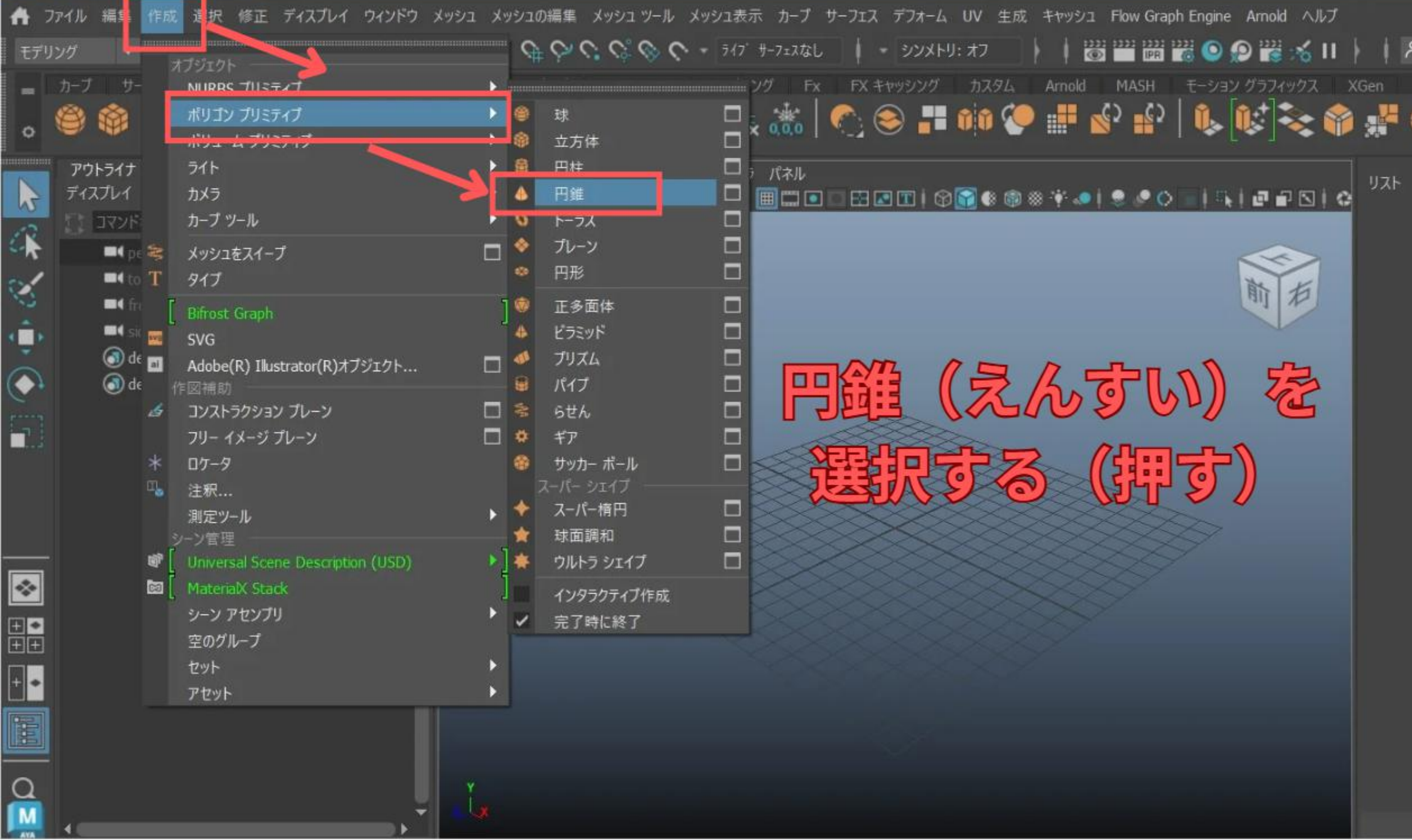
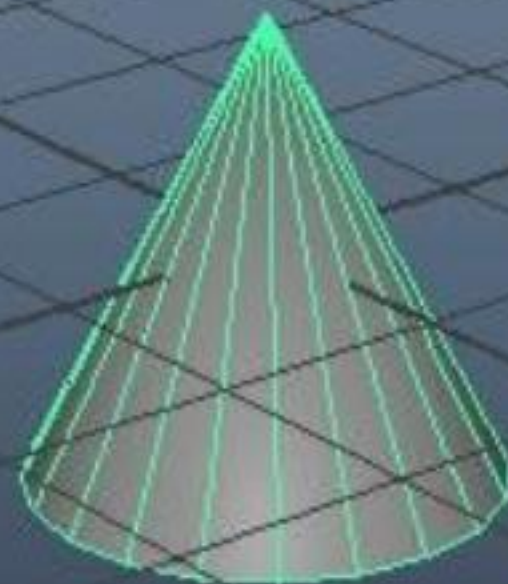
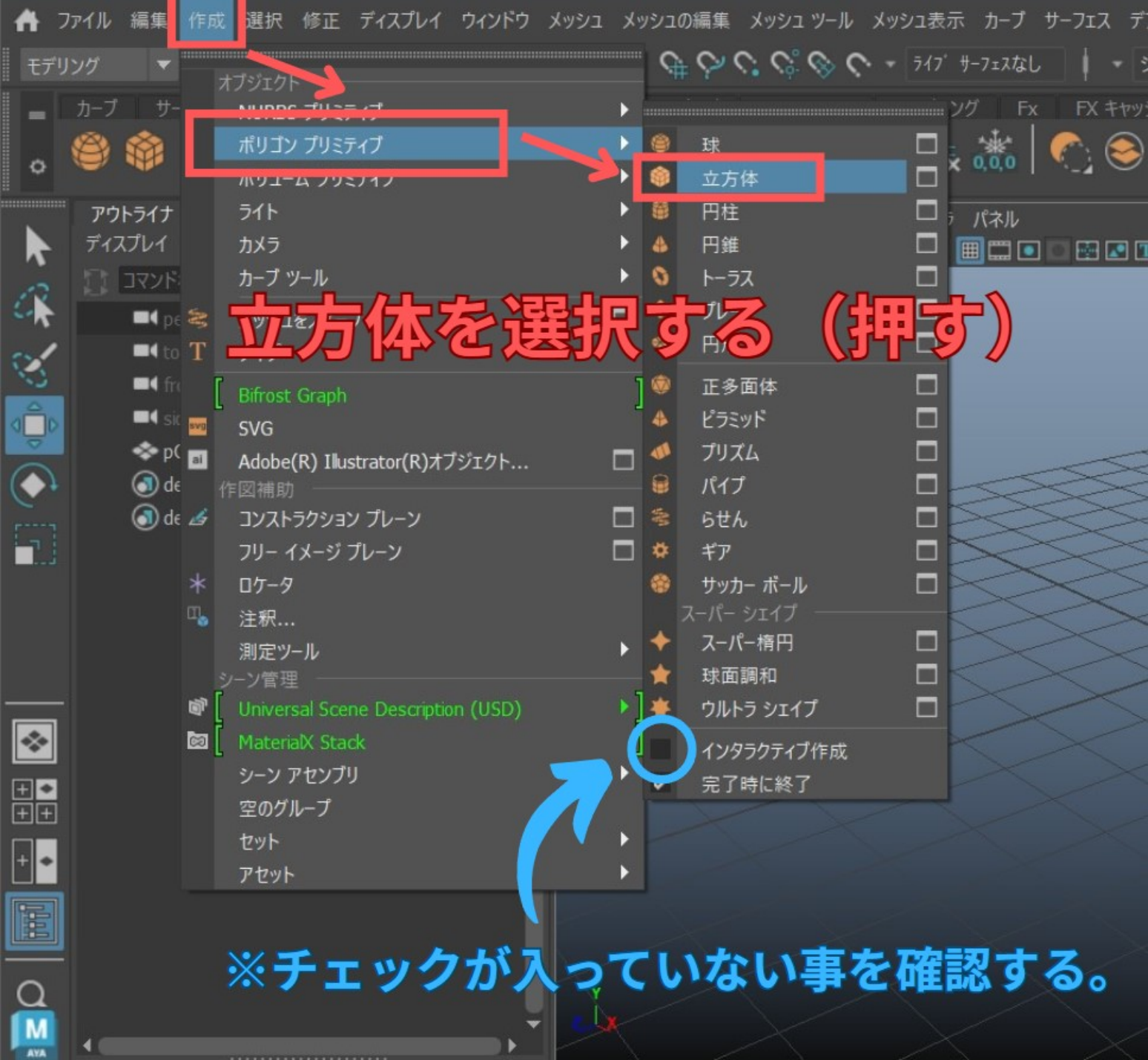
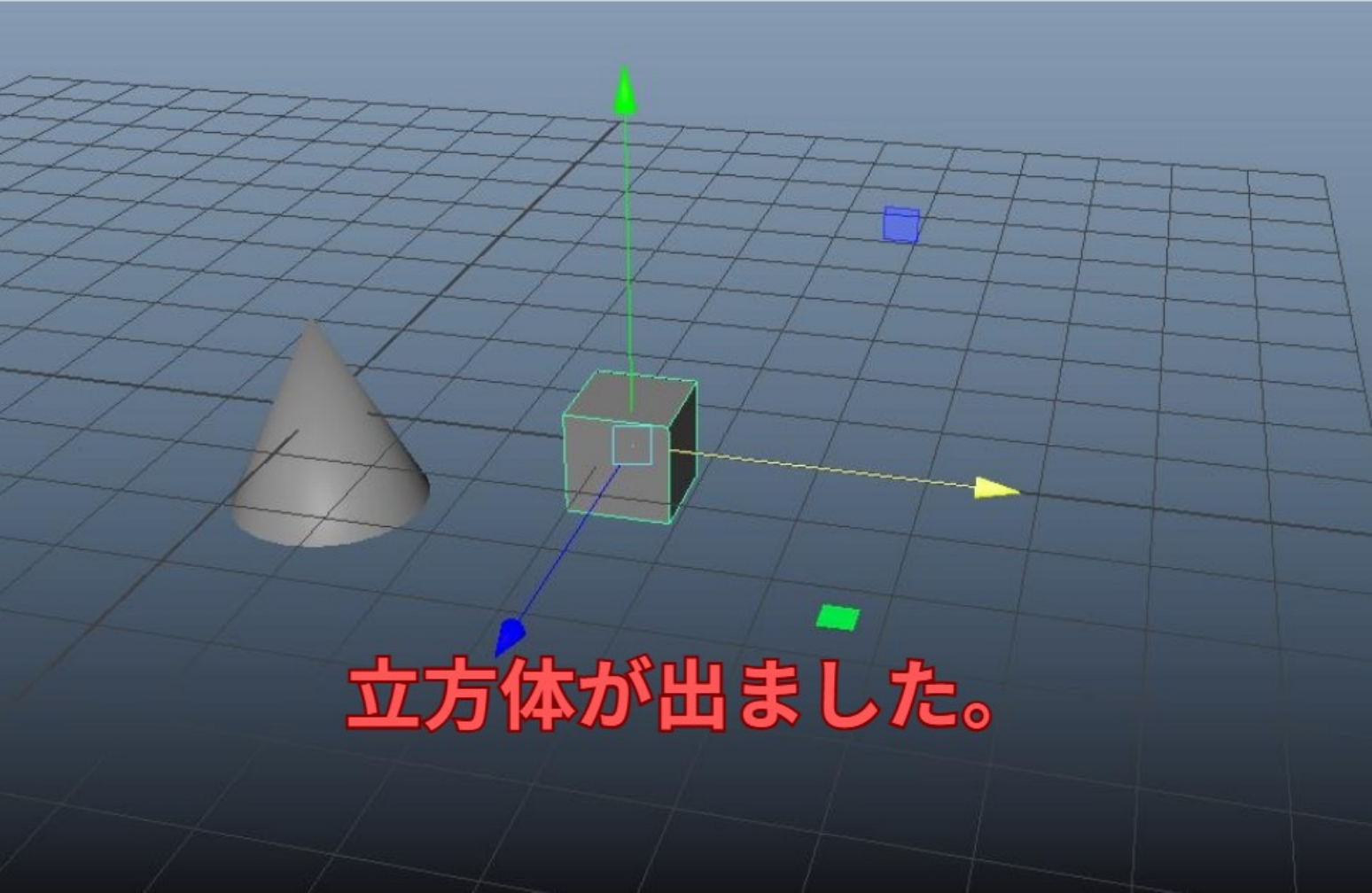




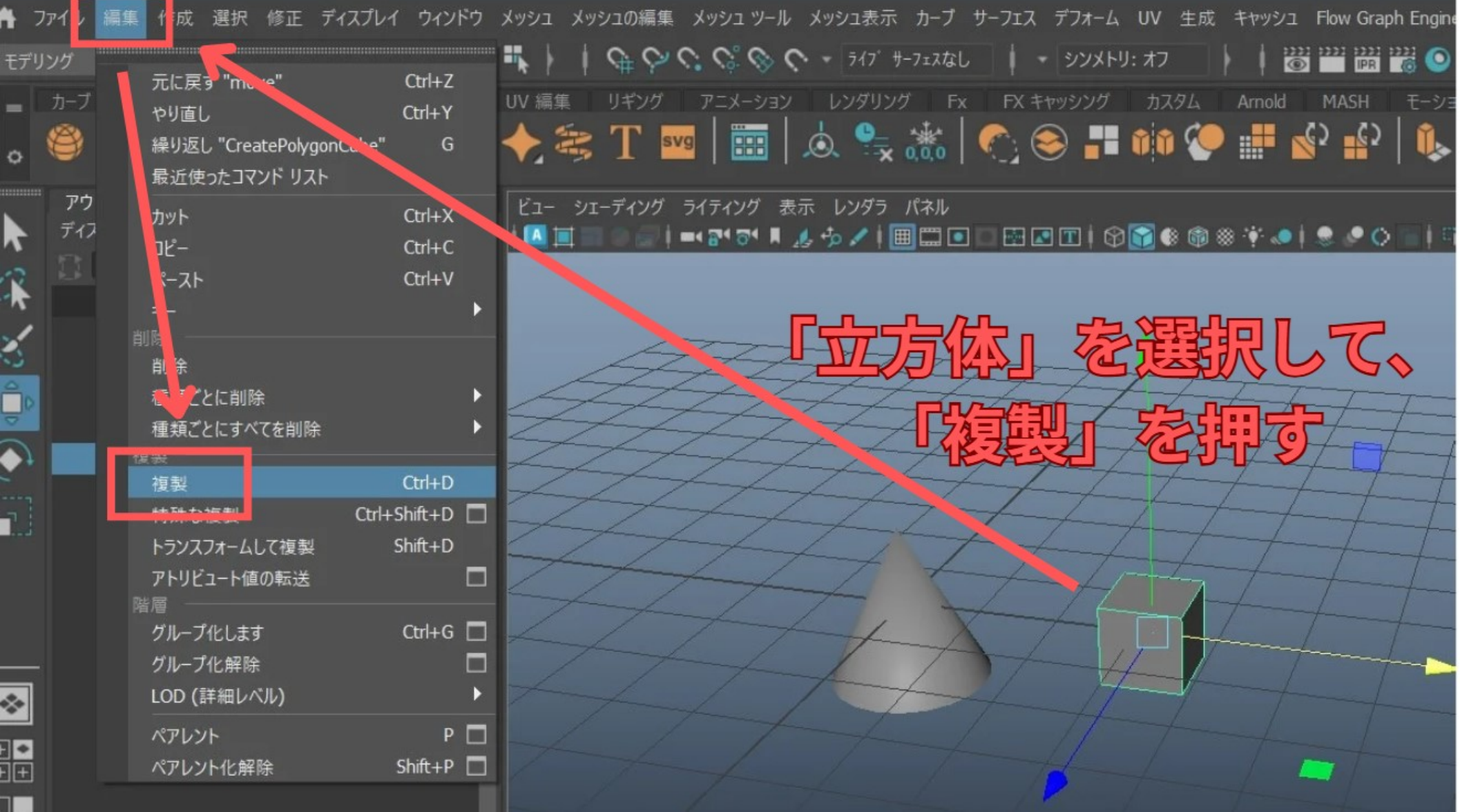
円錐（えんすい）が出ました。

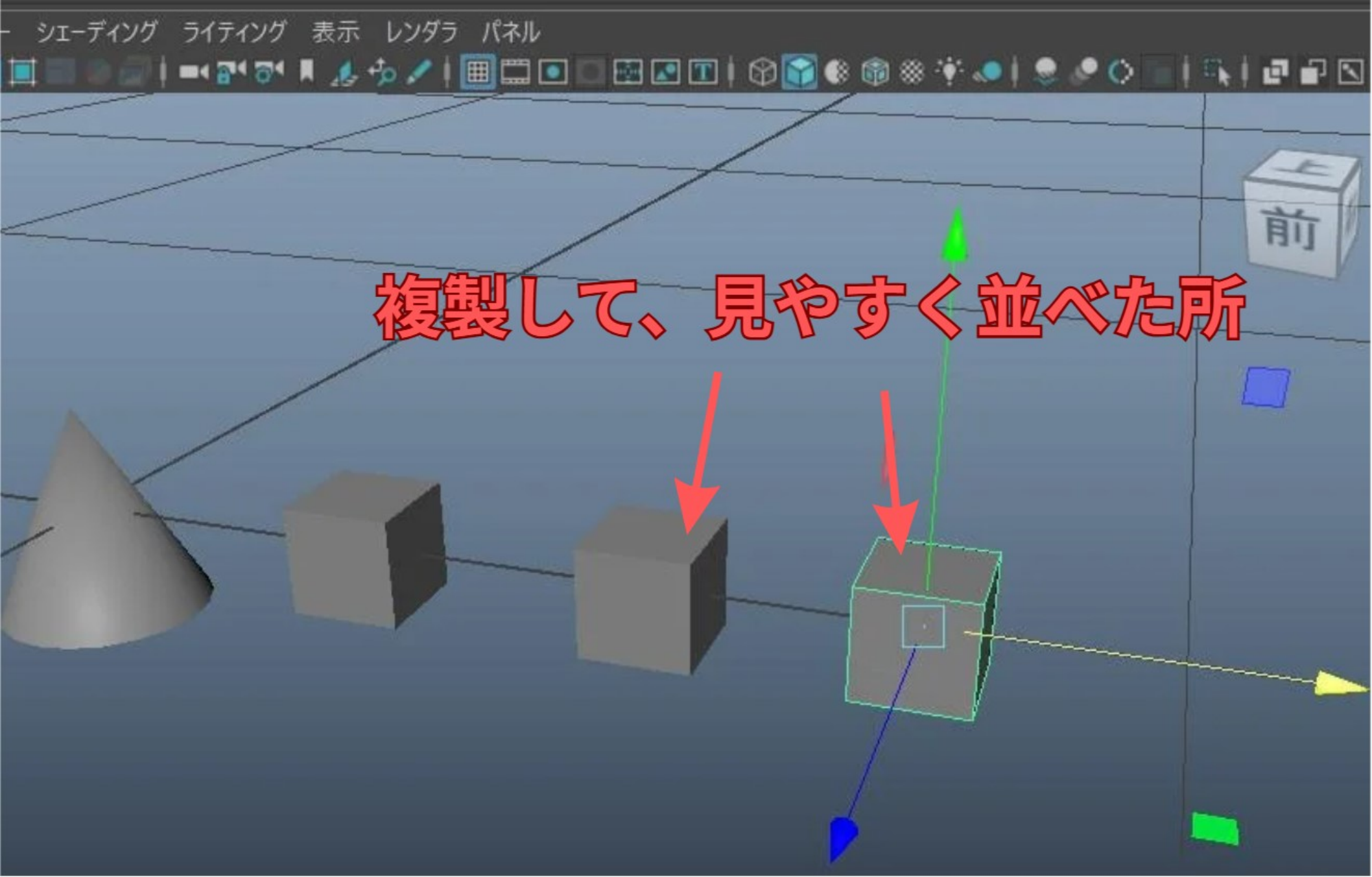






立方体が出ました。





複製して、見やすく並べた所

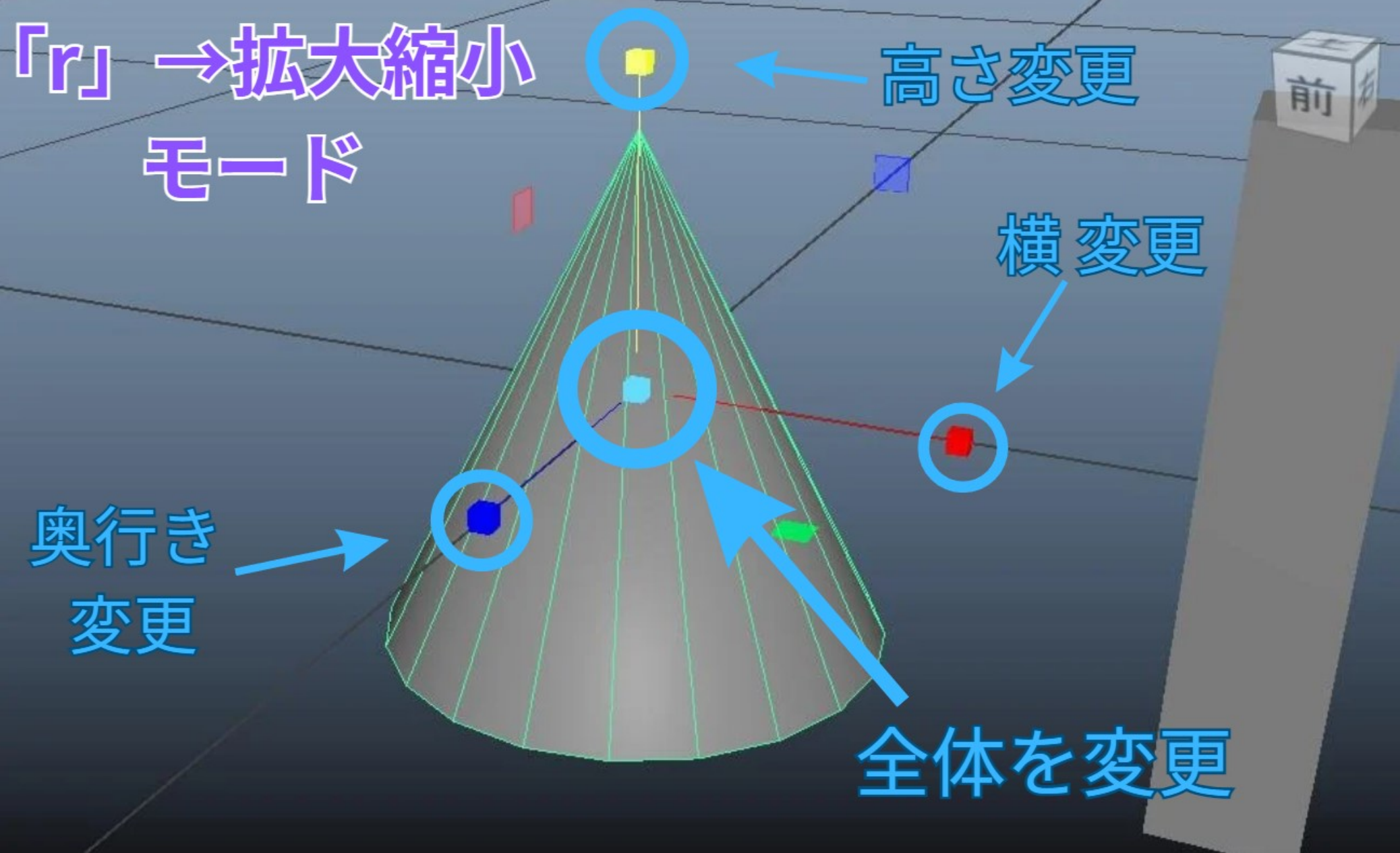
「r」→拡大縮小
モード

高さ変更

横変更

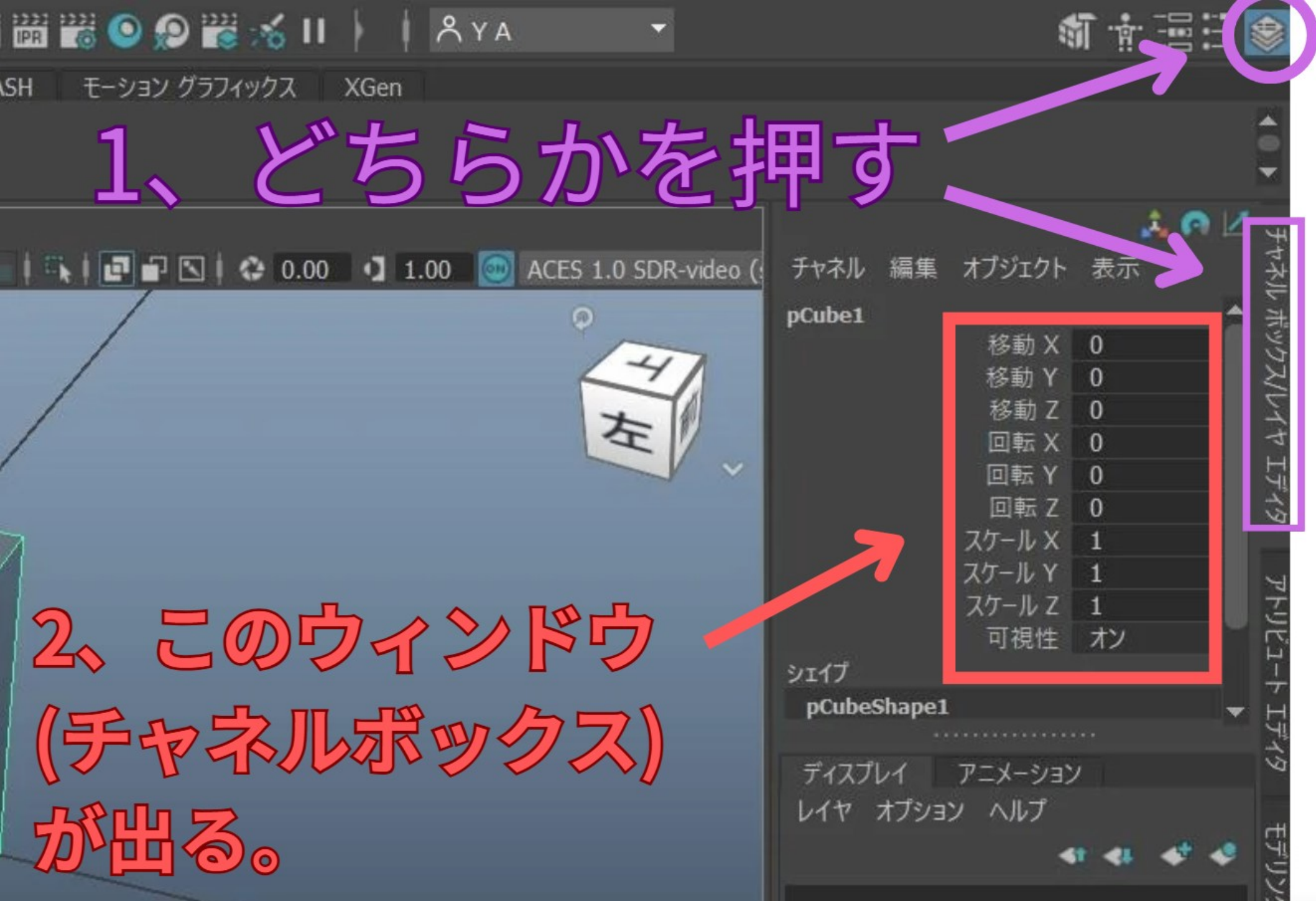
奥行き
変更

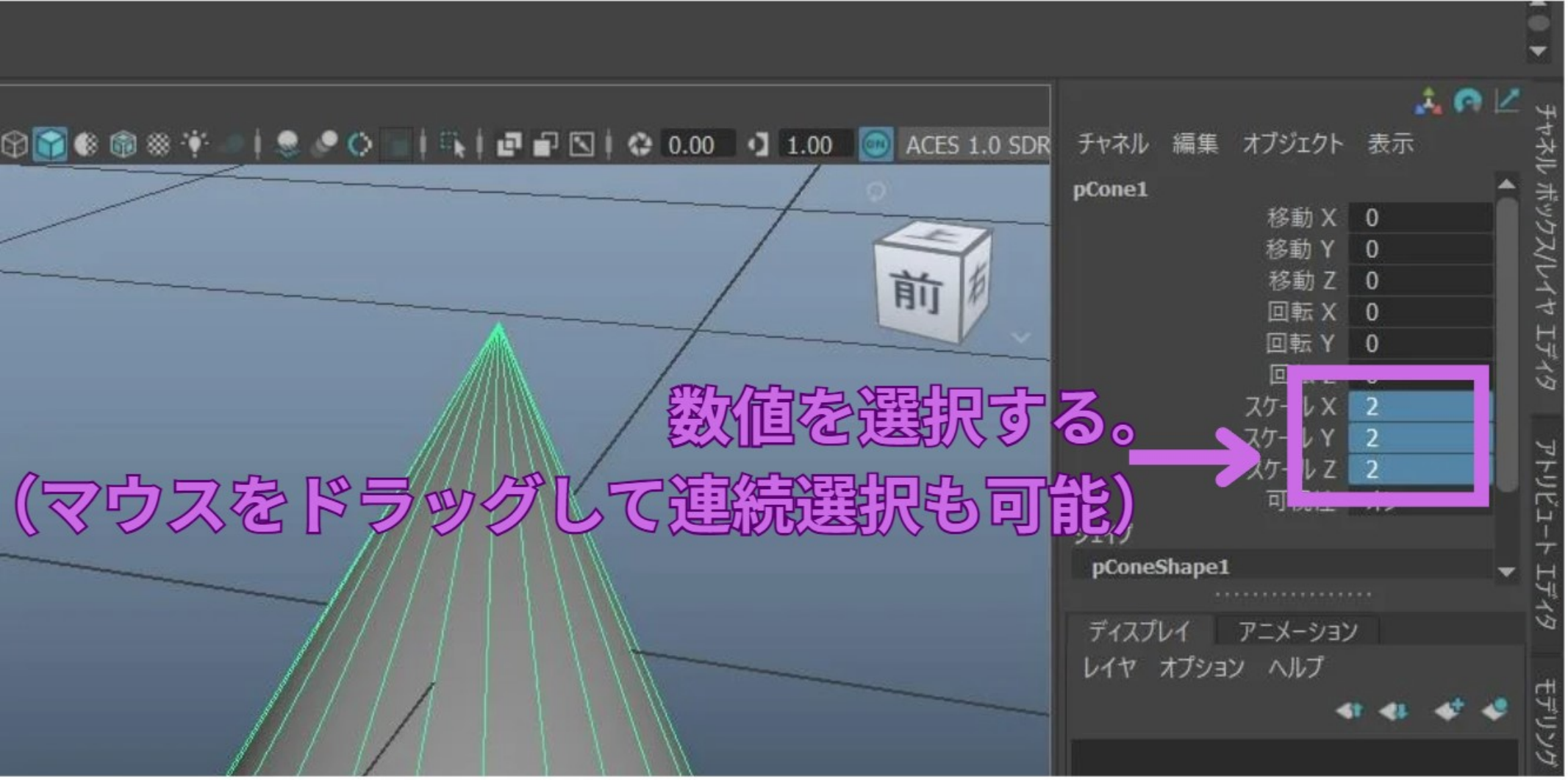
全体を変更



1、どちらかを押す

2、このウィンドウ
(チャンネルボックス)
が出る。





数値を選択する。

(マウスをドラッグして連続選択も可能)

チャンネル 編集 オブジェクト 表示

pCone1

移動 X 0

移動 Y 0

移動 Z 0

回転 X 0

回転 Y 0

回転 Z 0

スケール X 2

スケール Y 2

スケール Z 2

可視性

pConeShape1

ディスプレイ アニメーション

レイヤ オプション ヘルプ

チャンネル ボックス/レイヤーエディタ

アトリビュートエディタ

モデリング

「CTRL」 + マウスクリックで
間（あいだ）を開けて選択も出来る

チャンネル 編集 オブジェクト 表示

pCone1

移動 X	0
移動 Y	0
移動 Z	0
回転 X	0
回転 Y	0
回転 Z	0
スケール X	2
スケール Y	2
スケール Z	2
可視性	オン

シェイプ

pConeShape1

ディスプレイ アニメーション

レイヤ オプション ヘルプ

クリックで選択して、数値入力です。

前

チャンネル 編集 オブジェクト 表示

pCone1

移動 X 0

移動 Y 0

移動 Z 0

回転 X 0

回転 Y 0

回転 Z 0

スケール X 3

スケール Y 2

スケール Z 3

可視性 オン

シェイプ

pConeShape1

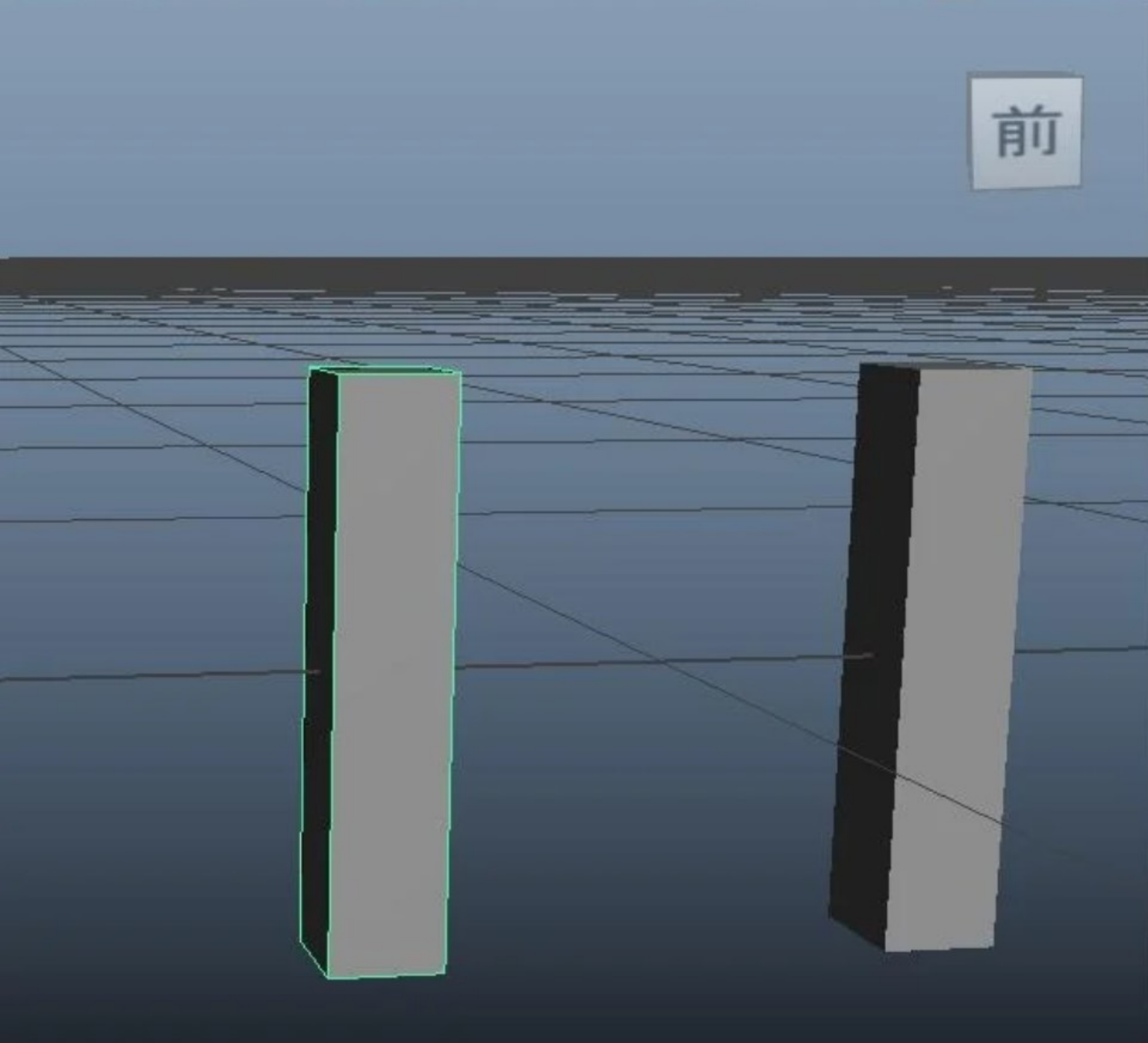
ディスプレイ

アニメーション

レイヤ

オプション

ヘルプ



pCube2

移動 X	7.504
移動 Y	0
移動 Z	0
回転 X	0
回転 Y	0
回転 Z	0
スケール X	1
スケール Y	5
スケール Z	1

可視化 オフ

シェイプ

pCubeShape2

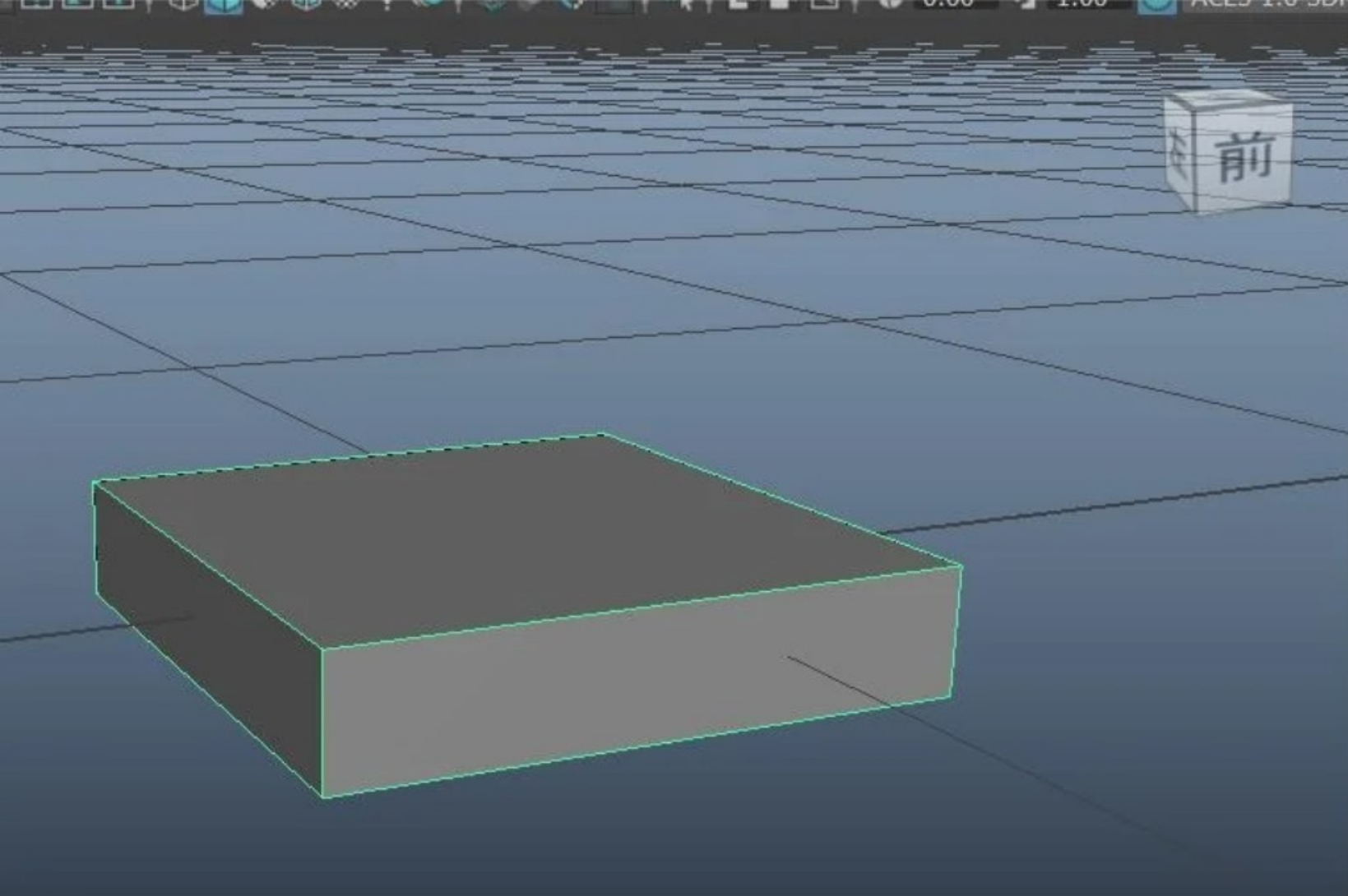
.....

ディスプレイ アニメーション

レイヤ オプション ヘルプ

← → ↺ ↻

ボックスメニューエディタ
アトリビュートエディタ
モデリングツールキット



pCube3

移動 X	18.966
移動 Y	0
移動 Z	0
回転 X	0
回転 Y	0
回転 Z	0

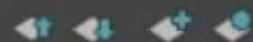
スケール X	5
スケール Y	1
スケール Z	5

シェイプ

pCubeShape3

ディスプレイ アニメーション

レイヤ オプション ヘルプ

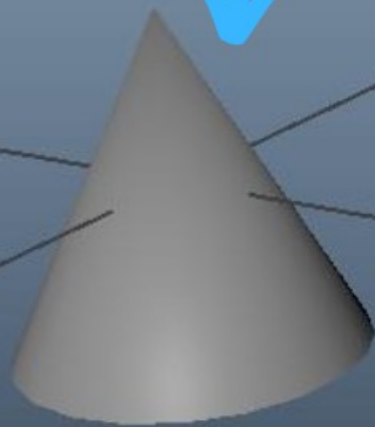


スクリプトスライヤエディタ
アトリビュートエディタ
モディフィングツールキット

頭

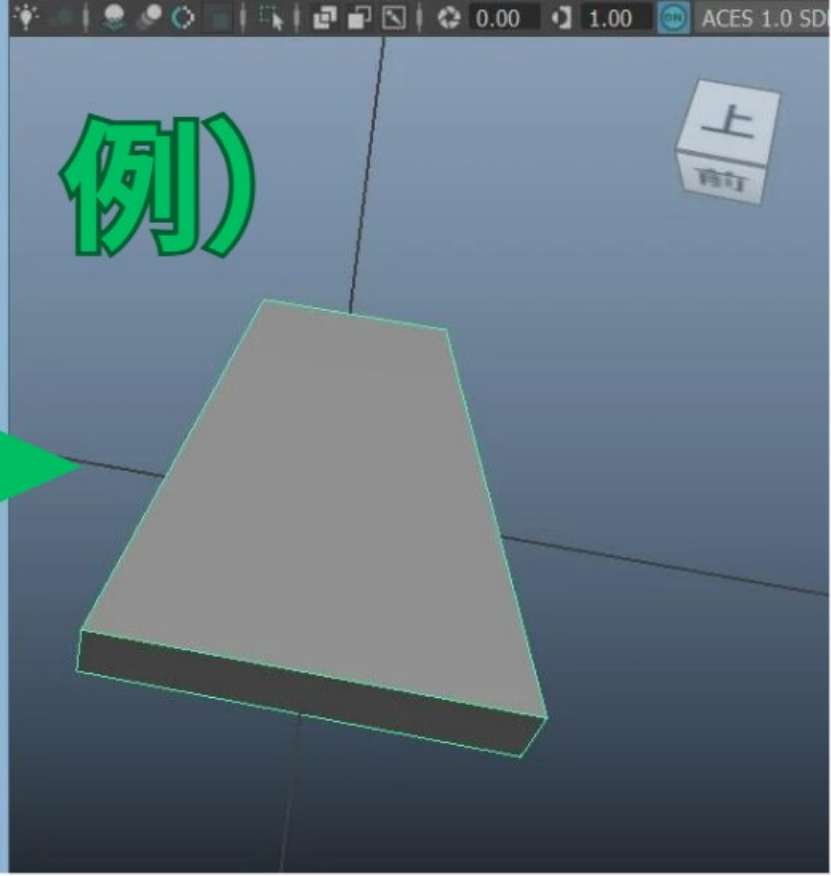
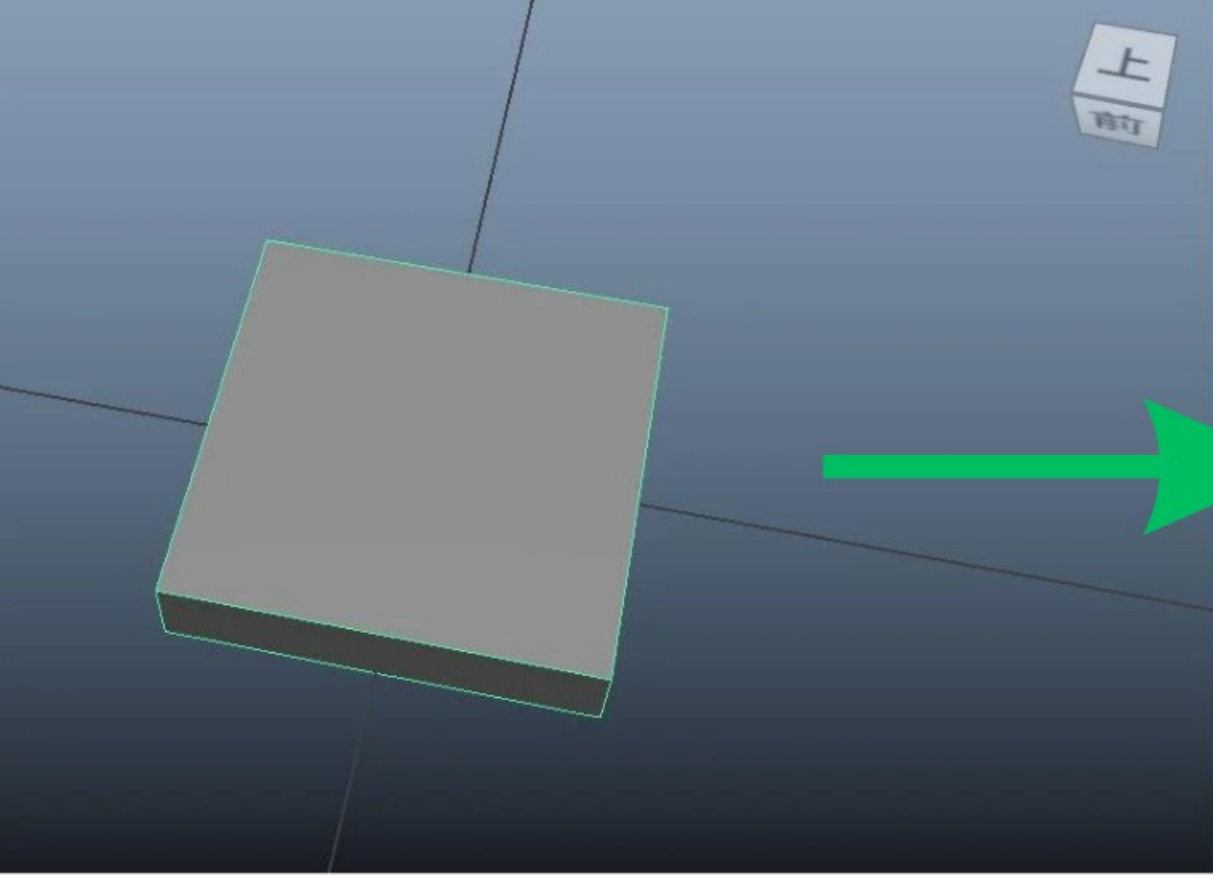
からだ

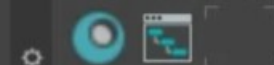
土台



このような形になった







すべて Ctrl+Shift+A

種類ごとにすべて

すべてを選択解除 Alt+D

階層

反転 Ctrl+Shift+I

類似

成長

ループに沿って拡大 Ctrl+>

縮小

ループに沿って縮小 Ctrl+<

クイック選択セット

タイプ

オブジェクト/コンポーネント F8

コンポーネント

瞬接しているエッジ

最短エッジ パス ツール

選択項目の変換

コンストレイントを使用...

NURBS カーブ

コンポーネント

すべての CV

最初の CV

最後の CV

クラスター カーブ

NURBS サーフェス

コンポーネント

マルチコンポーネント F7

頂点 F9

エッジ F10

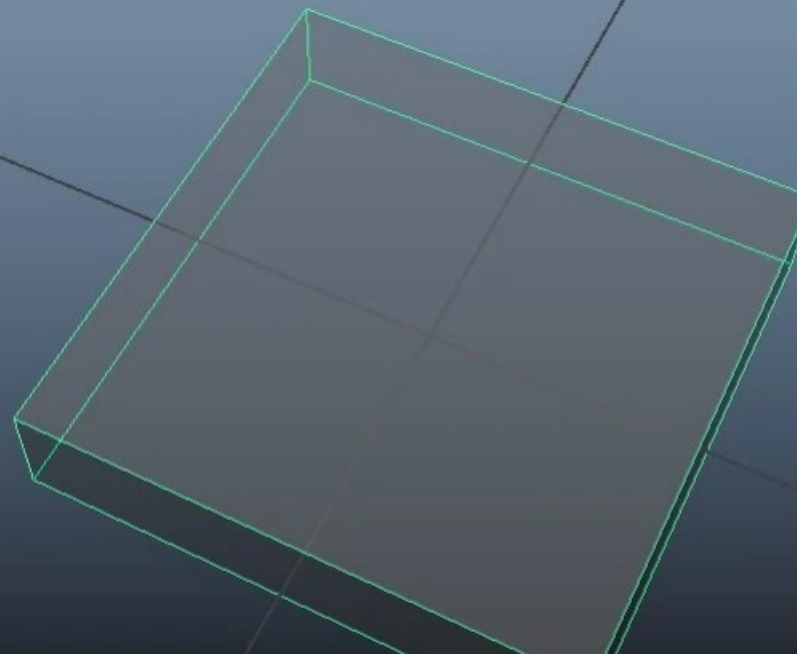
フェース F11

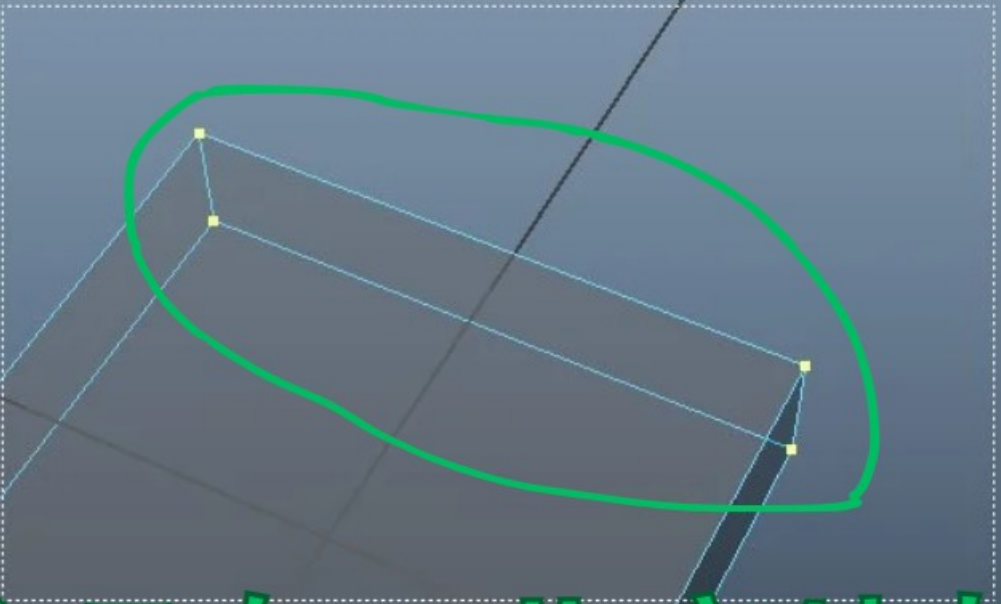
頂点フェース Alt+F9

UV F12

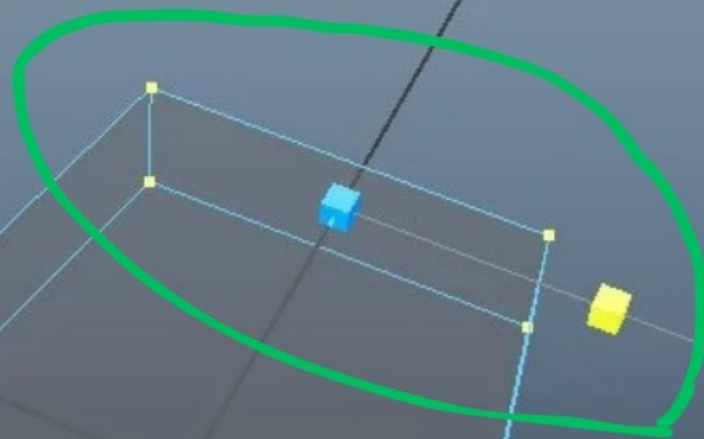
UV シェル Alt+F12

1、頂点モードにする

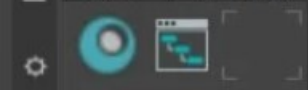




2、移動やスケールさせたい頂点を選択する。



3、移動やスケールで頂点を動かす。



すべて Ctrl+Shift+A

種類ごとにすべて

すべてを選択解除 Alt+D

階層

反転 Ctrl+Shift+I

類似

延長 >

ループに沿って拡大 Ctrl+>

縮小 <

ループに沿って縮小 Ctrl+<

クイック選択セット

タイプ

オブジェクト/コンポーネント F8

コンポーネント

マルチコンポーネント F7

頂点 F9

エッジ F10

フェース F11

頂点フェース Alt+F9

UV F12

UV シェル Alt+F12

最短エッジパス ツール

選択項目の変換

コンストレイントを使用...

NURBS カーブ

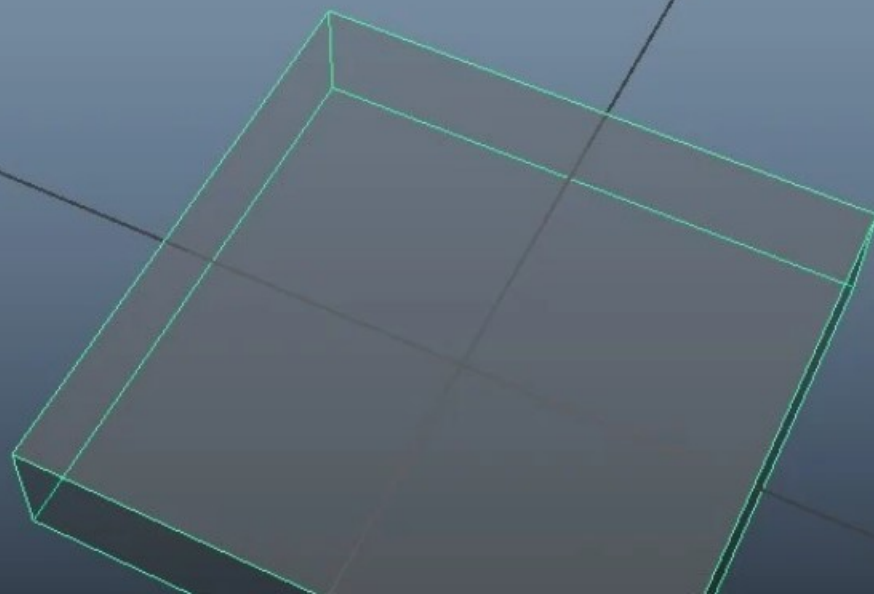
コンポーネント

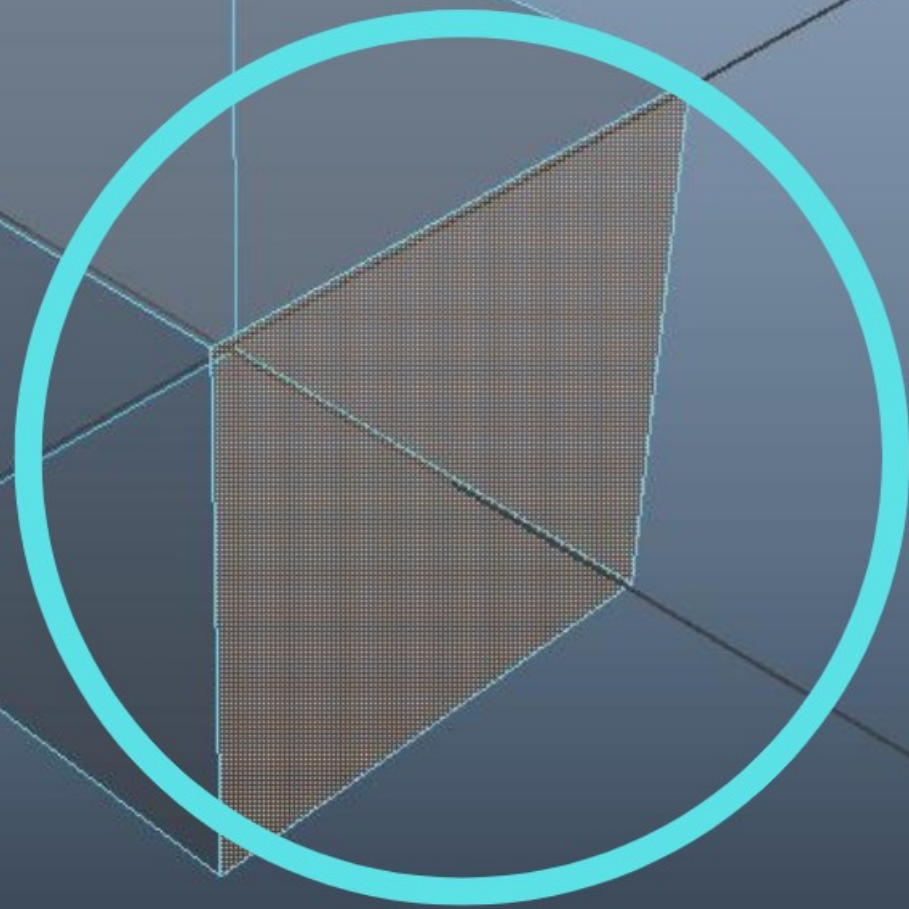
すべての CV

最初の CV

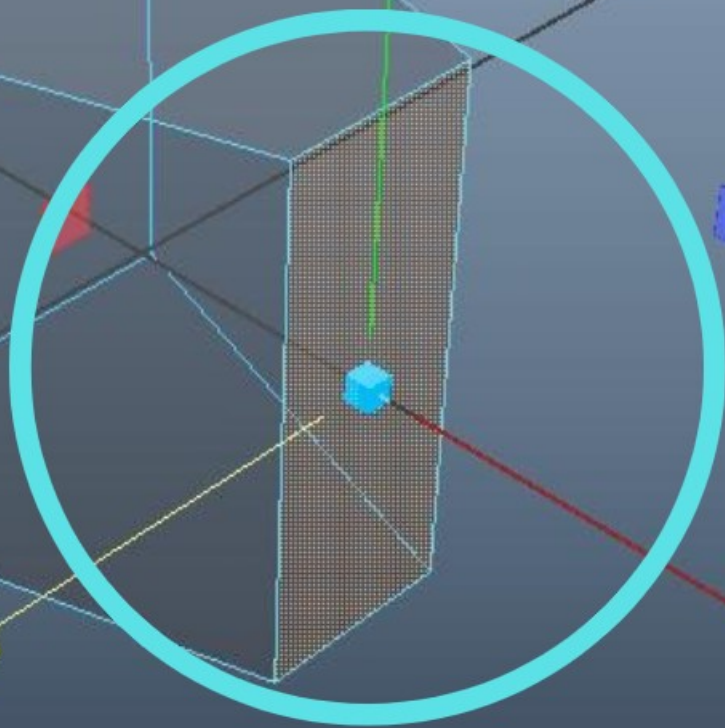
最後の CV

1、フェースモードにする





2、フェース（面）を選択する。



3、フェース（面）を移動やスケールさせる。

すべて Ctrl+Shift+A

種類ごとにすべて

すべてを選択解除 Alt+D

階層

反転 Ctrl+Shift+I

類似

延長 >

ループに沿って拡大 Ctrl+>

縮小 <

ループに沿って縮小 Ctrl+<

クイック選択セット

タイプ

オブジェクト/コンポーネント F8

コンポーネント

隣接しているエッジ

最短エッジ パス ツール

選択項目の変換

コンストレイントを使用...

NURBS カーブ

コンポーネント

すべての CV

最初の CV

最後の CV

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

モーション グラフィックス

XGen

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

上

前

マルチコンポーネント F7

頂点 F9

エッジ F10

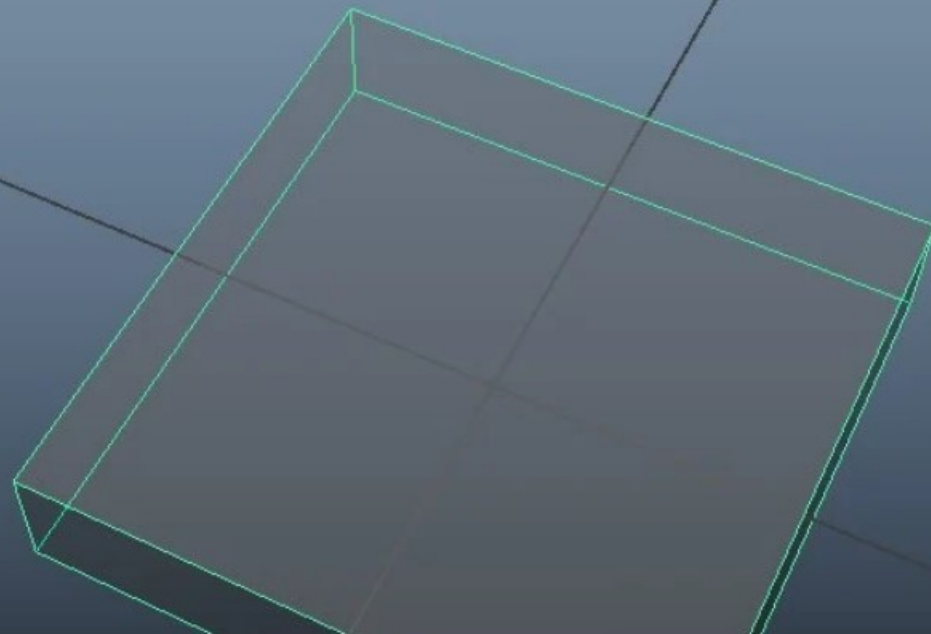
フェイス F11

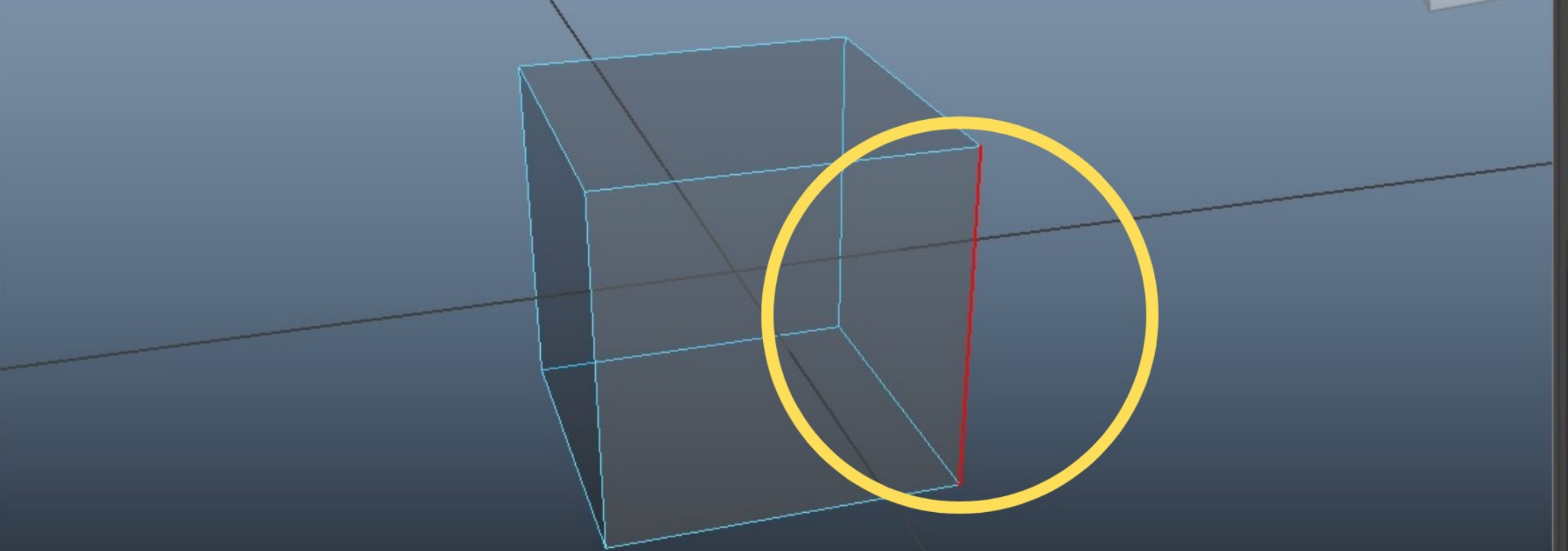
頂点フェイス Alt+F9

UV F12

UV シェル Alt+F12

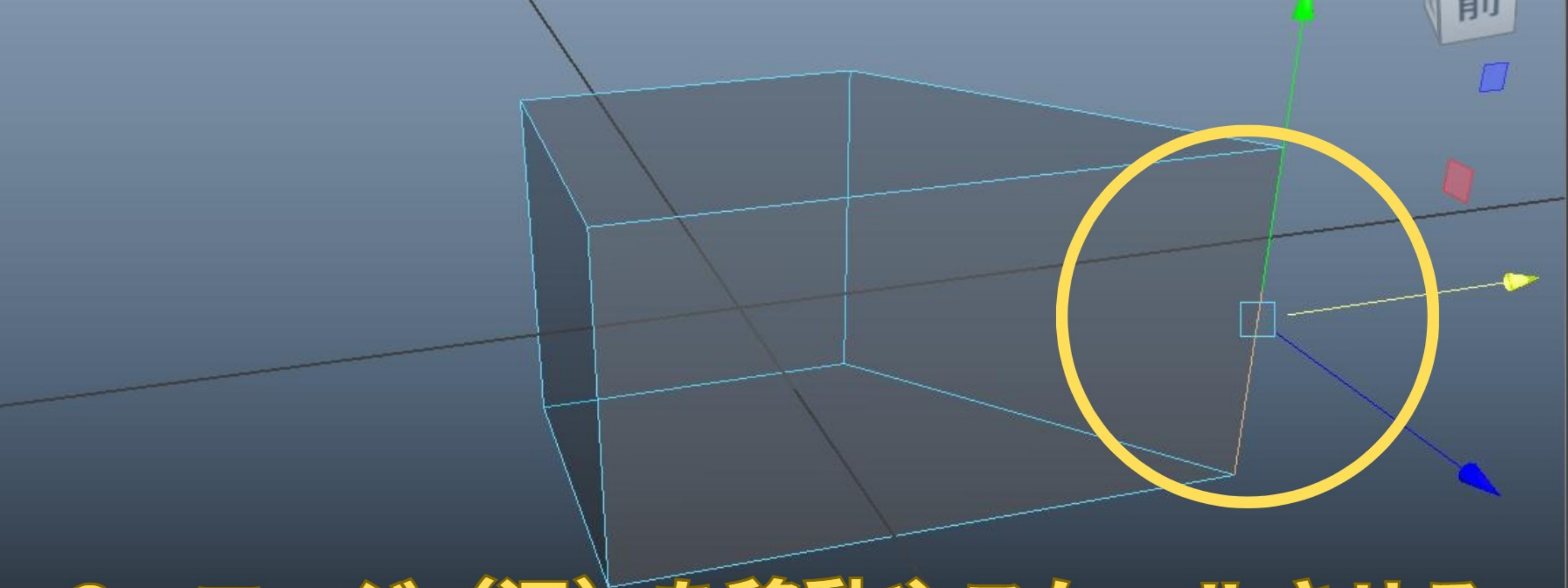
1、エッジモードにする



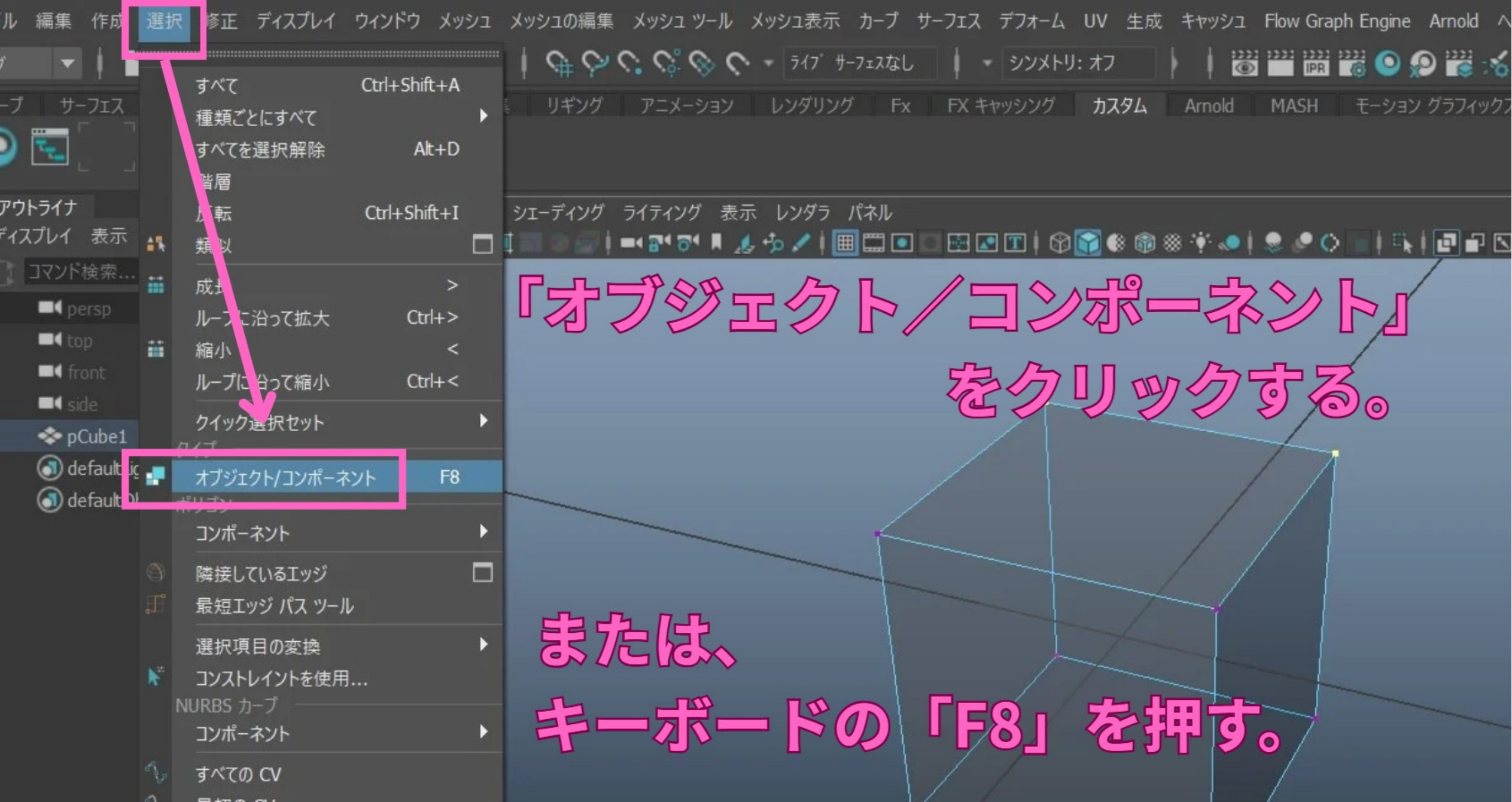


2、エッジ（辺）を選択する。



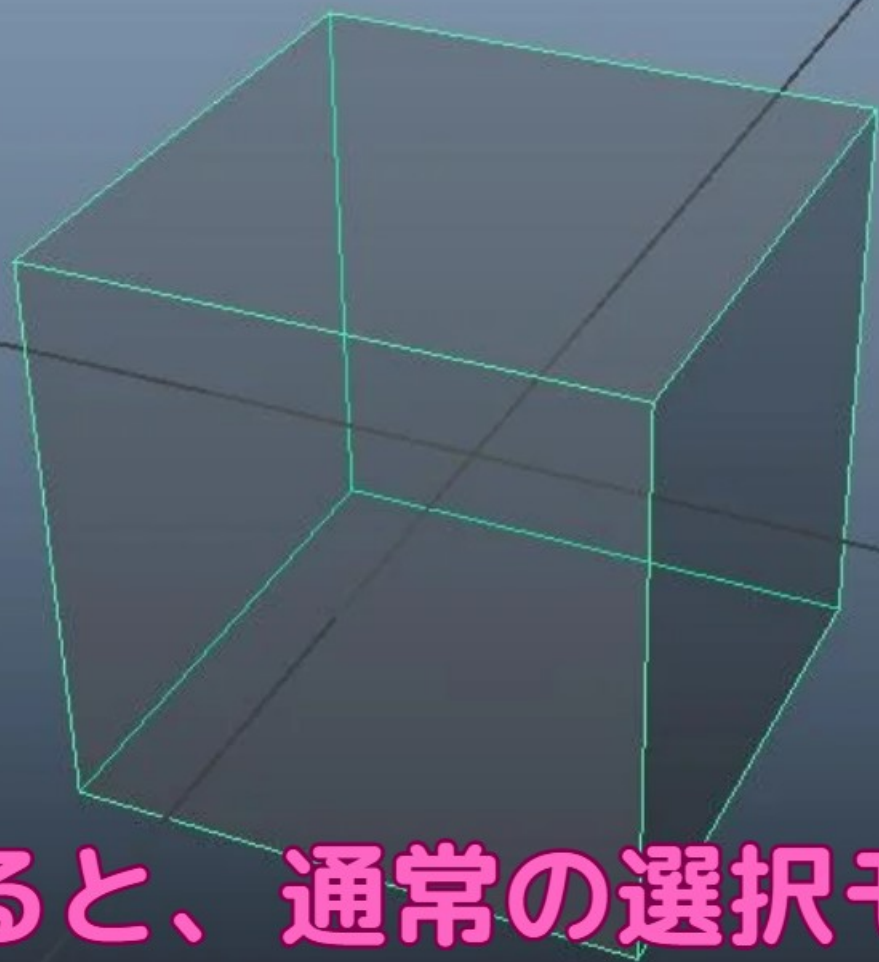


3、エッジ（辺）を移動やスケールさせる。

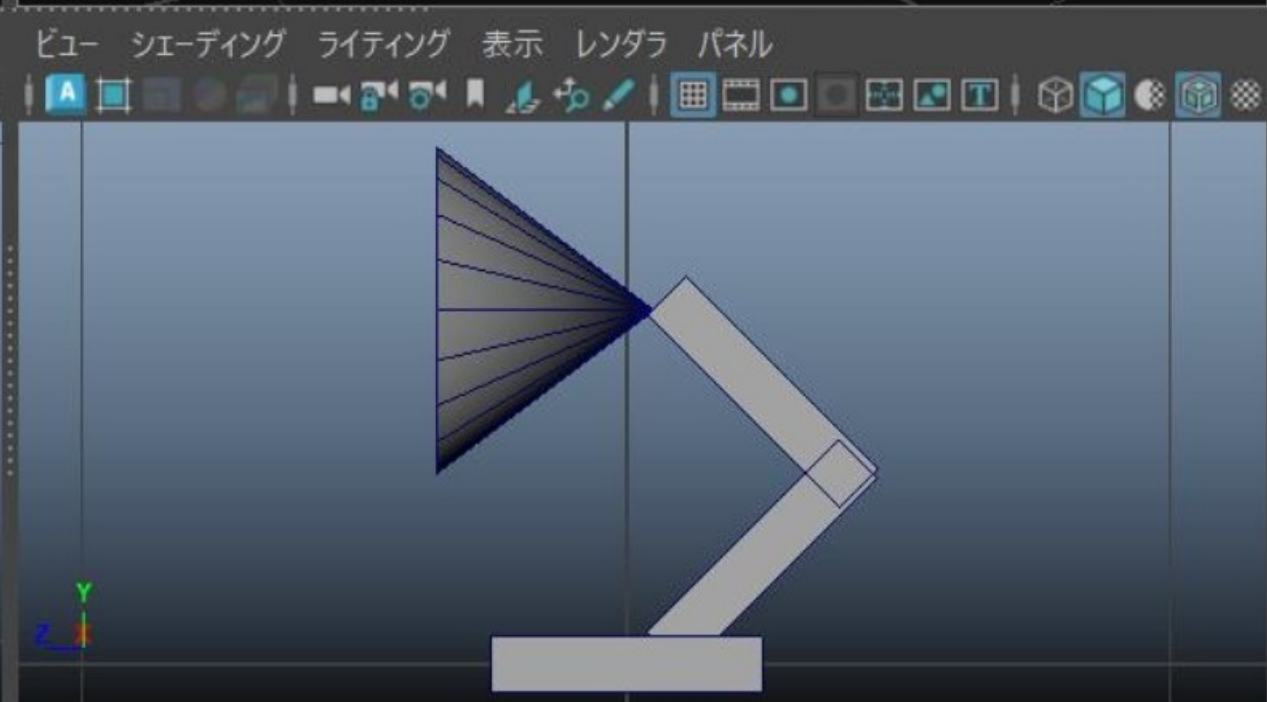
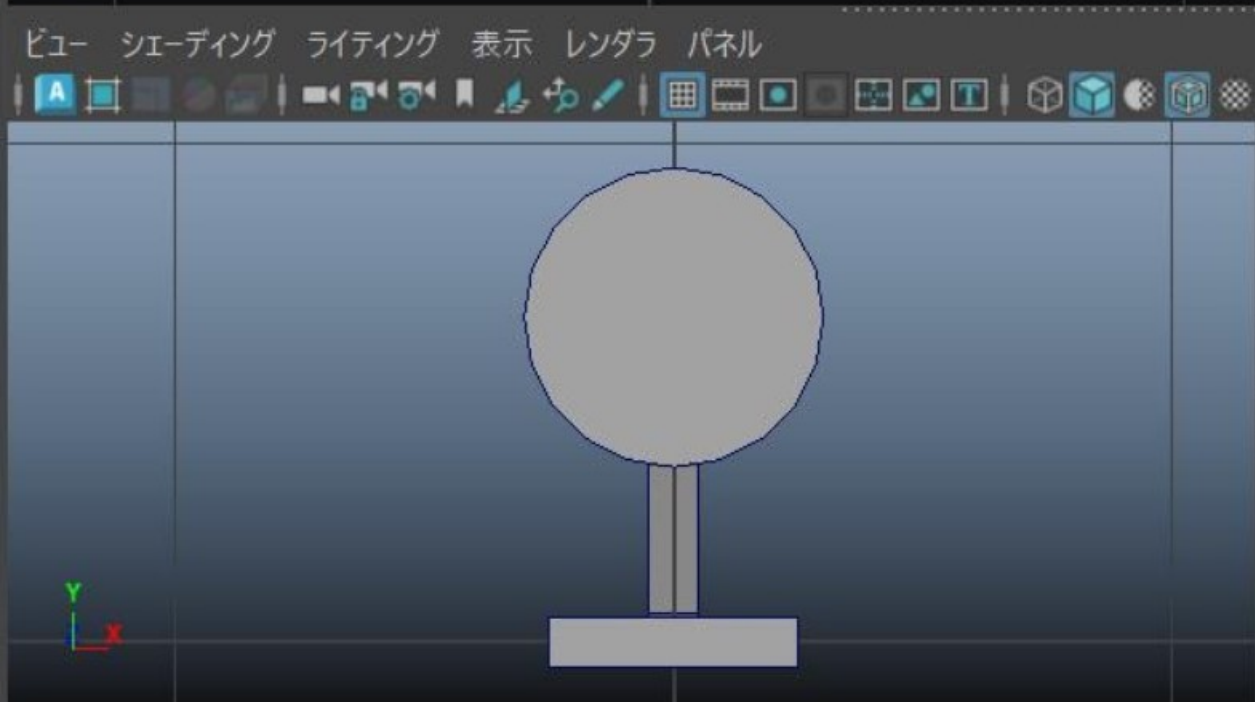
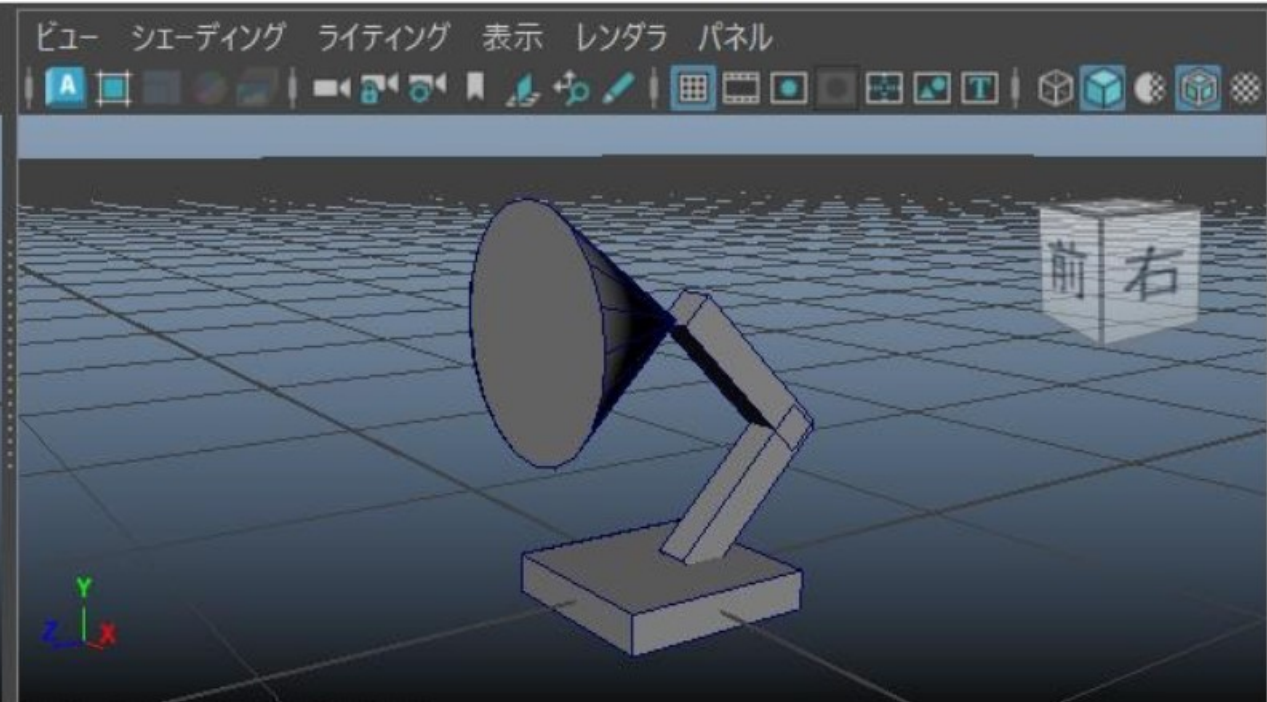
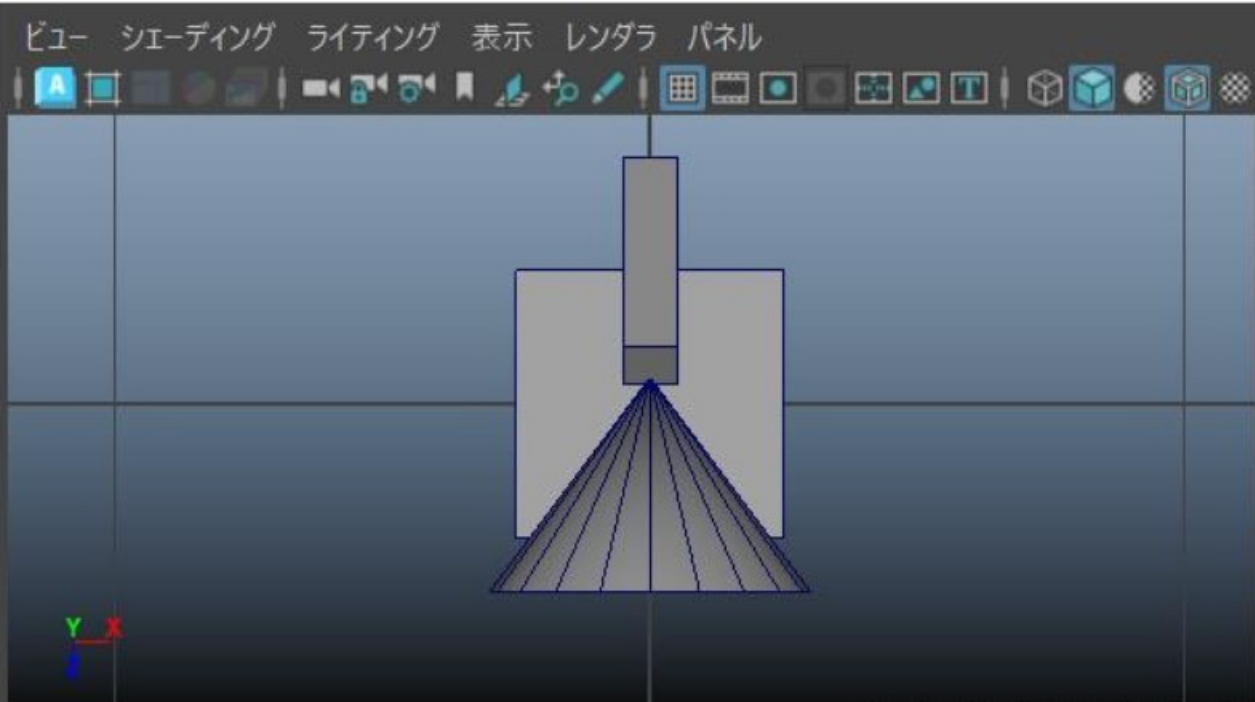


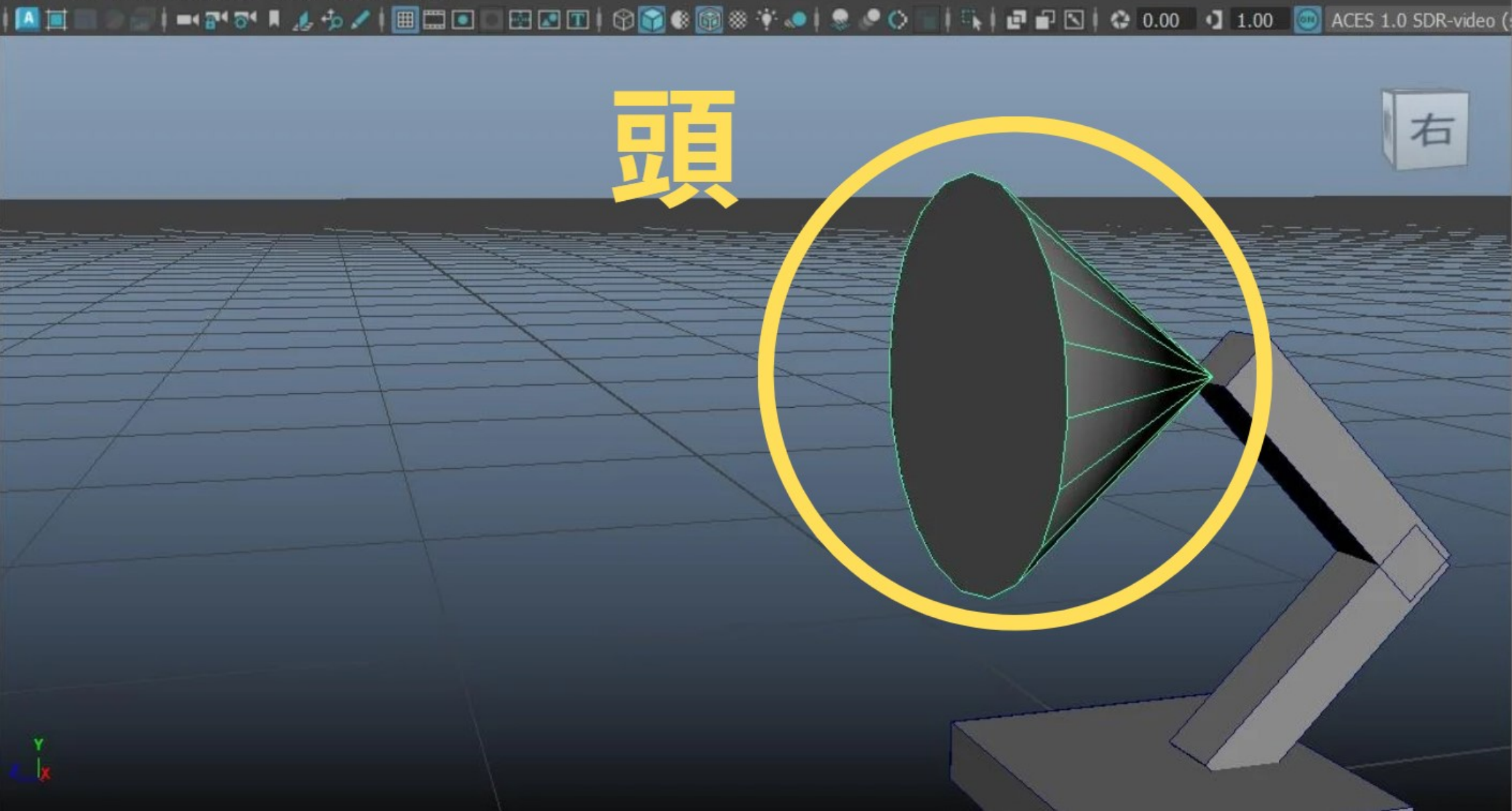
「オブジェクト／コンポーネント」
をクリックする。

または、
キーボードの「F8」を押す。



そうすると、通常を選択モード
(オブジェクト選択モード)に戻る。





頭

右

チャンネル 編集 オブジェクト 表示

pCone1

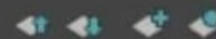
移動 X	0
移動 Y	6.5
移動 Z	1.5
回転 X	-90
回転 Y	0
回転 Z	0
スケール X	3
スケール Y	2
スケール Z	3
可視性	オン

シェイプ

pConeShape1

ディスプレイ アニメーション

レイヤ オプション ヘルプ



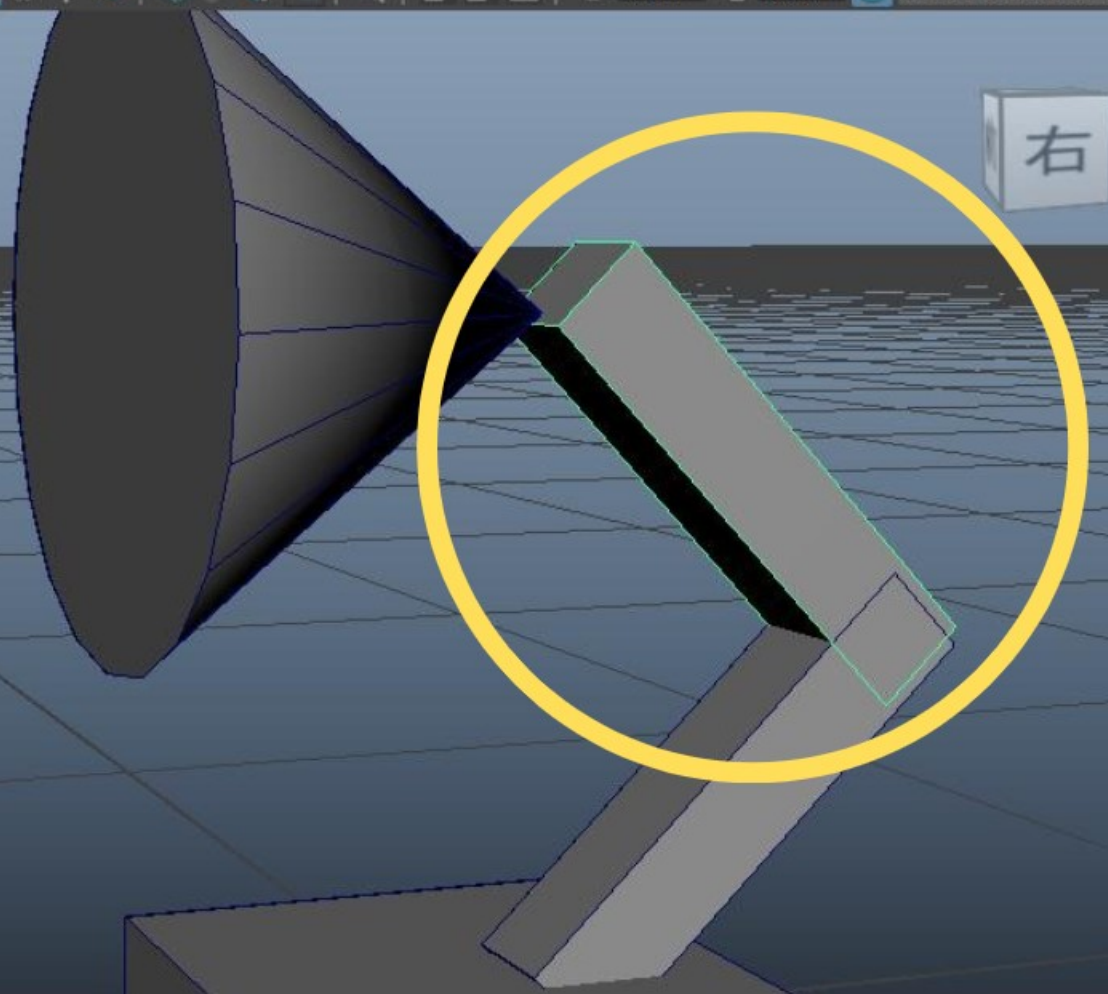
チャンネル ボックス/レイヤ エディタ

アトリビュート エディタ

モディフィカ ツールキット

Human IK

体 (上部)



チャンネル 編集 オブジェクト 表示

pCube1

移動 X	0
移動 Y	5
移動 Z	-2.5
回転 X	45
回転 Y	0
回転 Z	0
スケール X	1
スケール Y	5
スケール Z	1

シェイプ

pCubeShape1

ディスプレイ アニメーション

レイヤ オプション ヘルプ

pCube2

移動 X	0
移動 Y	2
移動 Z	-2.5
回転 X	-45
回転 Y	0
回転 Z	0
スケール X	1
スケール Y	5
スケール Z	1
可視性	オン

シェイプ

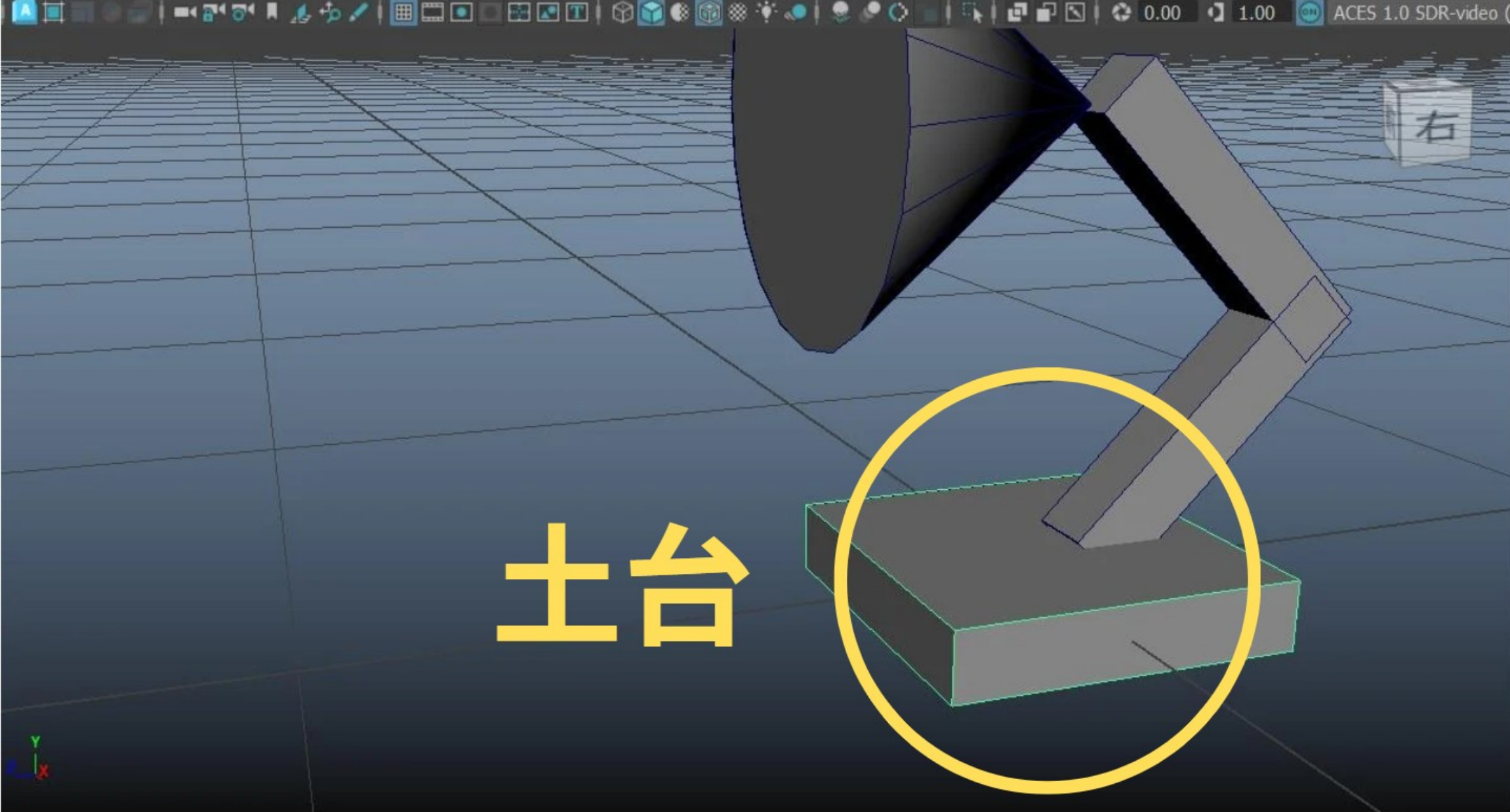
pCubeShape2

ディスプレイ アニメーション

レイヤ オプション ヘルプ

体（下部）





チャンネル 編集 オブジェクト 表示

pCube3

移動 X	0
移動 Y	0
移動 Z	0
回転 X	0
回転 Y	0
回転 Z	0
スケール X	5
スケール Y	1
スケール Z	5

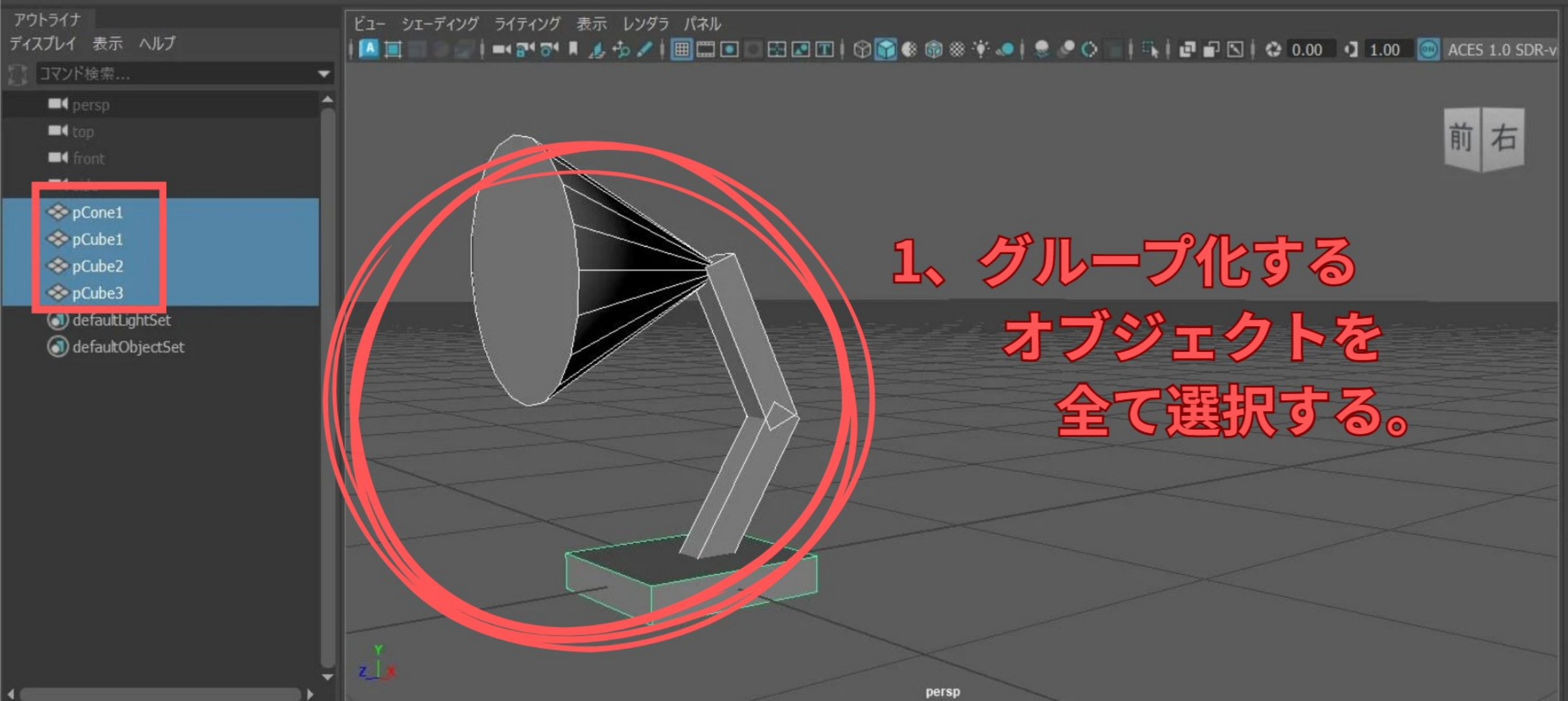
シェイプ

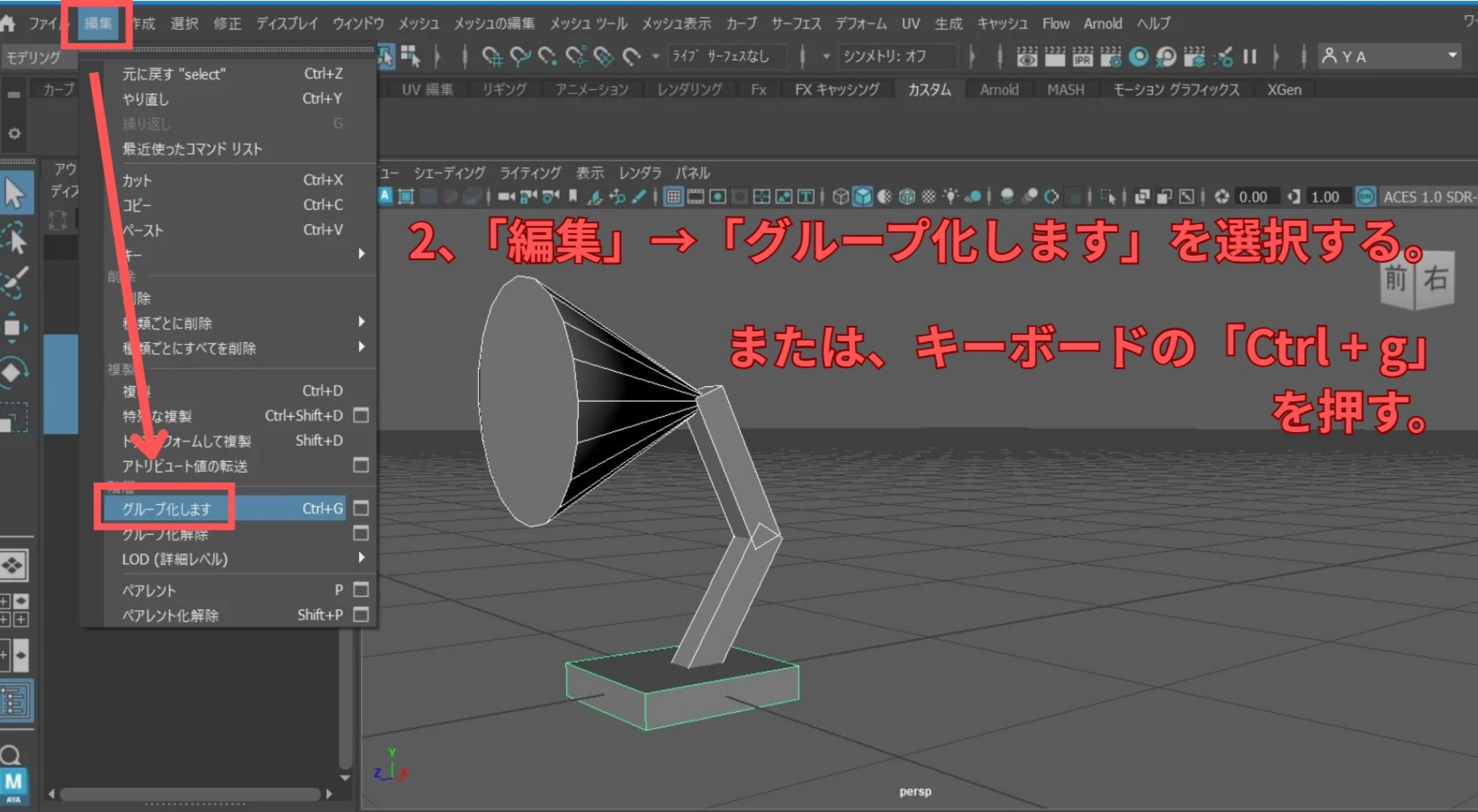
pCubeShape3

ディスプレイ アニメーション

レイヤ オプション ヘルプ

モーション グラフ ツールキット Human IK





2、「編集」→「グループ化します」を選択する。

または、キーボードの「Ctrl + g」を押す。



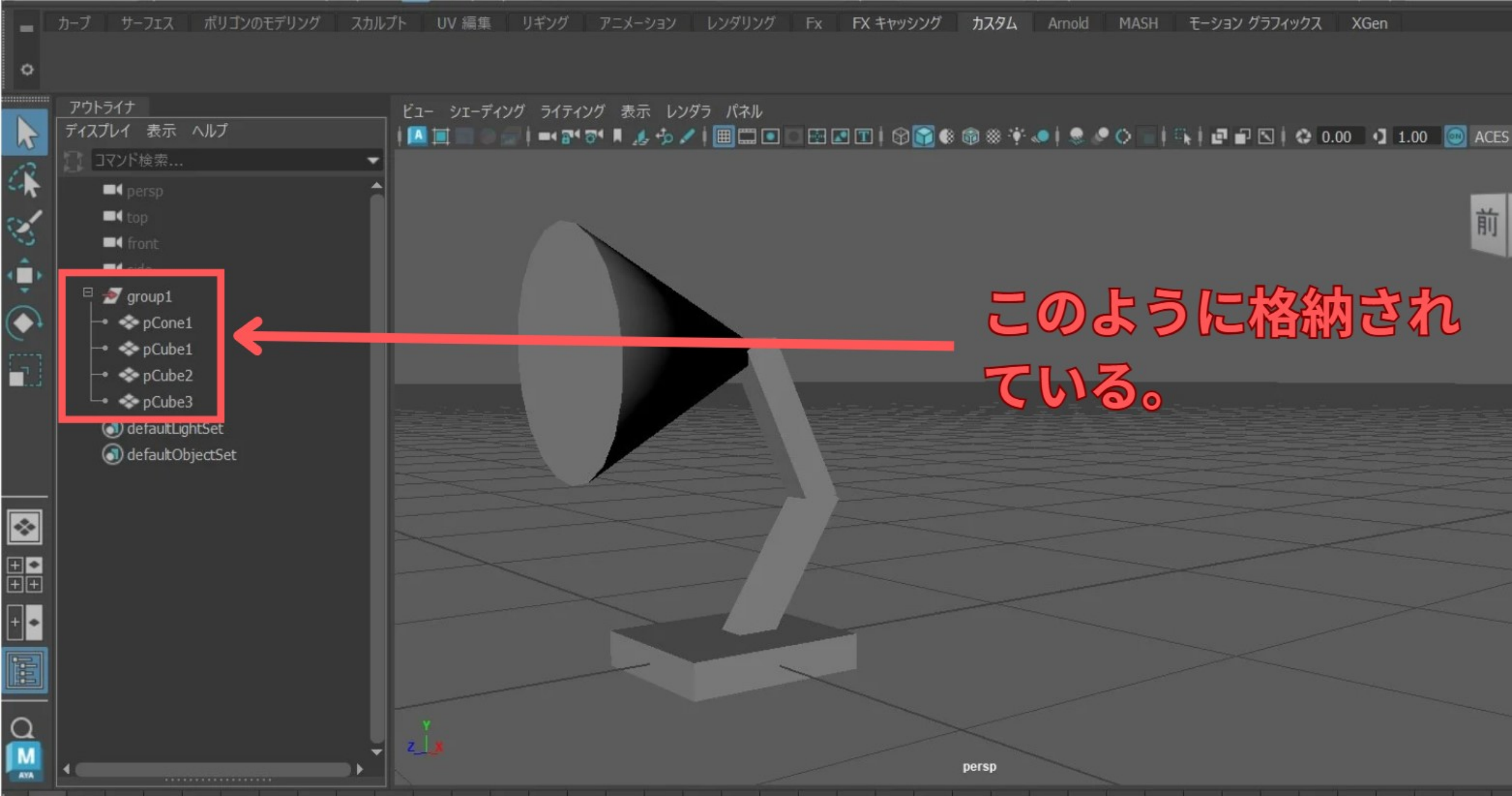
アウトライナ
ディスプレイ 表示 ヘルプ
コマンド検索...
persp
top
front
group1
defaultLightSet
defaultObjectSet

ビュー シーディング ライティング 表示 レンダラ パネル

前 右

ここ（グループ）に
まとまった状態に
なった。

persp



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

group1

pCone1

pCube1

pCube2

pCube3

defaultLightSet

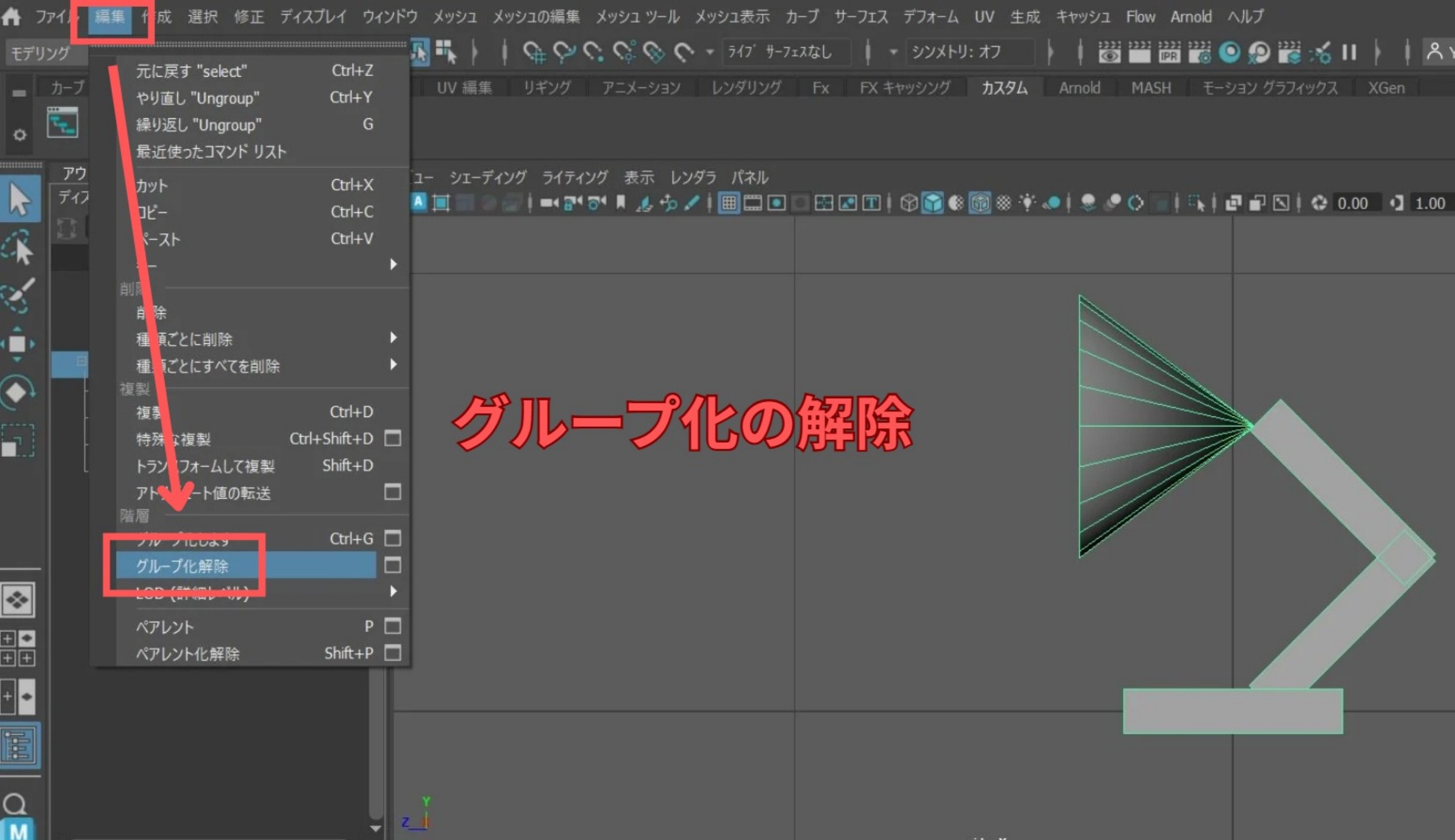
defaultObjectSet

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 ACE

このように格納されている。

persp



グループ化の解除

