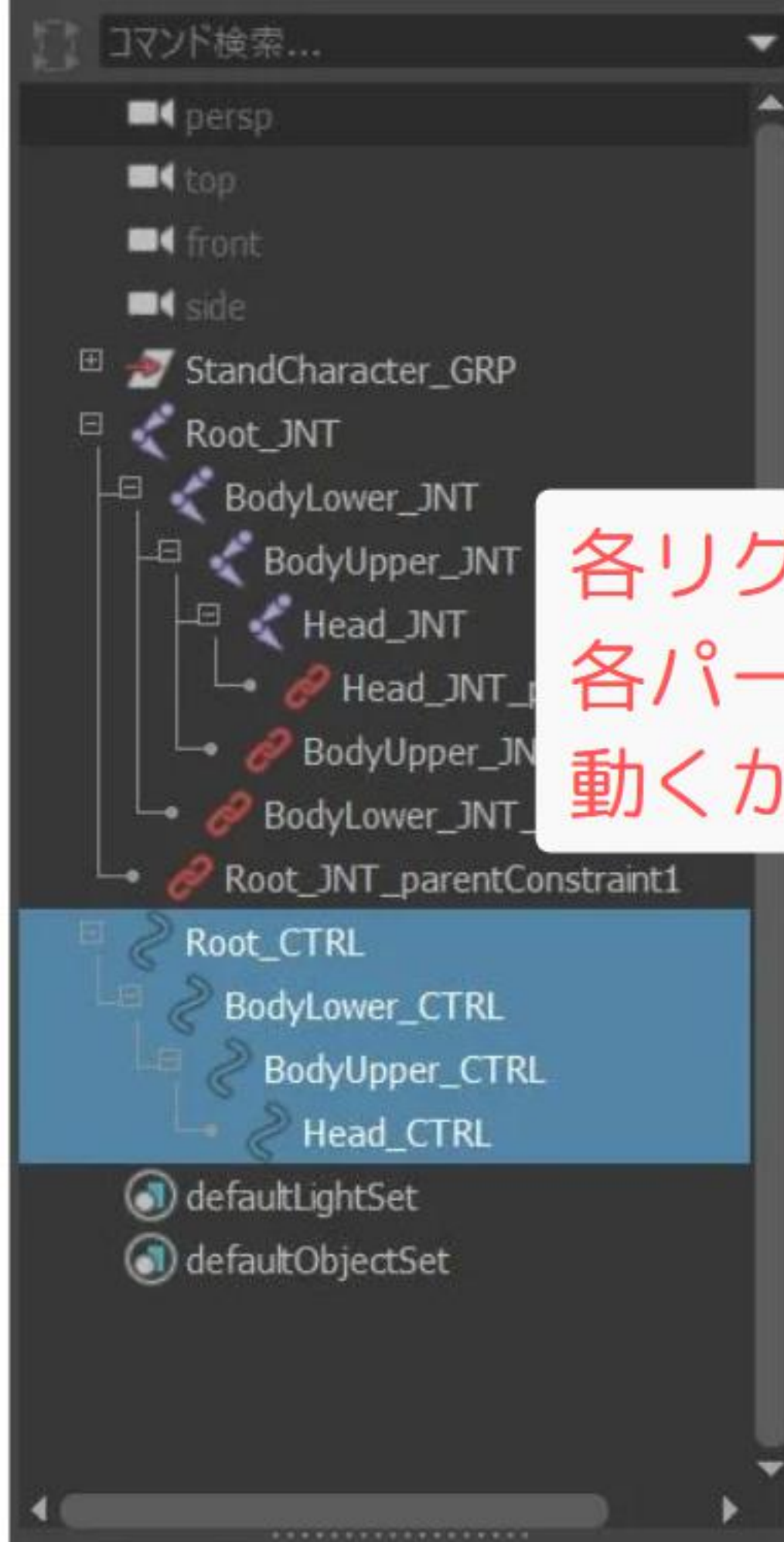
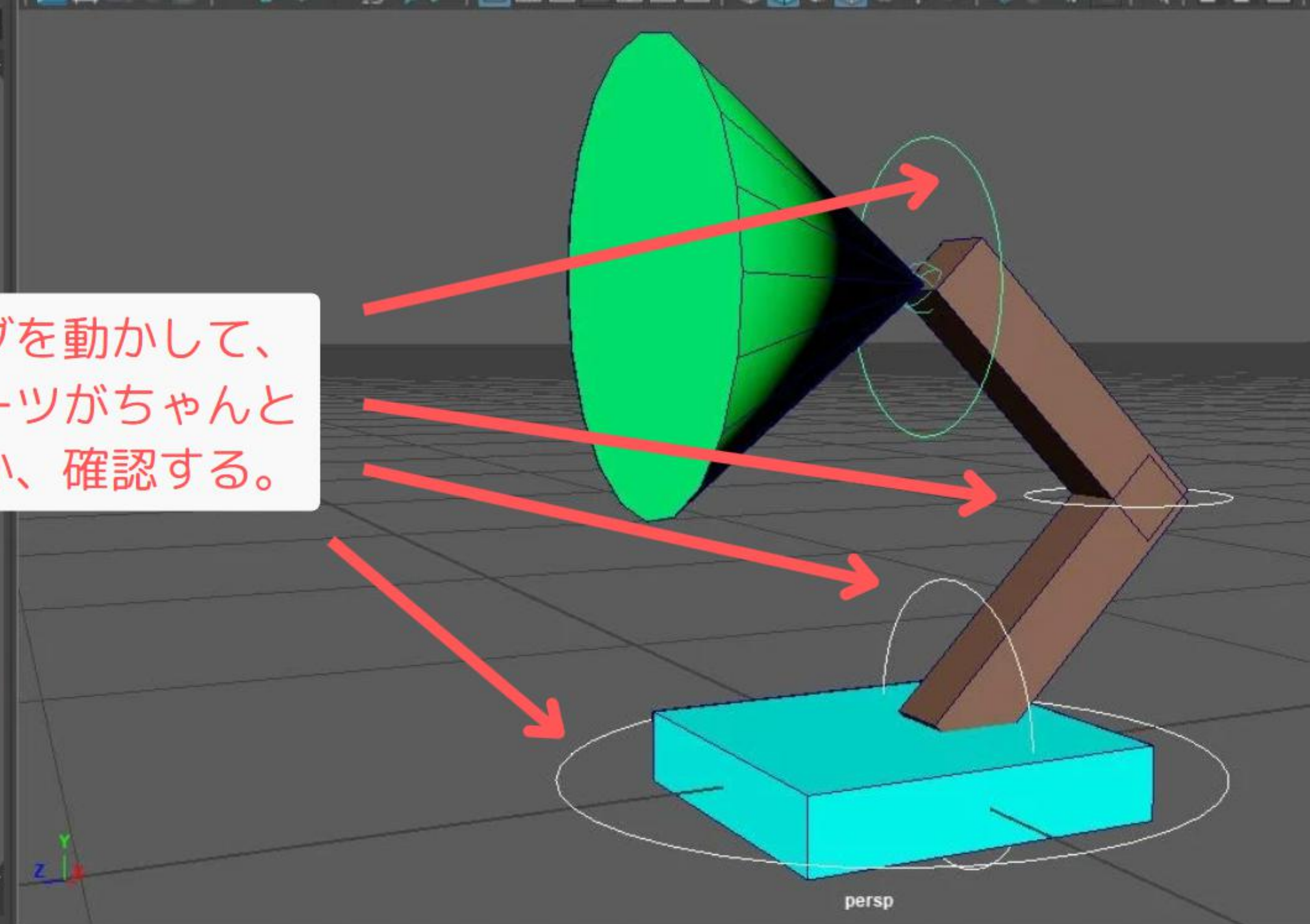
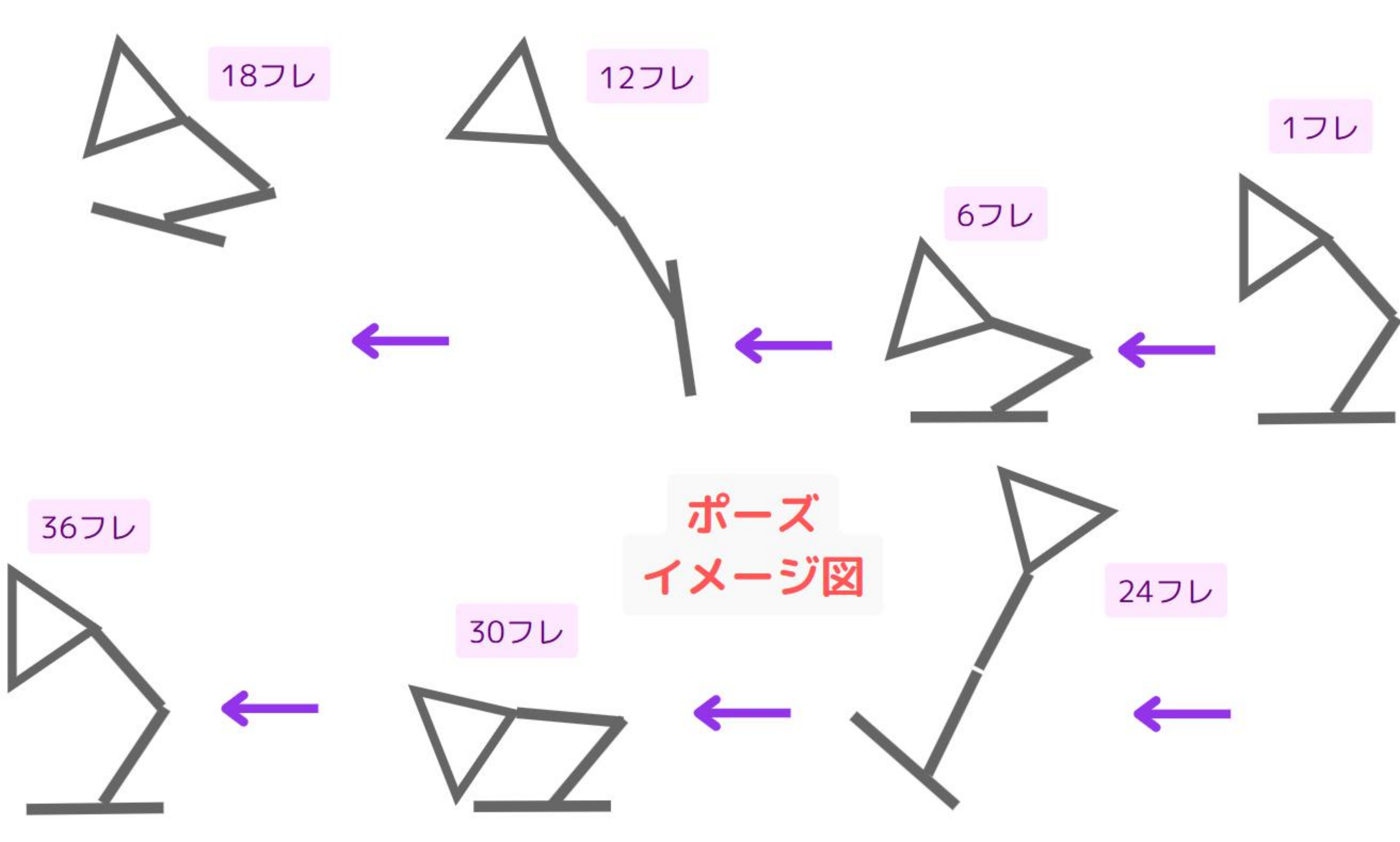


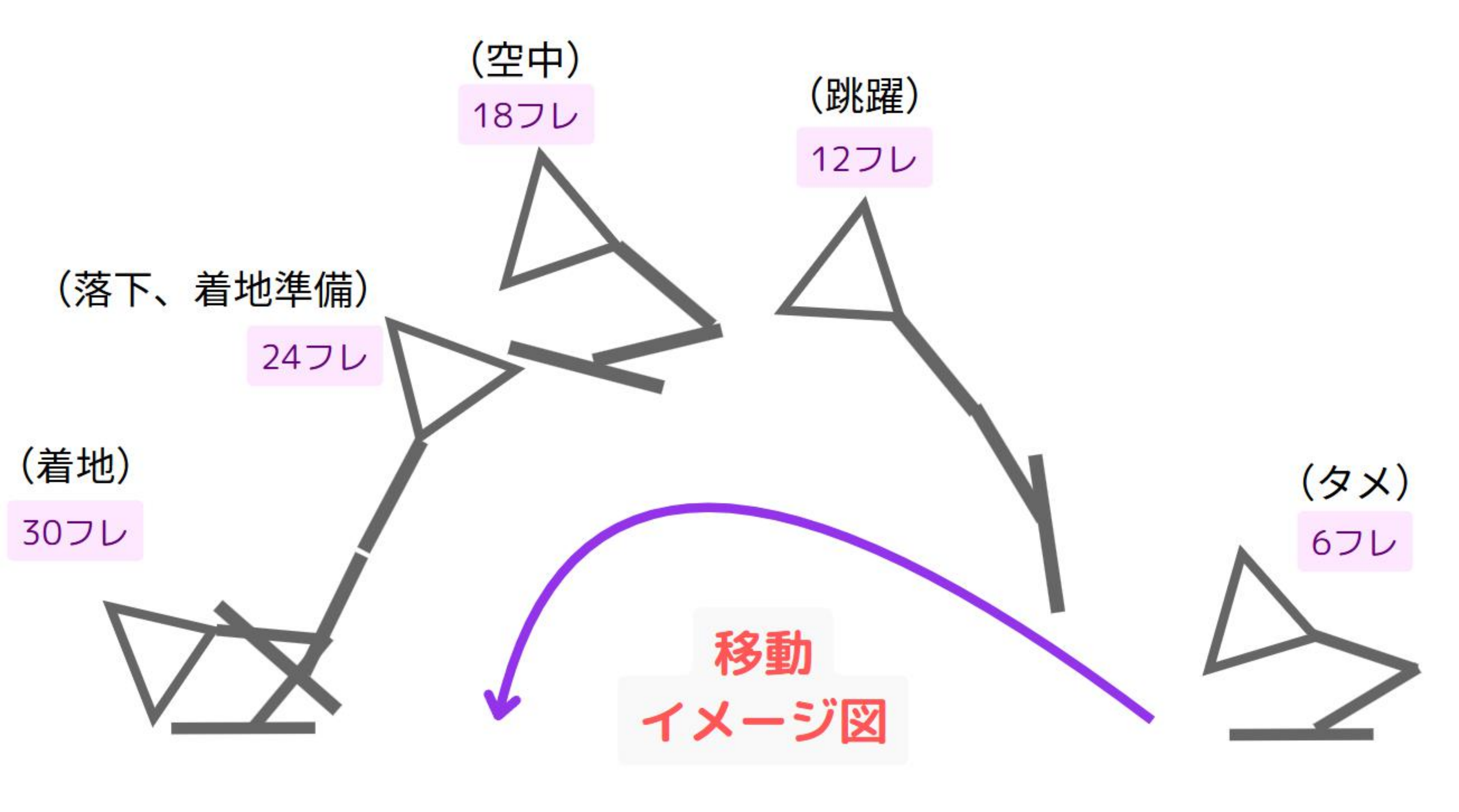


各リグを動かして、
各パーツがちゃんと
動くか、確認する。





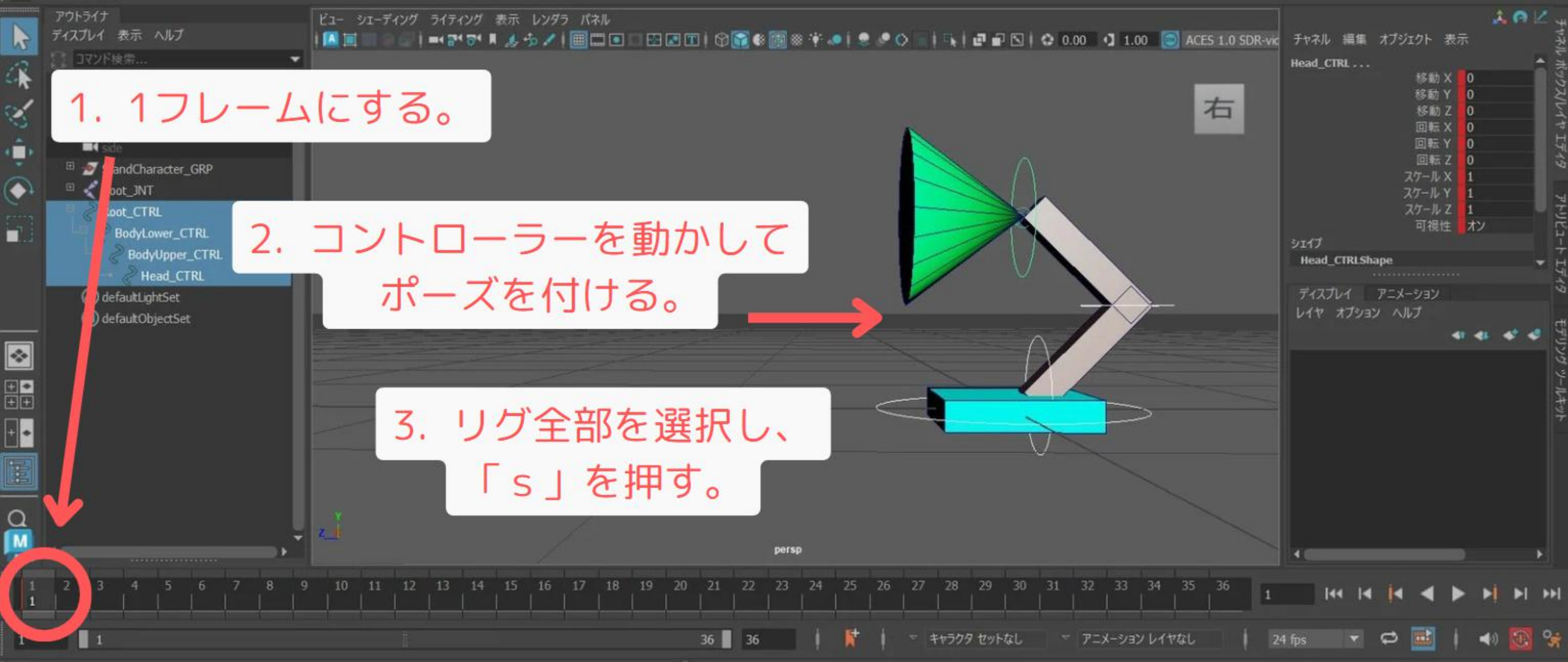




1. 1フレームにする。

2. コントローラーを動かして
ポーズを付ける。

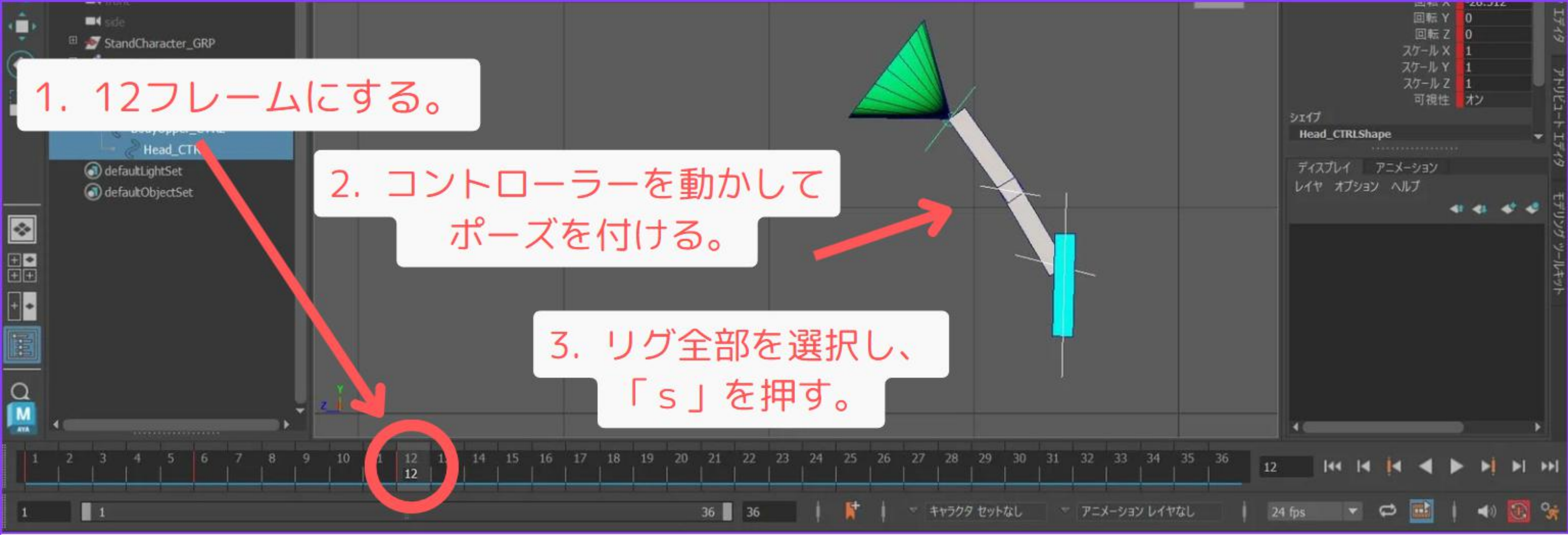
3. リグ全部を選択し、
「s」を押す。



1. 12フレームにする。

2. コントローラーを動かして
ポーズを付ける。

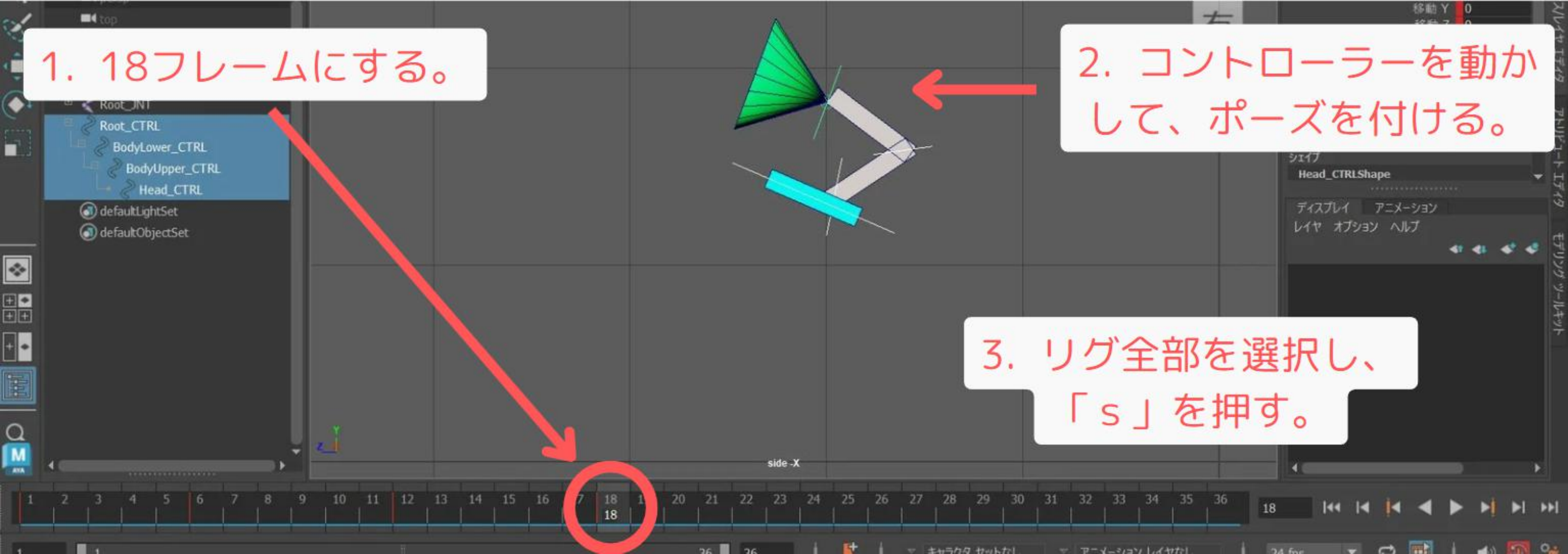
3. リグ全部を選択し、
「s」を押す。



1. 18フレームにする。

2. コントローラーを動かして、ポーズを付ける。

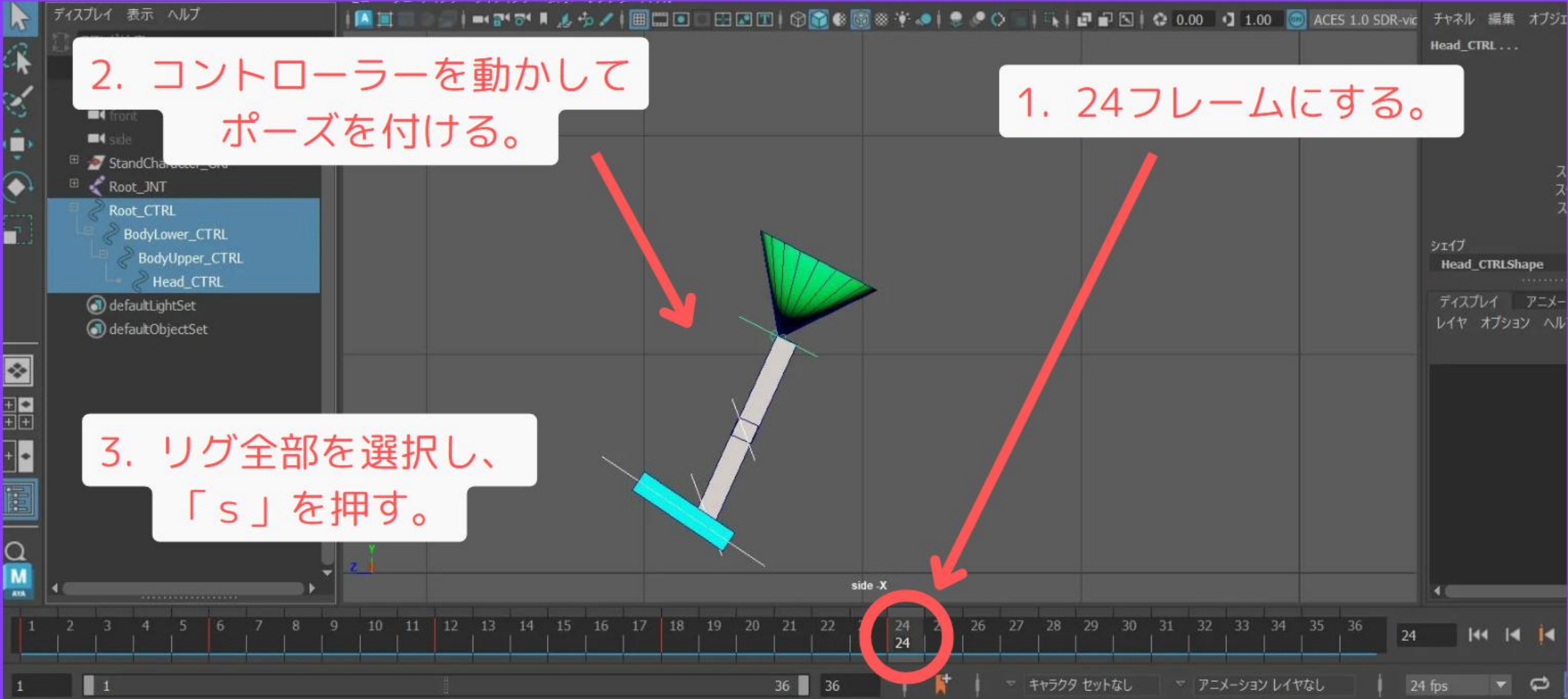
3. リグ全部を選択し、「s」を押す。



2. コントローラーを動かして
ポーズを付ける。

1. 24フレームにする。

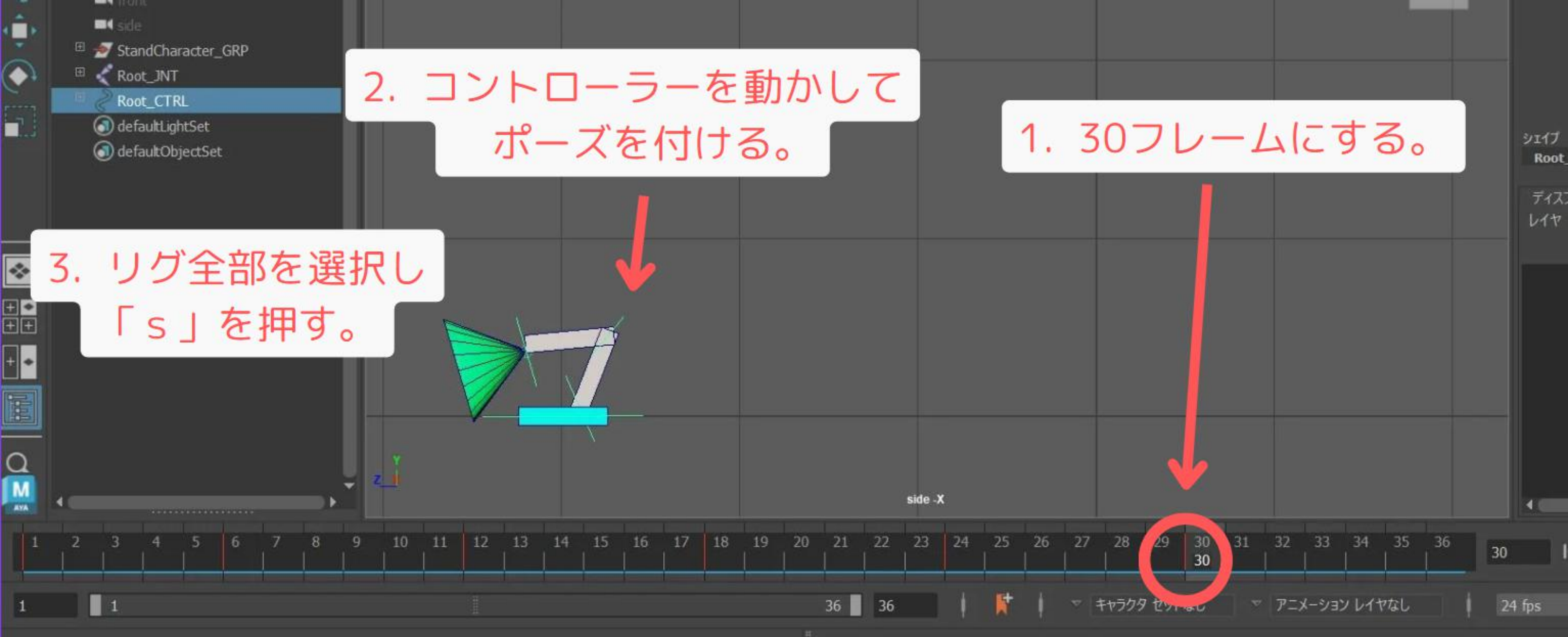
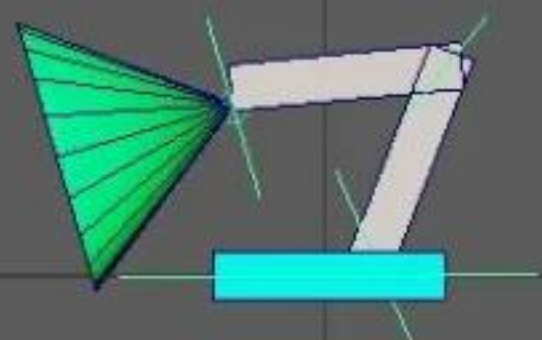
3. リグ全部を選択し、
「s」を押す。



2. コントローラーを動かして
ポーズを付ける。

1. 30フレームにする。

3. リグ全部を選択し
「s」を押す。

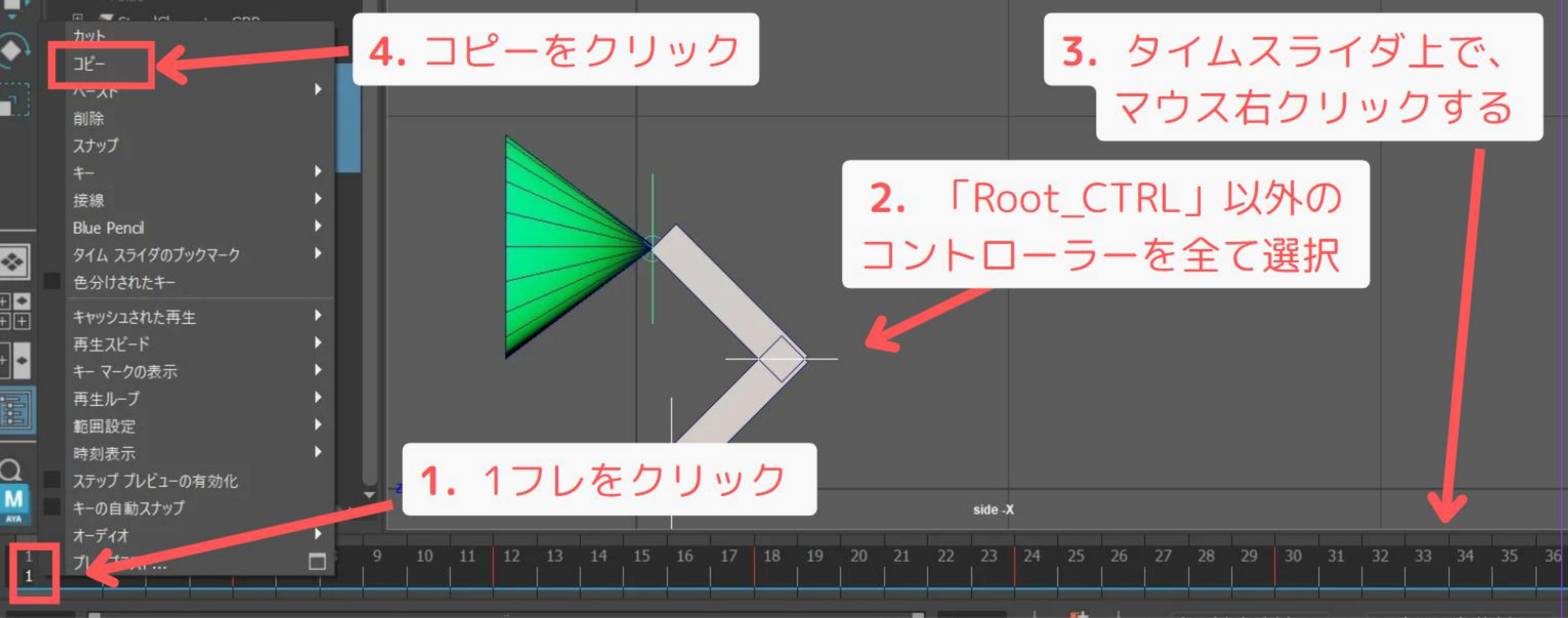


4. コピーをクリック

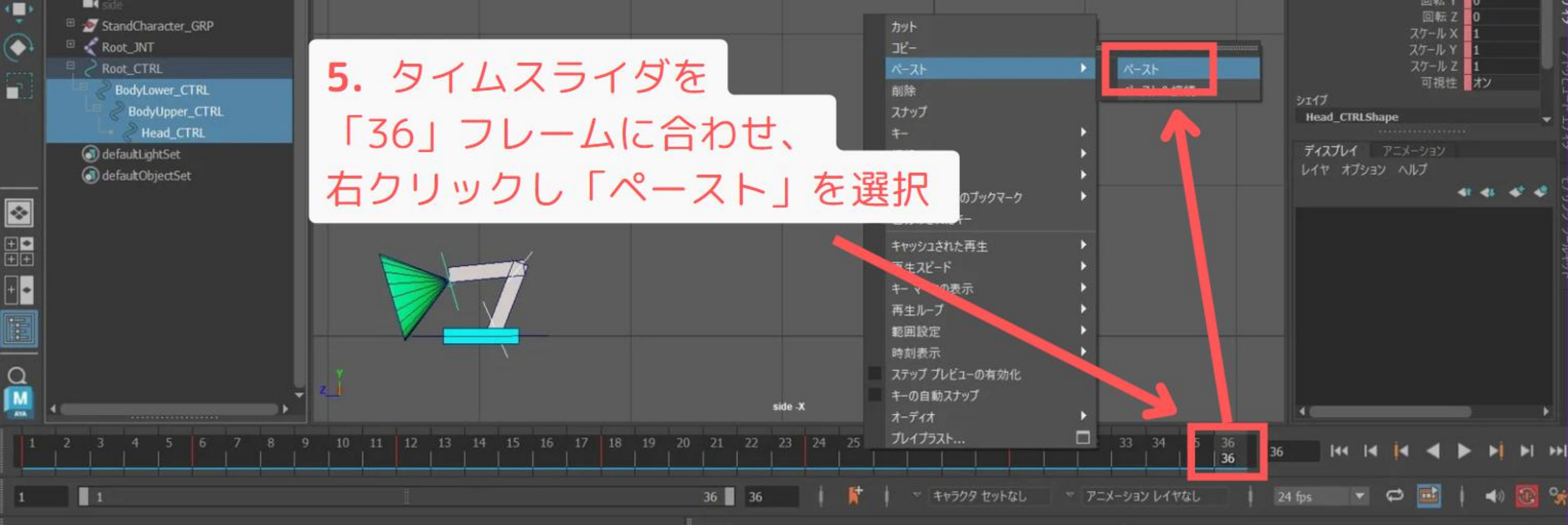
3. タイムスライダ上で、
マウス右クリックする

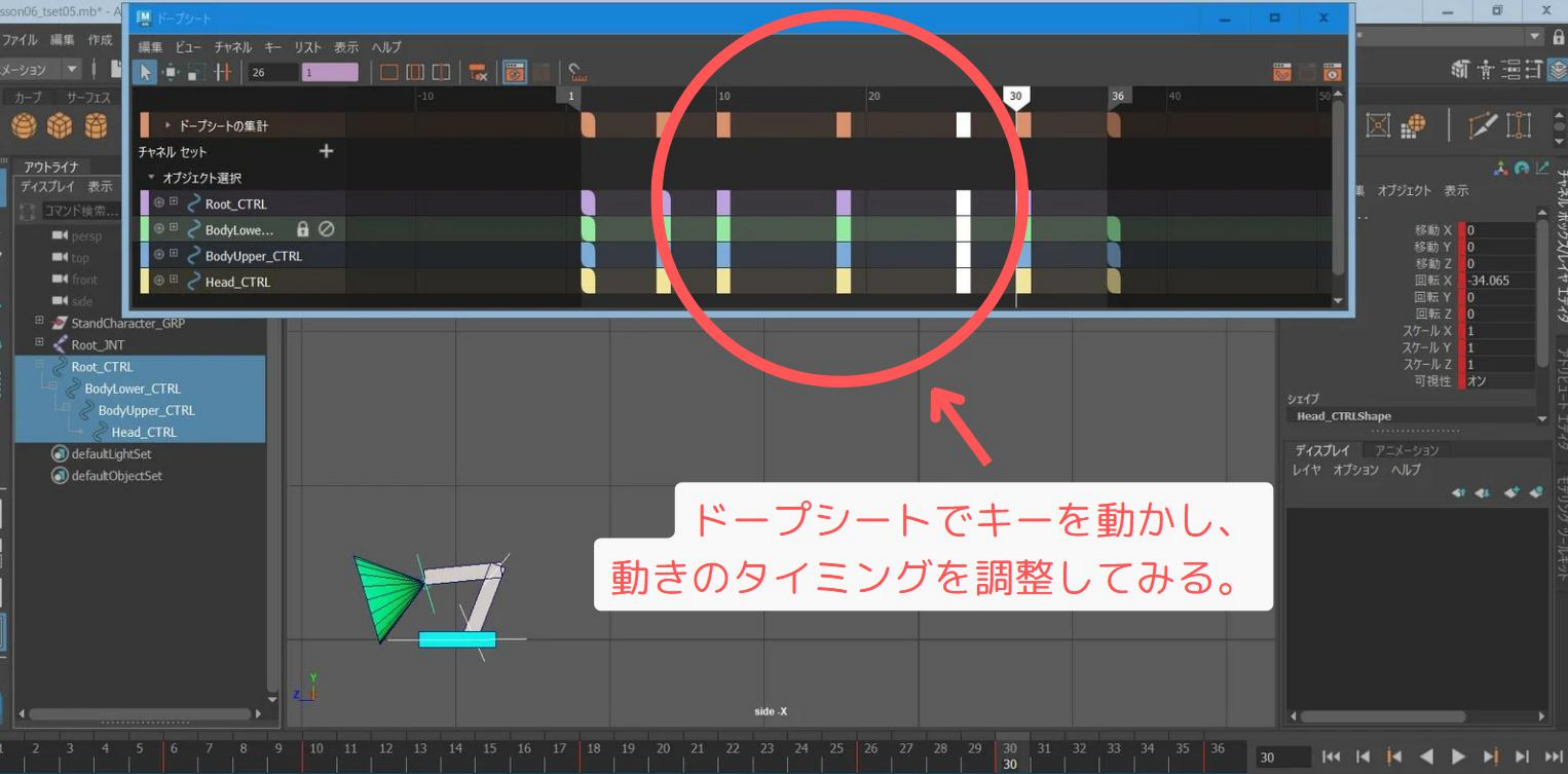
2. 「Root_CTRL」以外の
コントローラーを全て選択

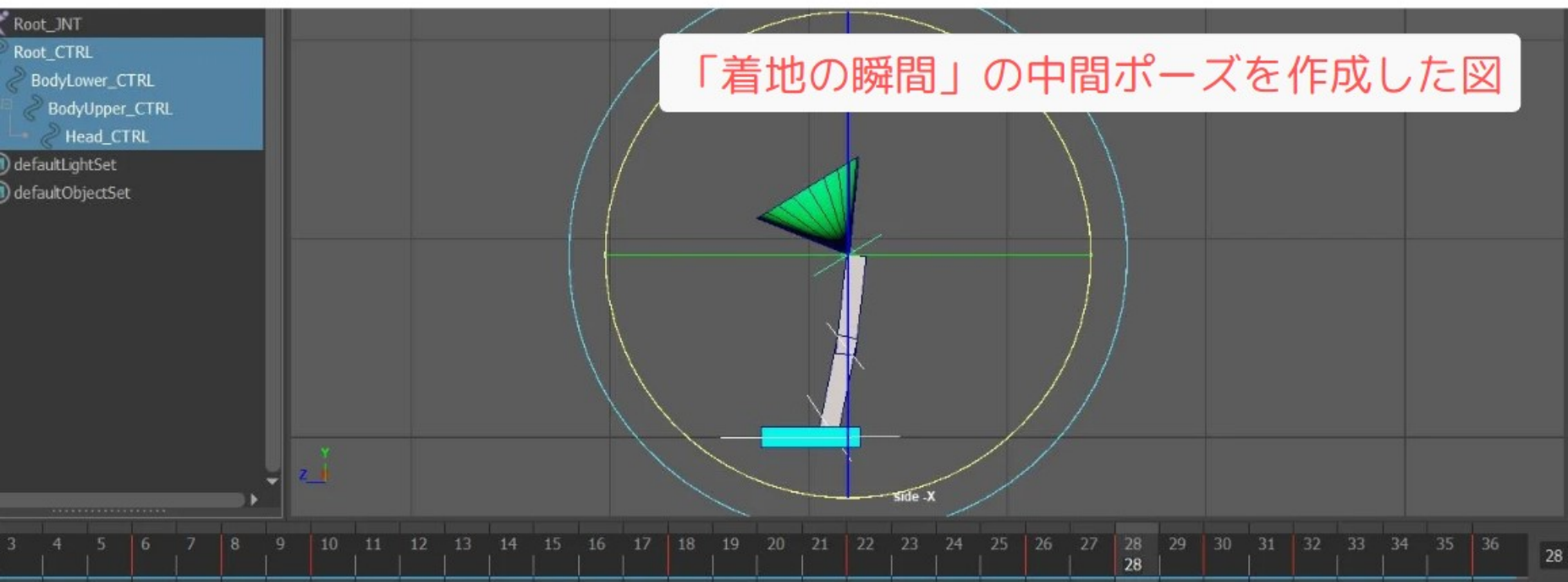
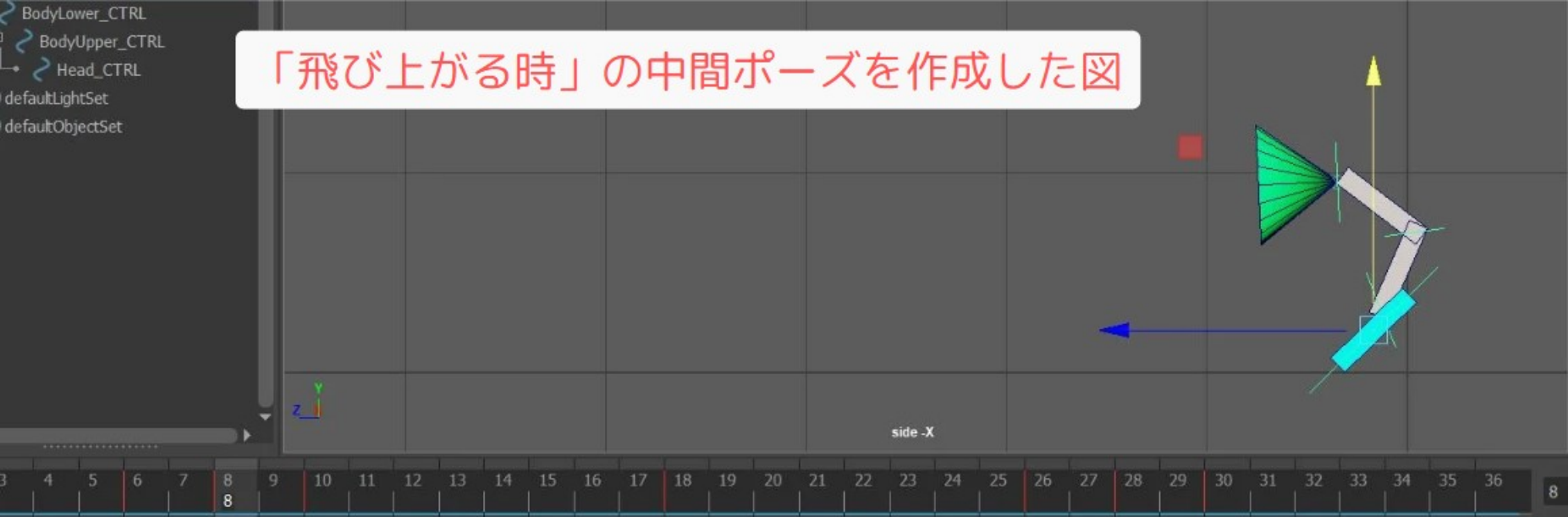
1. 1フレをクリック

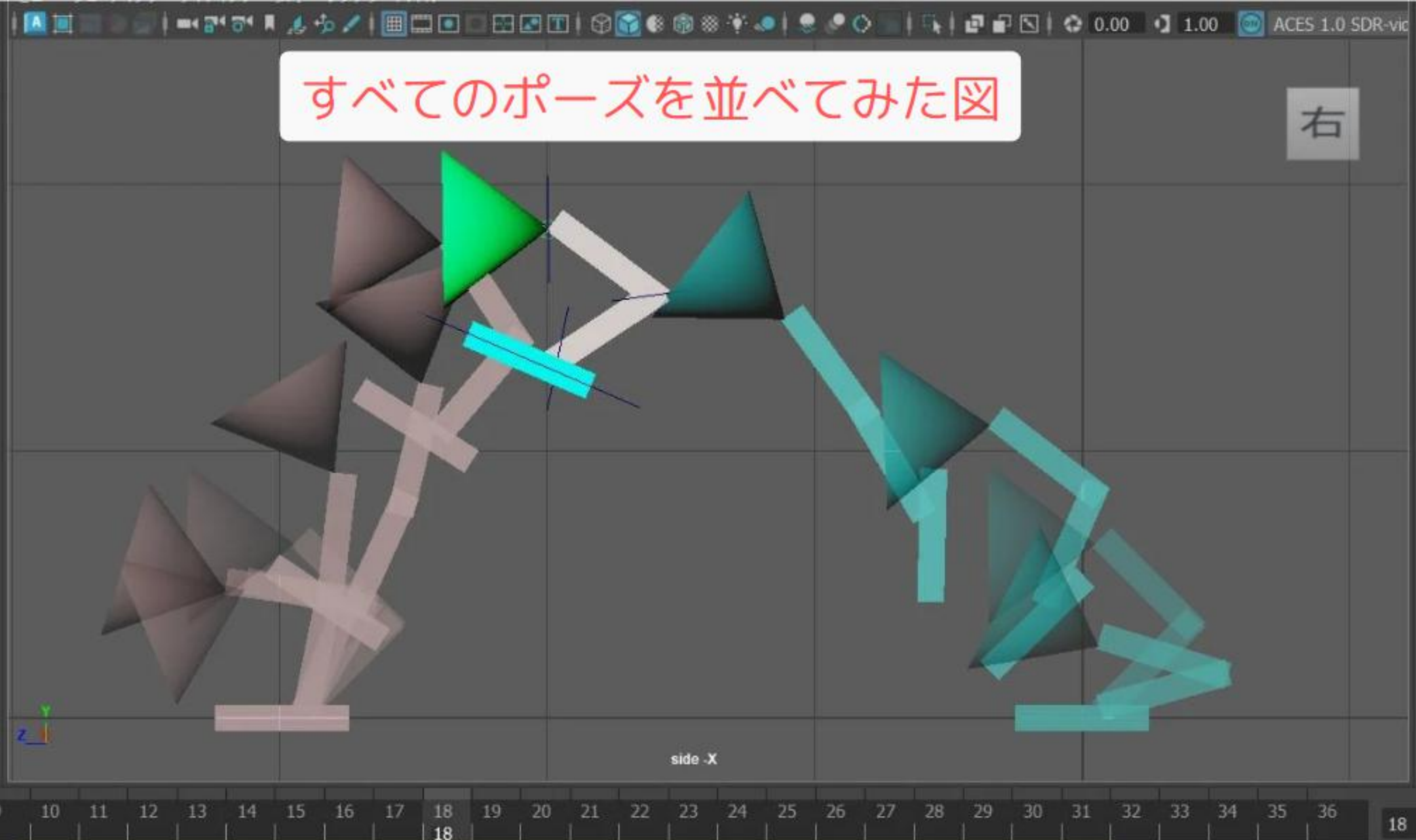
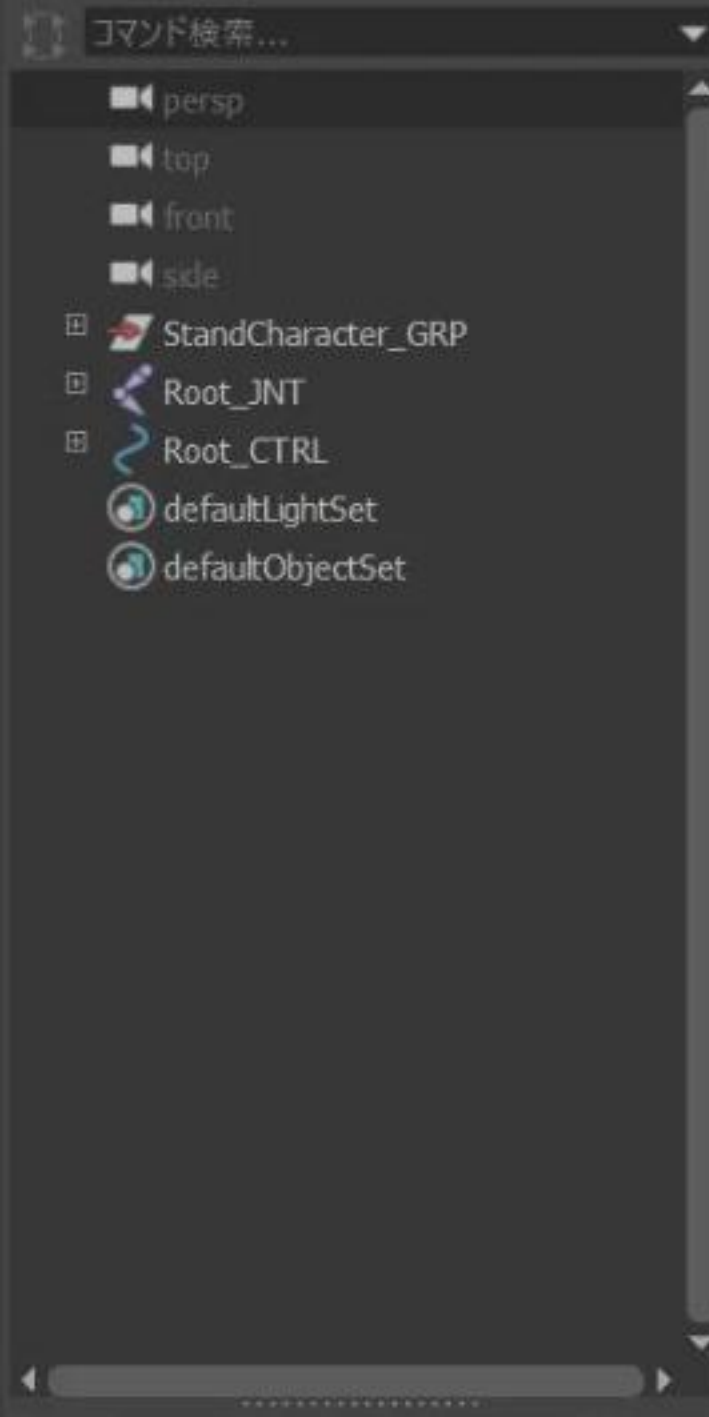


5. タイムスライダを
「36」フレームに合わせ、
右クリックし「ペースト」を選択







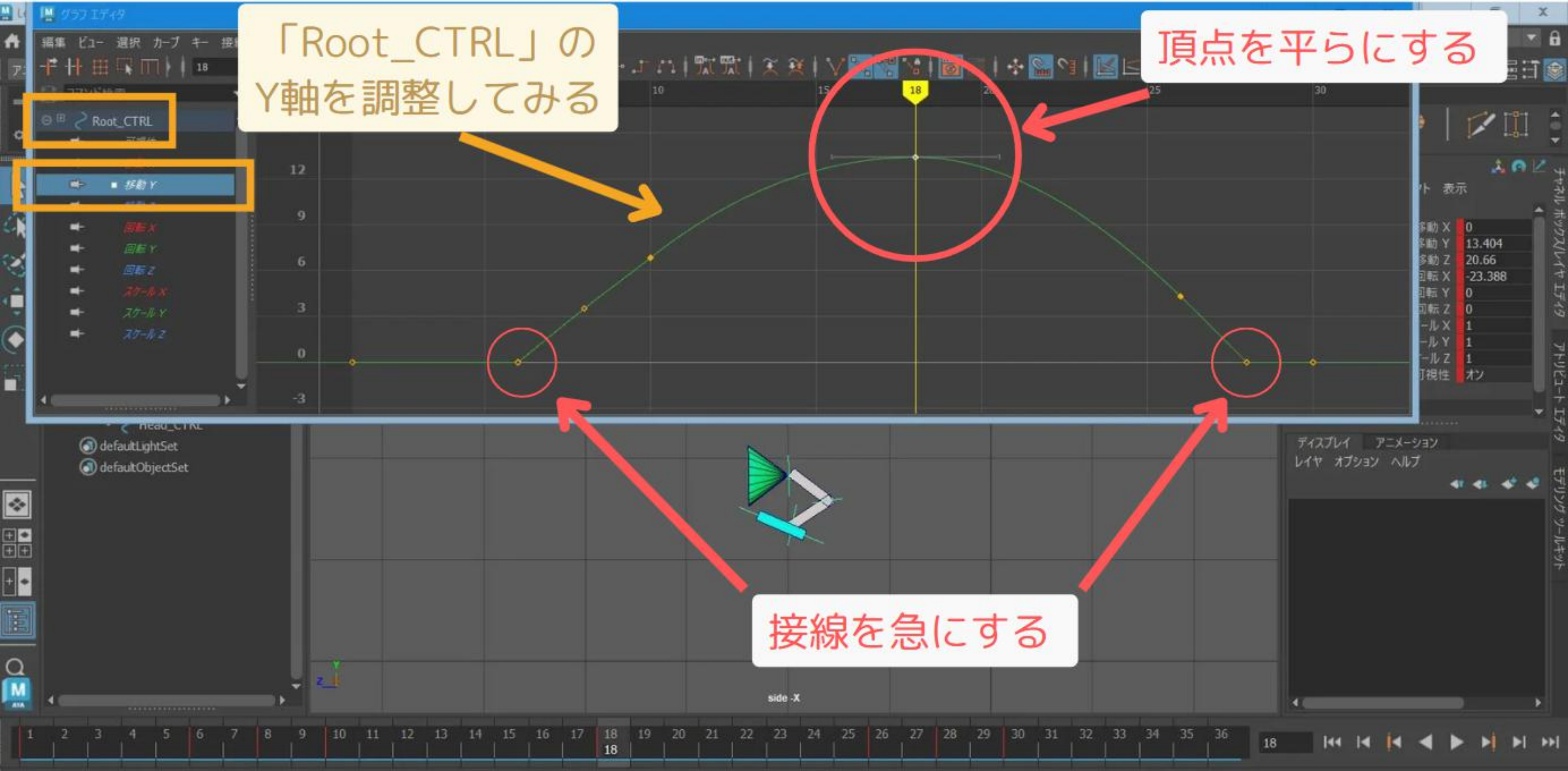


サンプルデータ「Lesson06_s3.mb」を参照。

「Root_CTRL」の
Y軸を調整してみる

頂点を平らにする

接線を急にする

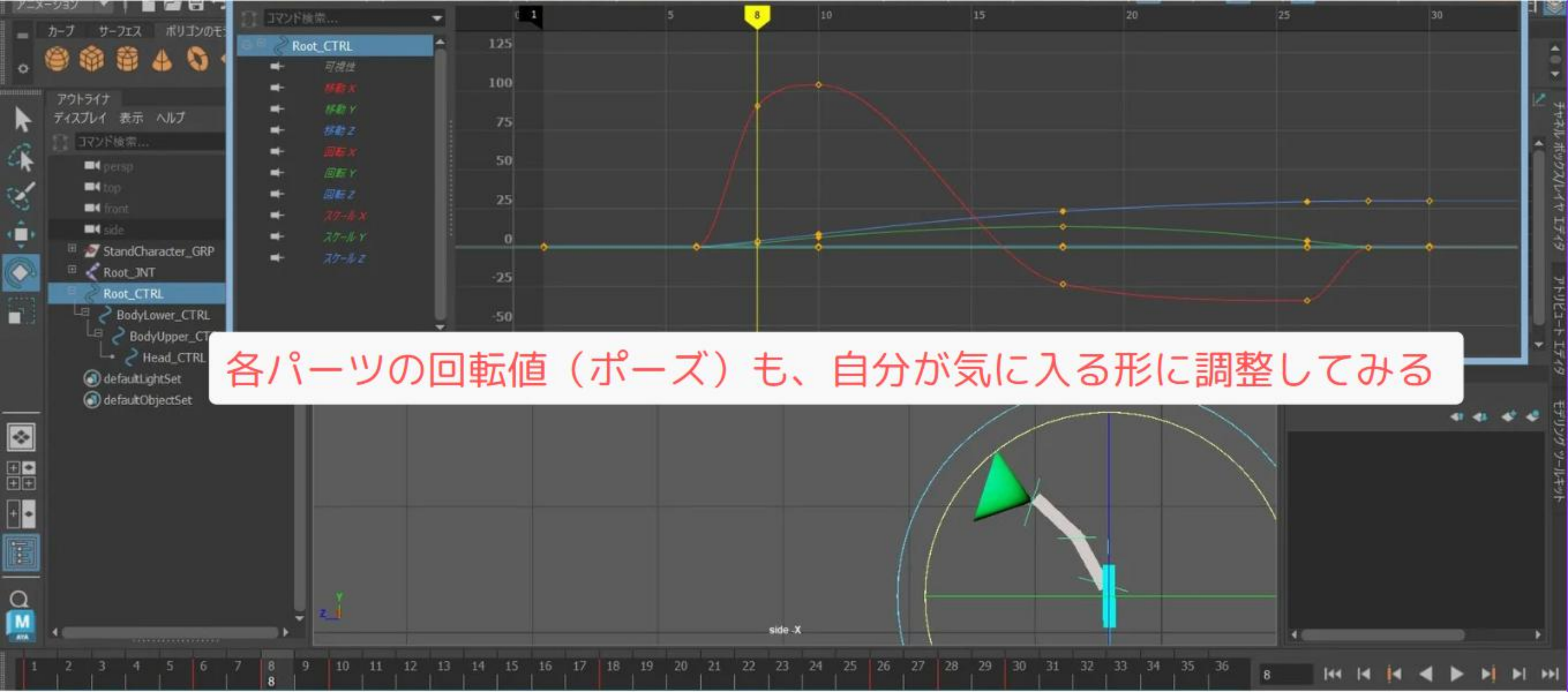


前に進む距離と速さを調節してみる

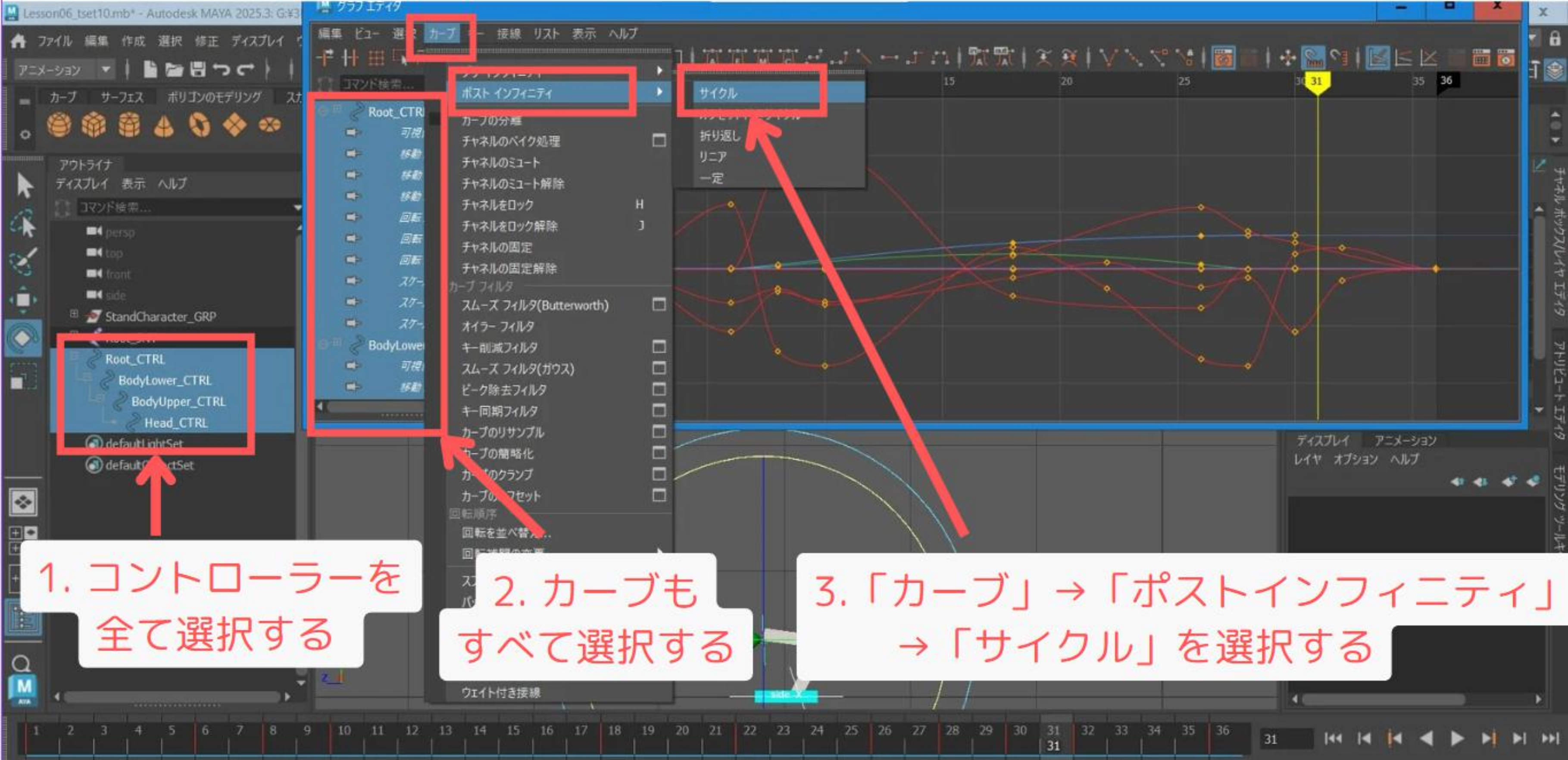
距離

速さ

最初は早く（鋭角）、後半は遅い（ゆるやか）カーブを描く



各パーツの回転値（ポーズ）も、自分が気に入る形に調整してみる



1. コントローラーを
全て選択する

2. カーブも
すべて選択する

3. 「カーブ」→「ポストインフィニティ」
→「サイクル」を選択する

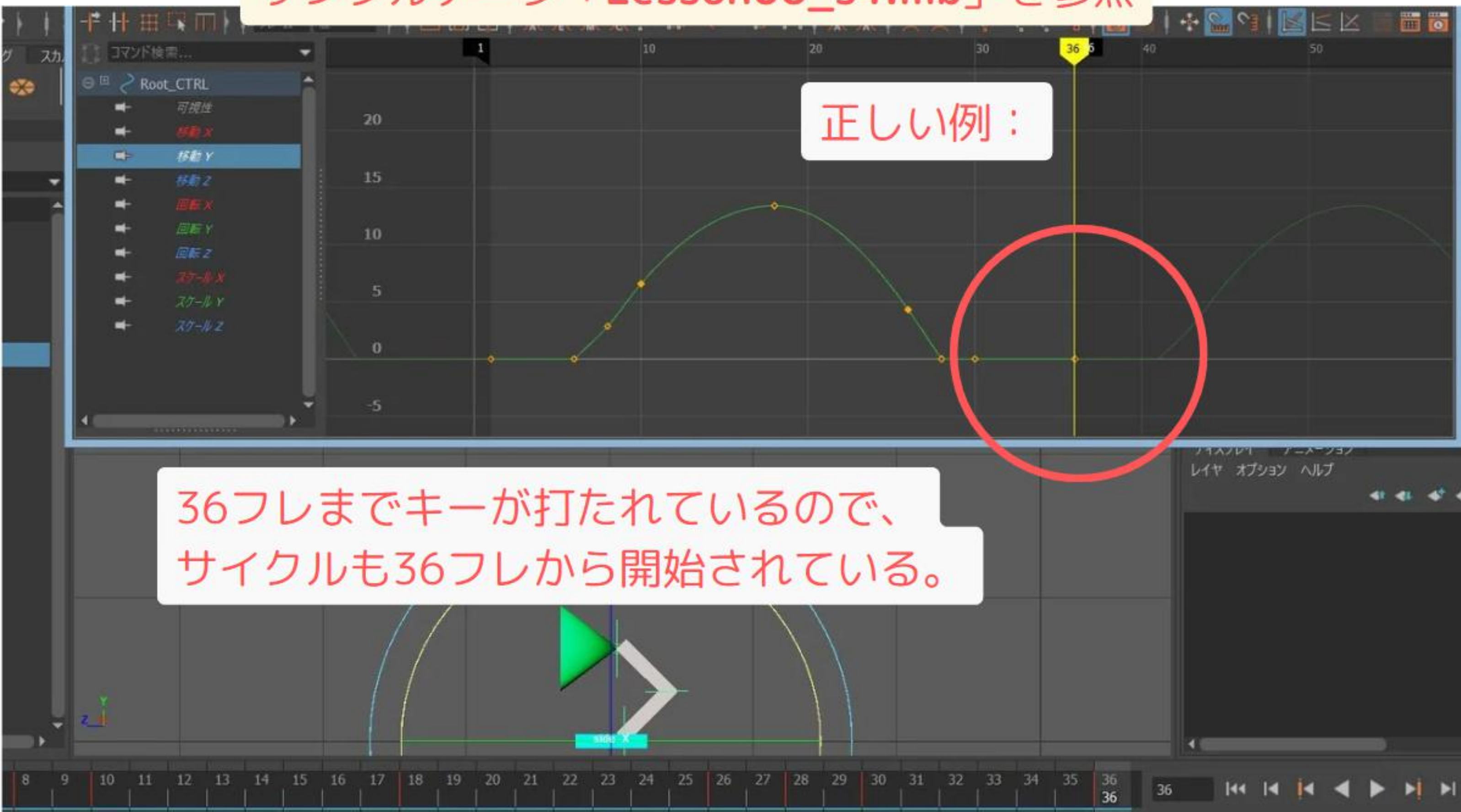
間違った例：

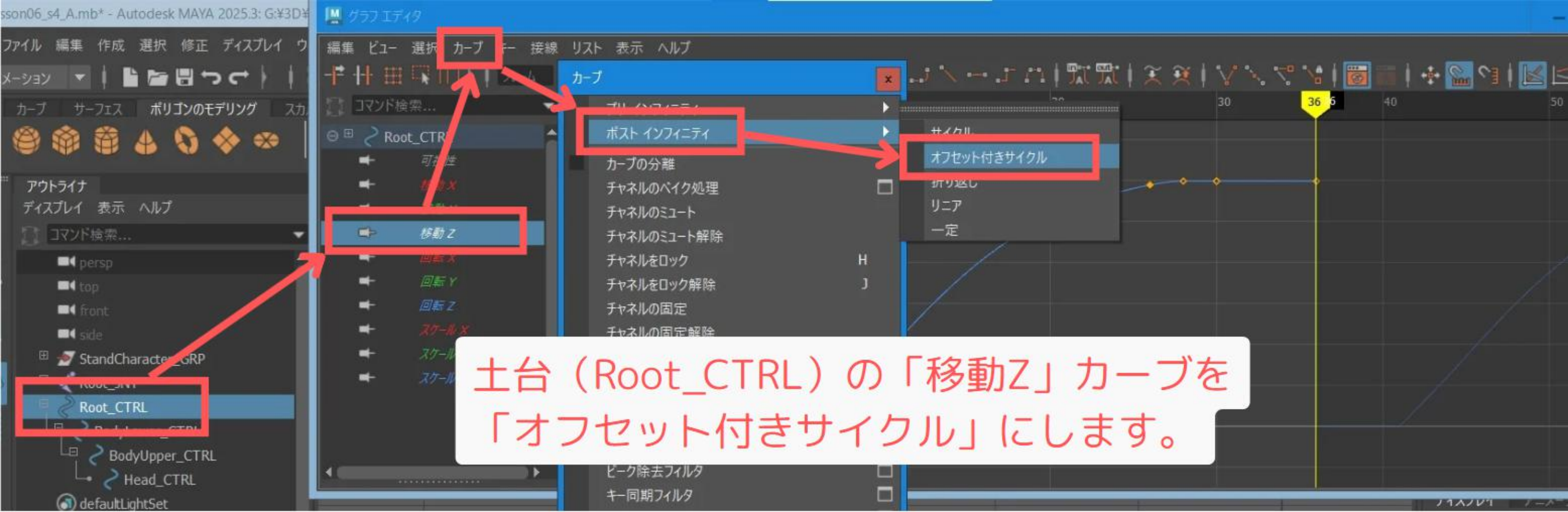
- ・ 30フレまでしかキーが打たれていないので、サイクルも30フレから始まってしまっている。
(今回本来は、36フレからサイクルして欲しい)

サンプルデータ「Lesson06_s4.mb」を参照

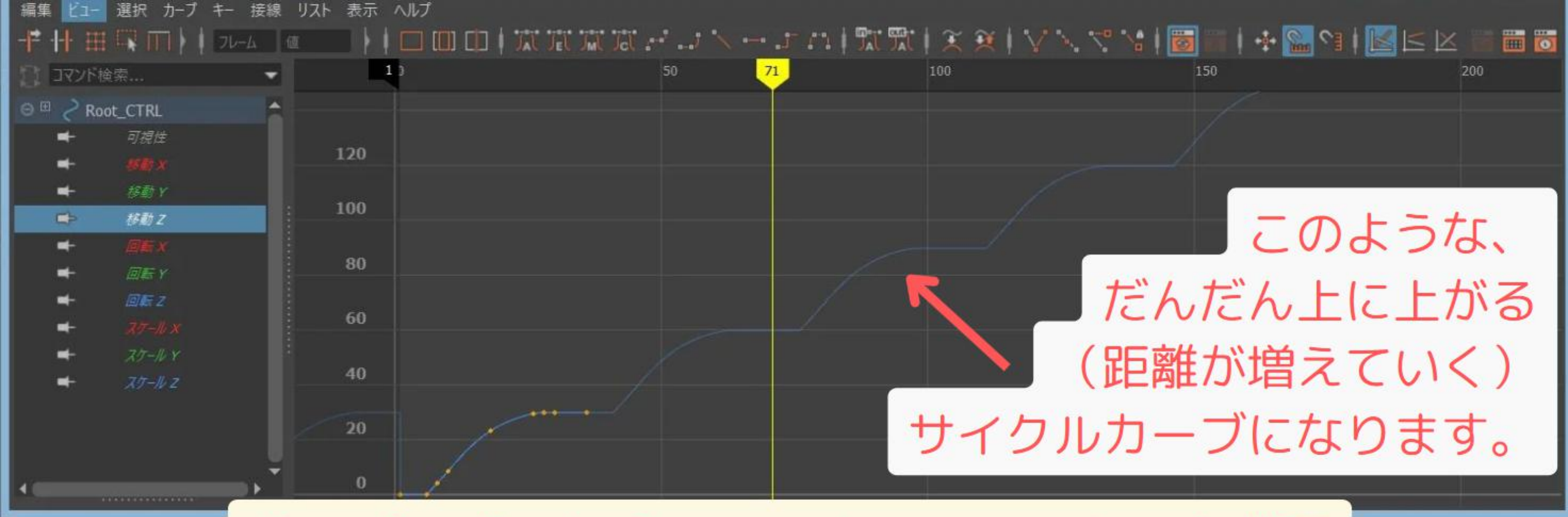
正しい例：

36フレまでキーが打たれているので、
サイクルも36フレから開始されている。





土台（Root_CTRL）の「移動Z」カーブを
「オフセット付きサイクル」にします。



サンプルデータ「Lesson06_s4_z.mb」を参照