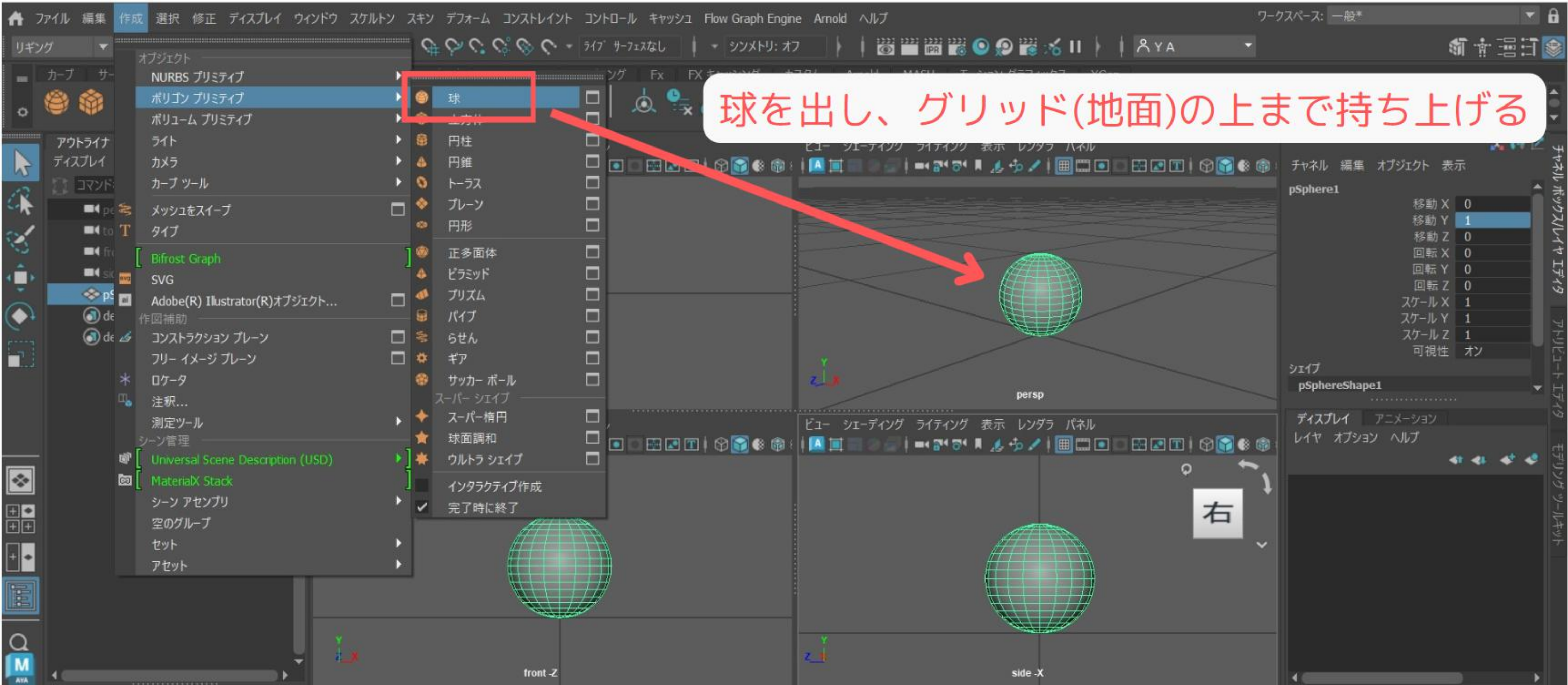
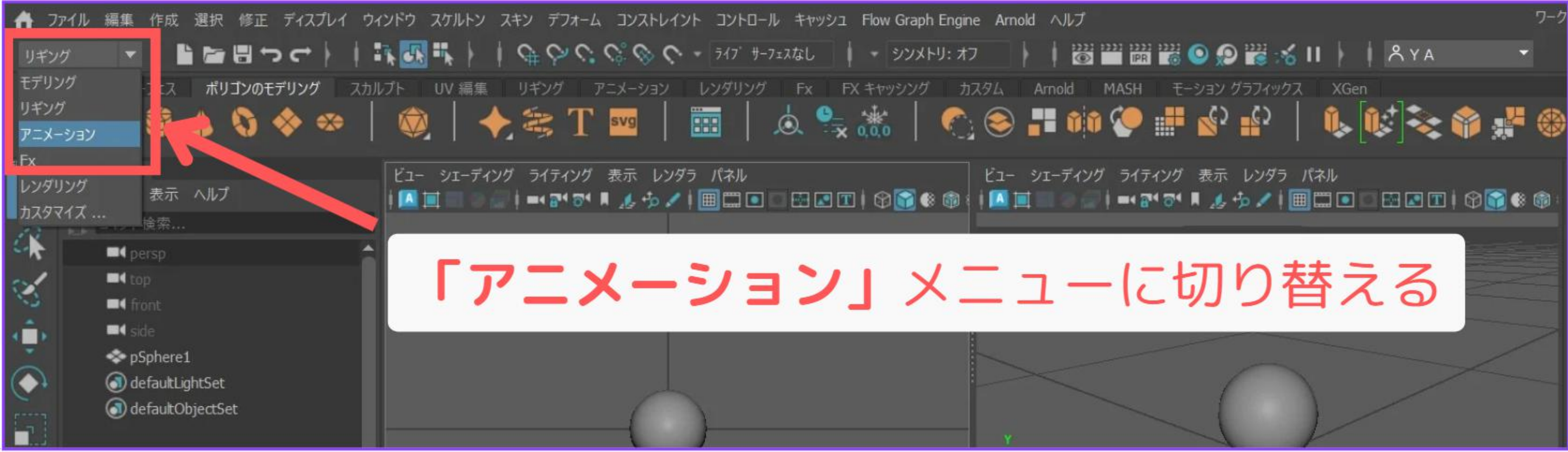




球を出し、グリッド(地面)の上まで持ち上げる

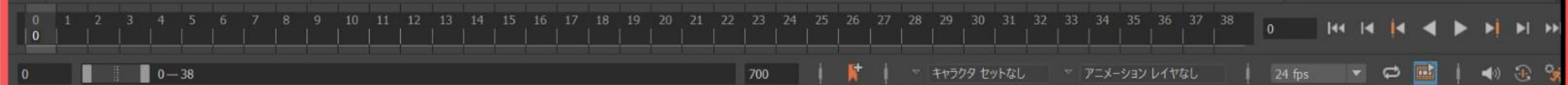


「アニメーション」メニューに切り替える

タイムスライダ



右



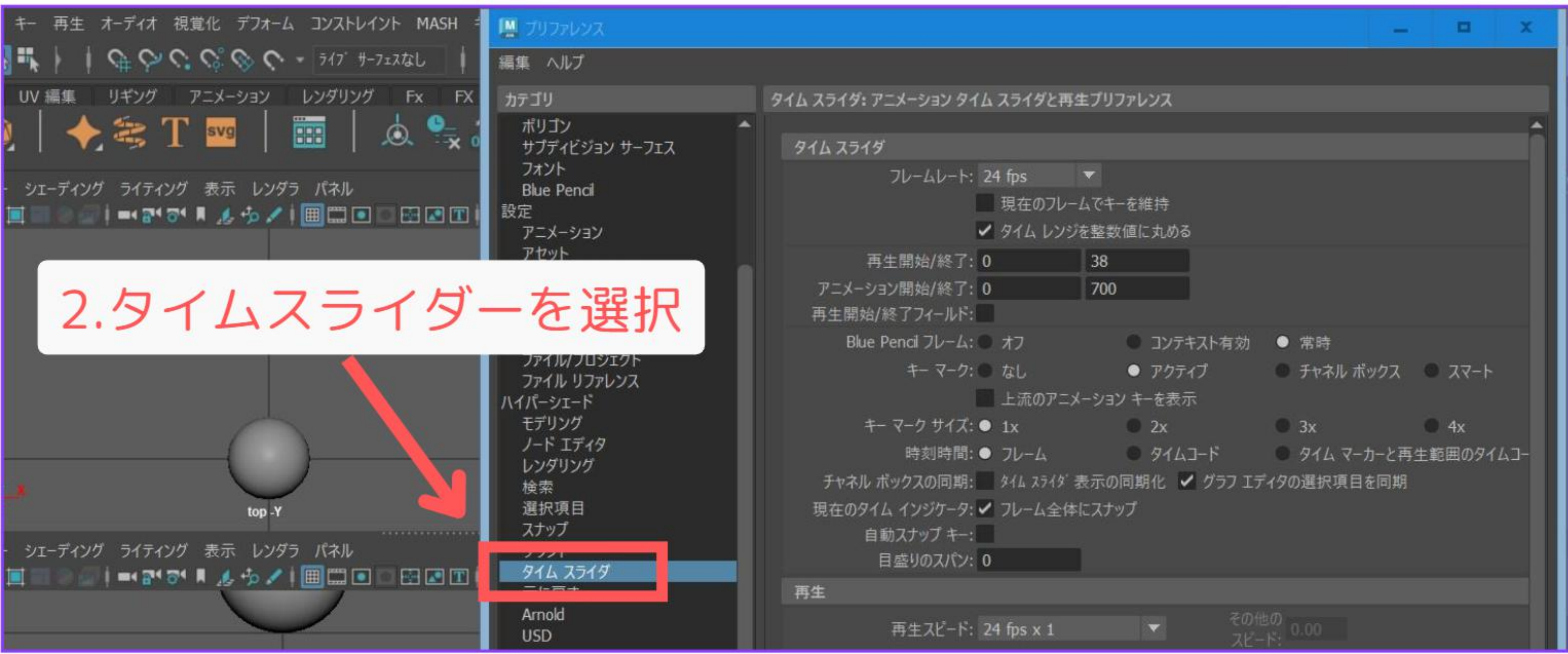
MEL

(6)

1. 「プリファレンス」のボタンを押す



2. タイムスライダーを選択



3. フレームレートを
(今回は) 「24fps」 にする

再生スピード 「24fps x 1」 にする

フレームレート: 24 fps

再生スピード: 24 fps x 1

タイム スライダー: アニメーション タイム スライダーと再生プリファレンス

タイム スライダー

☐ 現在のフレームレートで再生を維持

☒ タイム レンジを整数値に丸める

再生開始/終了: 0 38

アニメーション開始/終了: 0 700

再生開始/終了フィールド:

Blue Pencil フレーム: ☐ オフ ☐ コンテキスト有効 ☐ 常時

キー マーク: ☐ なし ☒ アクティブ ☐ チャンネル ボックス ☐ スマート

☐ 上流のアニメーション キーを表示

キー マーク サイズ: ☒ 1x ☐ 2x ☐ 3x ☐ 4x

時刻時間: ☒ フレーム ☐ タイムコード ☐ タイム マーカーと再生範囲のタイムコード

チャンネル ボックスの同期: ☐ タイム スライダー 表示の同期化 ☒ グラフ エディタの選択項目を同期

現在のタイム インジケータ: ☒ フレーム全体にスナップ

自動スナップ キー:

目盛りのスパン: 0

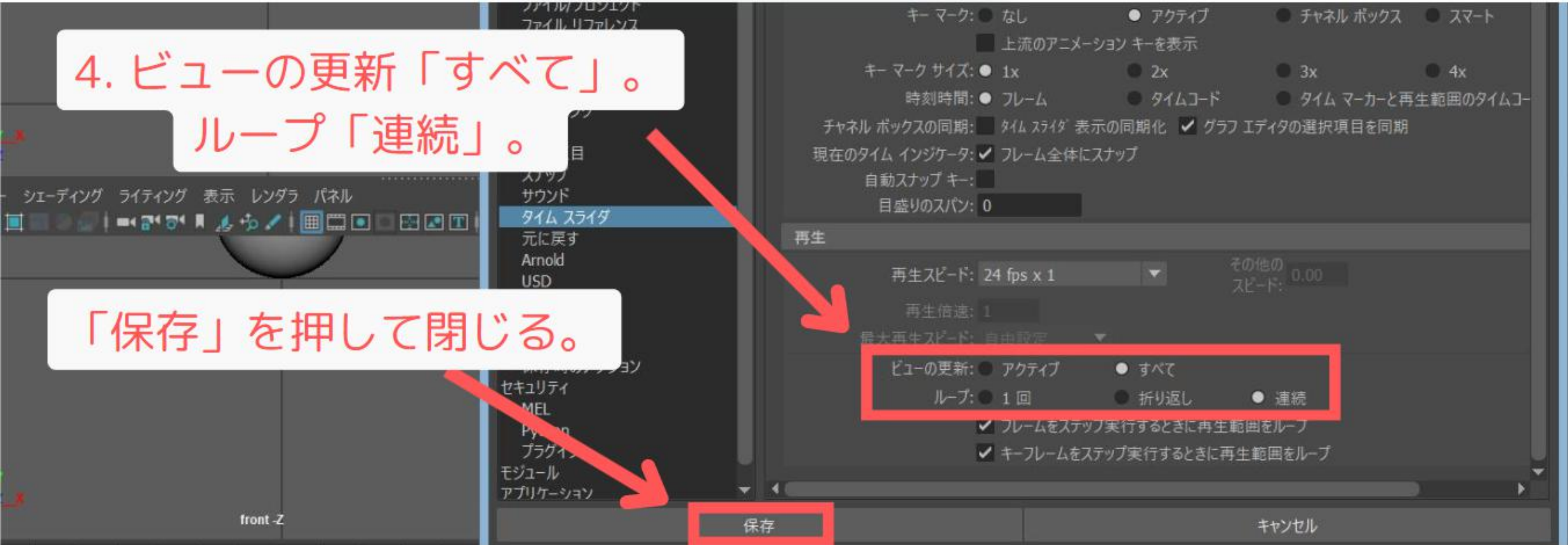
その他の
スピード: 0.00

再生倍速: 1

最大再生スピード: 自由設定

4. ビューの更新「すべて」。
ループ「連続」。

「保存」を押して閉じる。



5. さらに、Mayaを終了し、
再度、立ち上げ直す。（再起動させる）



全体の再生範囲を決める所

現在、作業中の再生範囲

例) 0~100フレームまでの
アニメーションを作っているが、
見れるのは10~80フレーム目まで、
という状況。

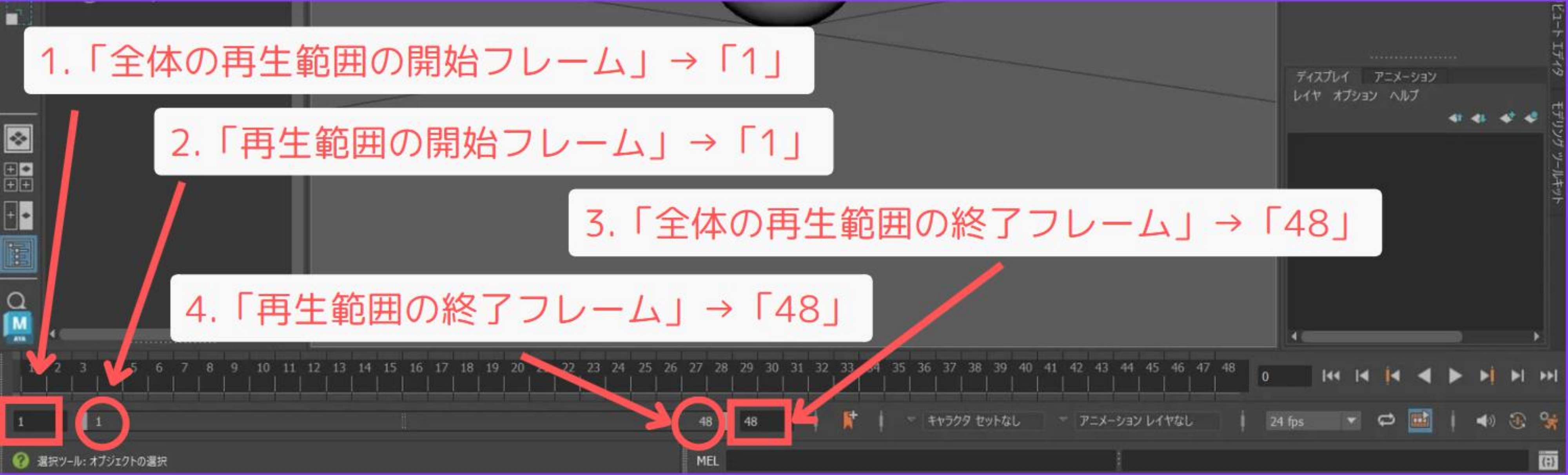


1. 「全体の再生範囲の開始フレーム」 → 「1」

2. 「再生範囲の開始フレーム」 → 「1」

3. 「全体の再生範囲の終了フレーム」 → 「48」

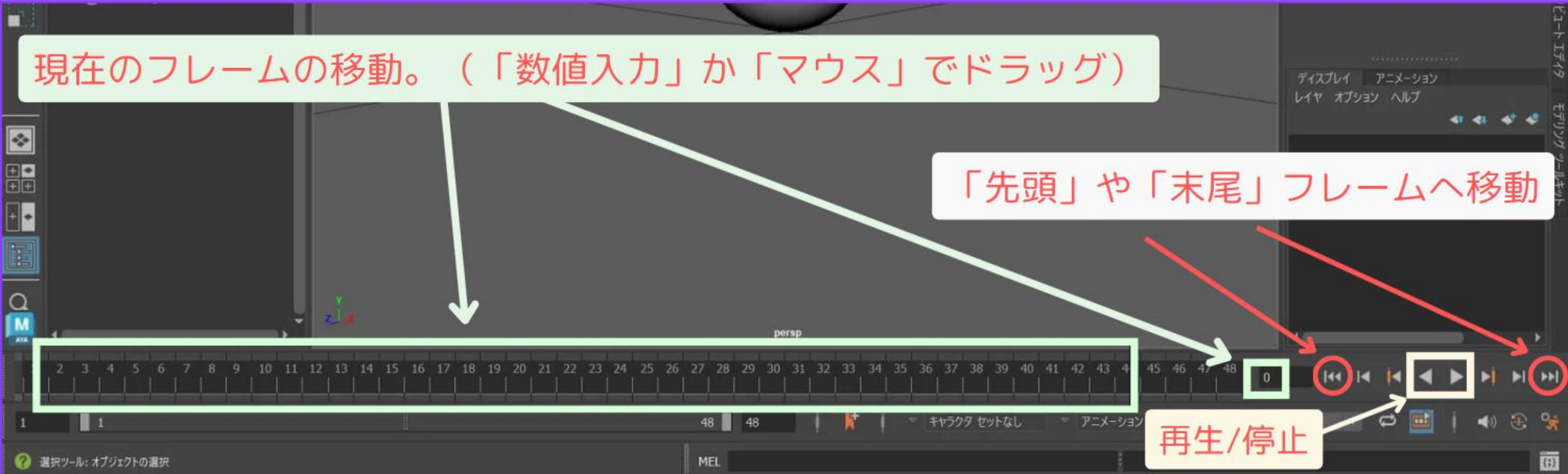
4. 「再生範囲の終了フレーム」 → 「48」



現在のフレームの移動。（「数値入力」か「マウス」でドラッグ）

「先頭」や「末尾」フレームへ移動

再生/停止

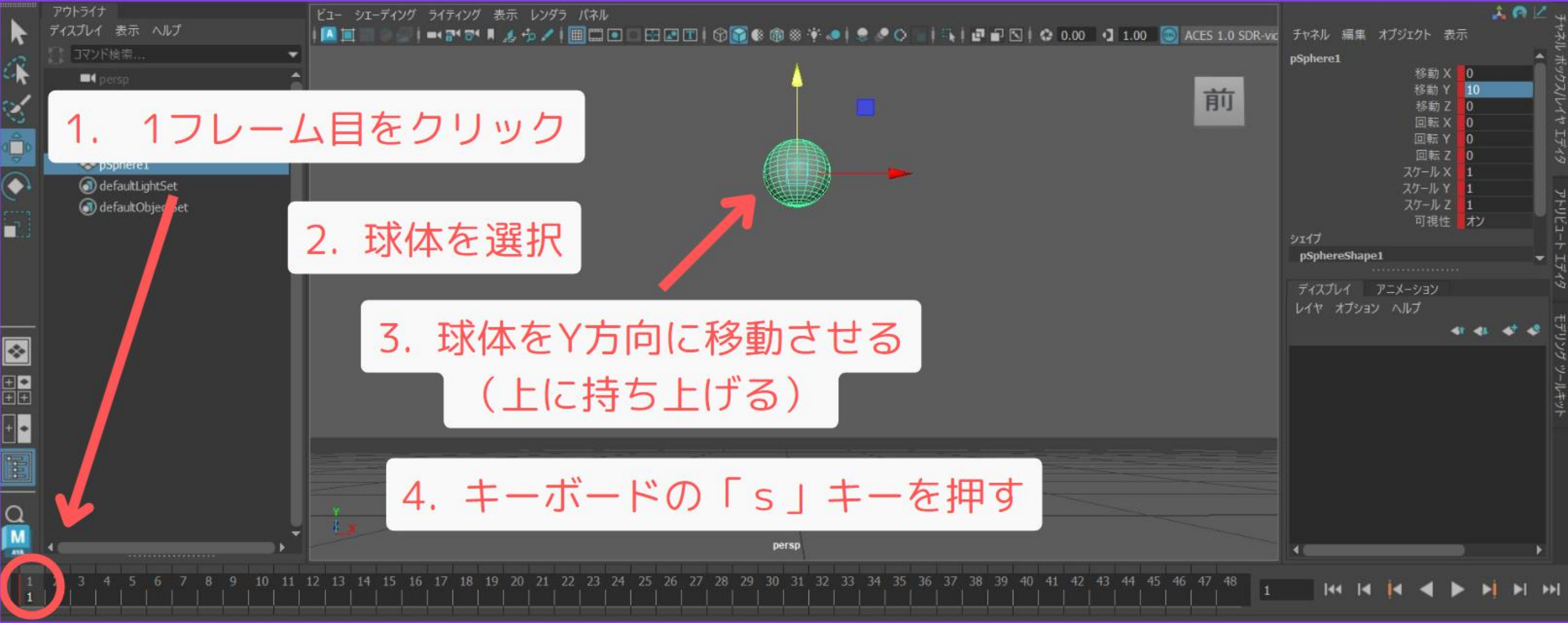


1. 1フレーム目をクリック

2. 球体を選択

3. 球体をY方向に移動させる
(上に持ち上げる)

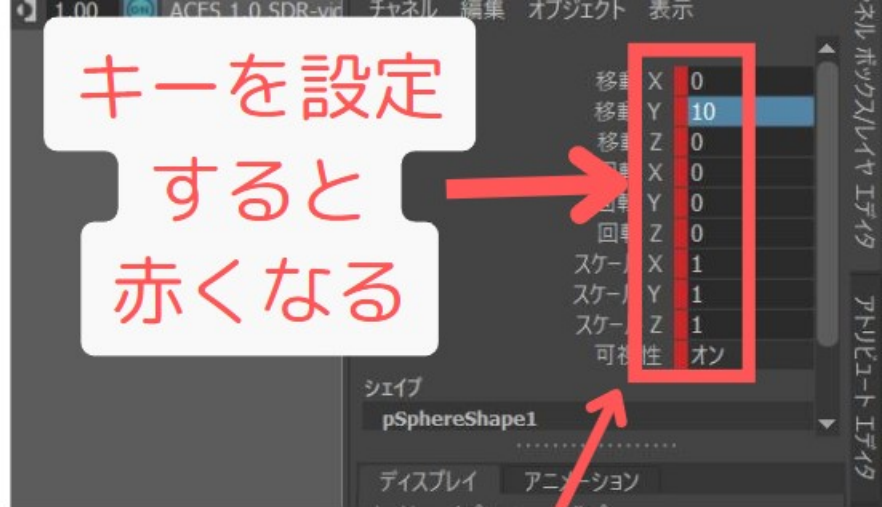
4. キーボードの「s」キーを押す



キーを設定すると、
赤い線が出来る。

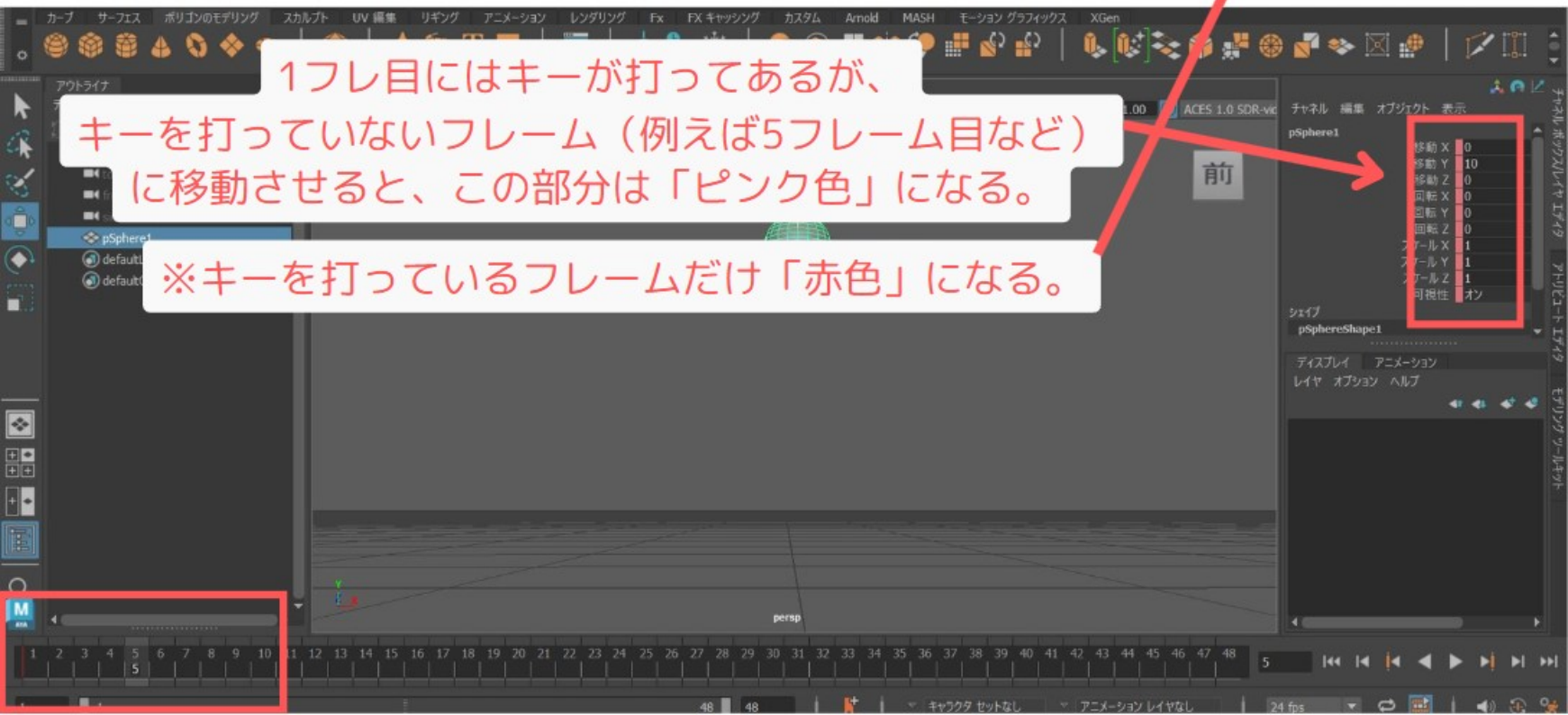


キーを設定
すると
赤くなる



1フレームにはキーが打ってあるが、
キーを打っていないフレーム（例えば5フレーム目など）
に移動させると、この部分は「ピンク色」になる。

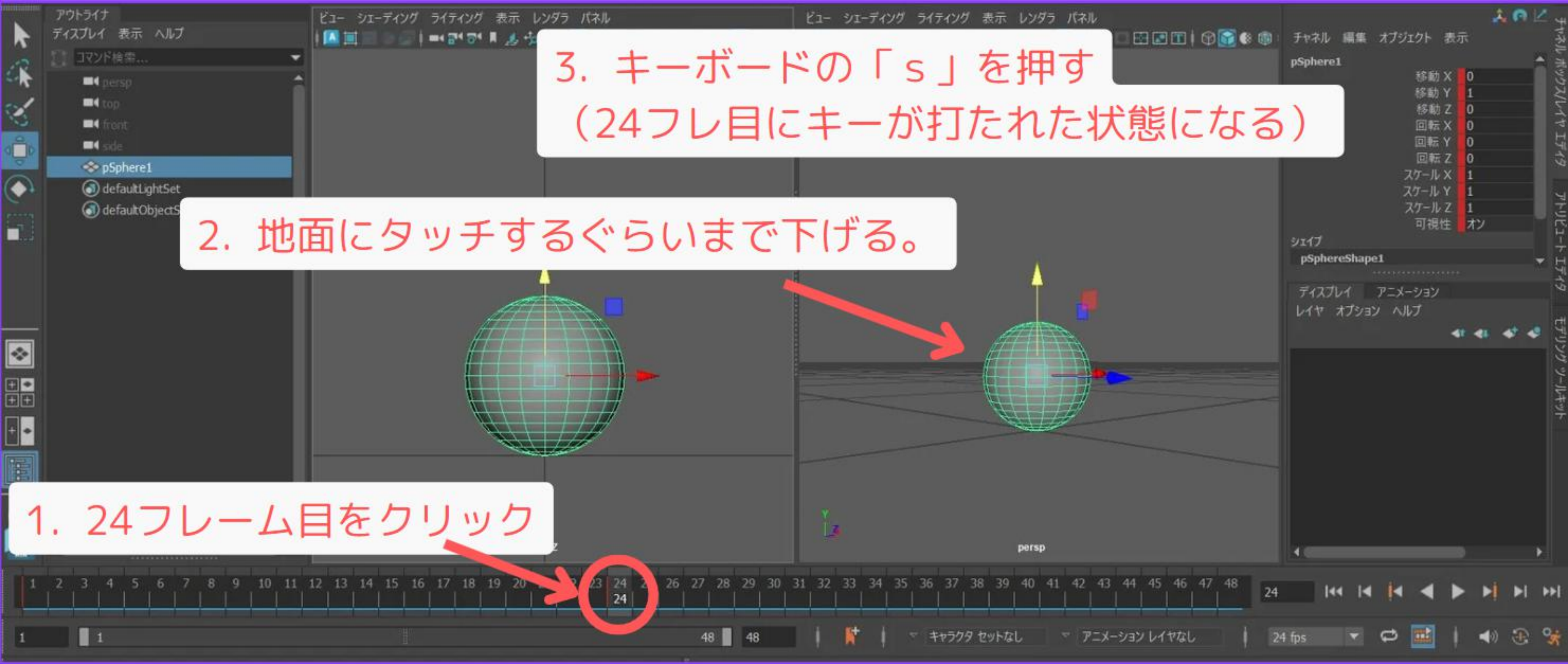
※キーを打っているフレームだけ「赤色」になる。



1. 24フレーム目をクリック

2. 地面にタッチするぐらいまで下げる。

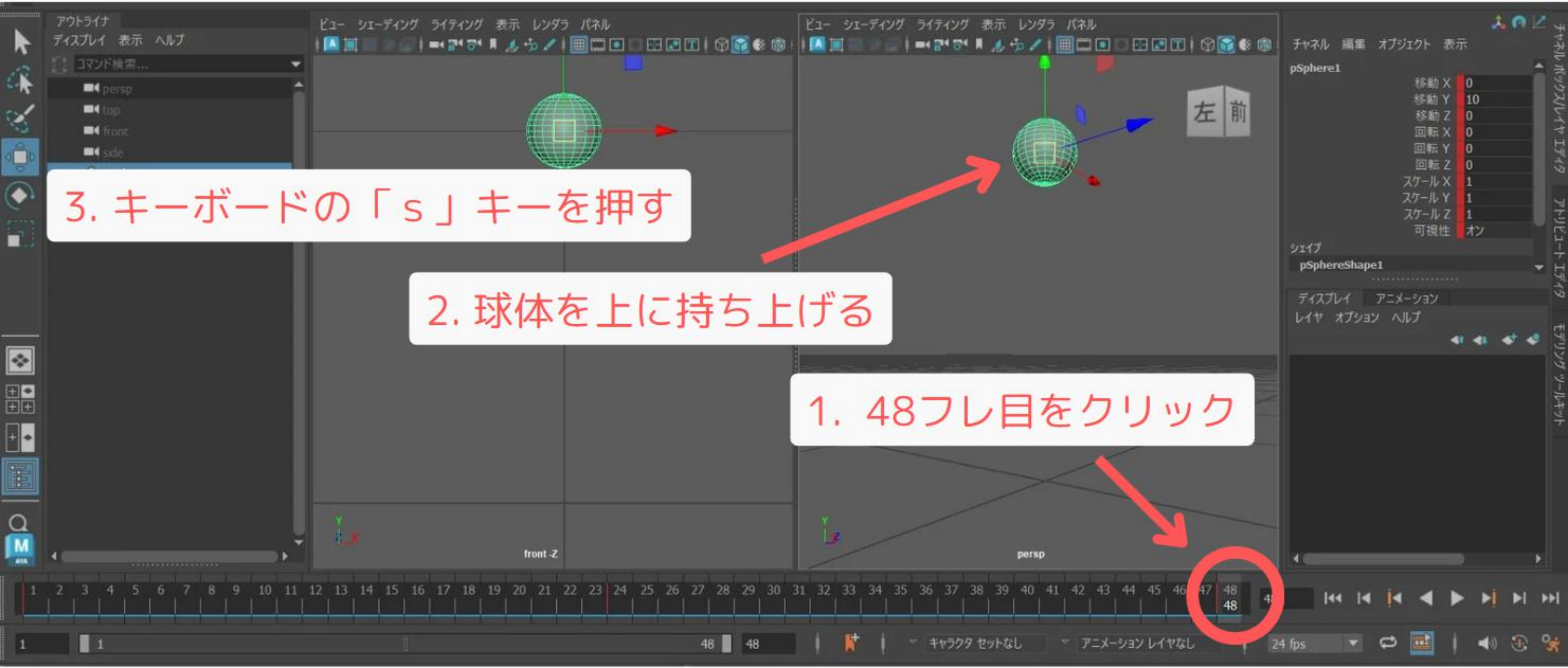
3. キーボードの「s」を押す
(24フレーム目にキーが打たれた状態になる)



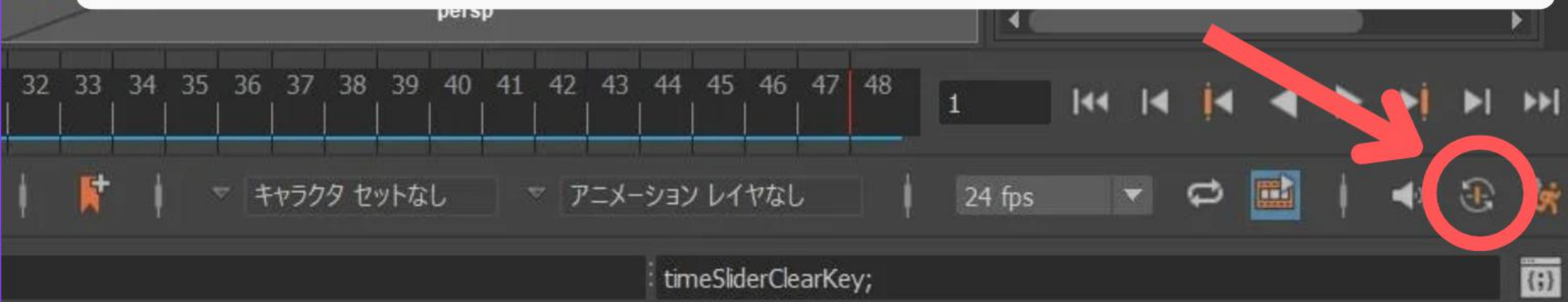
3. キーボードの「s」キーを押す

2. 球体を上に持ち上げる

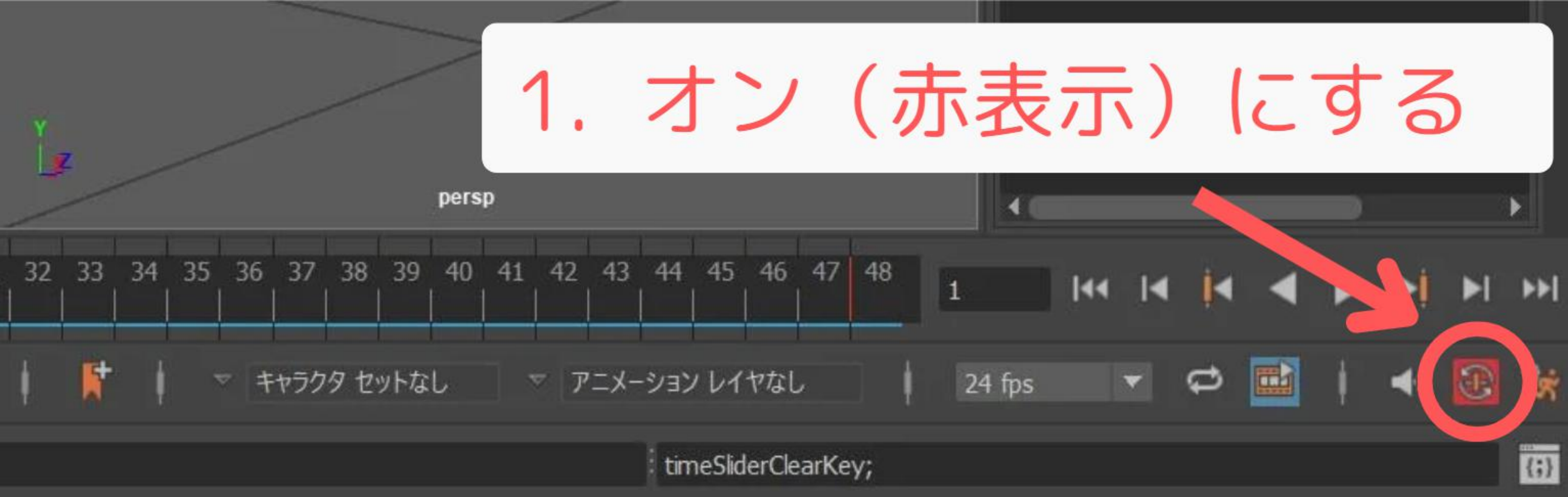
1. 48フレ目をクリック



「自動キーフレーム切り替え」ボタン

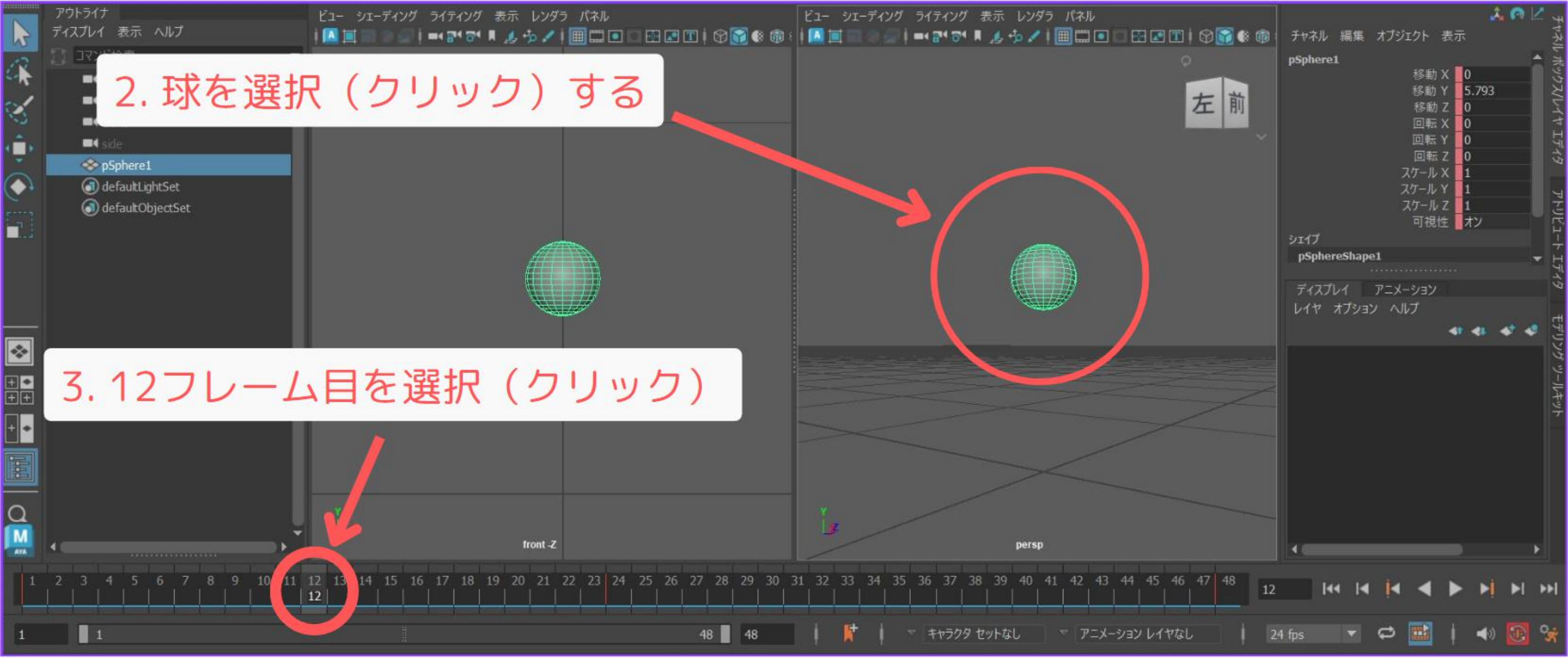


1. オン（赤表示）にする



2. 球を選択（クリック）する

3. 12フレーム目を選択（クリック）



4. Y軸（高さ）をマウスで少し下げる（下に移動させる）。

自動で、12フレ目に赤い線が付いた。

自動で、移動Yが赤くなった。

移動 Y 4.361

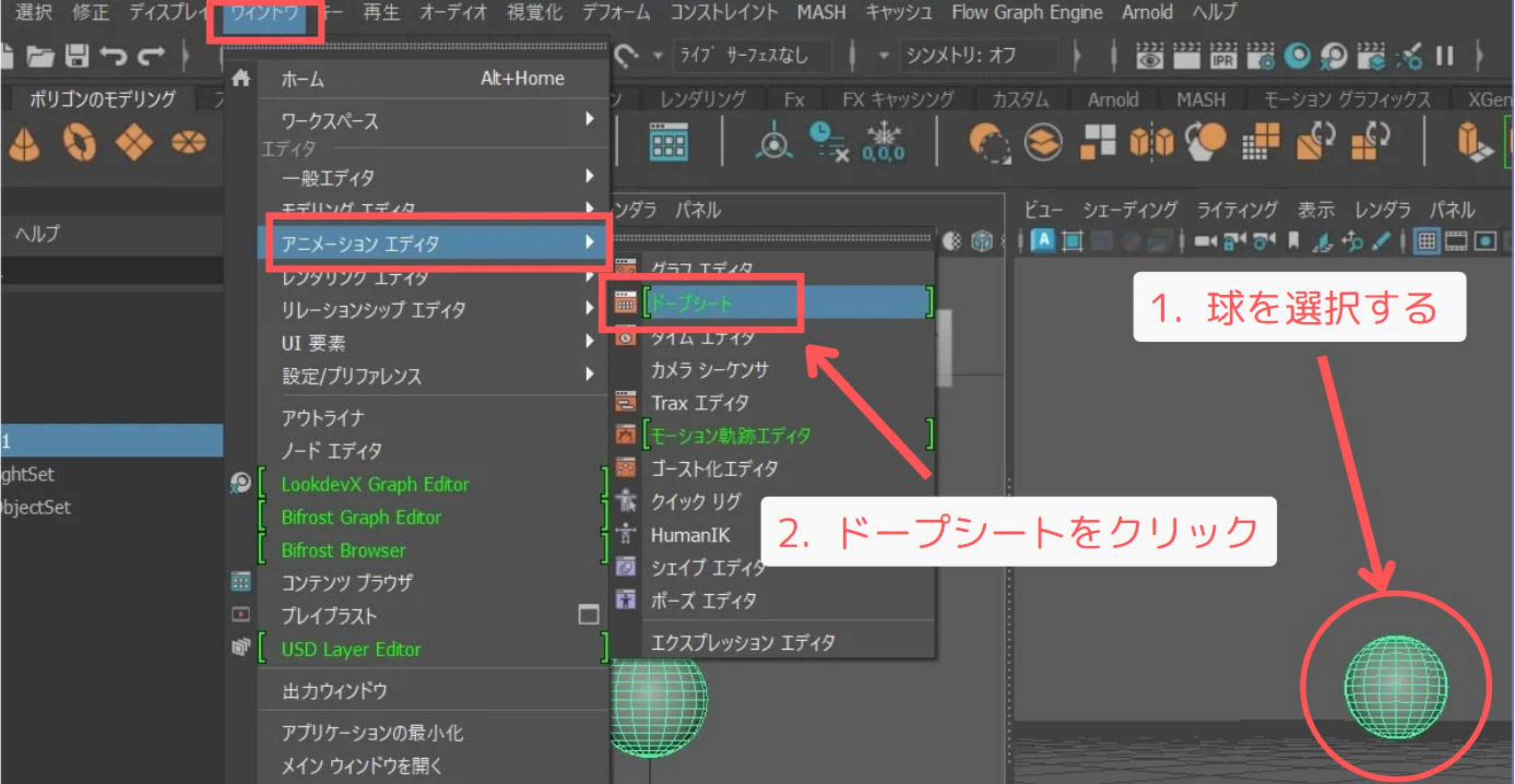
回転 X 0
回転 Y 0
回転 Z 0
スケール X 1
スケール Y 1
スケール Z 1
可視性 オン

シェイプ

pSphereShape.1

ディスプレイ アニメーション

レイヤ オプション ヘルプ



ウィンドウ

ホーム Alt+Home

ワークスペース

エディタ

一般エディタ

モデリング エディタ

アニメーション エディタ

レンダリング エディタ

リレーションシップ エディタ

UI 要素

設定/プリファレンス

アウトライナ

ノード エディタ

LookdevX Graph Editor

Bifrost Graph Editor

Bifrost Browser

コンテンツ ブラウザ

プレイブラスト

USD Layer Editor

出力ウィンドウ

アプリケーションの最小化

メイン ウィンドウを開く

ライブ サーフェスなし シンメトリ: オフ

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

0.0,0.0

パネル

グラフィック エディタ

ドープシート

タイム エディタ

カメラ シーケンサ

Trax エディタ

モーション軌跡エディタ

ゴースト化エディタ

クイック リグ

HumanIK

シェイプ エディタ

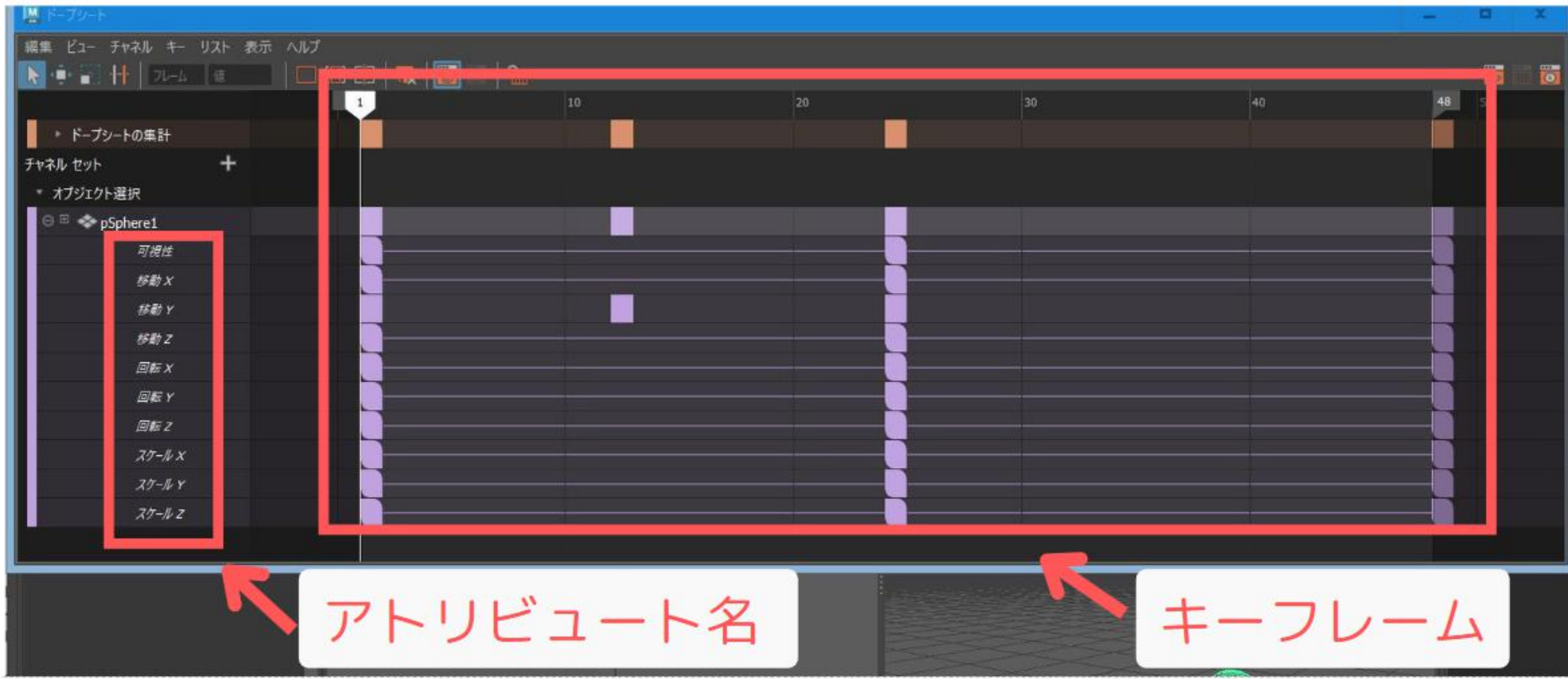
ポーズ エディタ

エクスプレッション エディタ

1. 球を選択する

2. ドープシートをクリック

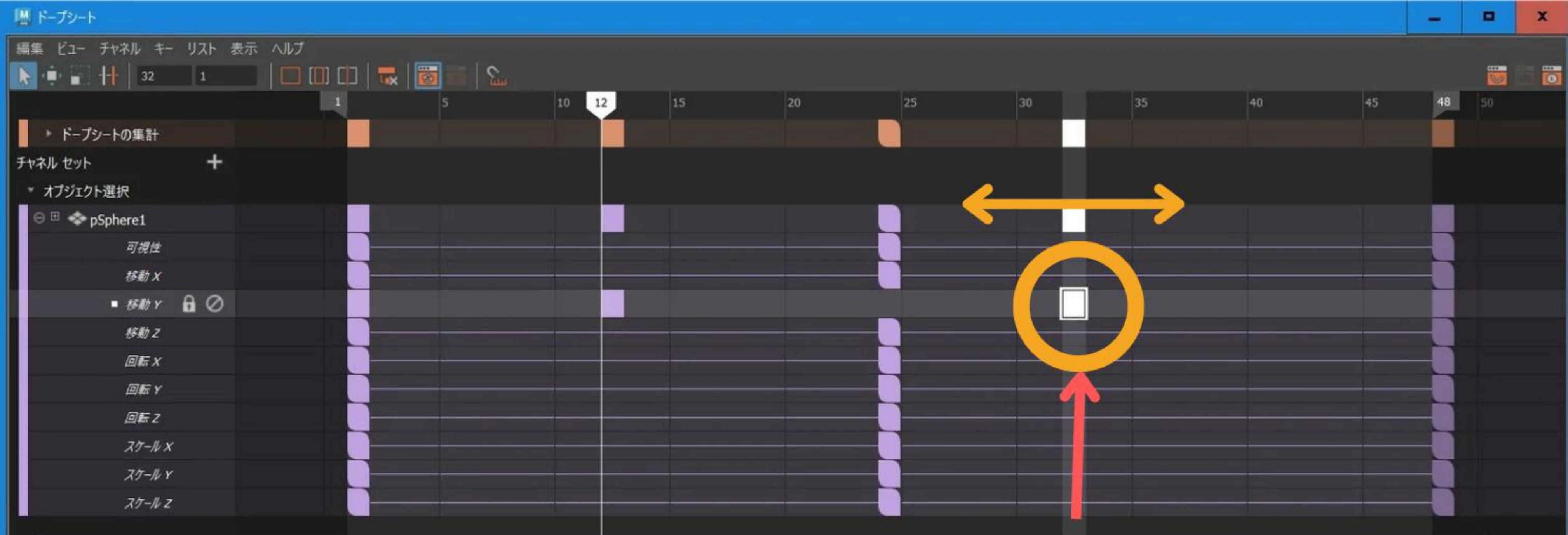
ドープシート
ウィンドウ



アトリビュート名

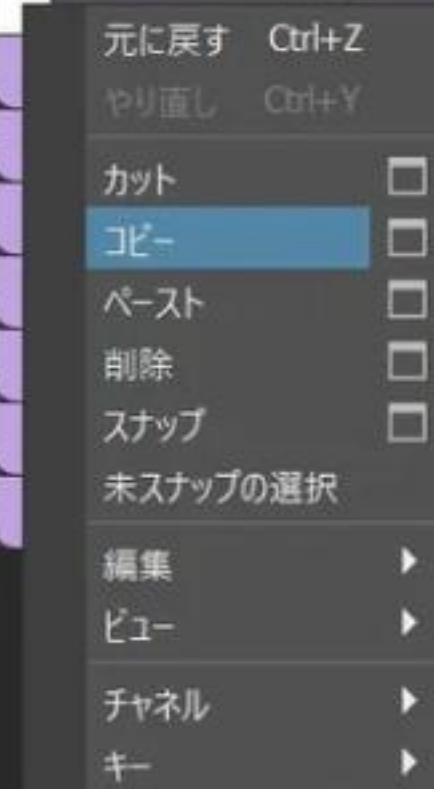
キーフレーム





・ キーを選択し、マウスの中ボタンでドラッグすればキーを左右に移動できる

・ キーを右クリックで、コピーやカットも出来る



元に戻す Ctrl+Z
やり直し Ctrl+Y
カット
コピー
ペースト
削除
スナップ
未スナップの選択
編集
ビュー
チャンネル
キー



▶ ドープシートの集計

チャンネル セット

▼ オブジェクト選択

⊖ ⊞ ◇ p

コピーしたキーを
貼り付け（複製）出来る

■ 移動 Y

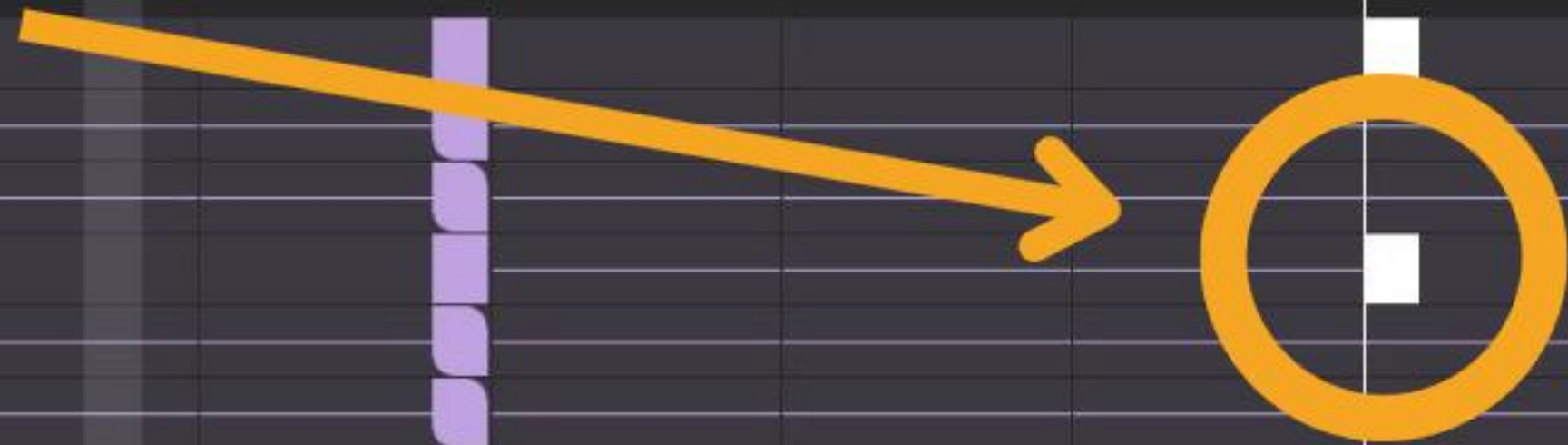
移動 Z

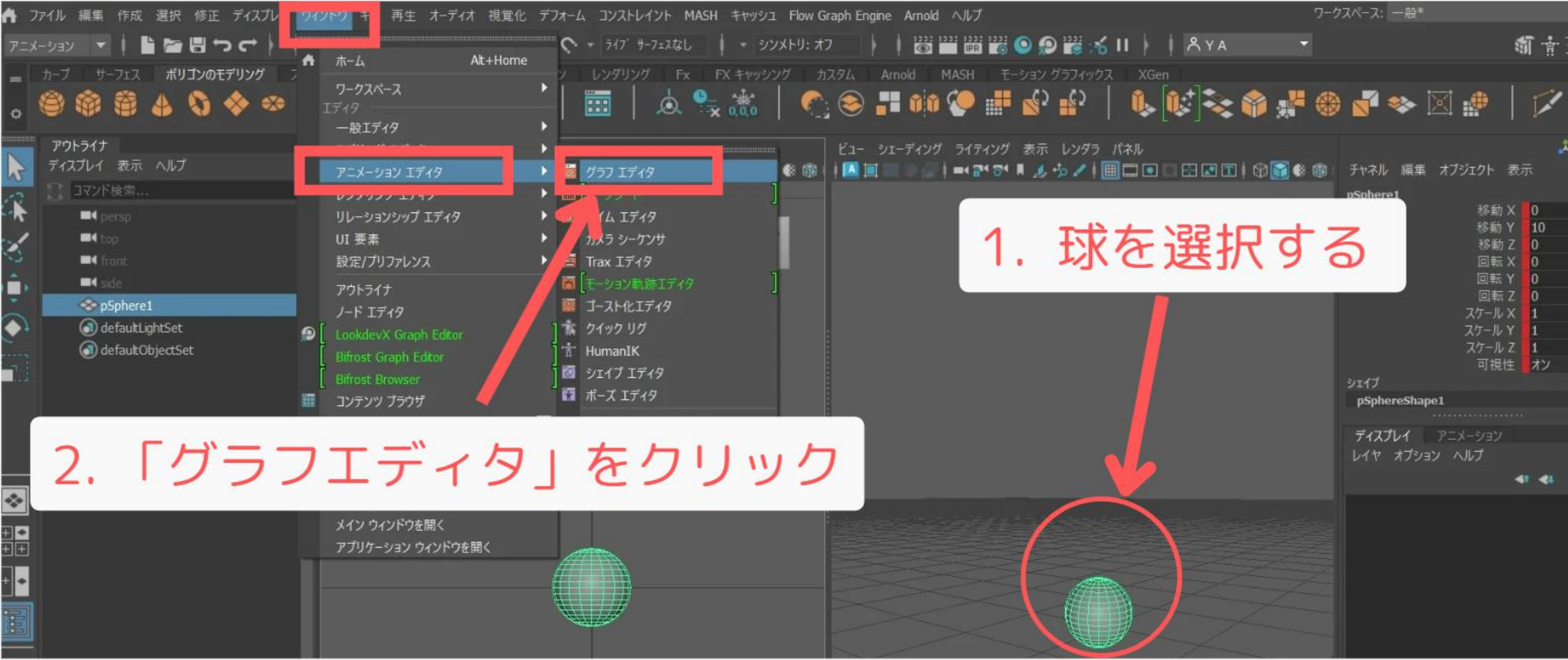
回転 X

回転 Y

回転 Z

スケール X

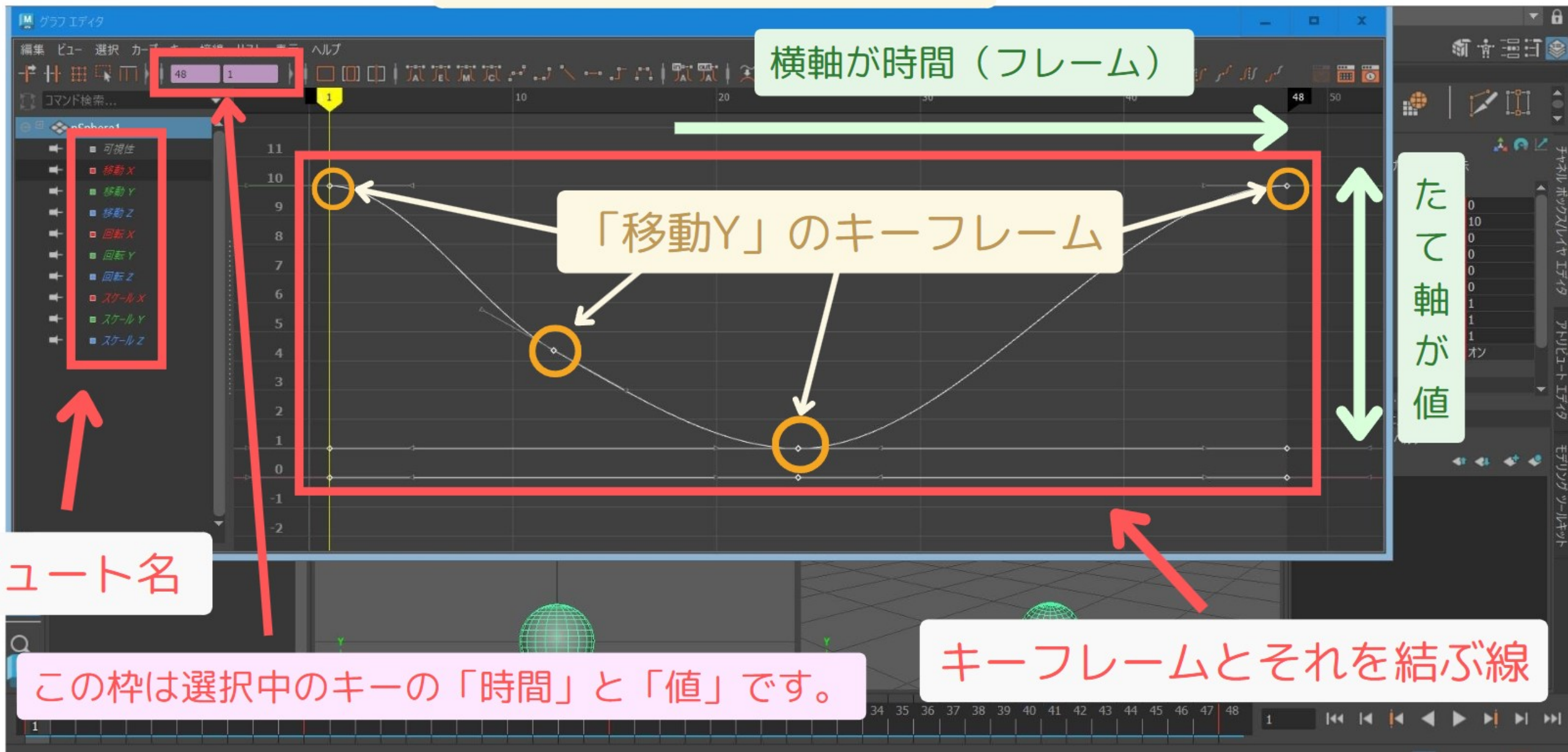




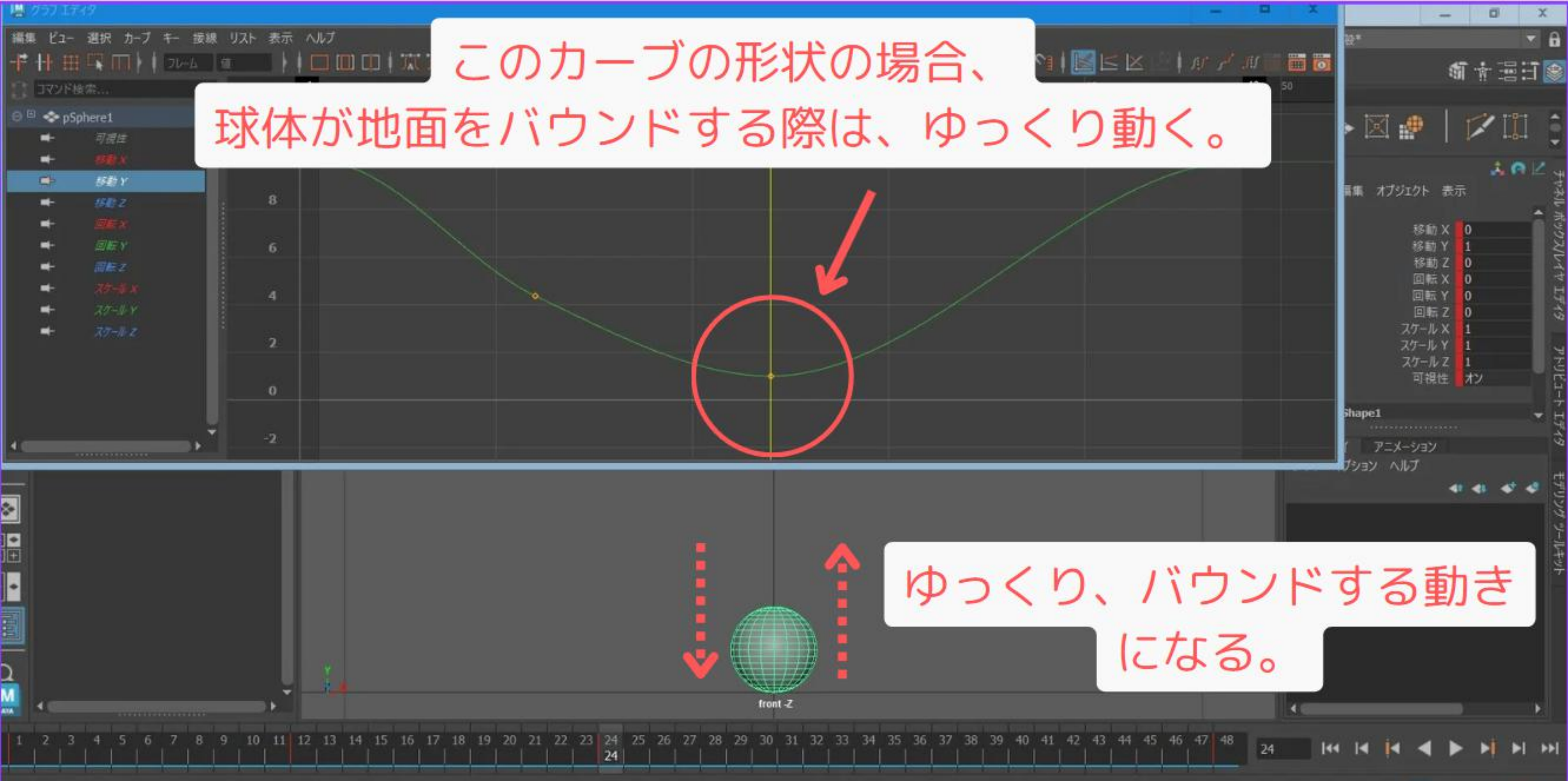
1. 球を選択する

2. 「グラフエディタ」をクリック

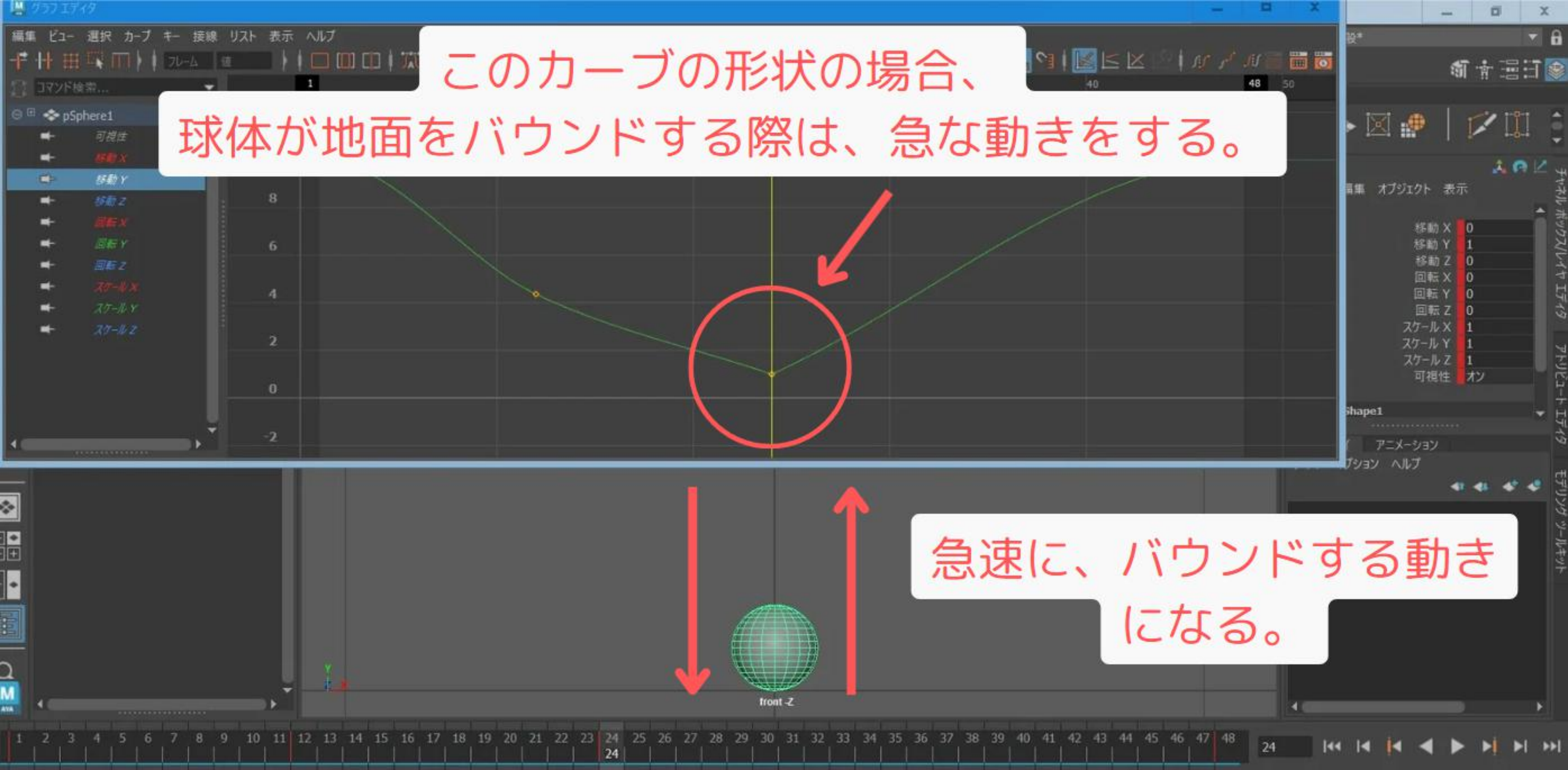
グラフエディタ ウィンドウ



このカーブの形状の場合、
球体が地面をバウンドする際は、ゆっくり動く。



このカーブの形状の場合、
球体が地面をバウンドする際は、急な動きをする。



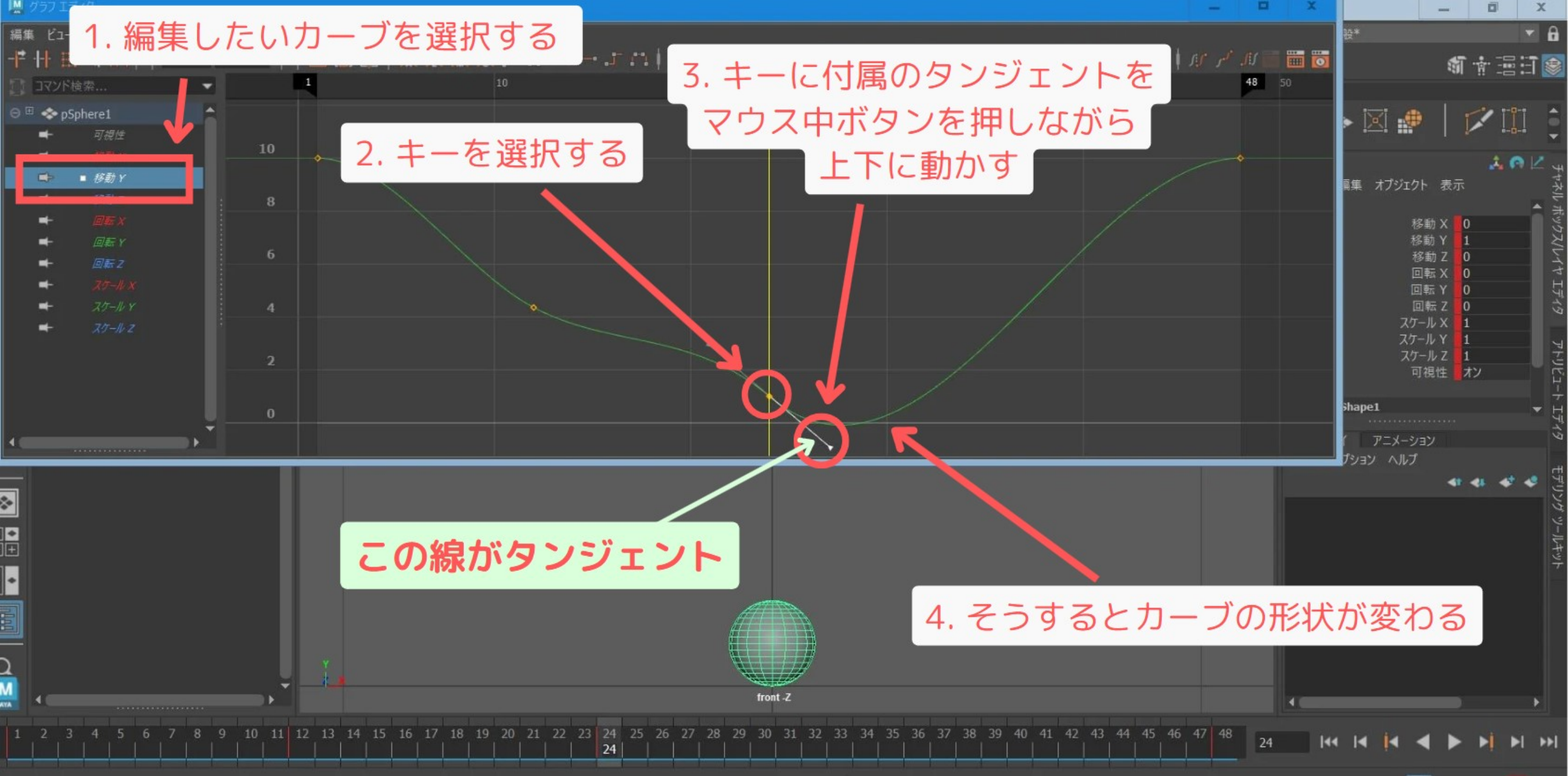
1. 編集したいカーブを選択する

2. キーを選択する

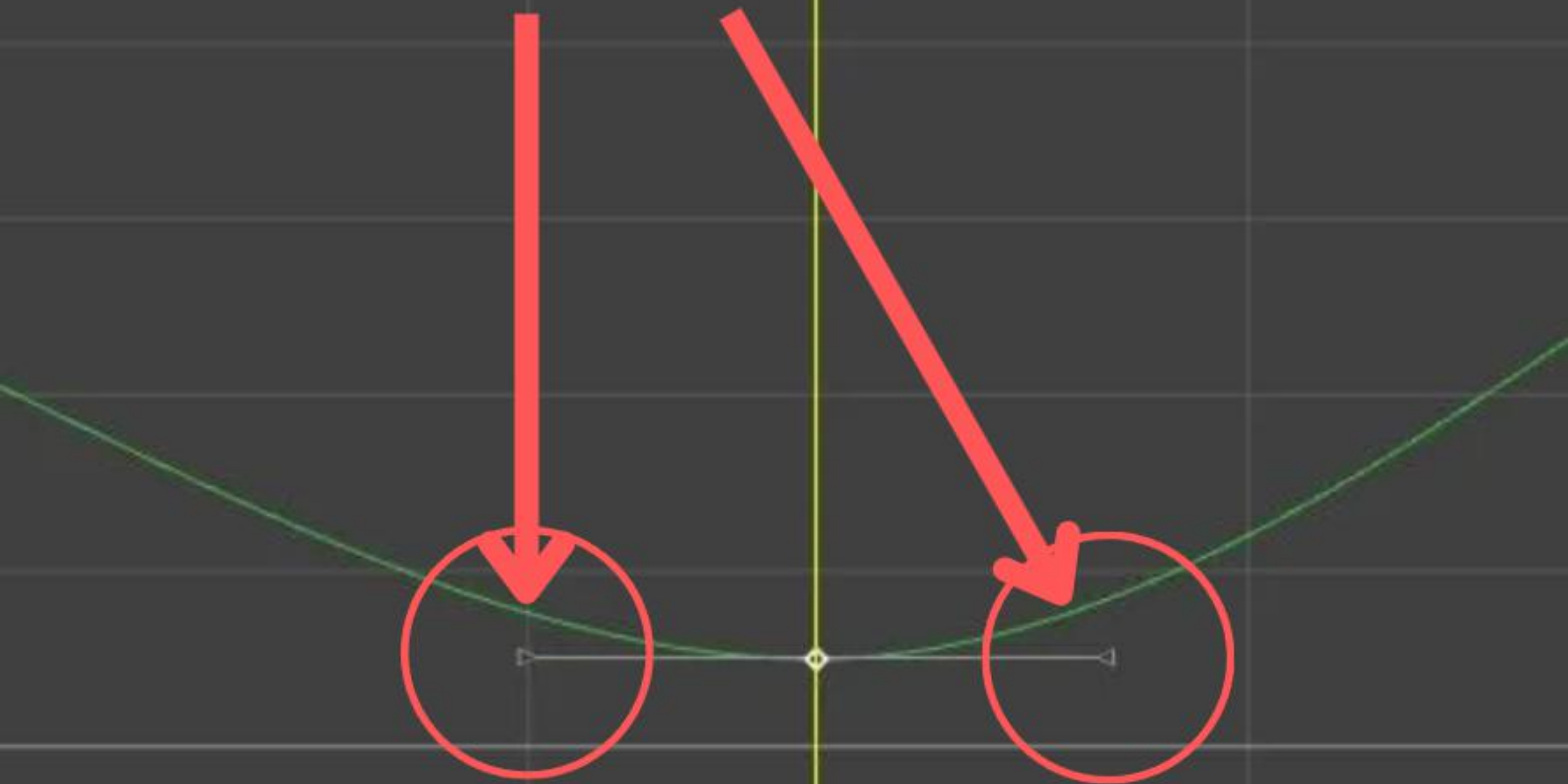
3. キーに付属のタンジェントを
マウス中ボタンを押しながら
上下に動かす

この線がタンジェント

4. そうするとカーブの形状が変わる

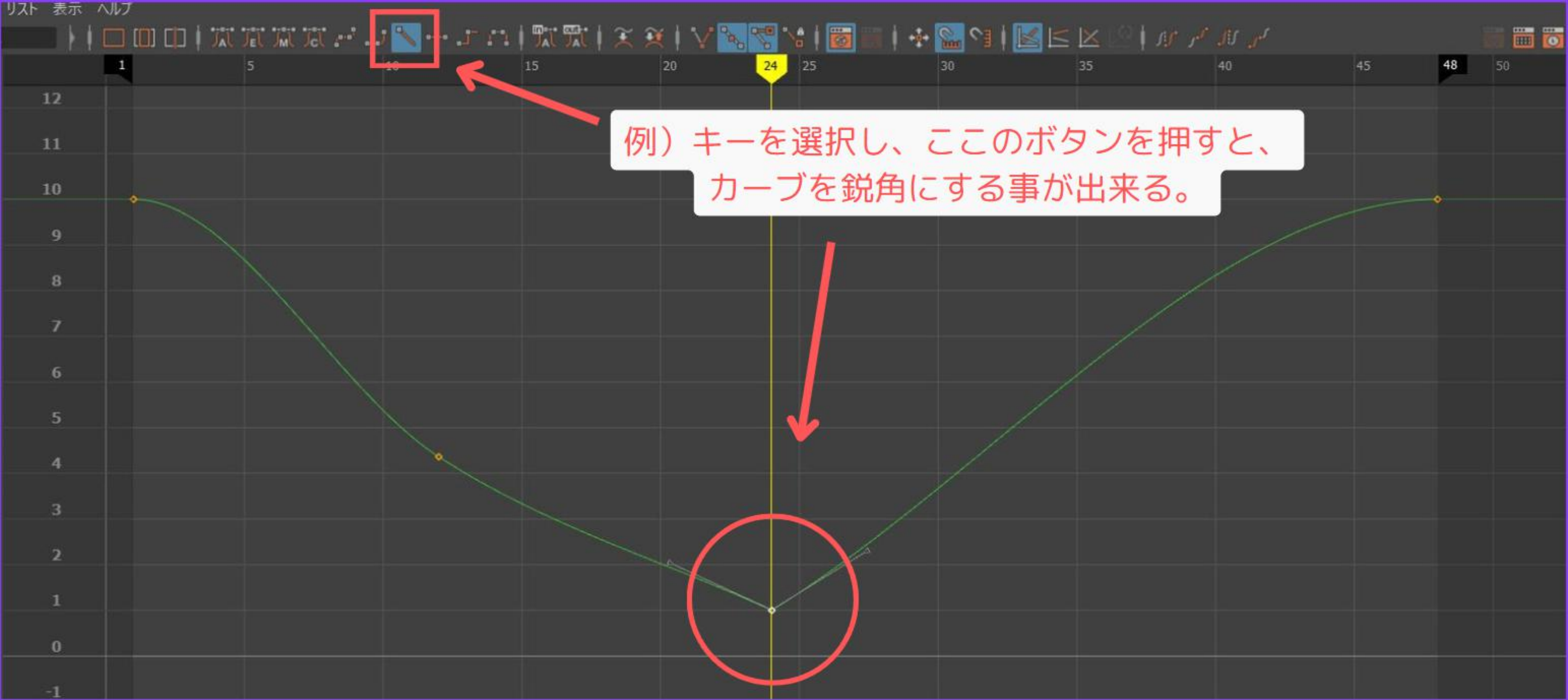


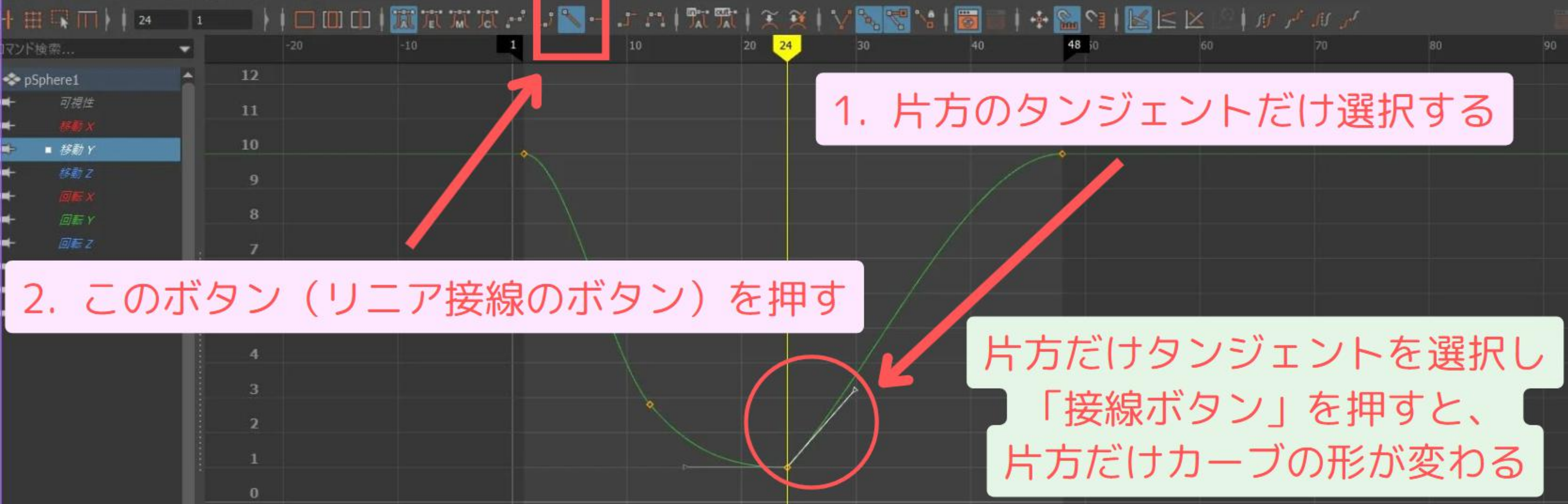
タンジェント





キーを選択した後、このボタンでタンジェントを操作し、
アニメーションカーブの変形を行う事も出来る。

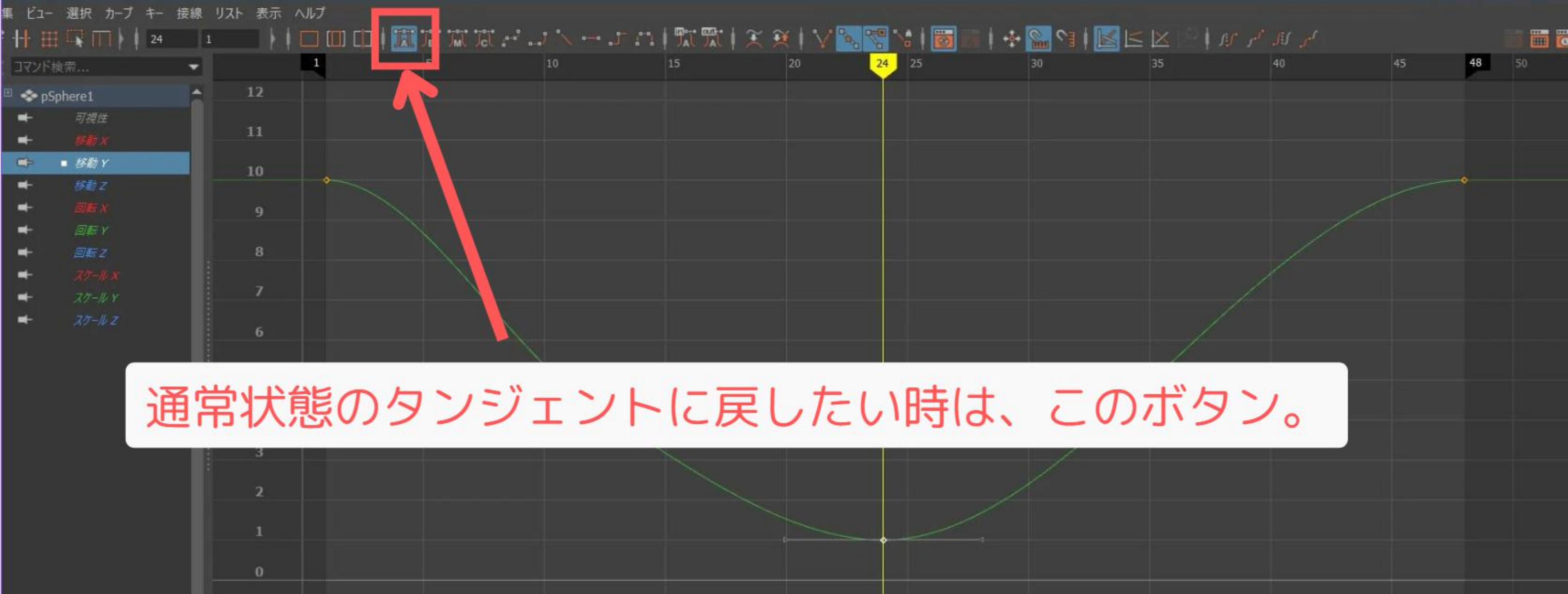




1. 片方のタンジェントだけ選択する

2. このボタン（リニア接線のボタン）を押す

片方だけタンジェントを選択し
「接線ボタン」を押すと、
片方だけカーブの形が変わる



通常状態のタンジェントに戻したい時は、このボタン。