

3DCGソフトMaya 初心者向け基礎講座

[アニメーション編]

予定内容

【第一回】 Mayaのメイン画面と基本操作

■目標： Mayaの画面操作に慣れる

- プロジェクト設定（作業前の準備）
- 設定のリセット（ウィンドウ・ワークスペース）
- ビュー画面の確認と基本操作
- オブジェクトの基本操作
- データの保存と開き方

※ポイント： まずは、最低限の操作だけを学ぶ

第二回：キャラクターを作ろう（シンプルな形の組み合わせ）

■目標： 電気スタンド型キャラクターをシンプルな形の組み合わせで作る

- 電気スタンドの大まかな形を作る（円錐、立方体などを配置）
- 形を整え、位置調整（スケール、エッジ、面、頂点の操作）
- グループ化や名前付け

※ポイント： 複雑なモデリングはせず、基本形状を組み合わせで作る

第三回：キャラクターに色をつけよう

■目標： キャラクターに色と質感をつける

- 基本のマテリアルを適用（Lambert、Blinn など）
- 色を変更する（カラーパレットで色を選択）
- 質感を調整する（ツヤの有り無し設定）

※ポイント： Maya標準のマテリアルを使い、簡単に仕上げる

第四回：リギング入門

■目標： キャラクターを動かせるようにする

- ジョイントの基本的な挿入

- コントローラーの作成

※ポイント：最小限のジョイントを設定し、複雑なスキニングは行わない

第五回：アニメーション基礎

■目標：球体が跳ねるアニメを作成

- タイムラインの操作（FPS、タイムスライダー）
- キーフレームの打ち方（オートキー、ショートカットキー）
- ドープシート画面、グラフエディタ画面

※ポイント：アニメーションの基本操作に慣れることを重視

第六回：移動アニメーション

■目標：キャラクターの動作

- 動きとフレーム数を仮決め
- キーポーズを作成（ポーズ、バランスのチェック）
- タイミング確認やキーフレームの追加（全体でのバランス確認）
- サイクルアニメーションのループ設定（概要）

※ポイント：シンプルな動きを作成し、アニメーションの流れを理解する

第七回：表情アニメーション

■目標：目と口の簡単な表情変化を作る

- 目と口の形を作成（単純な形状の組み合わせ）
- 表情コントローラーの作成（ブレンドシェイプの設定）

※ポイント：簡単な形状を使い、基本的な表情アニメーションを学ぶ

第八回：シーン構築

■目標：キャラクターを配置する舞台（簡単なシーン）を作成する

- 背景オブジェクトの作成（ポリゴンプリミティブ）
- 地面の作成（平面ポリゴン）
- 簡単な壁や岩などの作成（立方体、球体などの変形）
- イメージプレーンを作成（背景画像の設定）
- シーン整理（アウトライナでの命名・グループ化、ハイパーグラフの概要）

※ポイント：複雑なモデリングはせず、ポリゴンプリミティブや背景画像を活用する

第九回：カメラアニメーション基礎

■目標：動きのあるカメラワークを作る

- カメラの作成や操作
- 被写界深度、焦点距離の基本（カメラレンズ調整）
- カメラアニメーション（カメラのキーフレーム）
- パスアニメーション（カメラが物体を周回）

※ポイント：基本的なカメラの使い方を学び、簡単なアニメーションをつける

第十回：プレビュー用動画の出力

■目標：アニメーションを動画ファイルにして確認

- カメラとビューの選択
- 簡易動画の出力設定（プレイブラスト設定）

※ポイント：レンダリングは行わず、素早くプレビュー動画を作成する
