常にオフ
- ディスク キャッシュ オプション
  - ジグル ファイルのコピー:  常時  常にオフ
- リファレンス オプション
  - ロック ファイル:  ロック
  - パブリッシュ解除されたアセット:  ロック
- ファイル タイプ特有のオプション
  - ノードのアトリビュートにフル ネームを使用
- サムネイル/プレイブラスト オプション
  - サムネイル/プレイブラストを保存
  - サムネイル/プレイブラストを削除

現在のプロジェクト: default

ワークスペースのルート

- scenes
- assets
- images
- sourceimages
- renderData
- clips
- sound
- scripts
- movies
- data

プロジェクトの設定...

ファイル名: test01 名前を付けて保存

ファイルの種類: Maya バイナリ キャンセル

ワークスペース: 一般\*

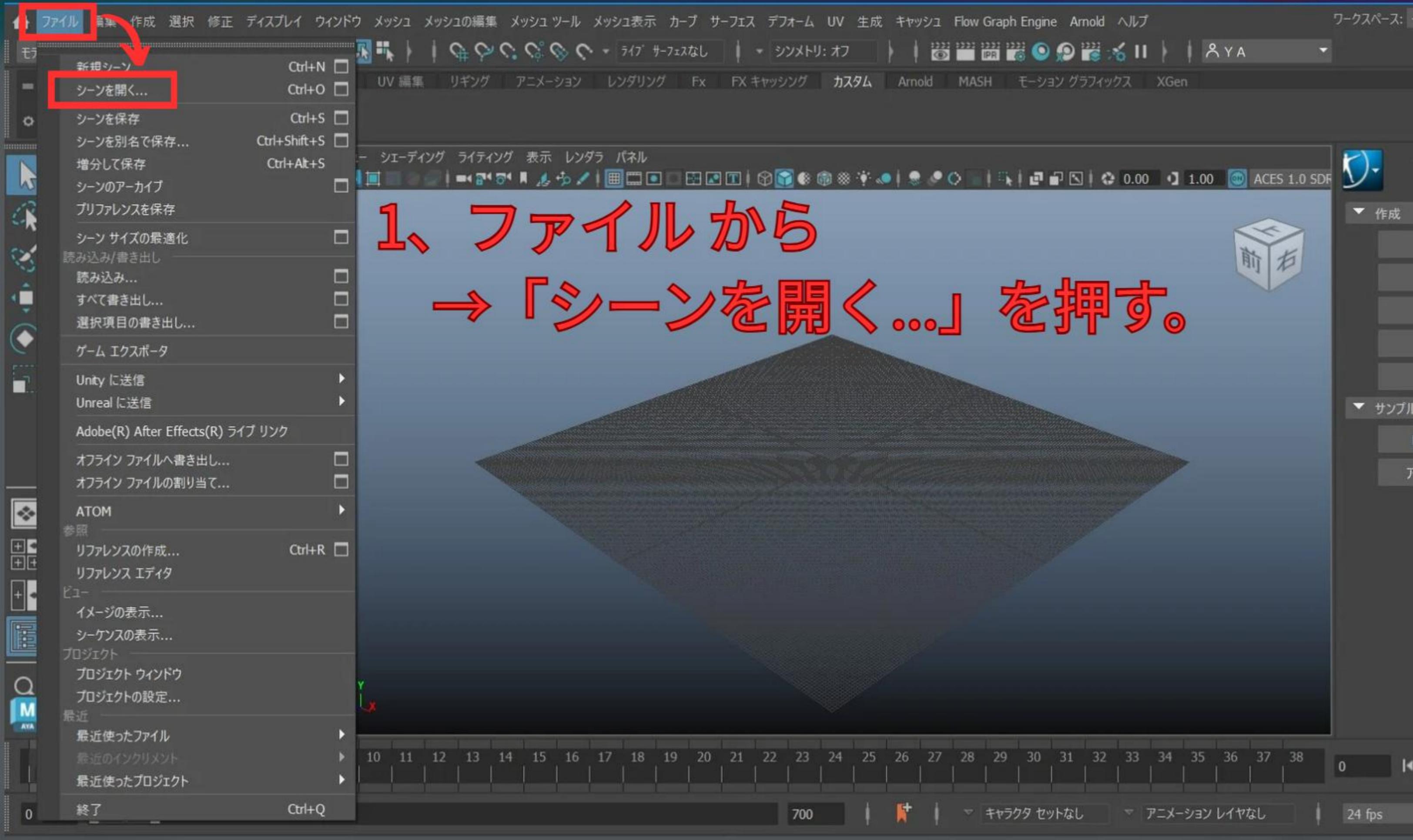
キャラクター: ソース:

作成

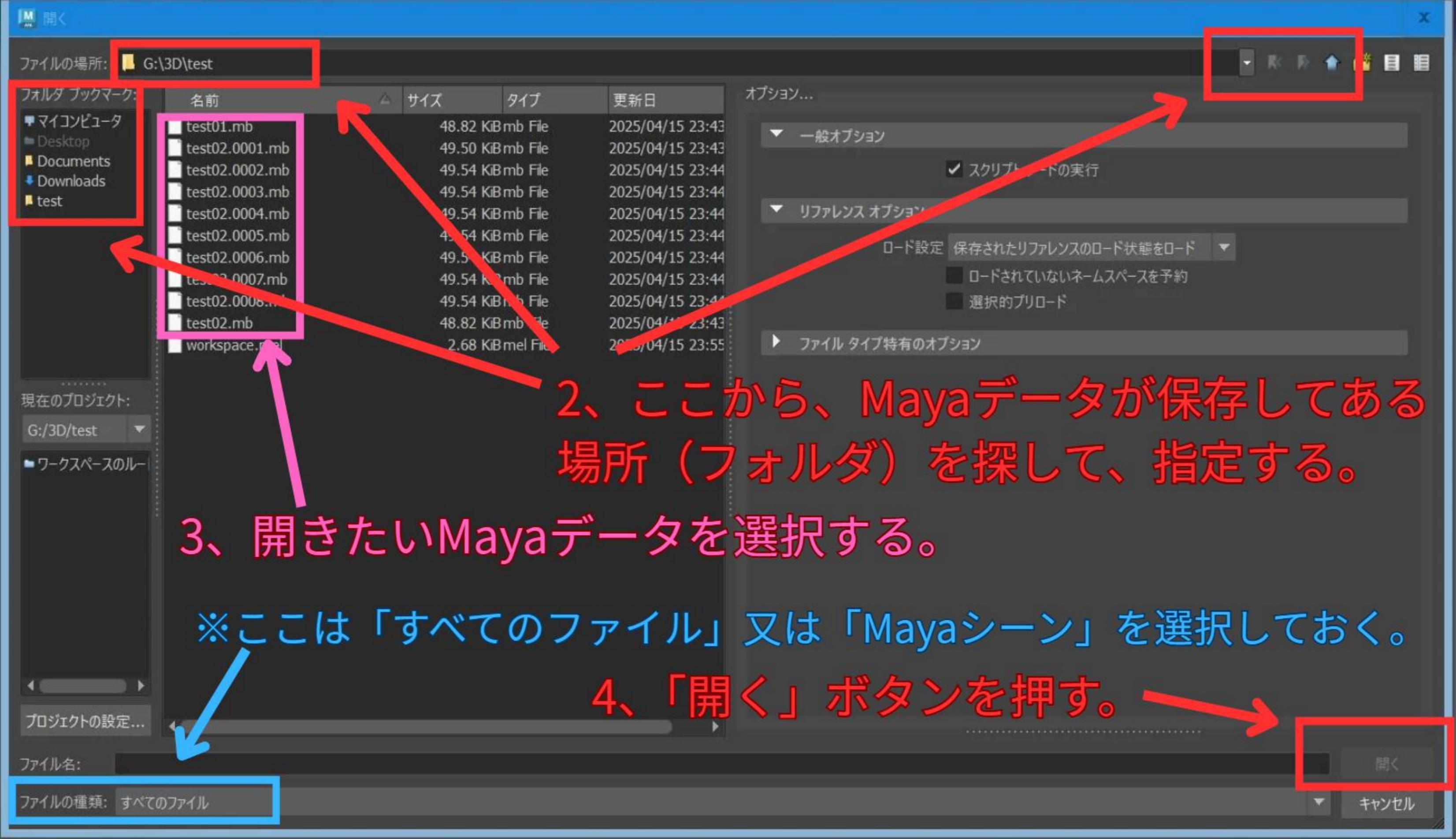
- スケル
- コントロー
- キャラク
- カスタム リグ
- クイック

サンプルを読み込み

- HumanIK
- アニメーション



1、ファイルから  
→ 「シーンを開く...」 を押す。



2、ここから、Mayaデータが保存してある場所（フォルダ）を探して、指定する。

3、開きたいMayaデータを選択する。

※ここは「すべてのファイル」又は「Mayaシーン」を選択しておく。

4、「開く」ボタンを押す。