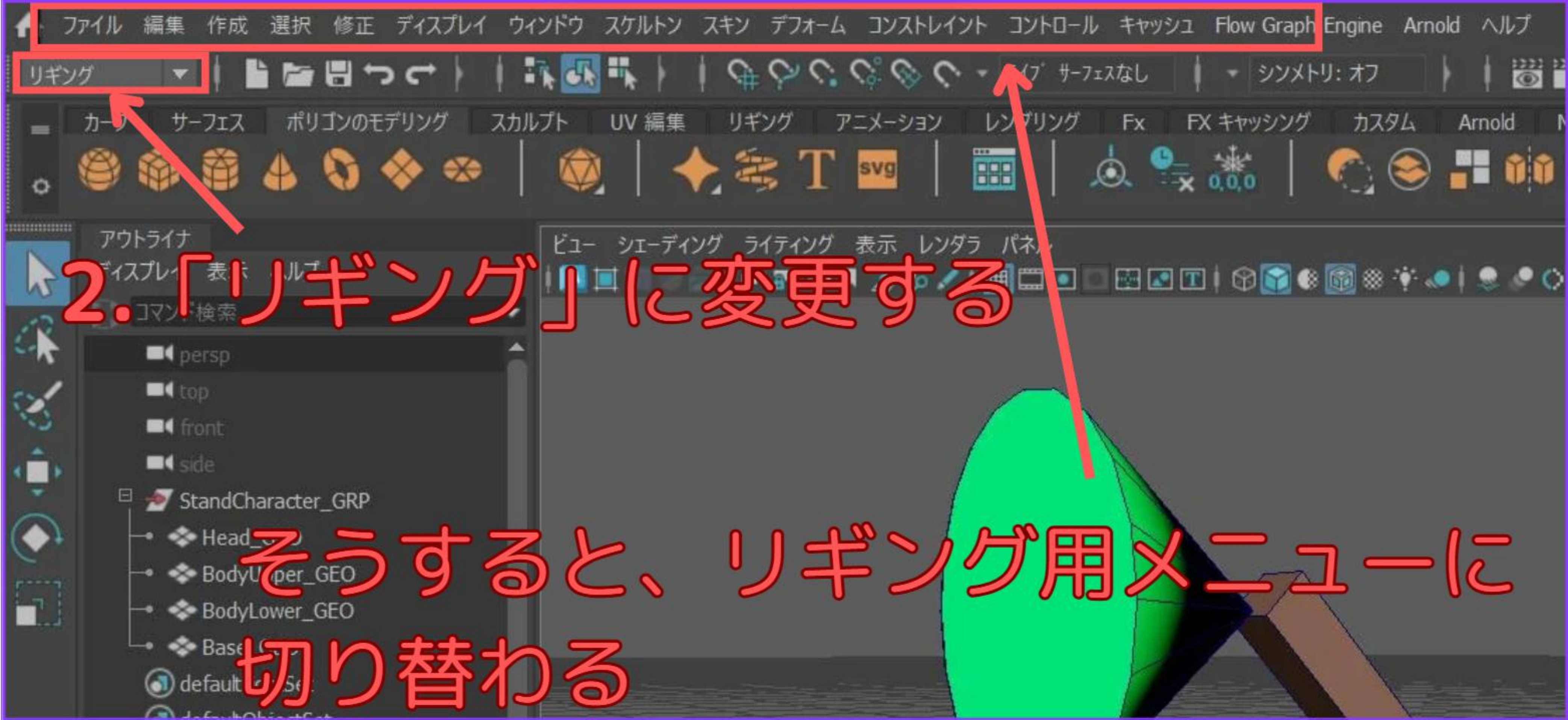




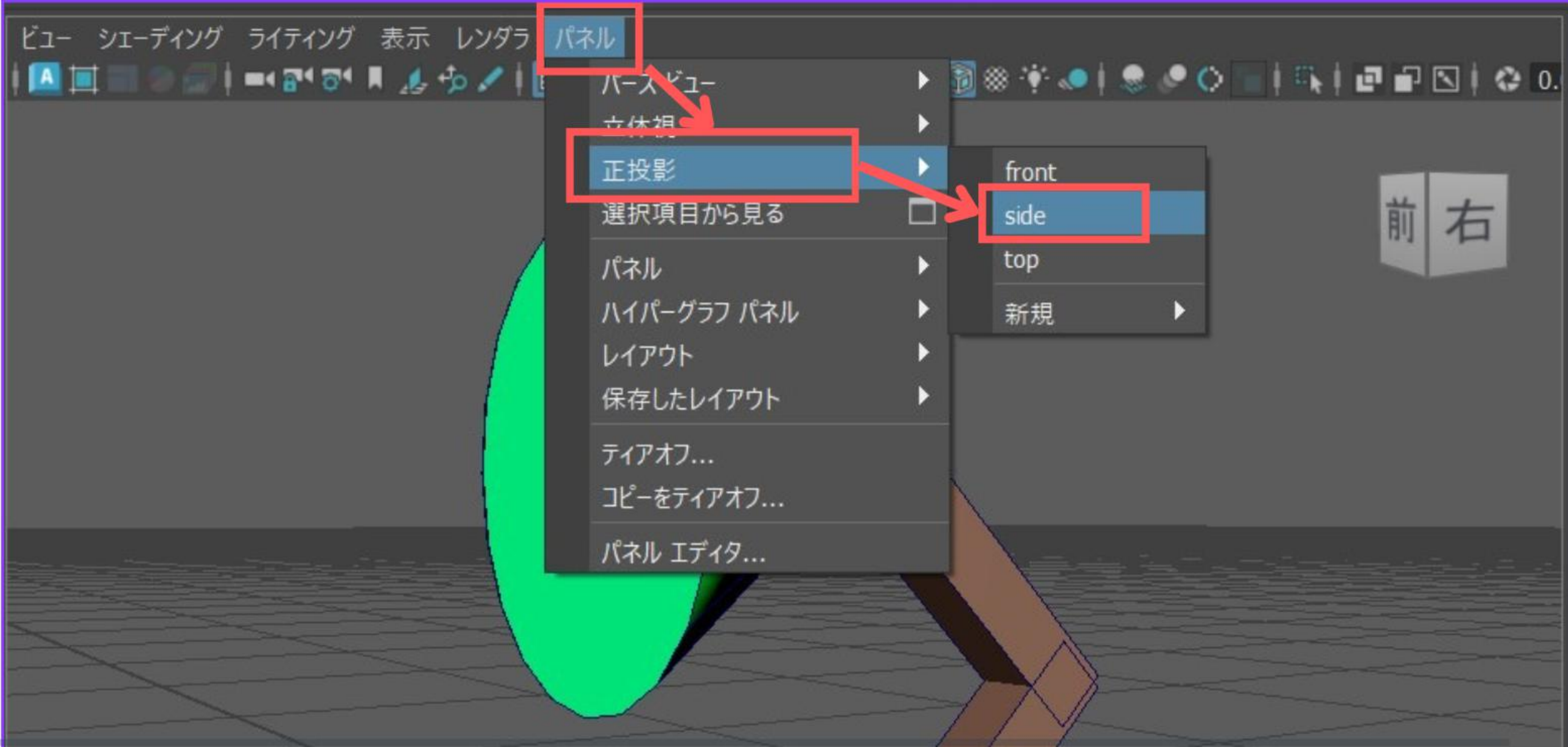
モデリング

1.ここをクリックする

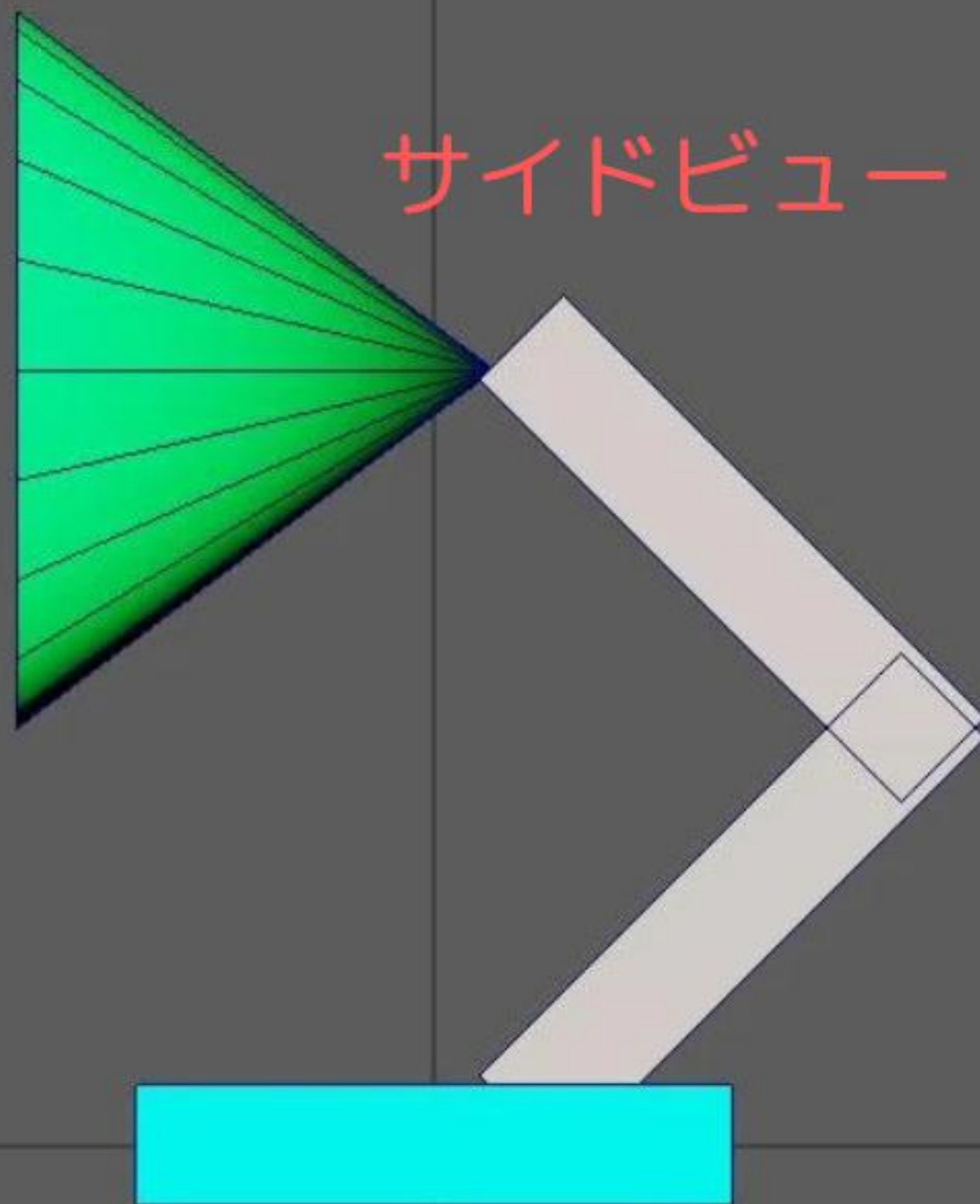


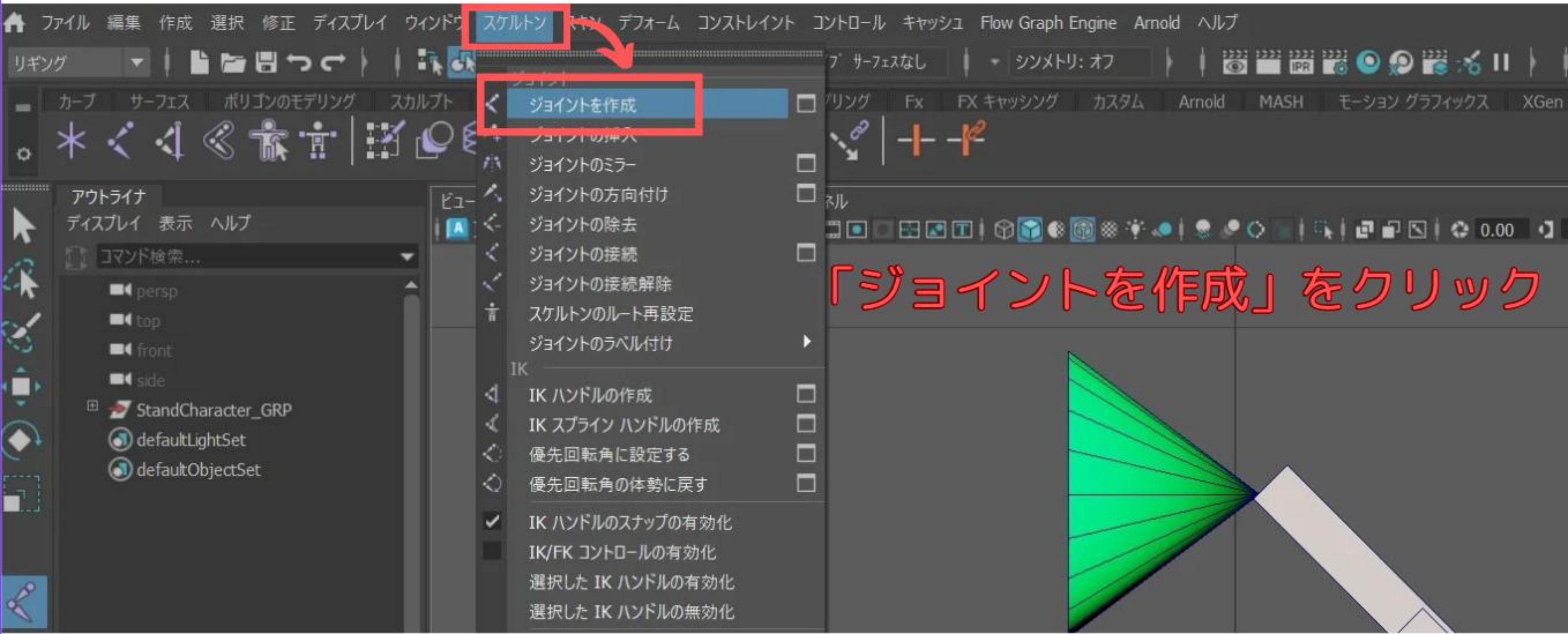
2. 「リギング」に変更する

そうすると、リギング用メニューに切り替わる



サイドビュー（側面ビュー）で
作業する





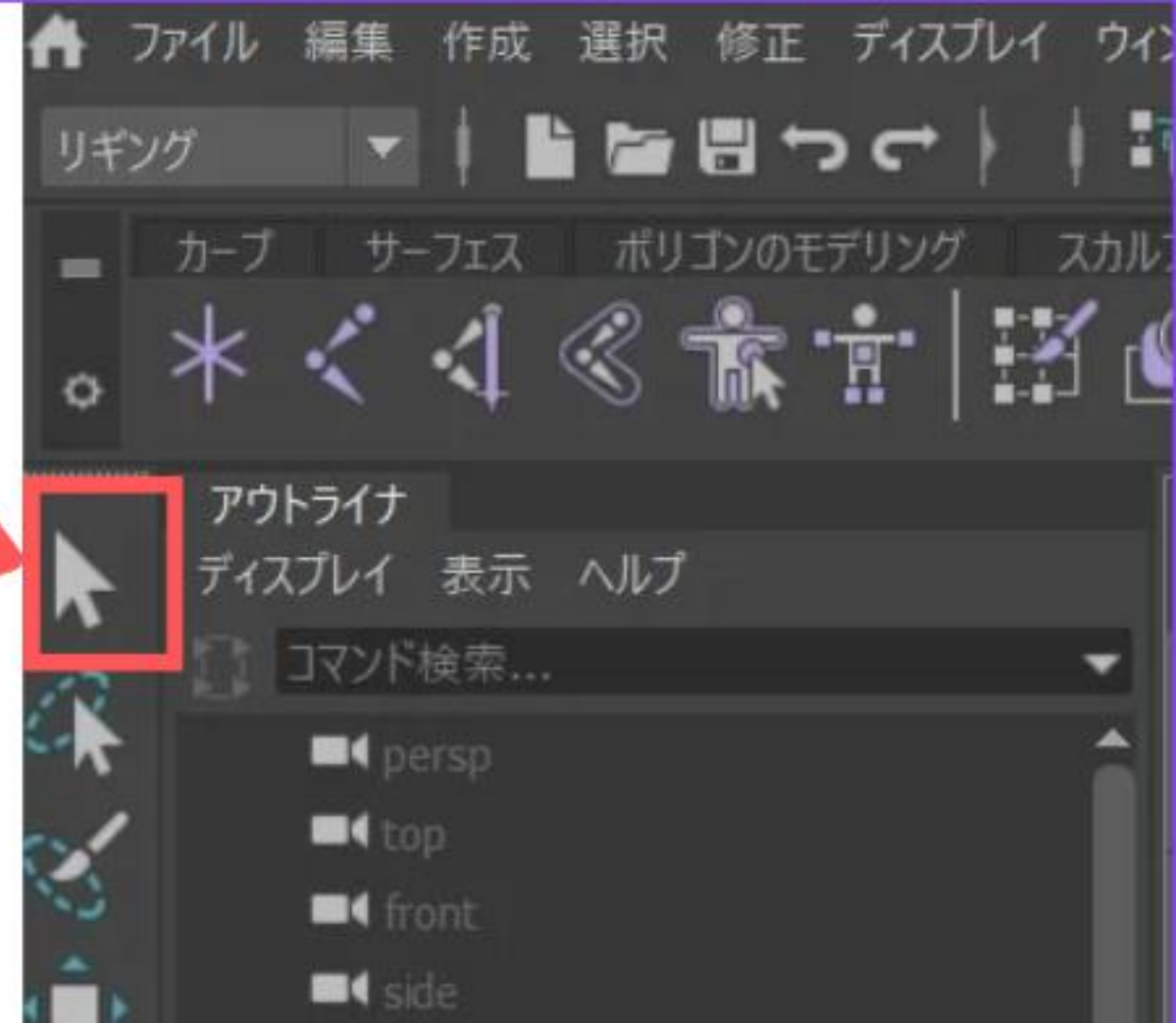
スケルトン

ジョイントを作成

「ジョイントを作成」をクリック

途中でジョイント作成を「やめたい」場合は
選択モードにする
又は「Enter」キー

キーボードの「q」キーでも、選択モードに
戻ります。



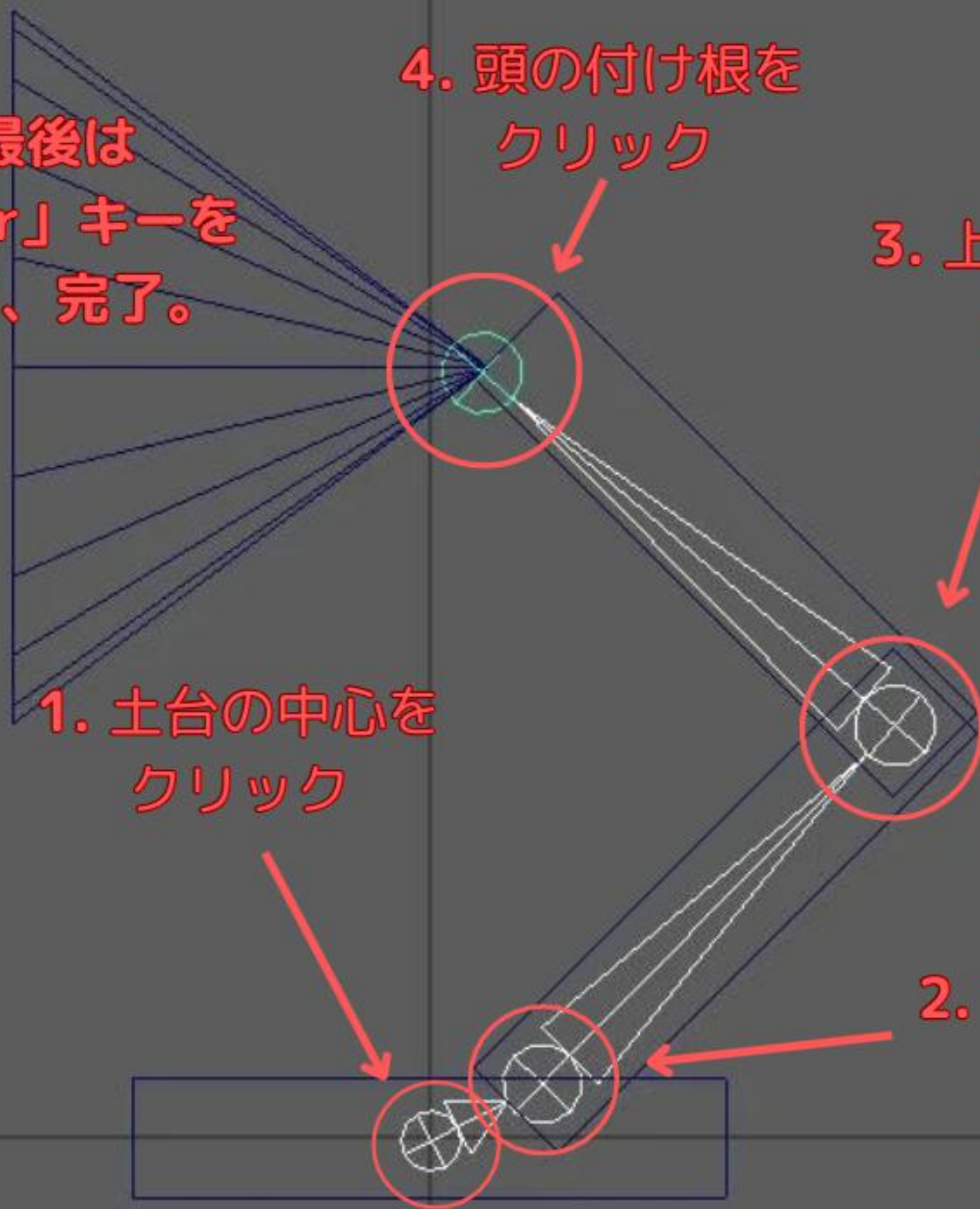
5. 最後は
「Enter」キーを
押して、完了。

4. 頭の付け根を
クリック

3. 上半身の関節を
クリック

1. 土台の中心を
クリック

2. 下半身の関節を
クリック





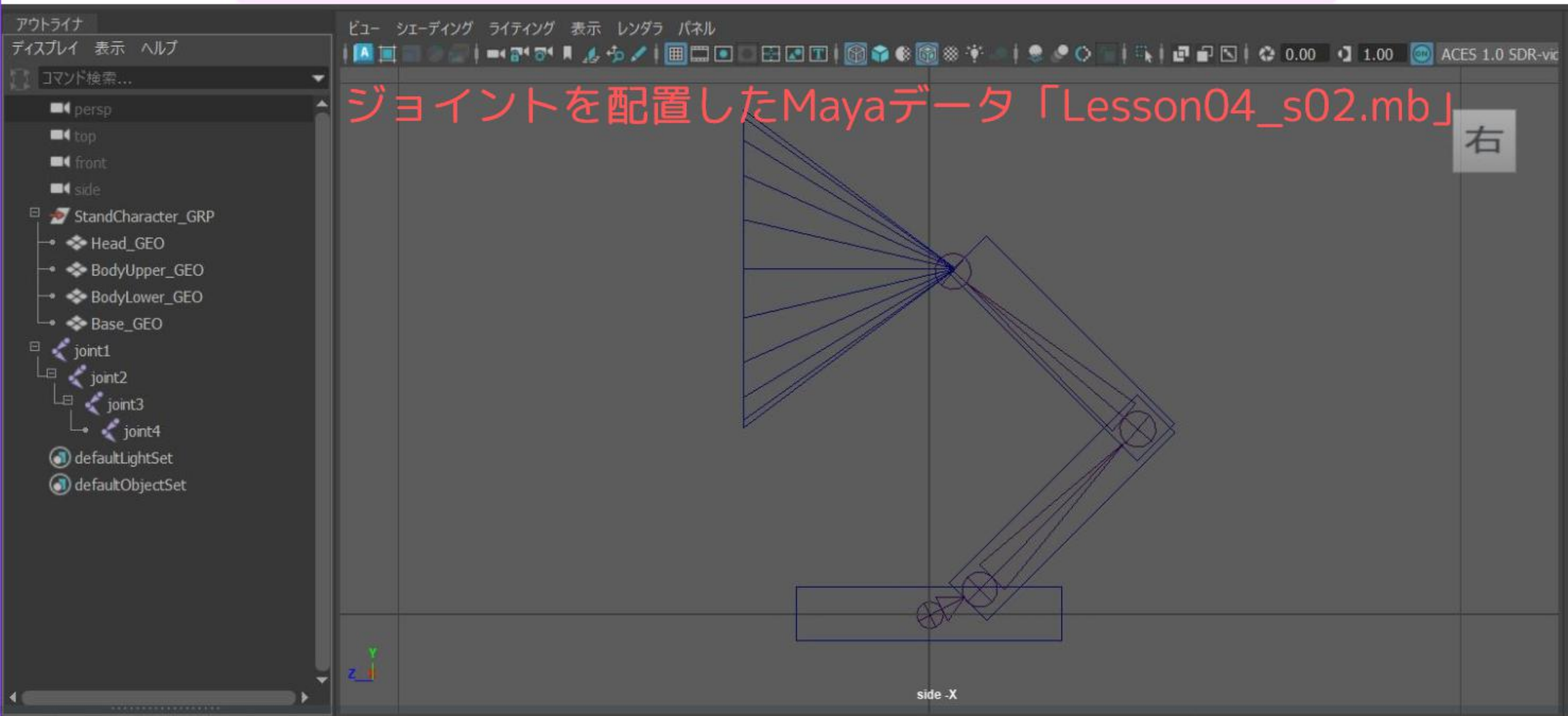
1. 土台の中心

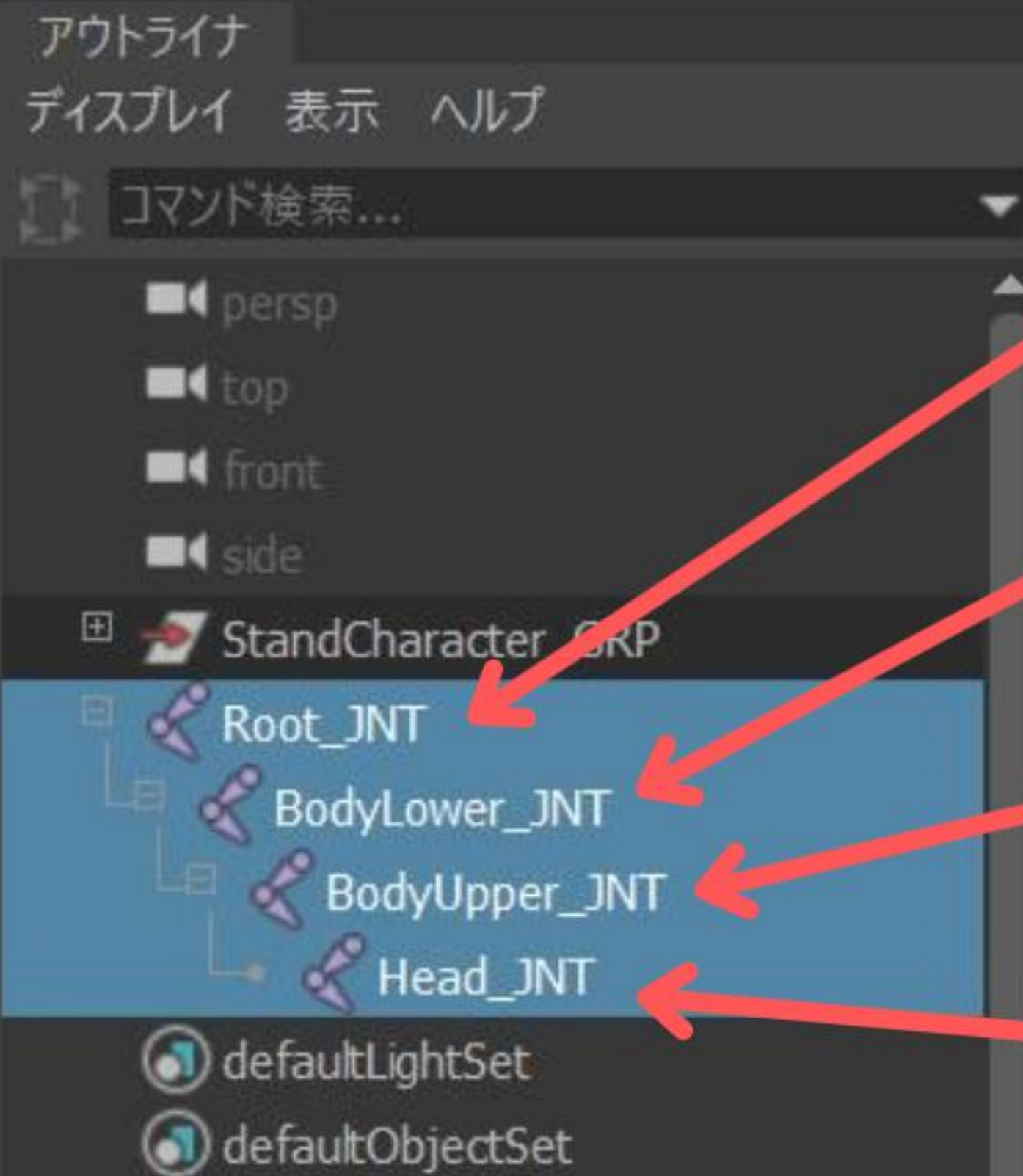
2. 下半身の関節

3. 上半身の関節

4. 頭の付け根

※ 付属のサンプルMayaデータ「Lesson04_s02.mb」もご参照下さい。



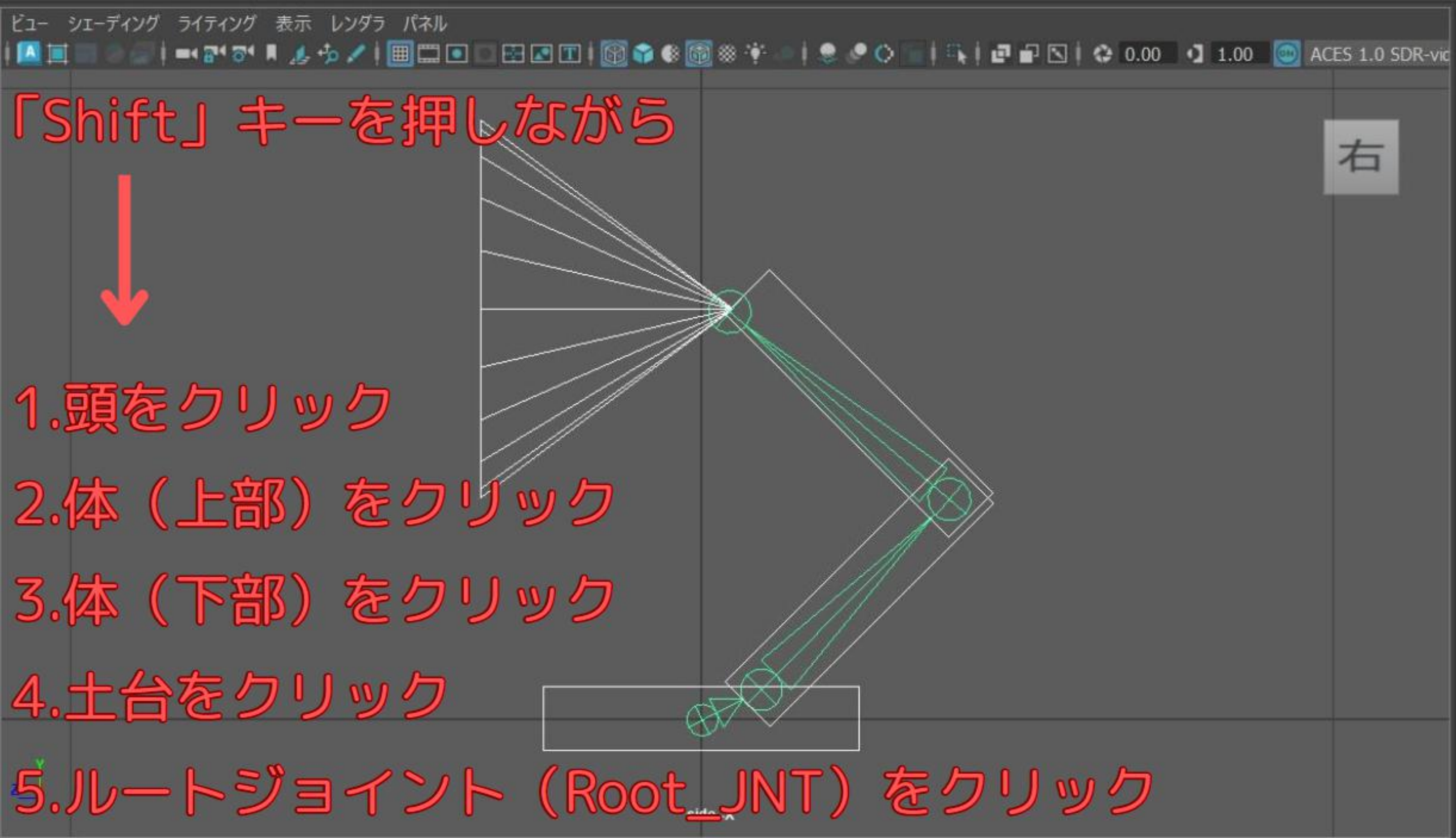
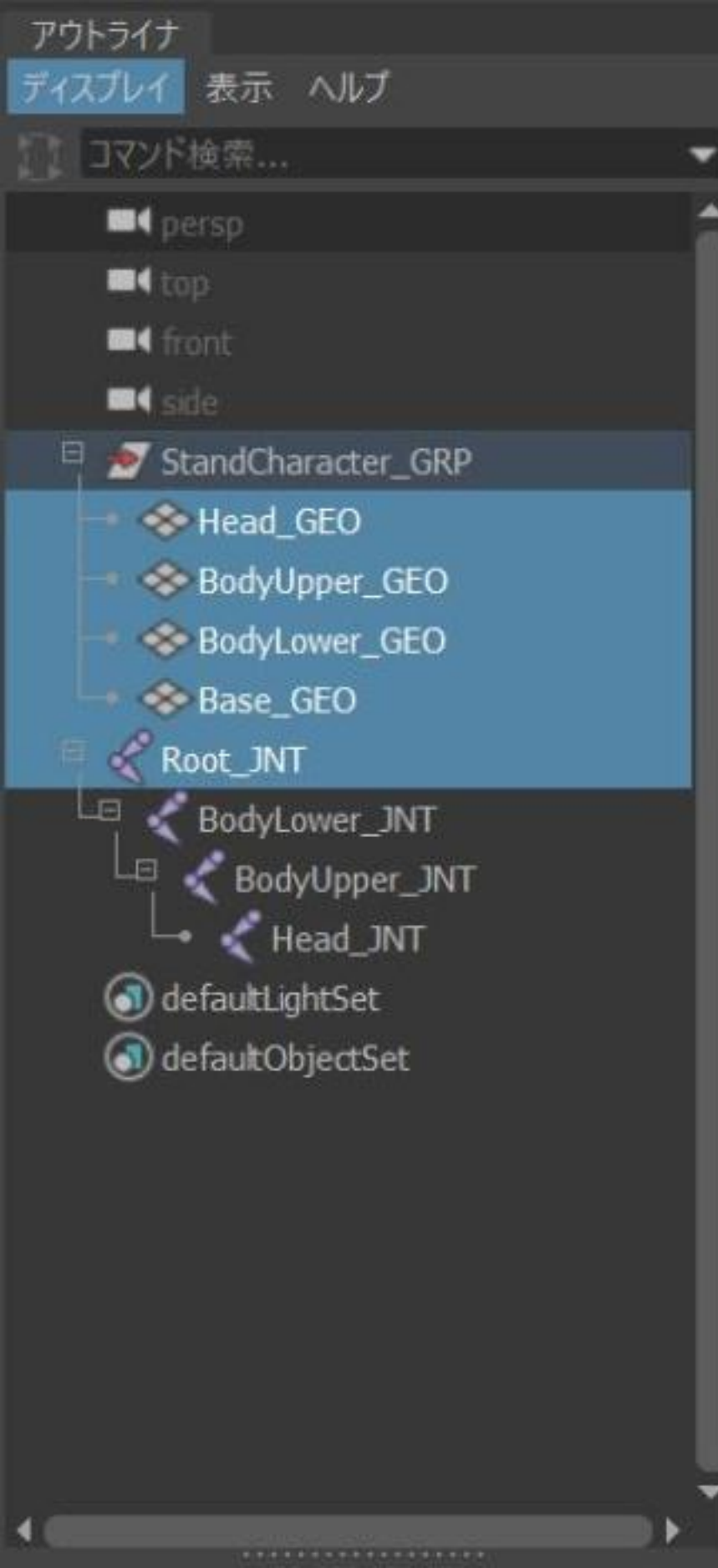


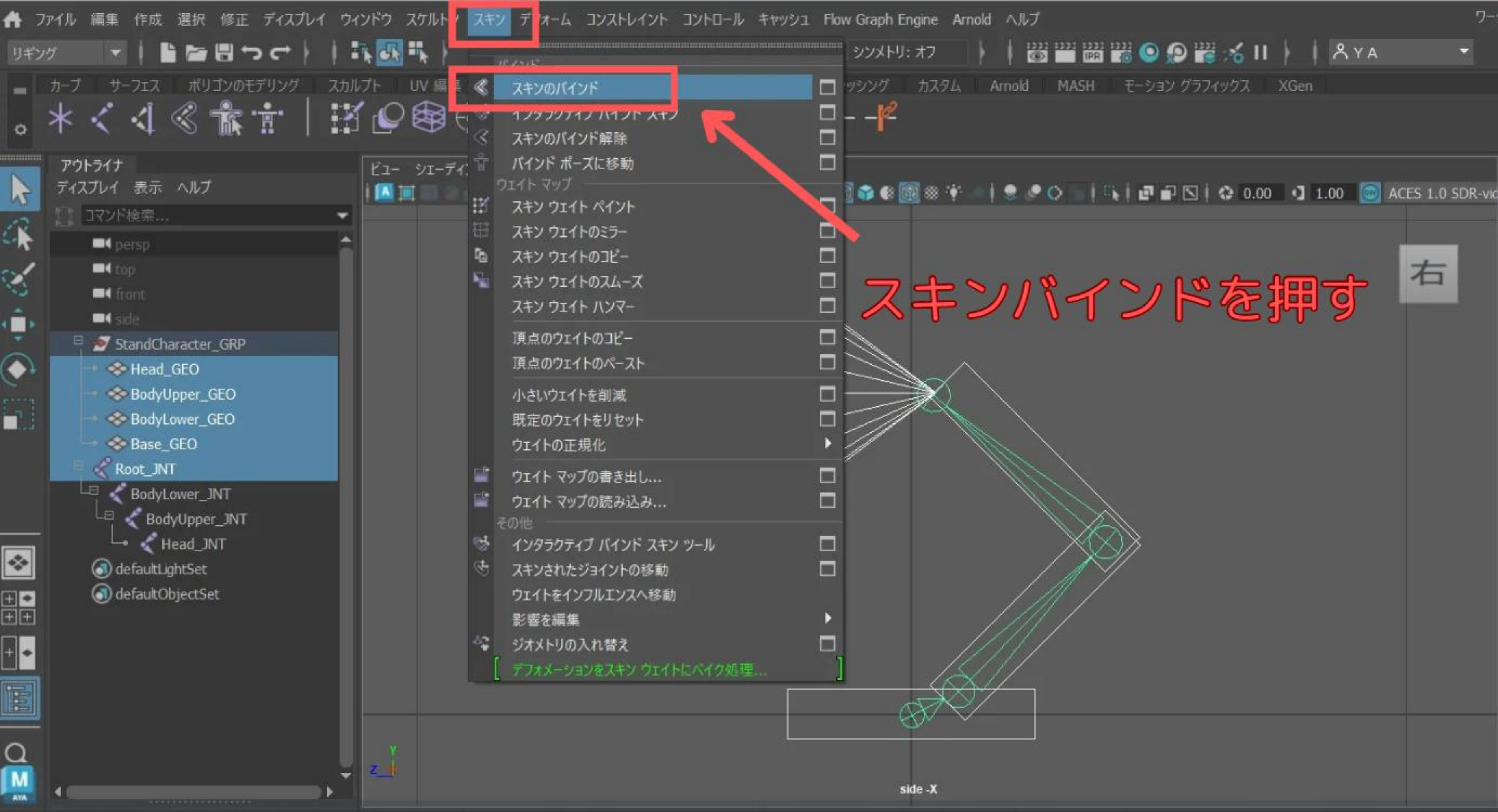
1. Root_JNT (土台の中心)

2. BodyLower_JNT (下半身の関節)

3. BodyUpper_JNT (上半身の関節)

4. Head_JNT (頭の付け根)

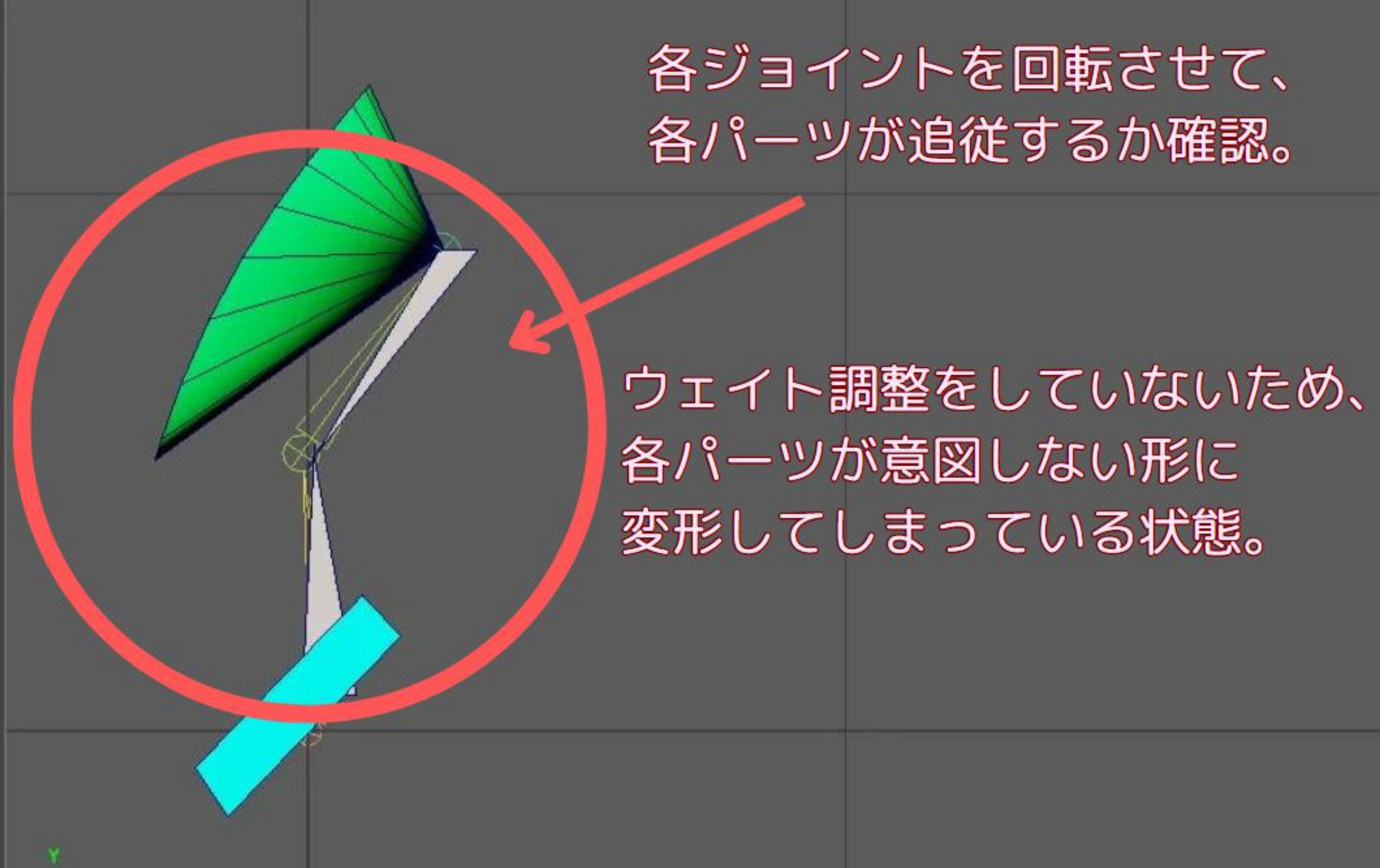
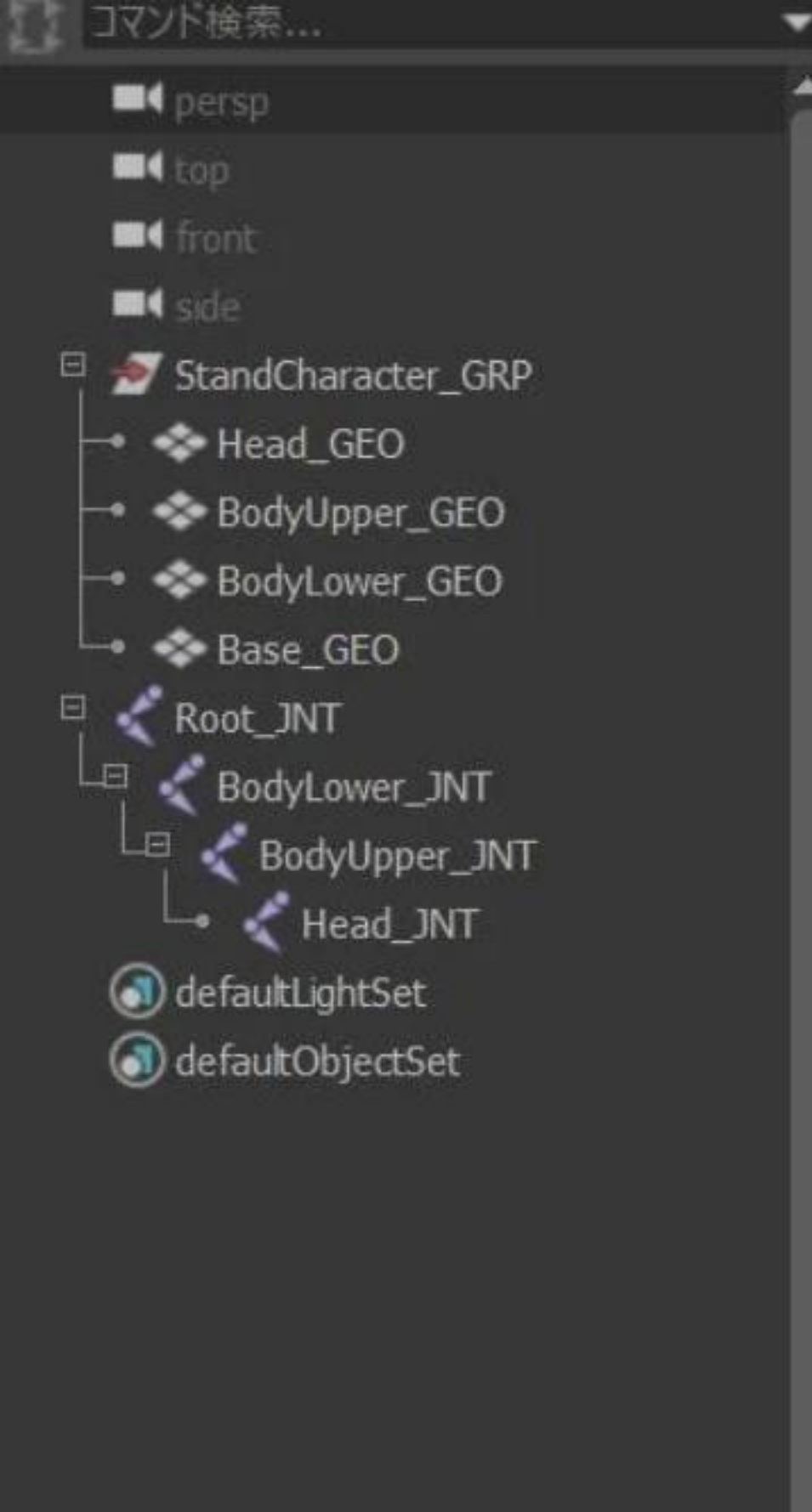


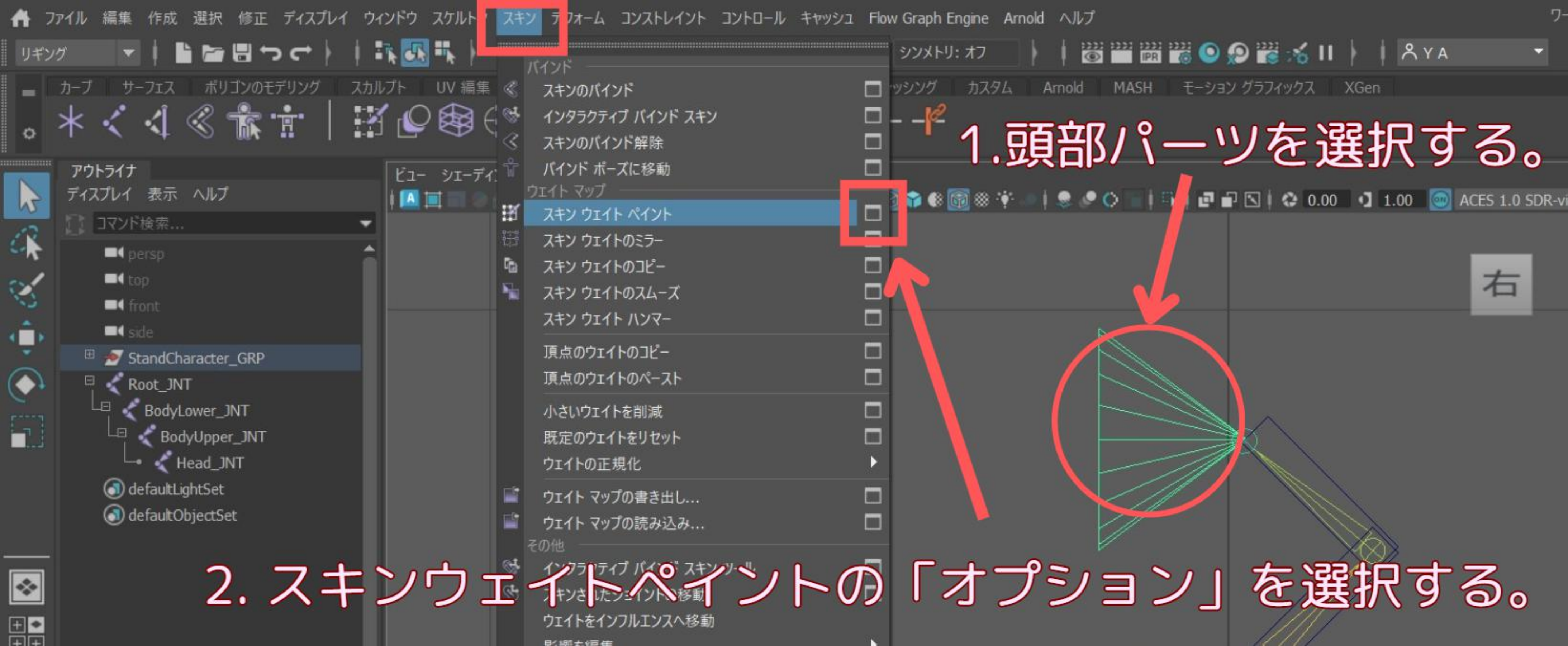


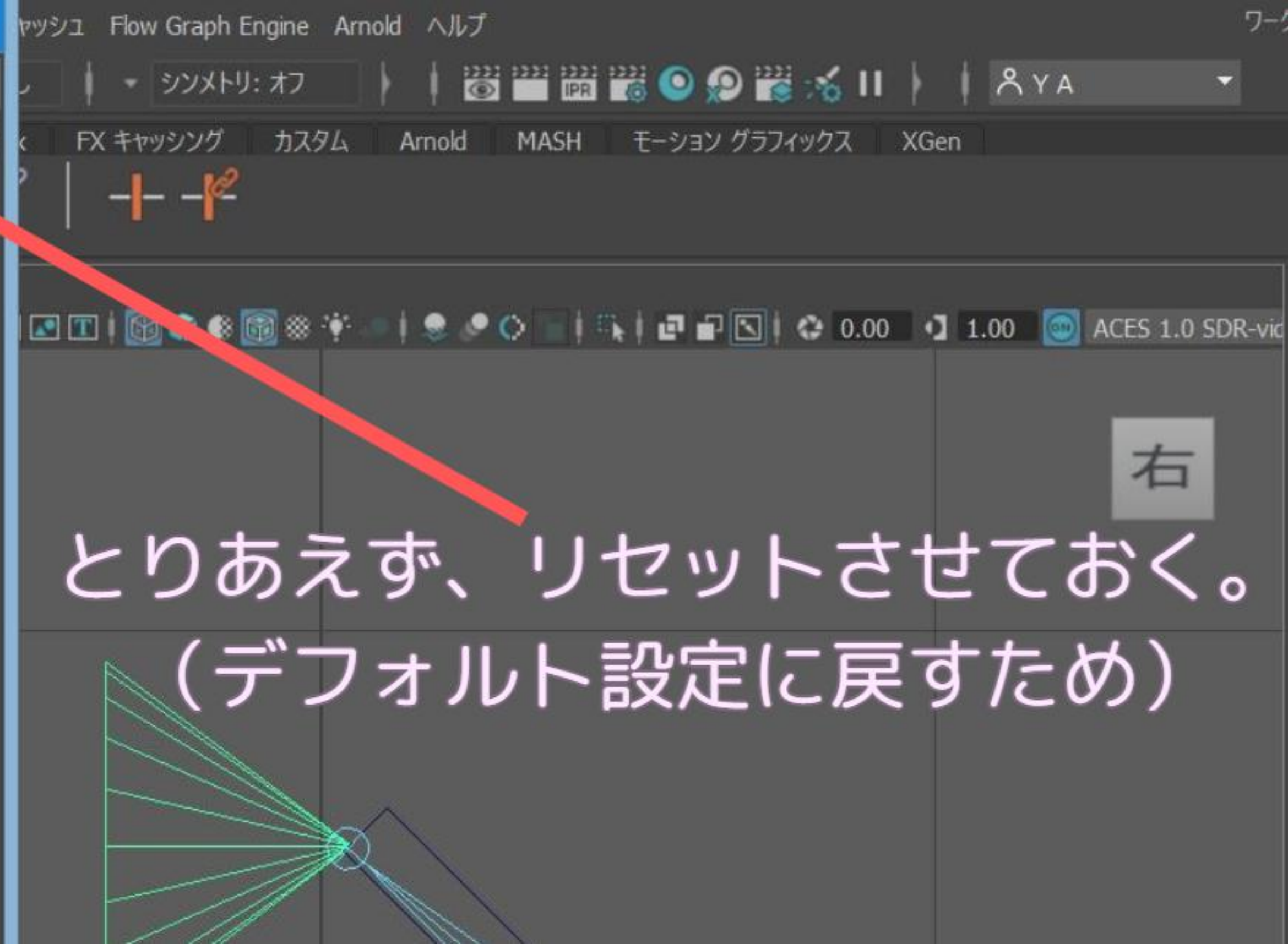
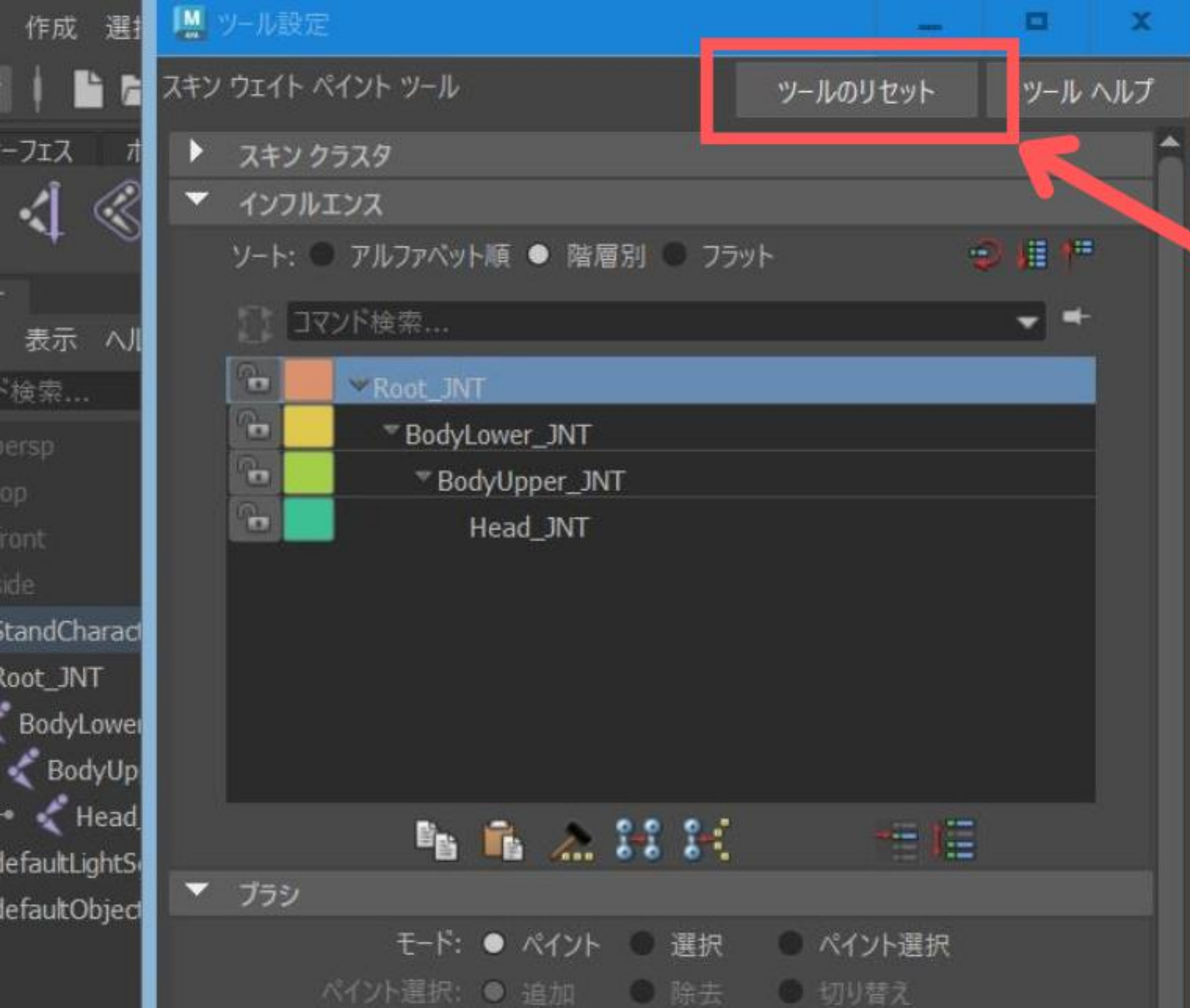
スキン

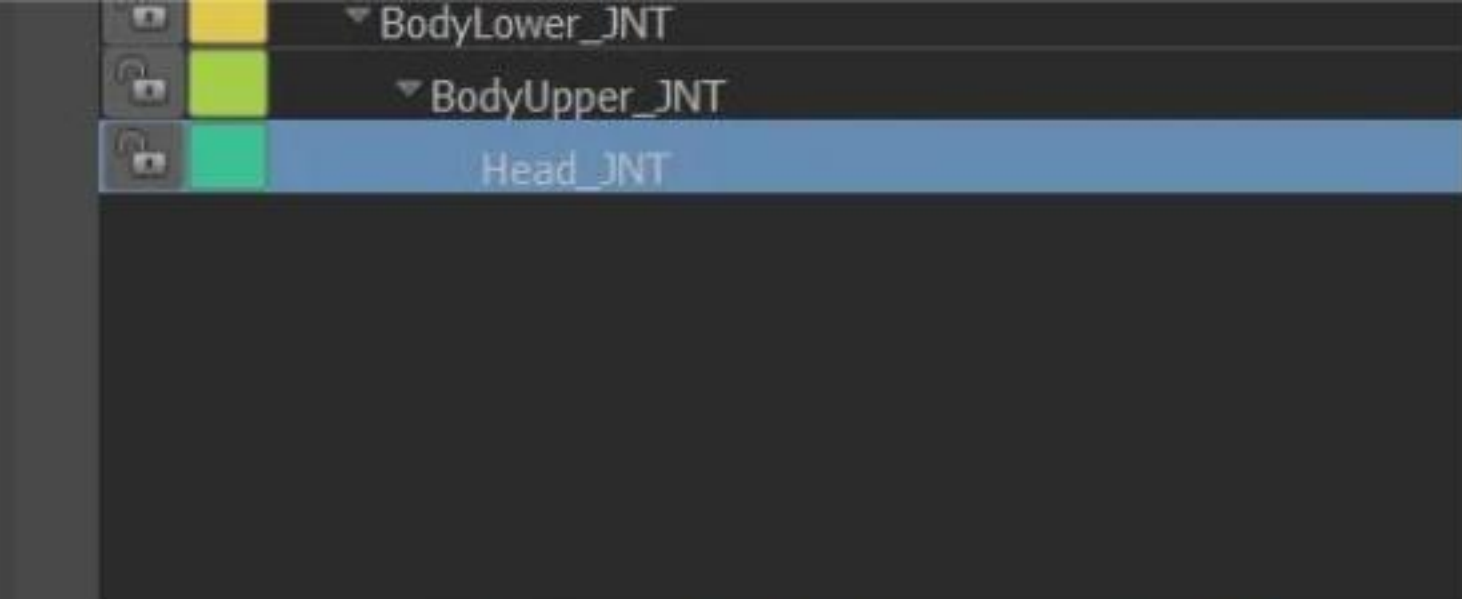
スキンバインド

スキンバインドを押す









▼ ブラシ

モード: ● ペイント ● 選択 ● ペイント選択

ペイント選択: ● 追加 ● 除去 ● 切り替え

ジオメトリを選択

ペイント操作 ● 置き換え

● 追加

● スケール

● スムーズ

プロファイル:



ウェイト タイプ: スキン ウェイト ▼

ウェイトの正規化: インタラクティブ ▼

不透明度: 1.0000

値: 1.0000

最小/最大値: 0.0000 1.0000

塗り潰し

▼ 可視化

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

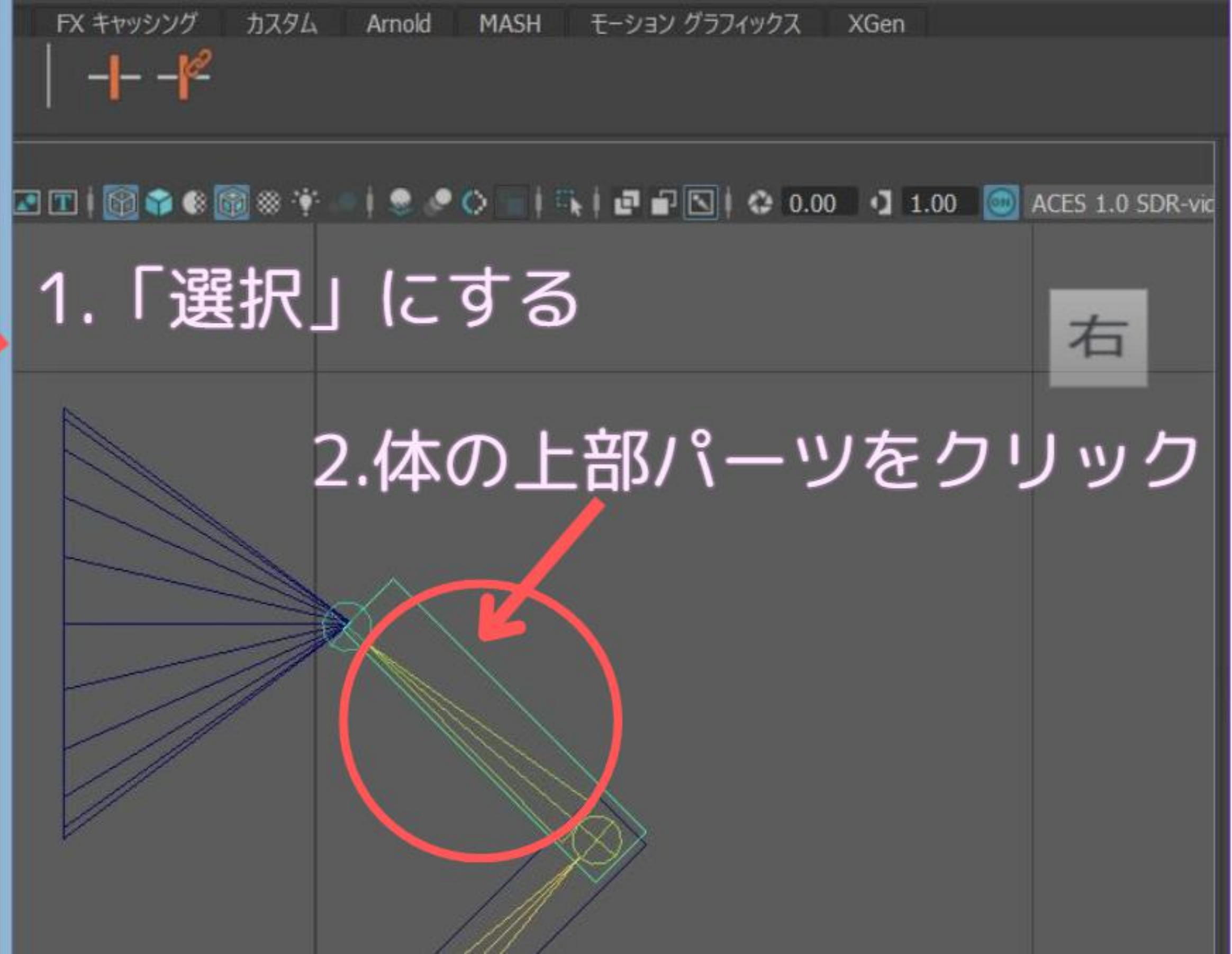
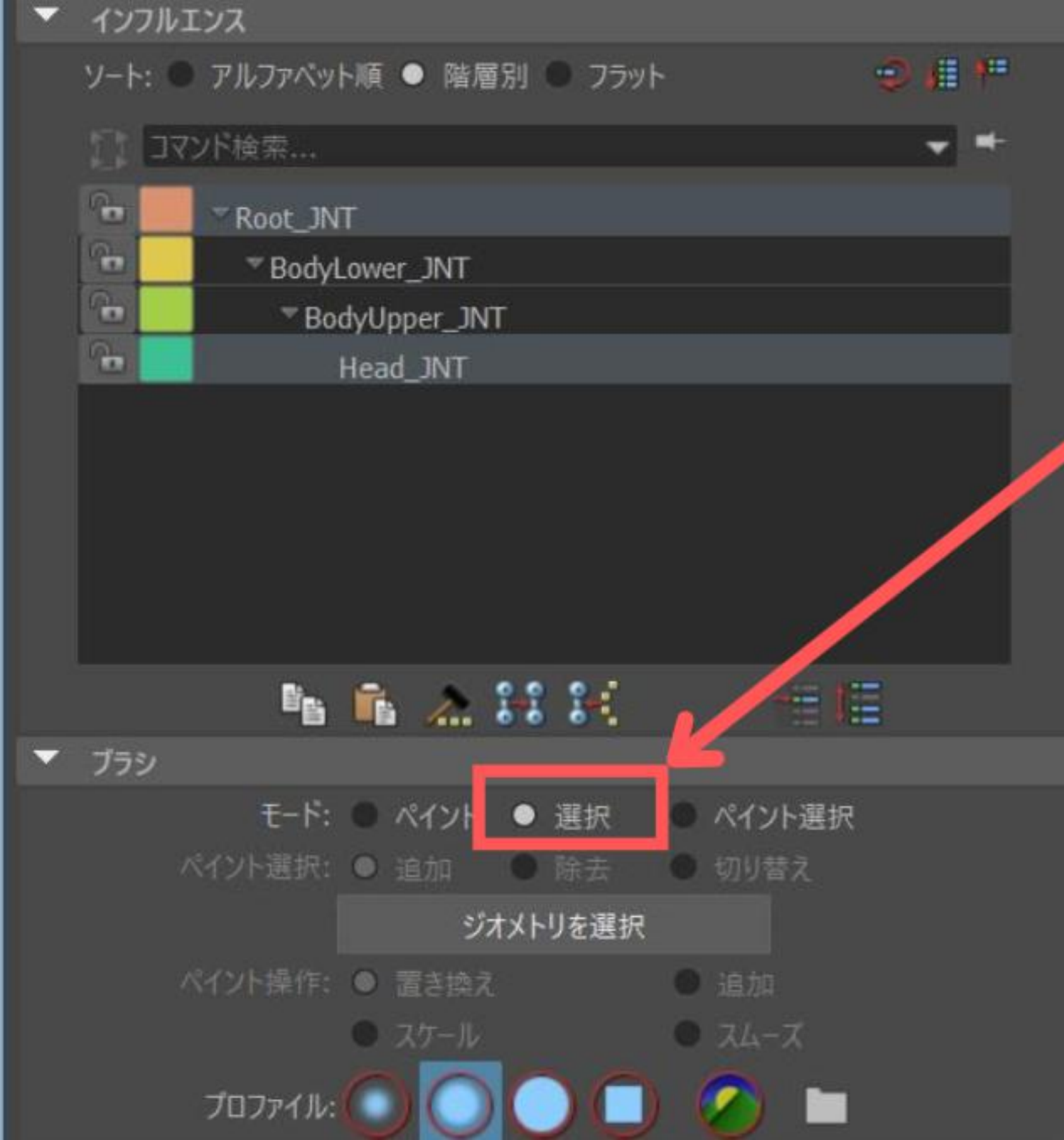


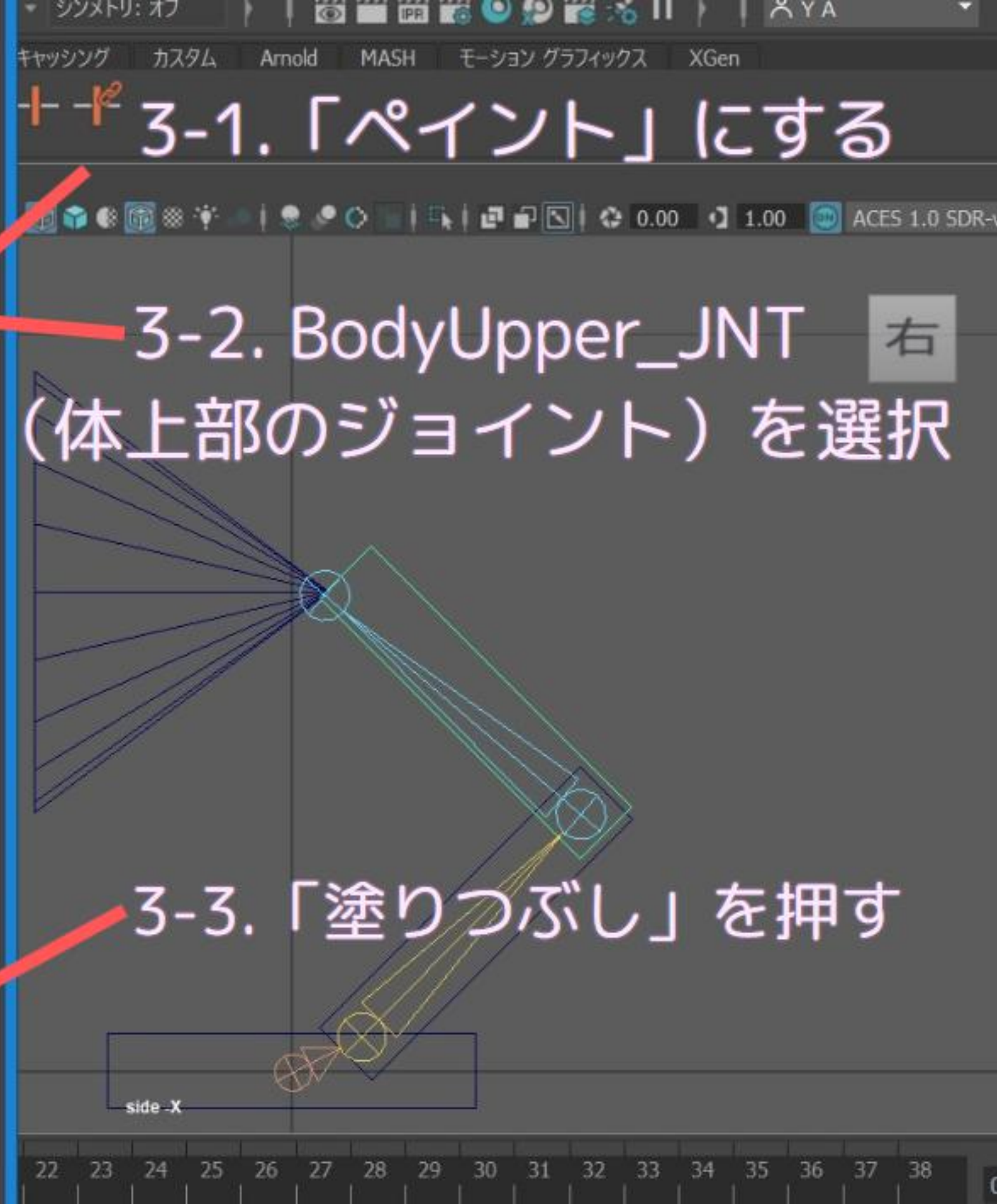
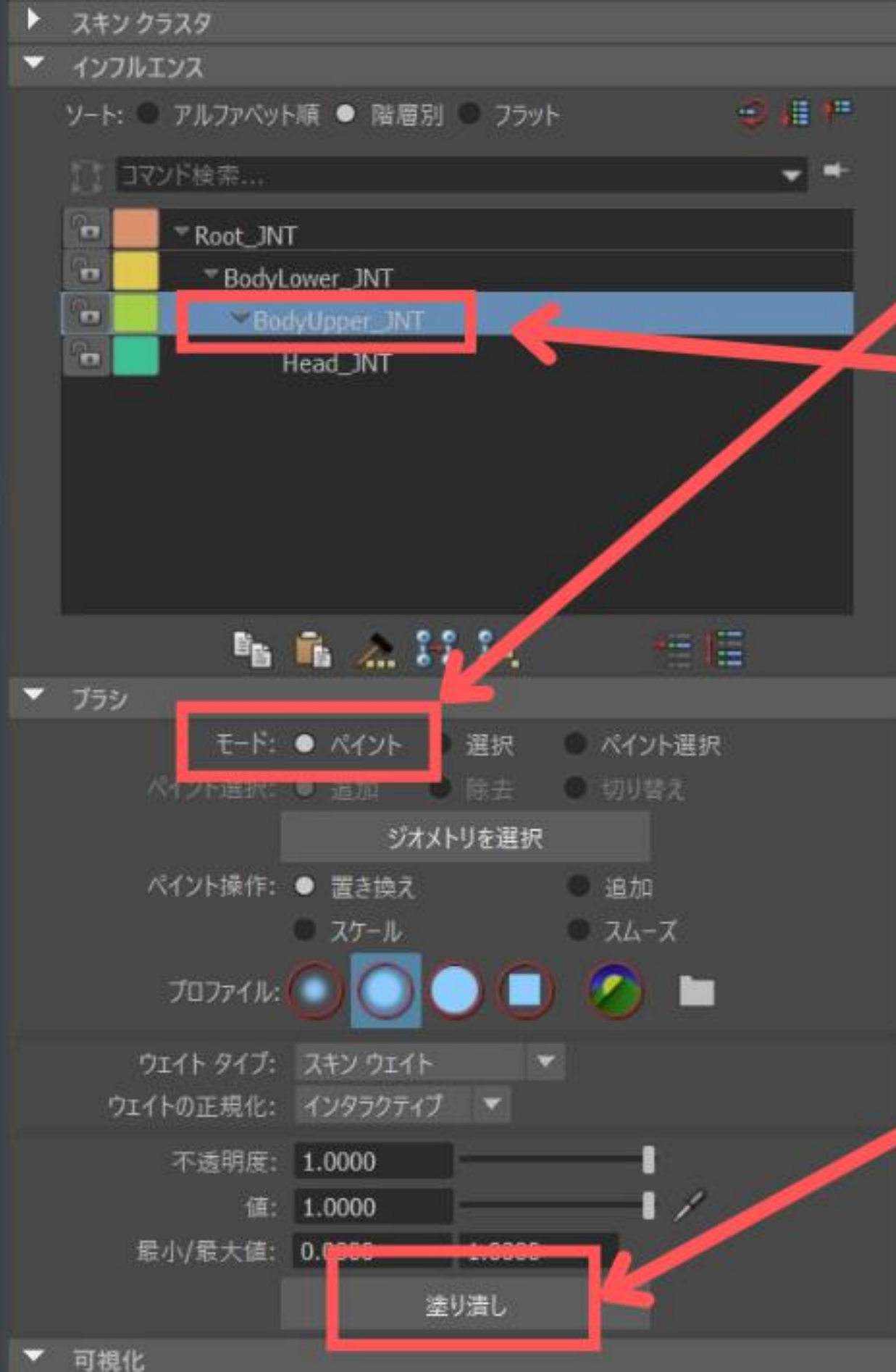
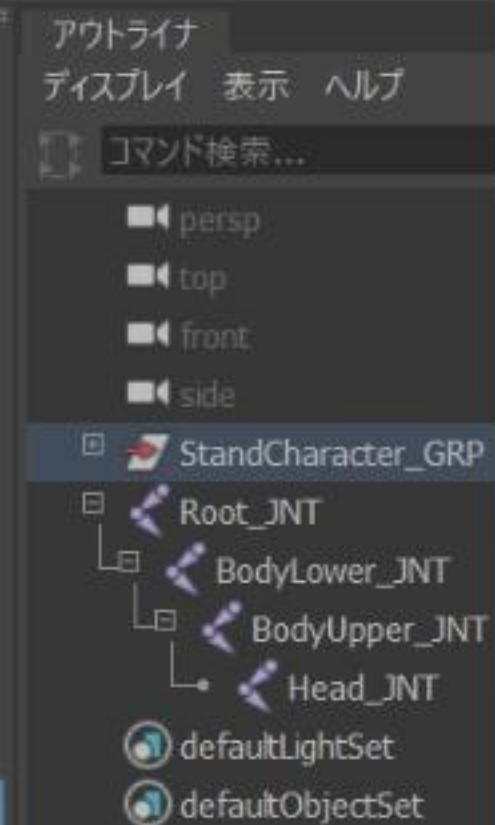
0.00 1.00 ACES 1.0 SDR-vic

右

設定を確認
(このままの設定で)

「塗りつぶし」を押す



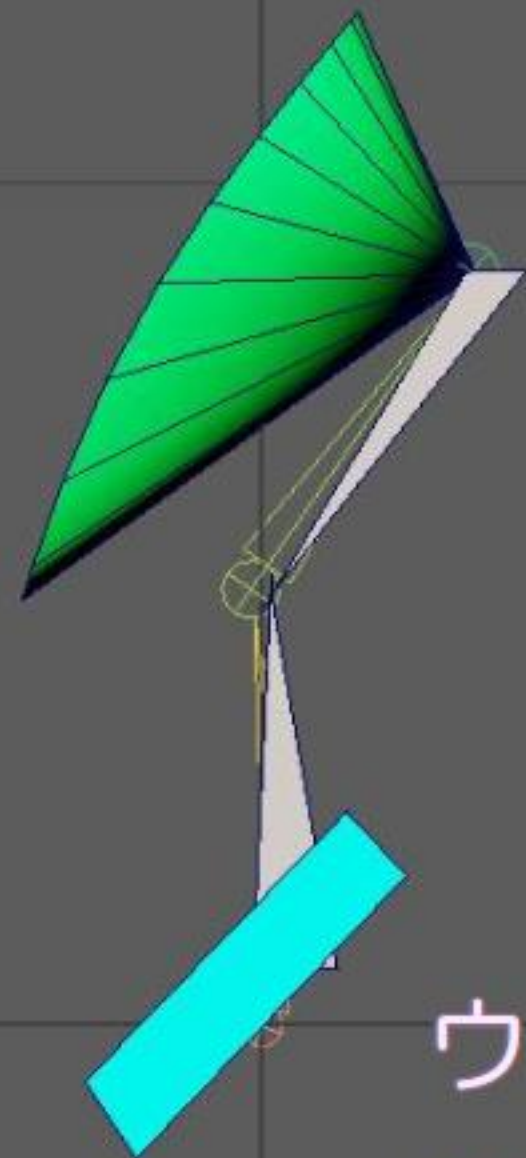


3-1. 「ペイント」にする

3-2. BodyUpper_JNT (体上部のジョイント) を選択

3-3. 「塗りつぶし」を押す

ウェイト調整前のサンプルMayaデータ
「Lesson04_s03_2.mb」も、ご参照下さい。

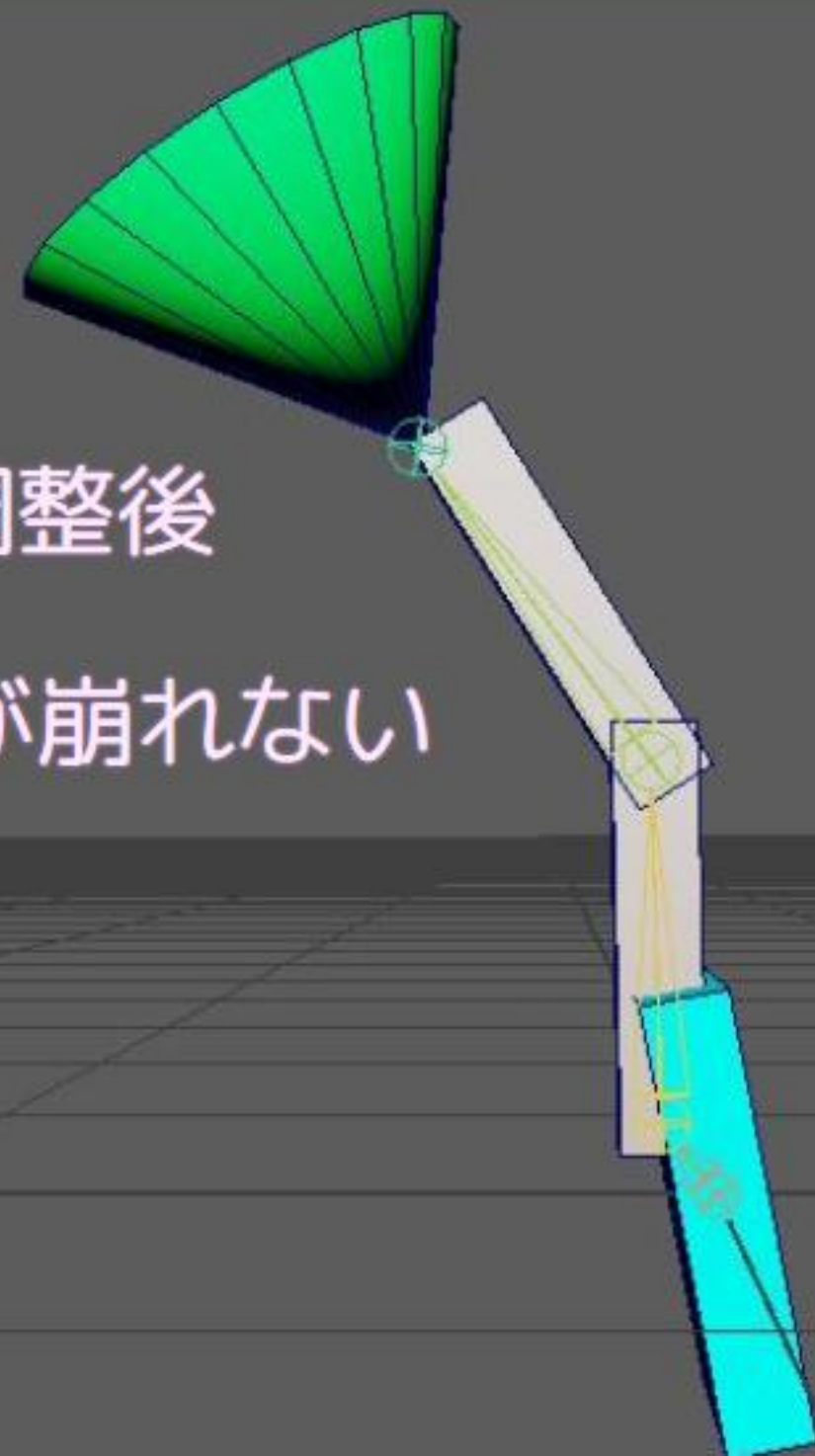


ウェイト調整前

変な形にパーツが伸びてしまっている

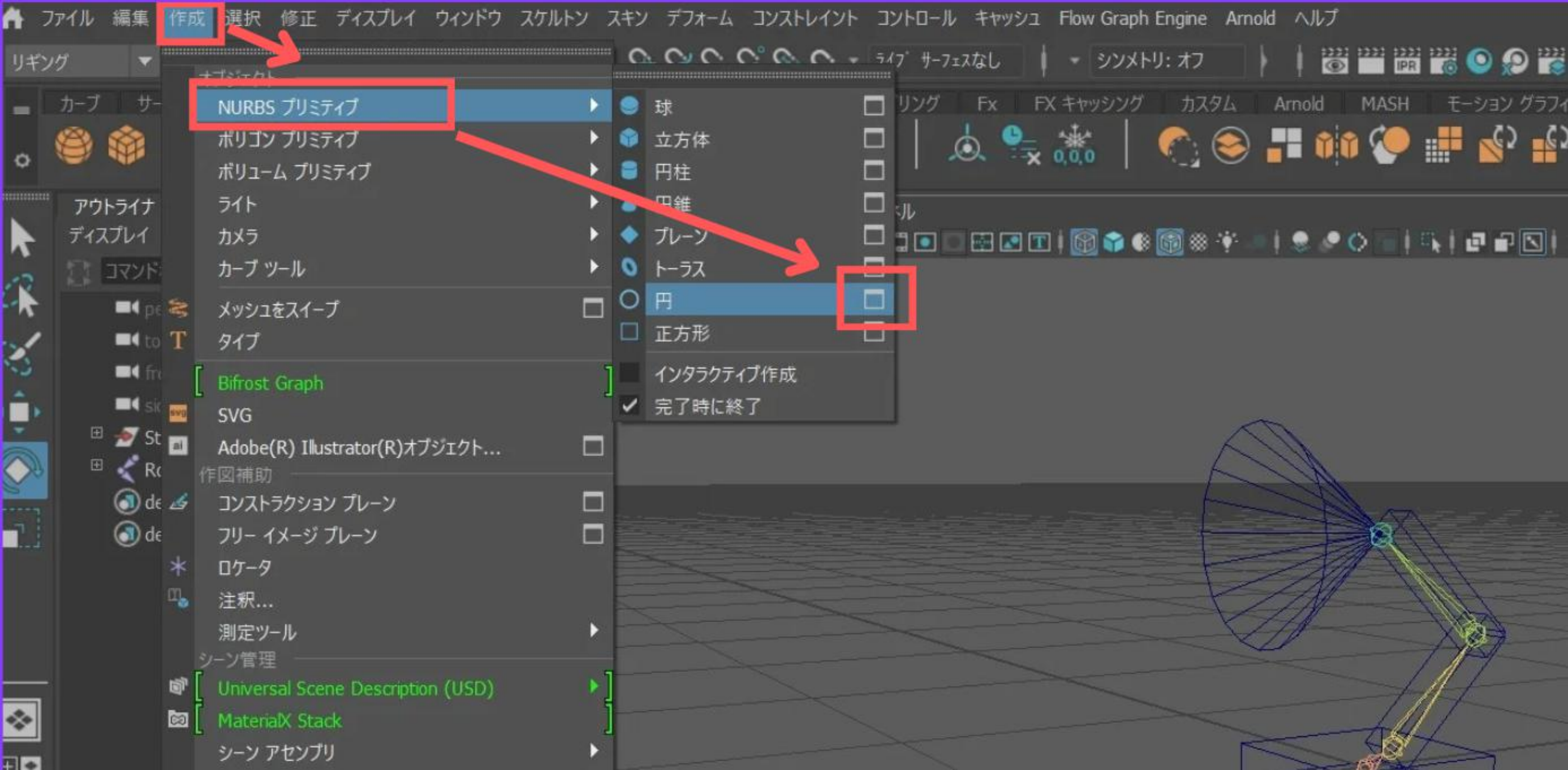
side -X

ウェイト調整後のサンプルMayaデータ
「Lesson04_s03_3.mb」も、ご参照下さい。



ウェイト調整後

パーツの形が崩れない



NURBS プリミティブ

ポリゴン プリミティブ

ポリウム プリミティブ

ライト

カメラ

カーブ ツール

メッシュをスイープ

タイプ

Bifrost Graph

SVG

Adobe(R) Illustrator(R)オブジェクト...

作図補助

コンストラクション プレーン

フリー イメージ プレーン

ロケータ

注釈...

測定ツール

シーン管理

Universal Scene Description (USD)

MaterialX Stack

シーン アセンブリ

球

立方体

円柱

円錐

プレーン

トーラス

円

正方形

インタラクティブ作成

完了時に終了

NURBS 円オプション

編集 ヘルプ

ピボット: ☒ オブジェクト

☐ ユーザ定義

ピボットポイント: 0.0000

0.0000

0.0000

法線軸: ☒ X

☐ Y

☐ Z

☐ 自由設定

☐ アクティブ ビュー

法線定義: 1.0000

0.0000

0.0000

スイープ角度: 360.0000

半径: 1.0000

次数: ☐ リニア

☒ 三次

許容値の使用: ☒ なし

☐ ローカル

☐ グローバル

セグメント数: 8

作成

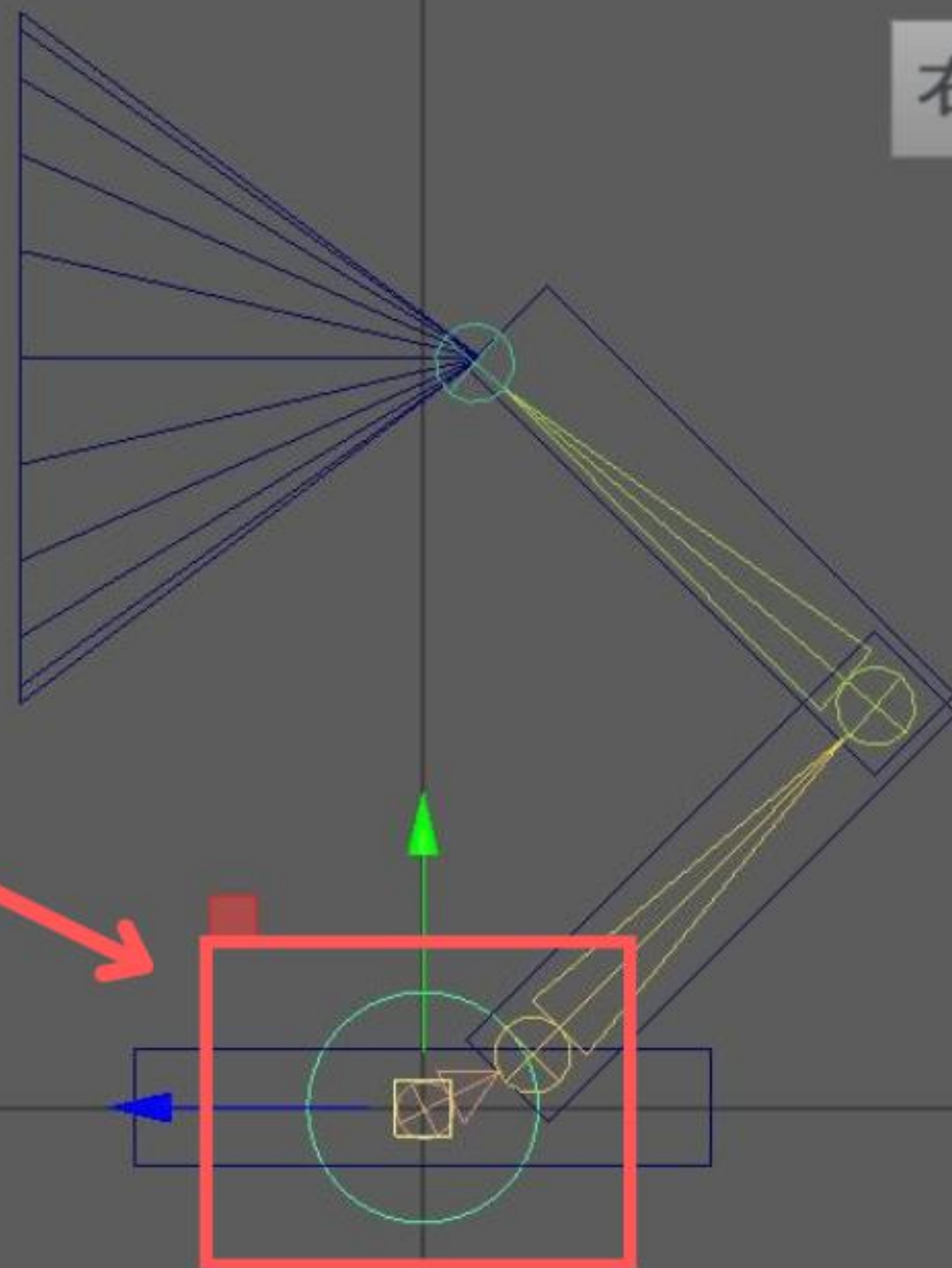
適用

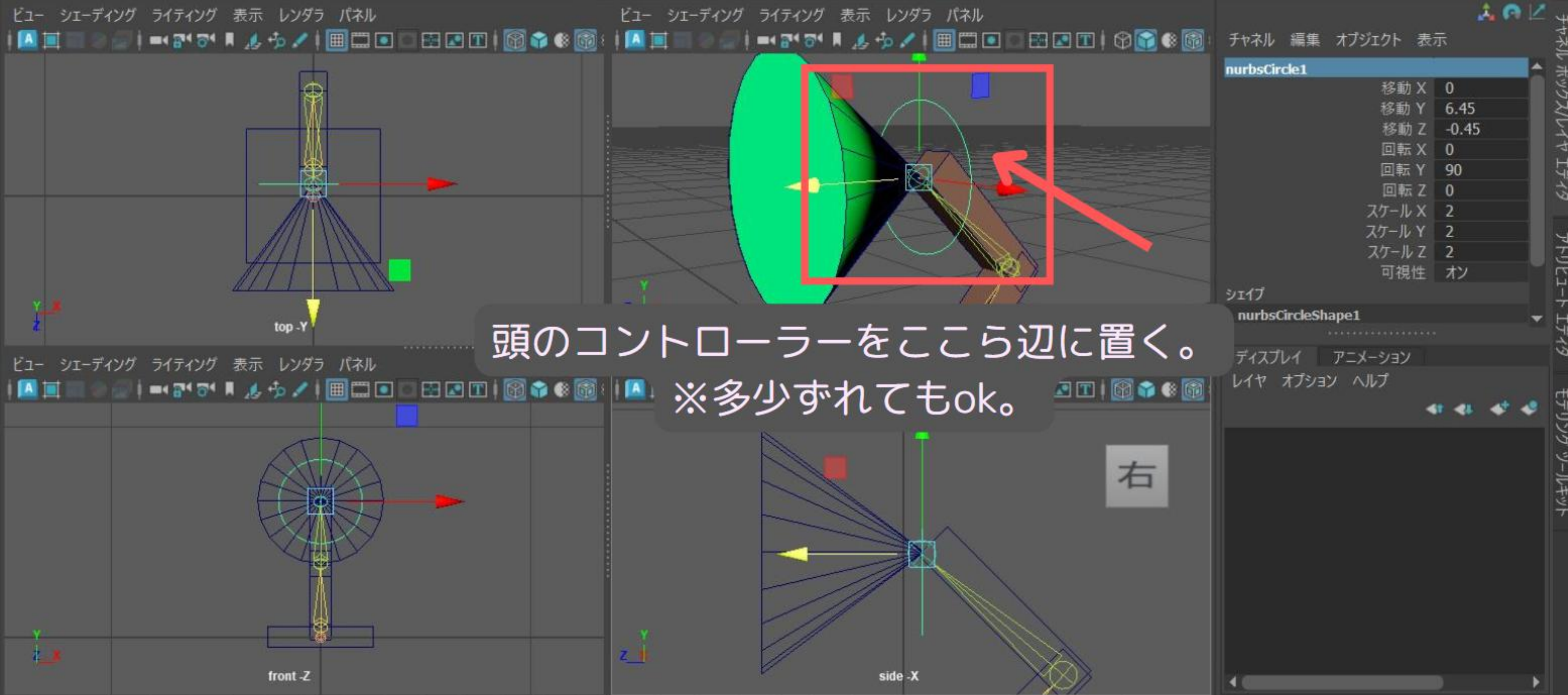
閉じる

右

円が作成された

side -X

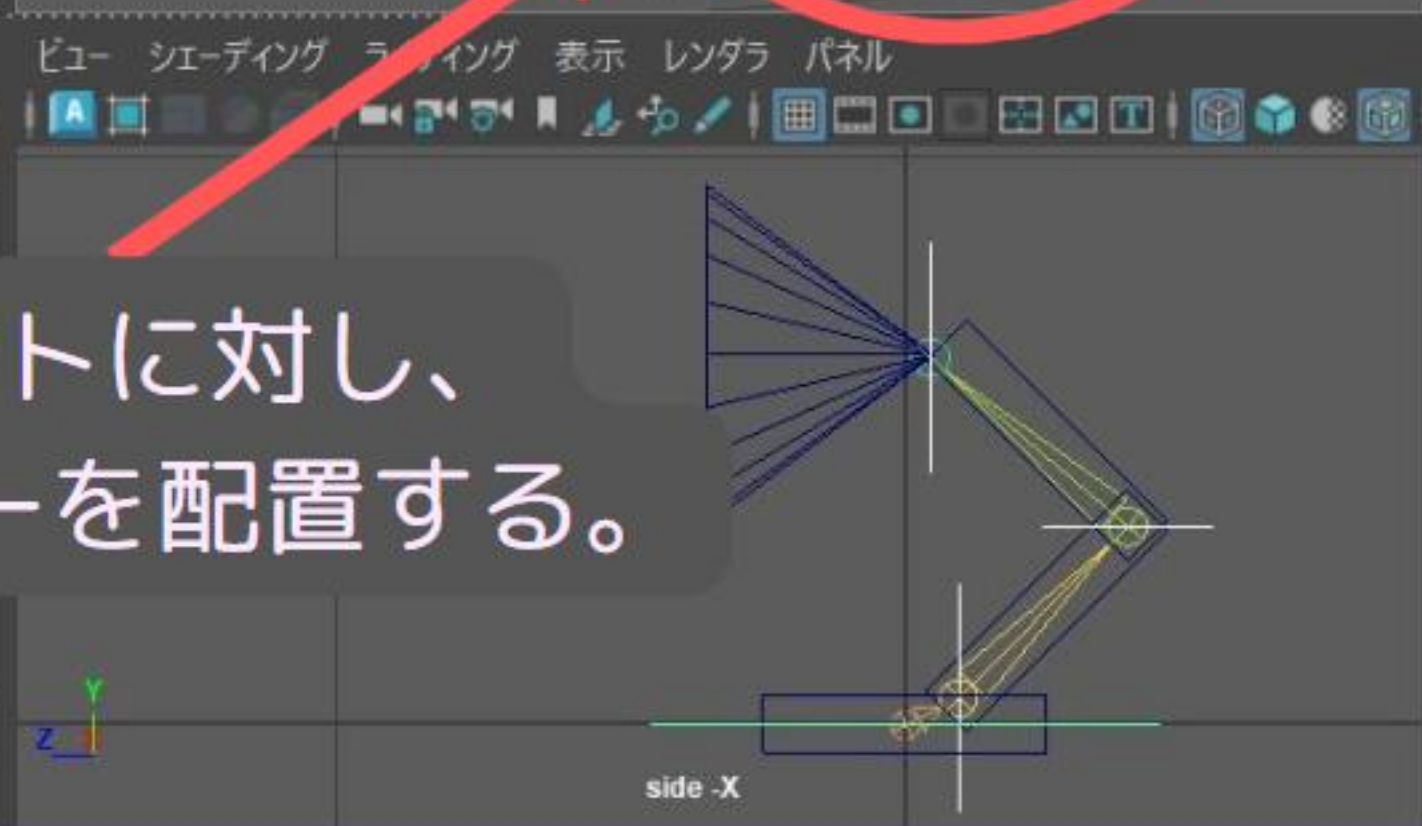
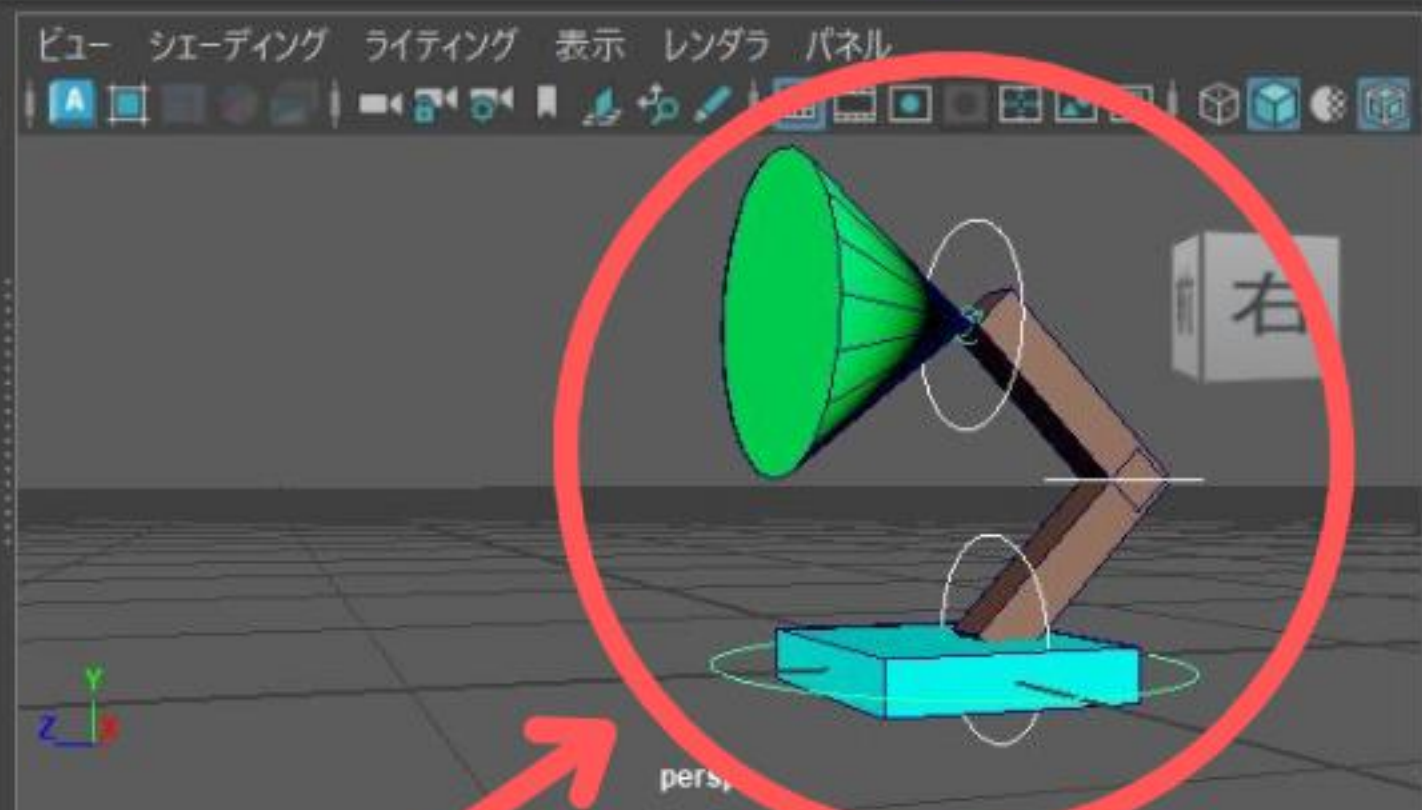
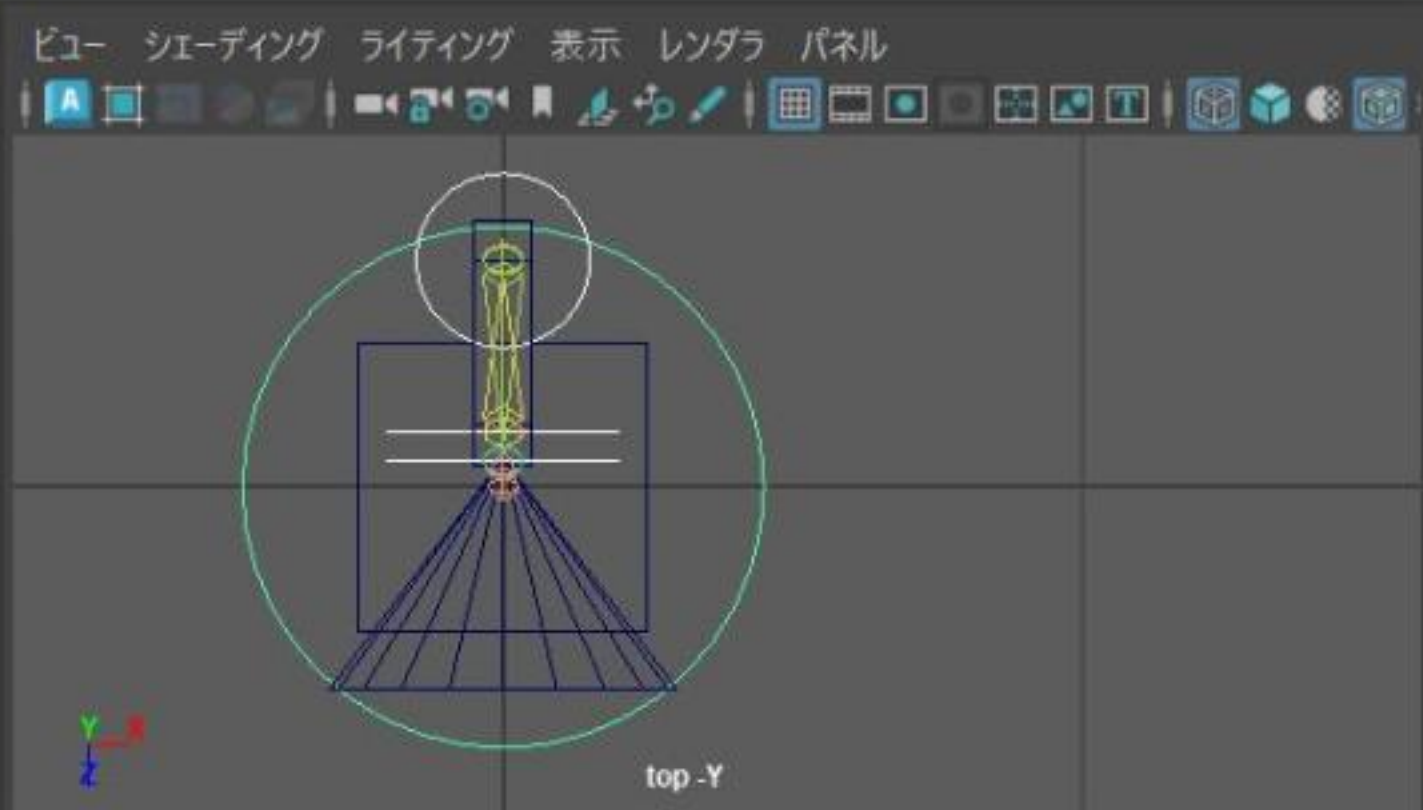




アウトライナ
ディスプレイ 表示 ヘルプ

コマンド検索...

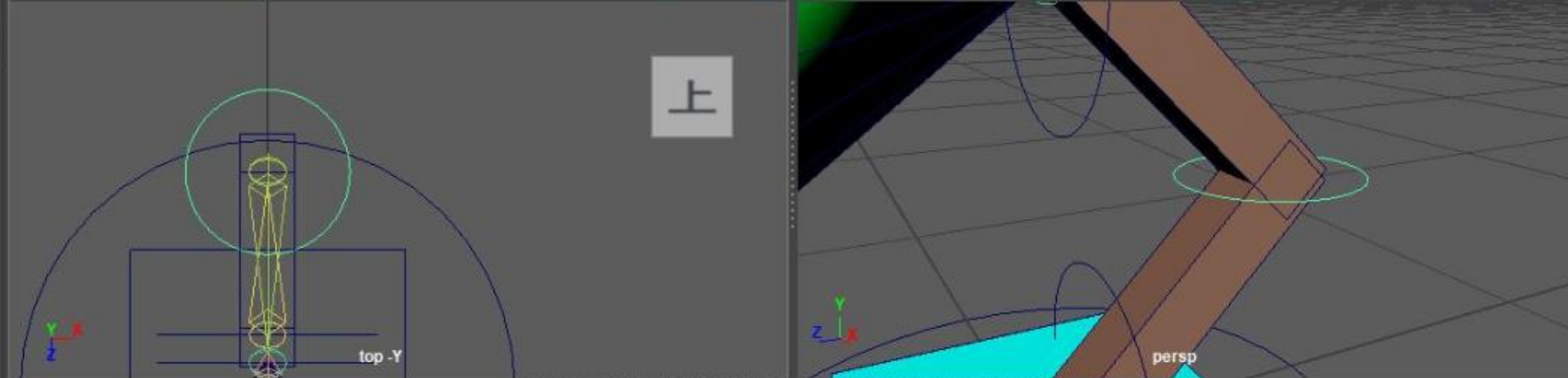
- persp
- top
- front
- side
- StandCharacter_GRP
- Root_JNT
- nurbsCircle1
- nurbsCircle2
- nurbsCircle3
- nurbsCircle4
- defaultLightSet
- defaultObjectSet



各ジョイントに対し、
コントローラーを配置する。

コマンド検索...

- persp
- top
- front
- side
- StandCharacter_GRP
- Root_JNT
- nurbsCirde1
- nurbsCirde2**
- nurbsCirde3
- nurbsCirde4
- 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

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

体上部の コントローラー

nurbsCircle2

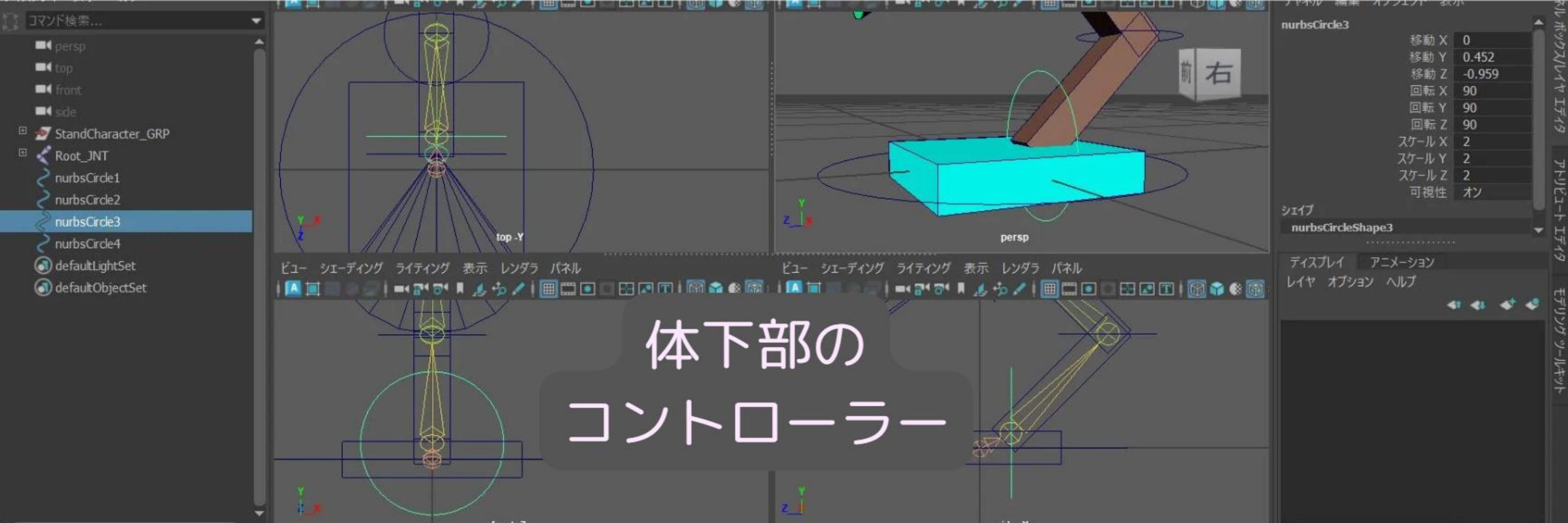
移動 X	0
移動 Y	3.479
移動 Z	-3.918
回転 X	90
回転 Y	0
回転 Z	90
スケール X	1.5
スケール Y	1.5
スケール Z	1.5
可視性	オン

シェイプ

nurbsCircleShape2

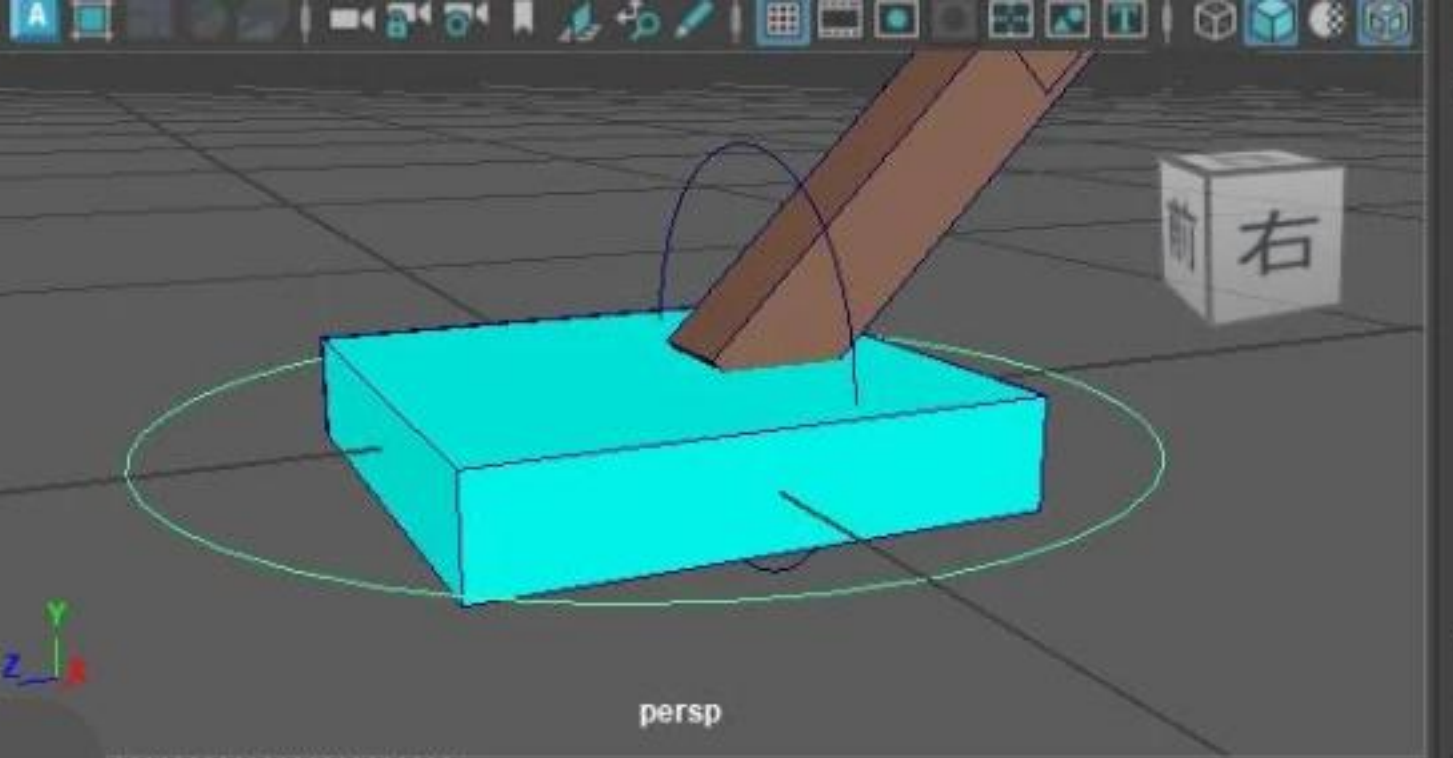
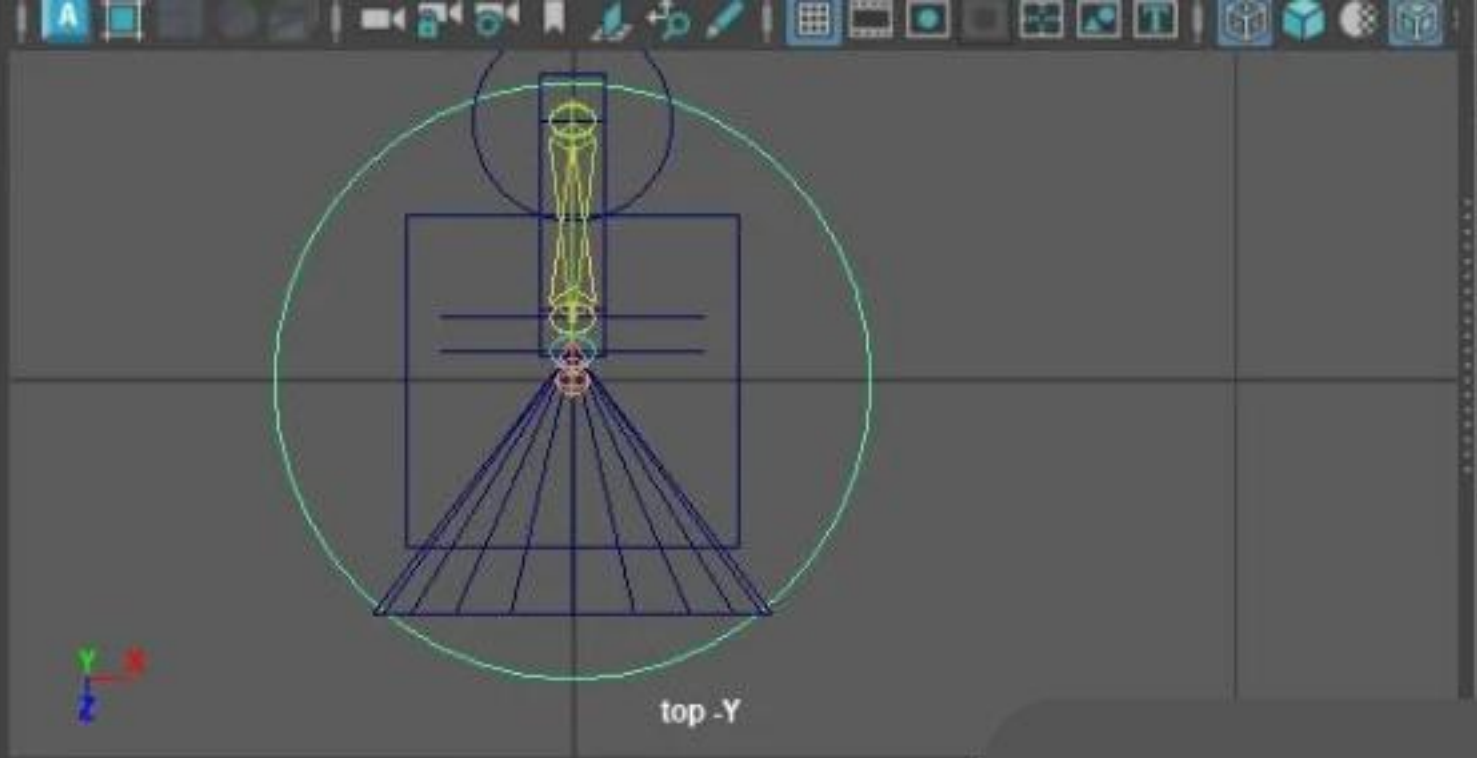
ディスプレイ アニメーション

レイヤ オプション ヘルプ



コマンド検索...

- persp
- top
- front
- side
- StandCharacter_GRP
- Root_JNT
- nurbsCircle1
- nurbsCircle2
- nurbsCircle3
- nurbsCircle4**
- defaultLightSet
- defaultObjectSet



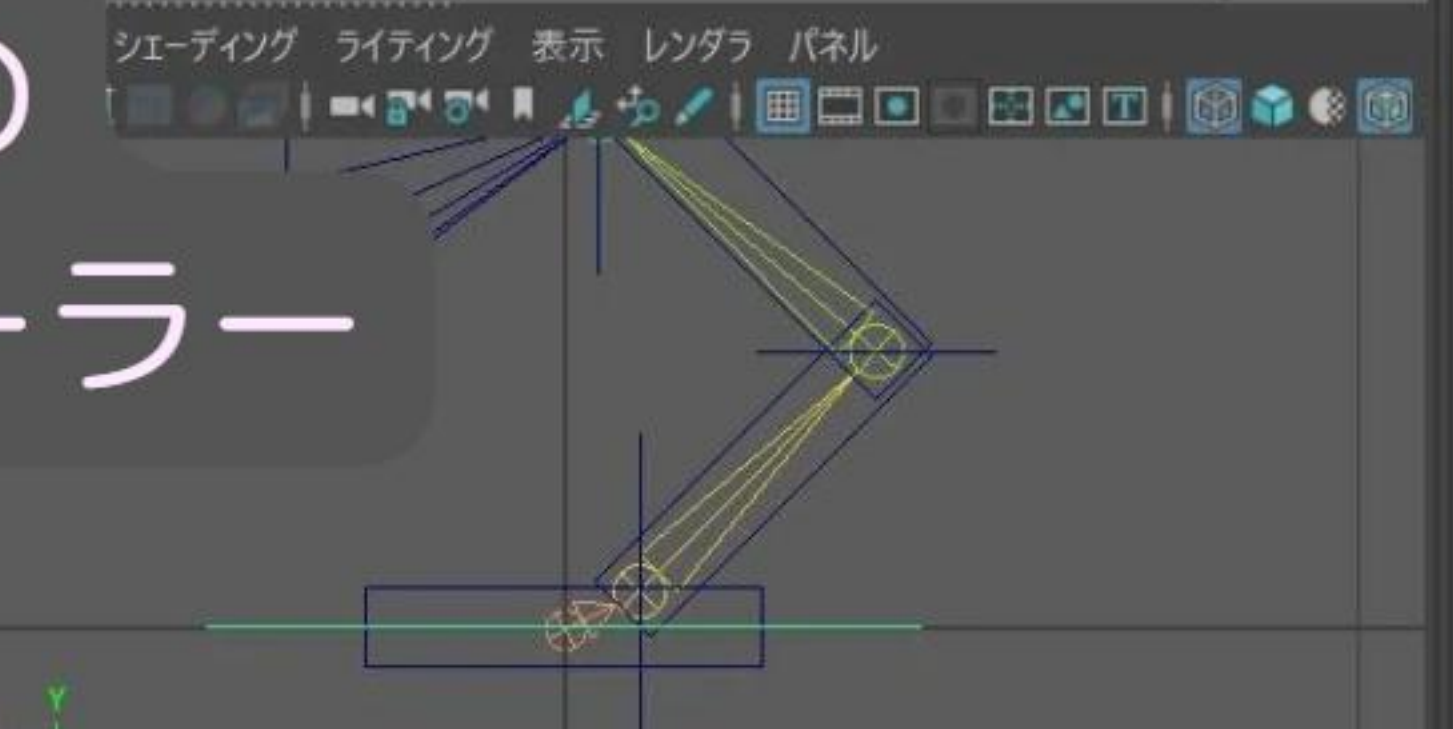
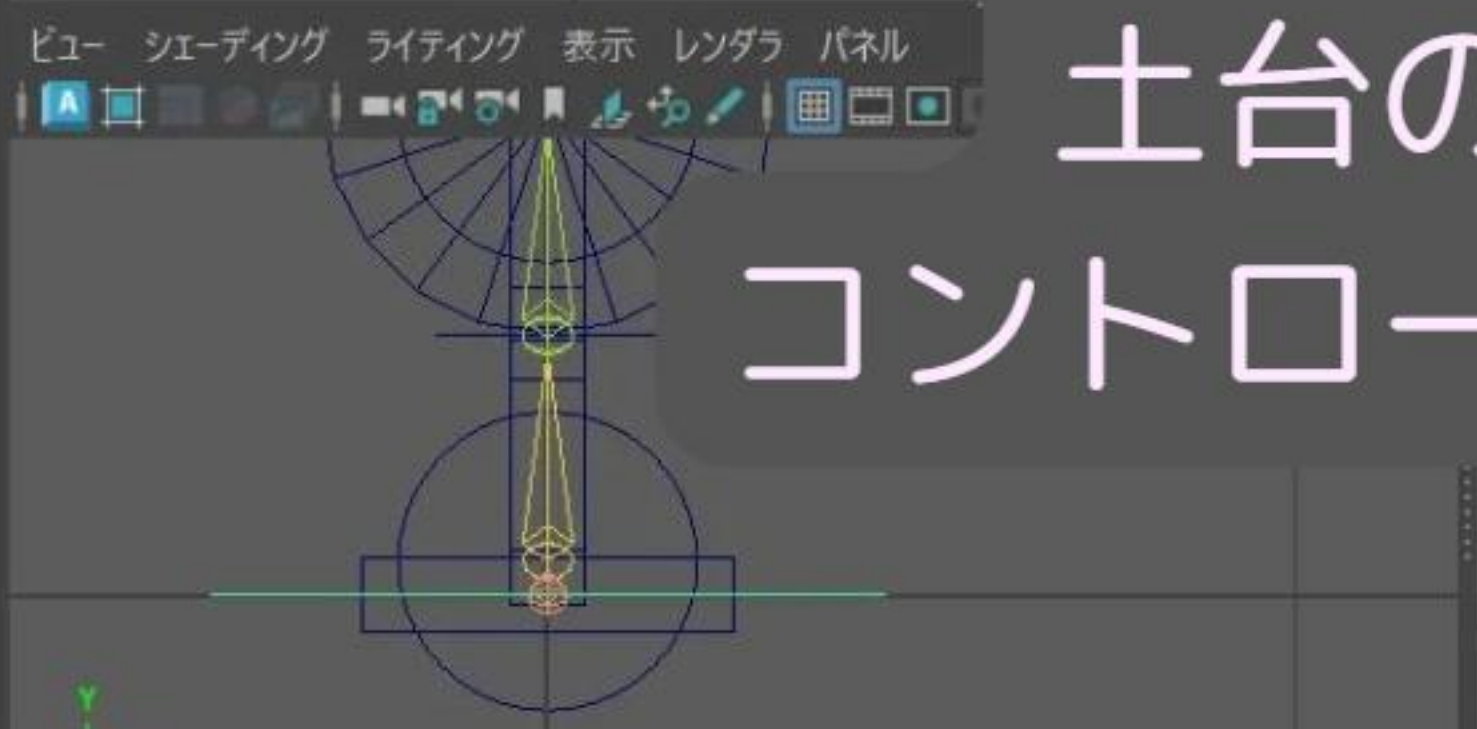
チャンネル 編集 オブジェクト 表示

nurbsCircle4

移動 X	0
移動 Y	0
移動 Z	0
回転 X	90
回転 Y	0
回転 Z	90
スケール X	4.5
スケール Y	4.5
スケール Z	4.5
可視性	オン

シェイプ

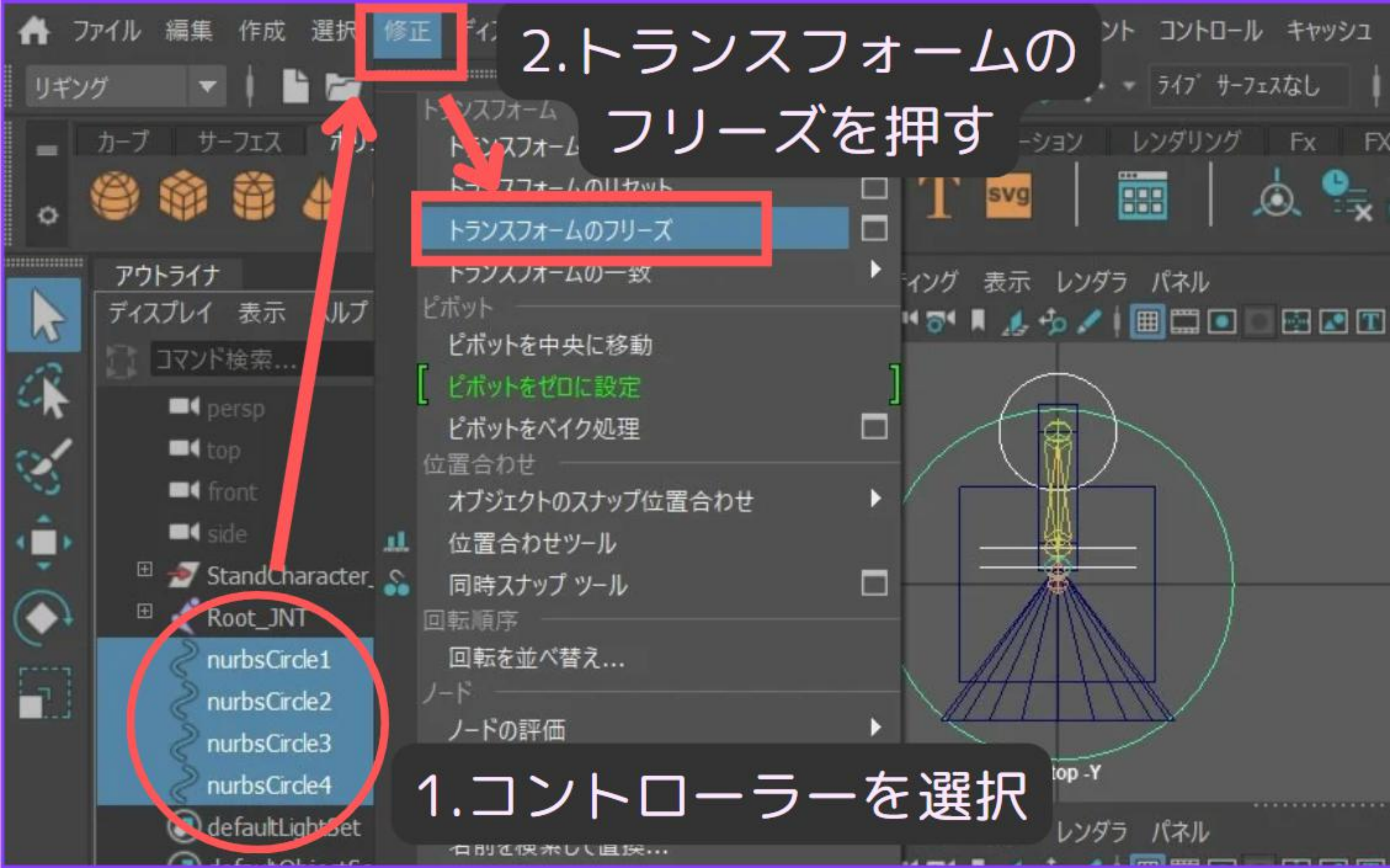
nurbsCircleShape4



土台の コントローラー

ディスプレイ アニメーション

レイヤ オプション ヘルプ



2.トランスフォームの
フリーズを押す

トランスフォームのフリーズ

ピボットをゼロに設定

1.コントローラーを選択

値がリセットされている

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	1
スケール Y	1
スケール Z	1

可視性 オン

nurbsCircle1

シェイプ

nurbsCircleShape1

値がリセットされている

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	1
スケール Y	1
スケール Z	1

可視性 オン

nurbsCircle2

シェイプ

値がリセットされている

nurbsCircle3

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	1
スケール Y	1
スケール Z	1

可視性 オン

シェイプ

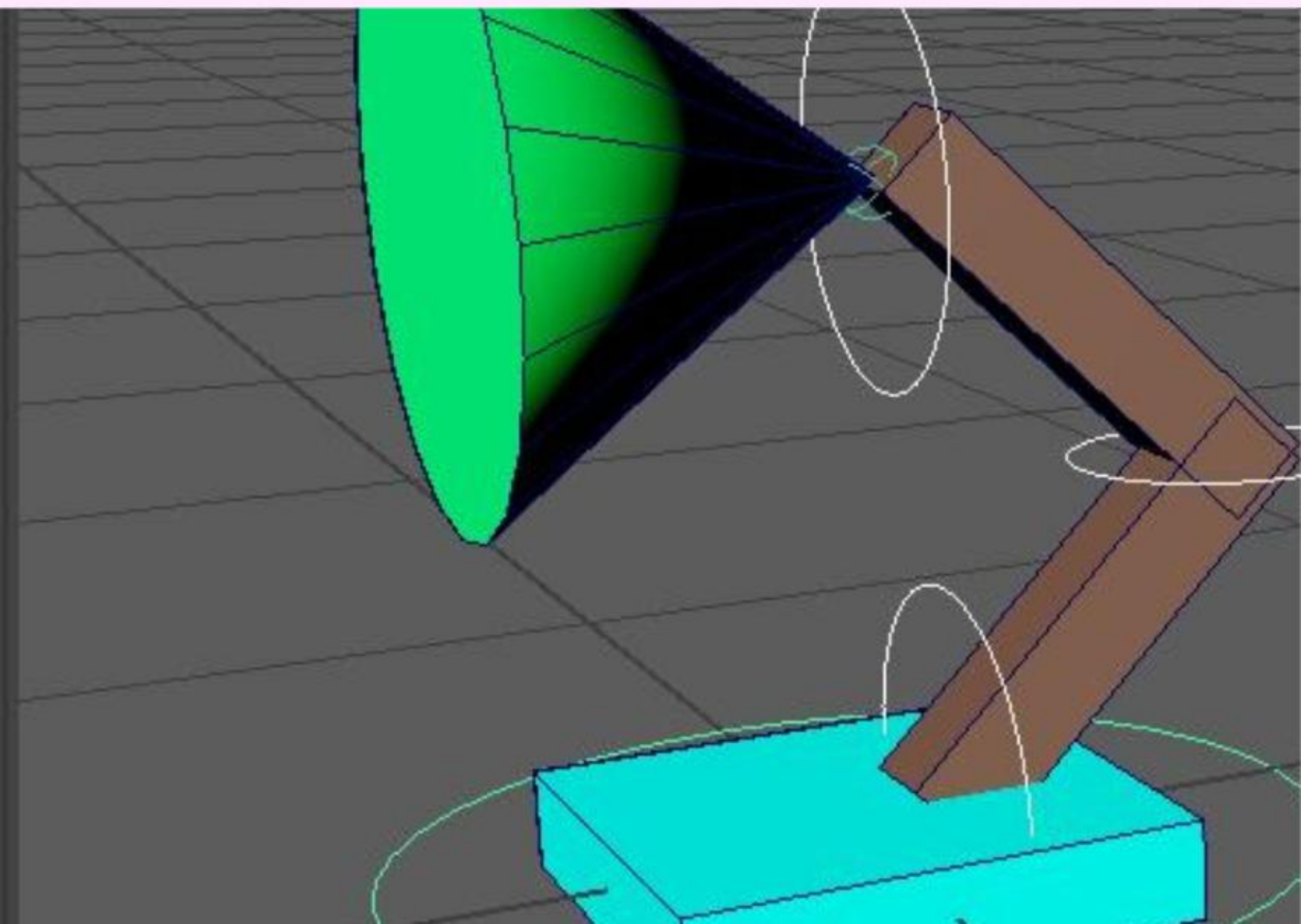
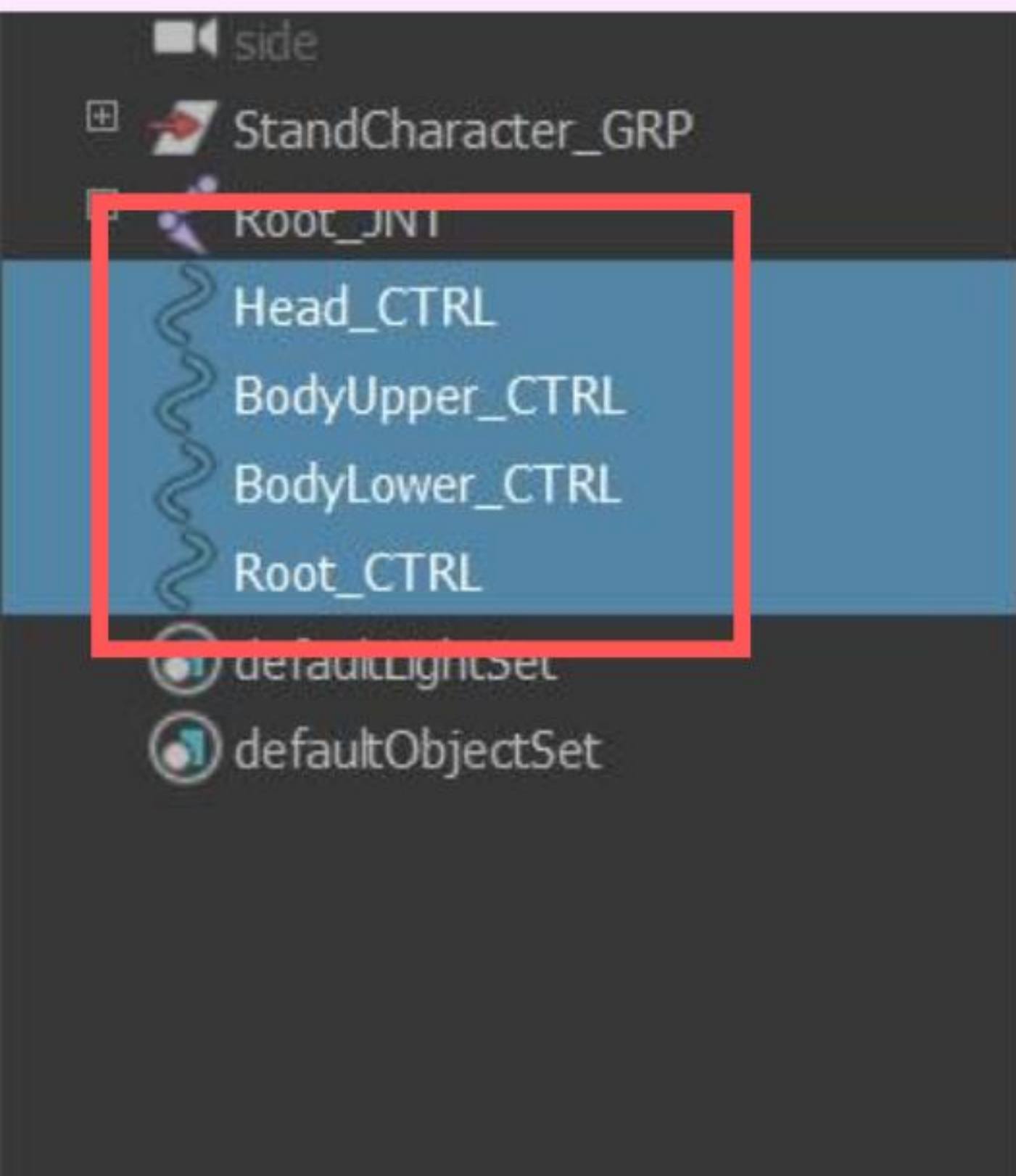
値がリセットされている

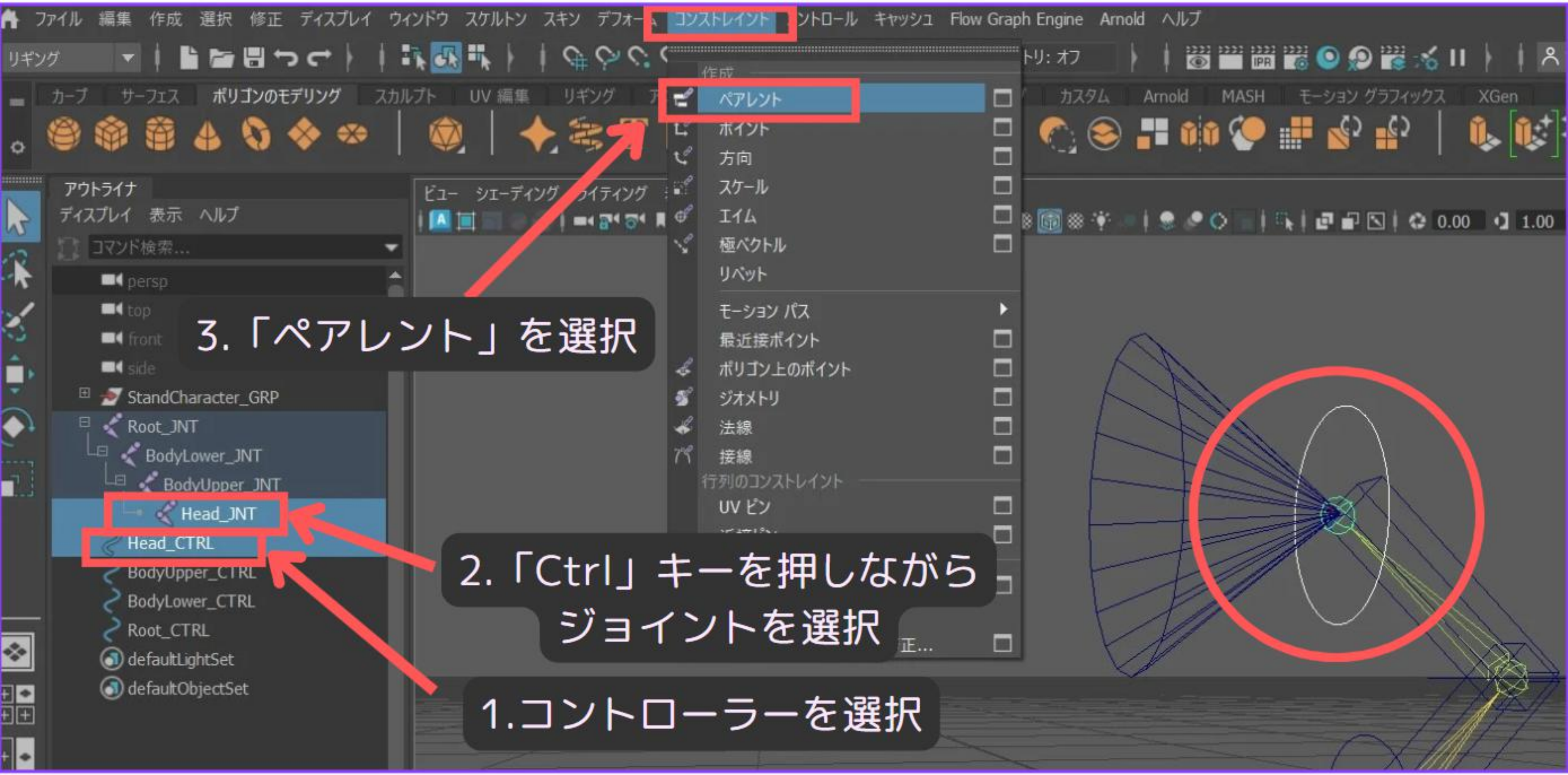
移動 X	0
移動 Y	0
移動 Z	0
回転 X	0
回転 Y	0
回転 Z	0
スケール X	1
スケール Y	1
スケール Z	1
可視性	オン

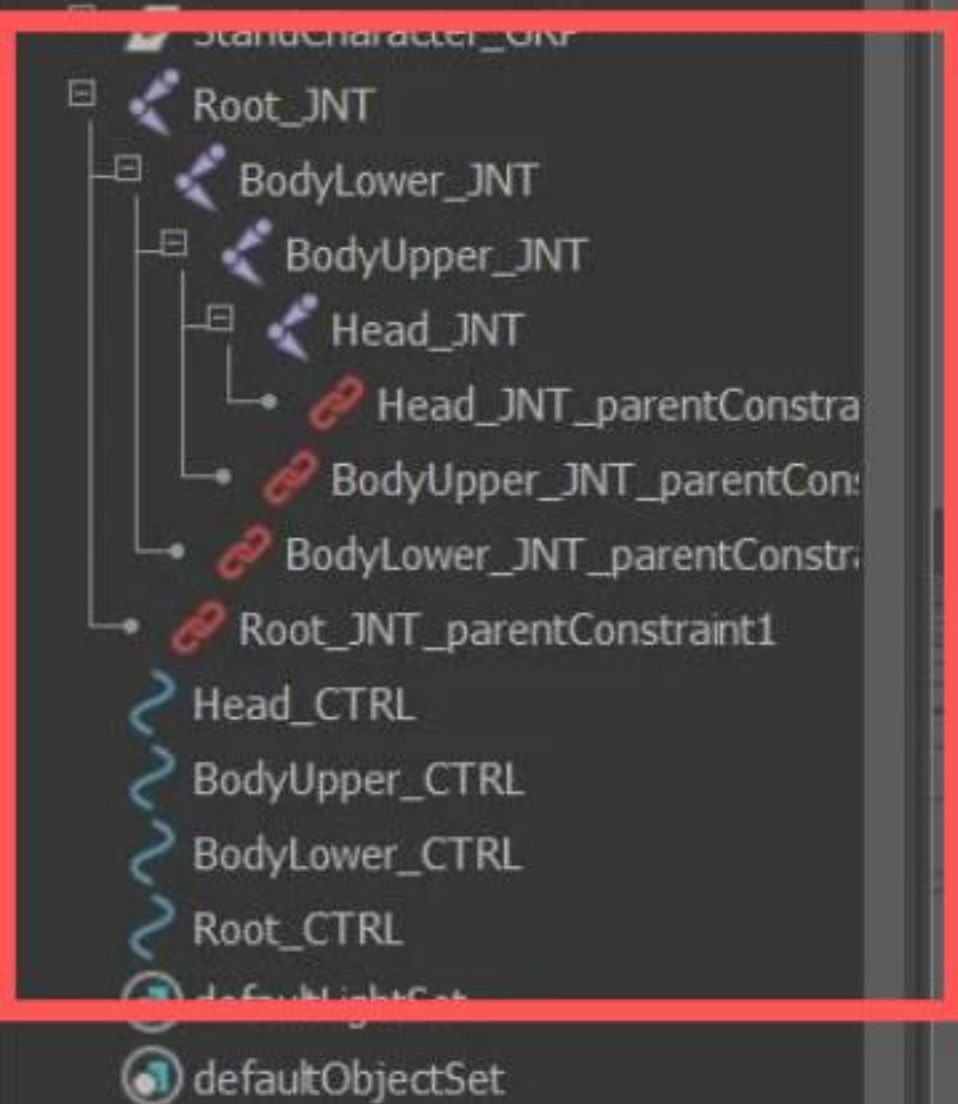
シェイプ

nurbsCircleShape4

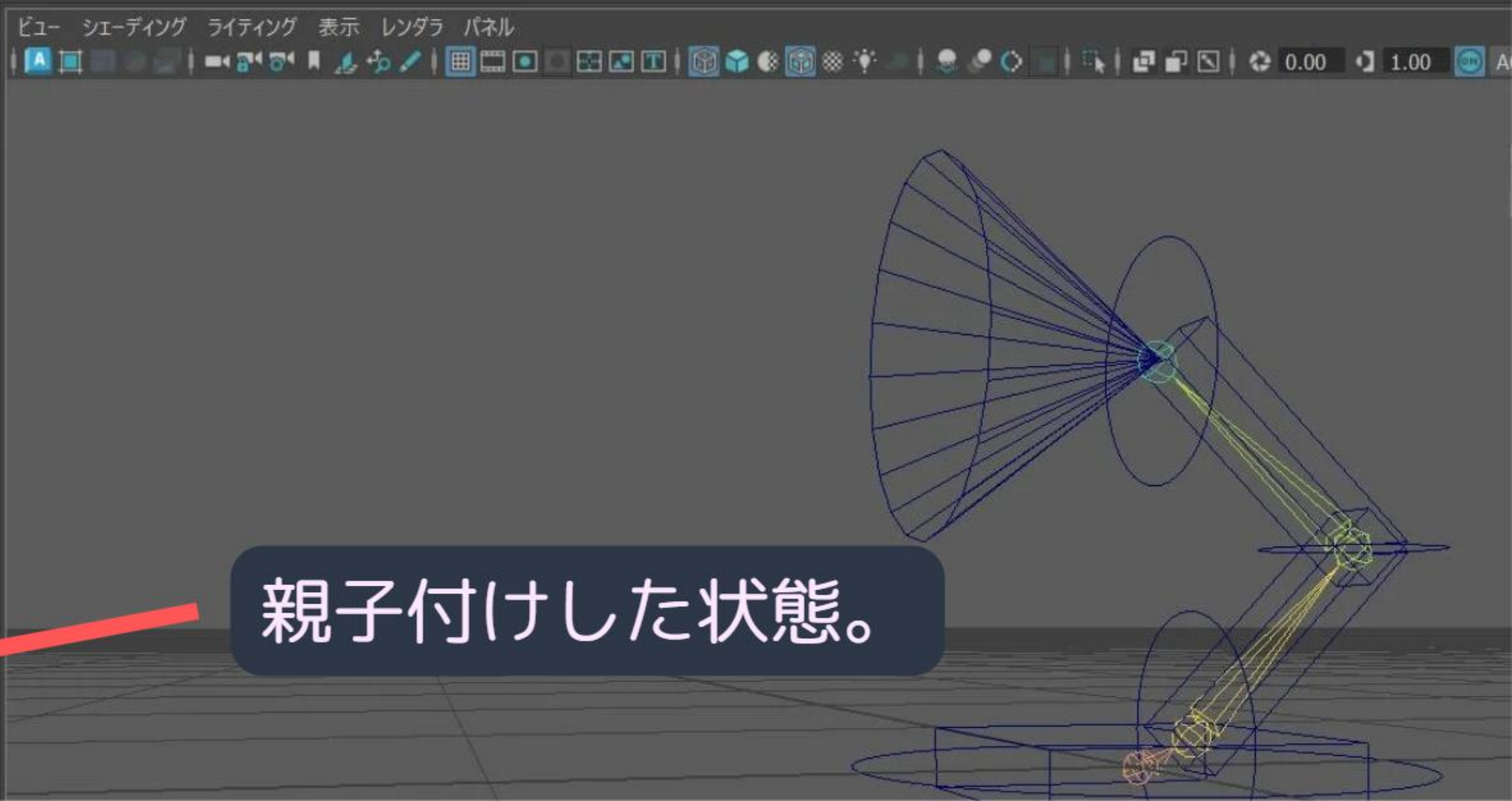
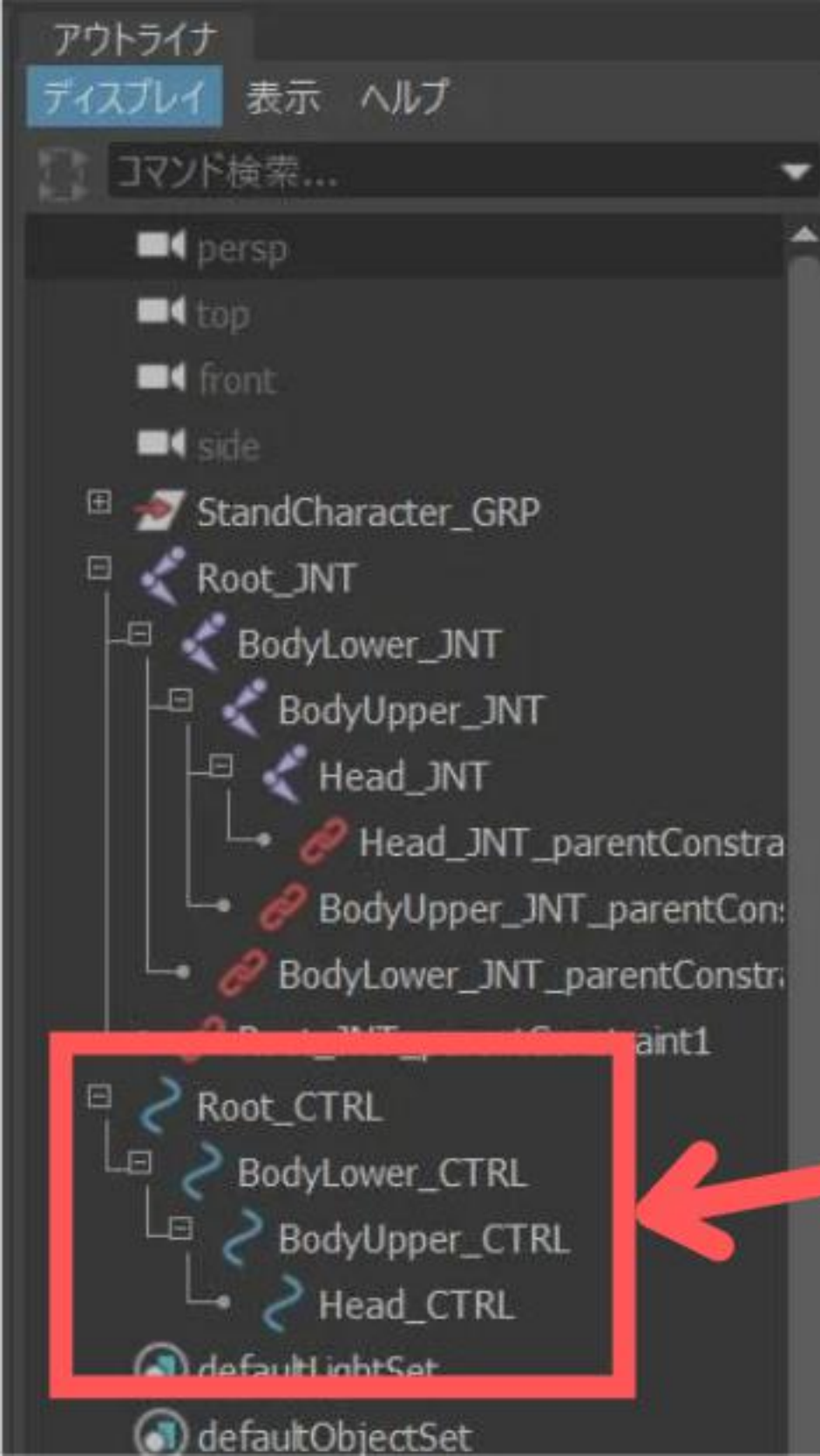
名前変更後のサンプルMayaデータ「Lesson04_s04_4.mb」も、ご参照下さい。

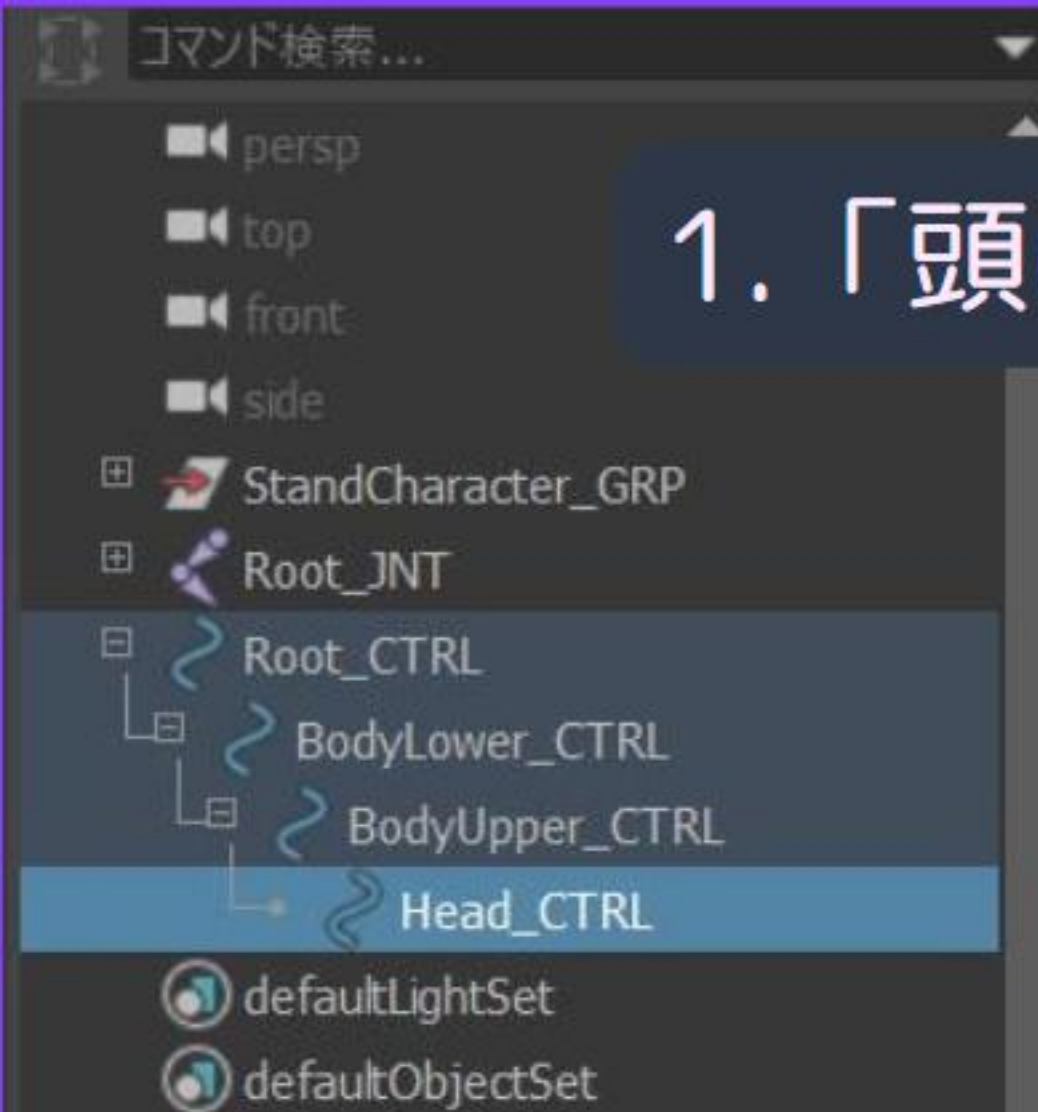




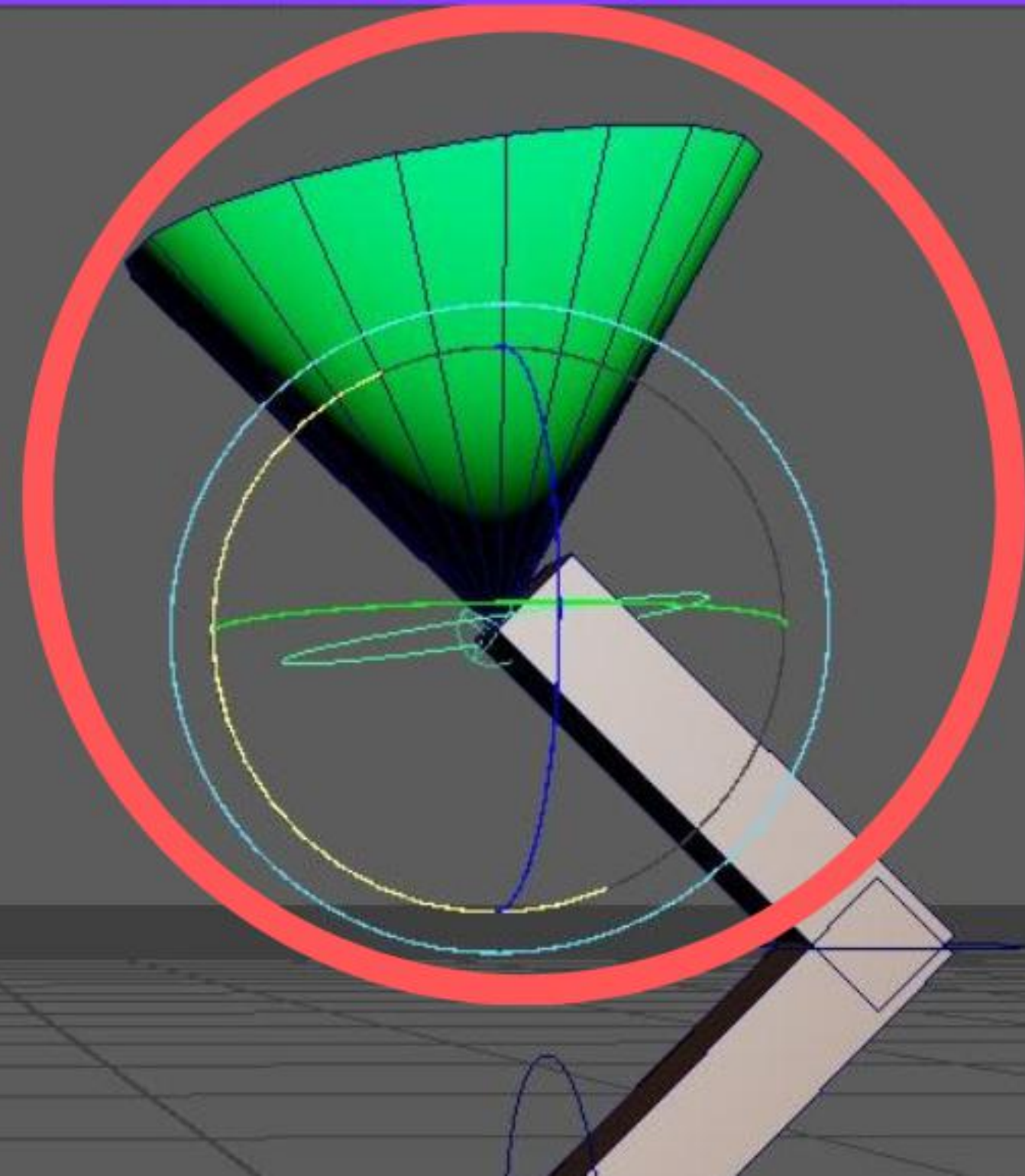


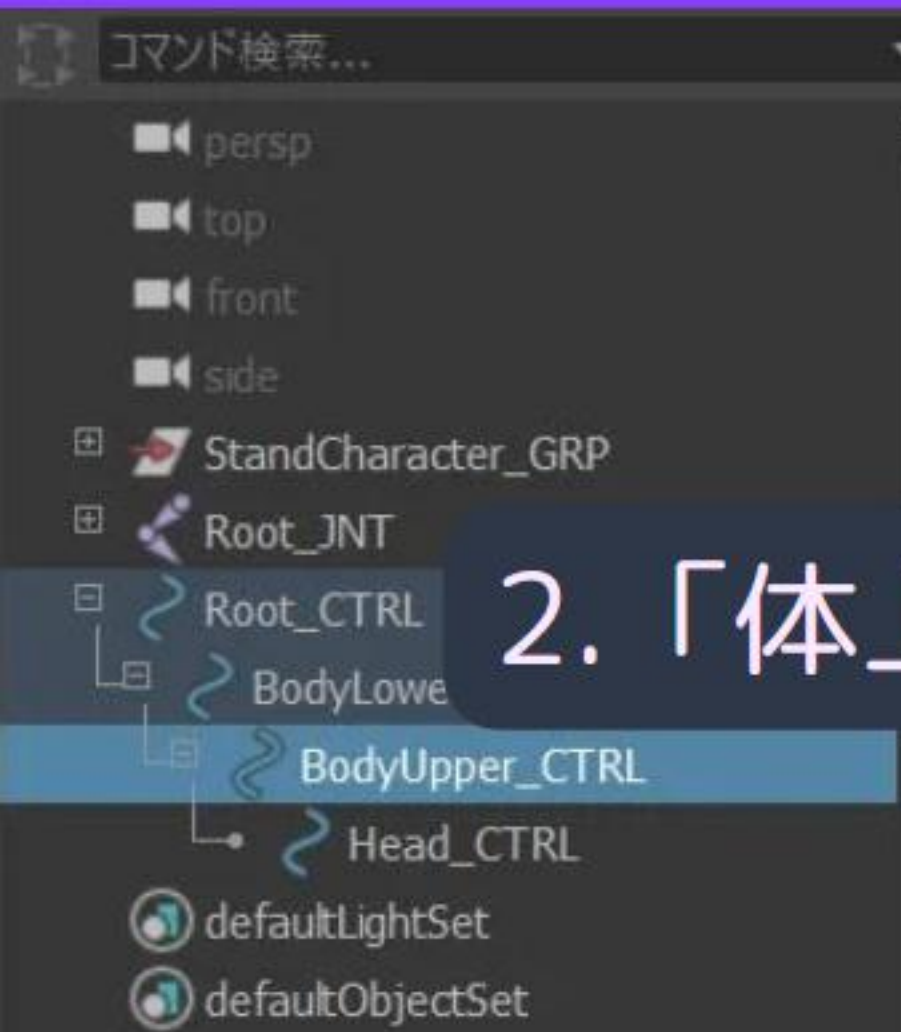
とりあえず、
すべてのコントローラーと
ジョイントをペアレントした状態。



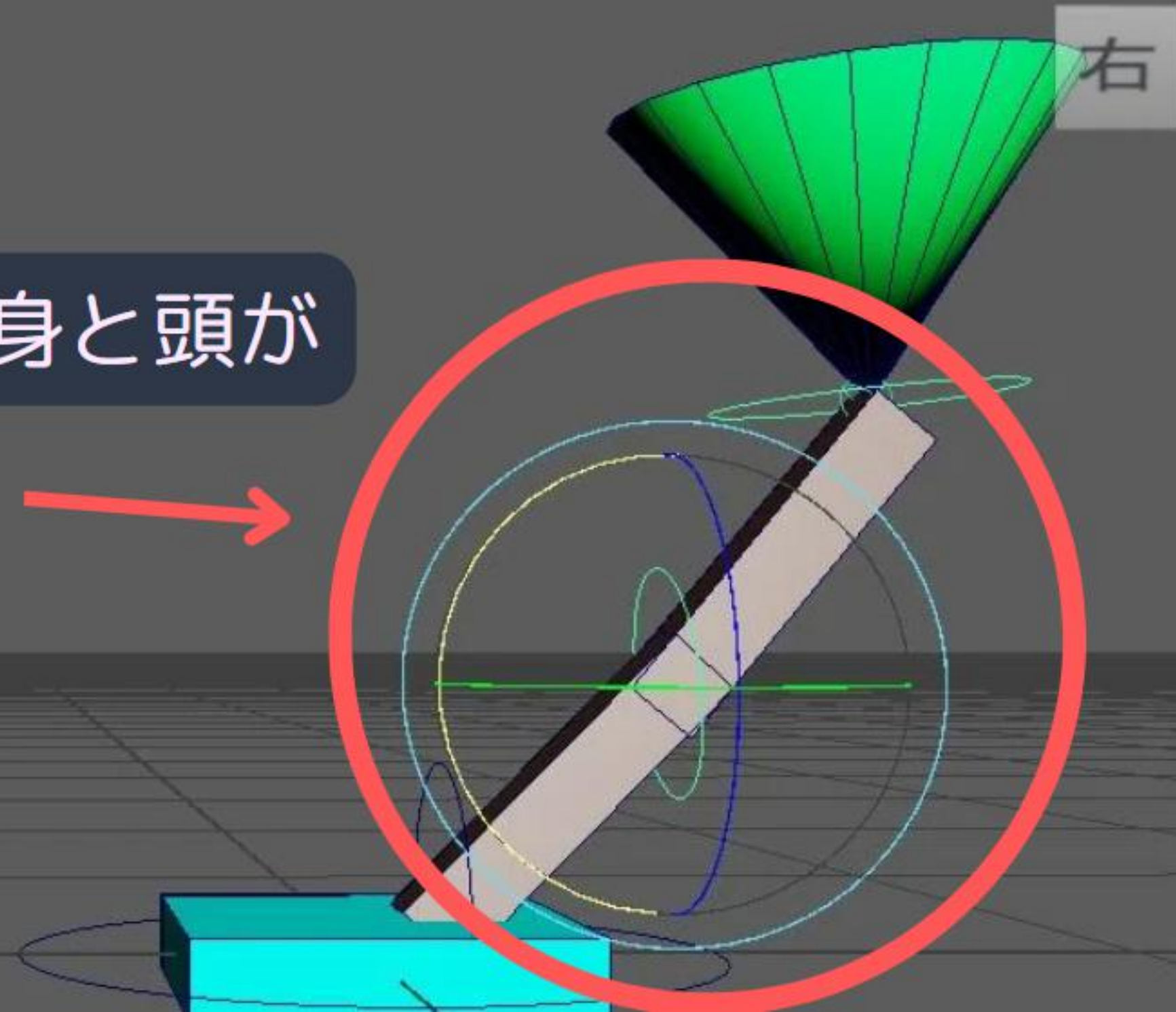


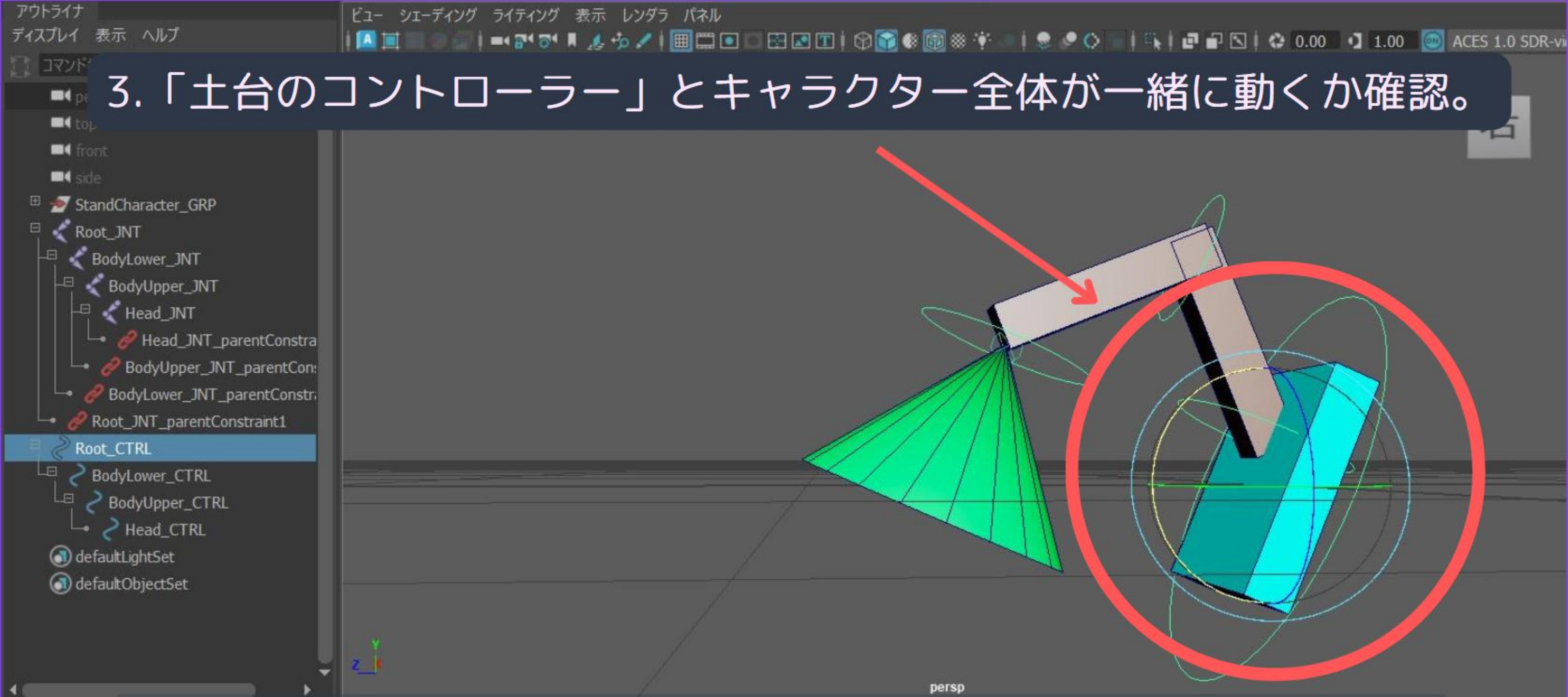
1. 「頭のコントローラー」と頭パーツが連動して動くか確認。





2. 「体上部のコントローラー」と上半身と頭が連動して動くか確認。





名前変更後のサンプルMayaデータ「Lesson04_s05_3.mb」も、ご参照下さい。

