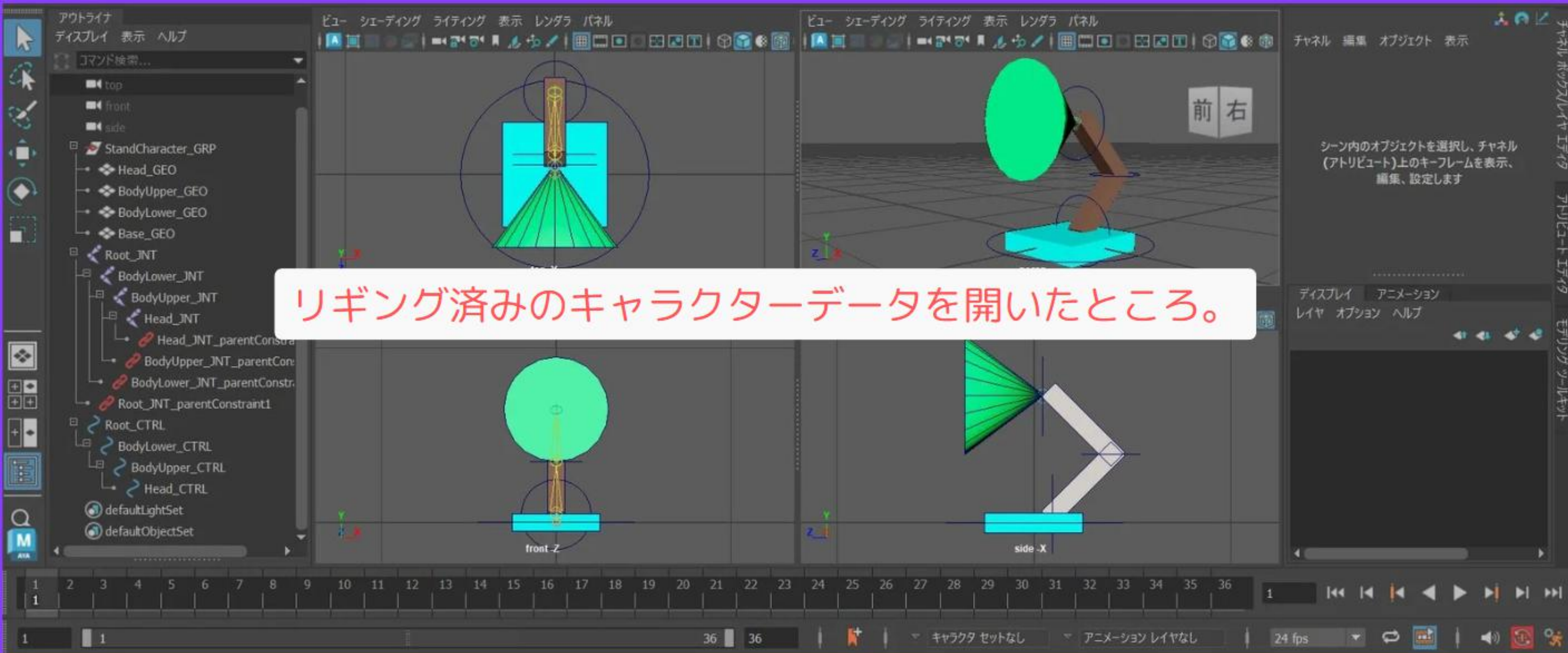
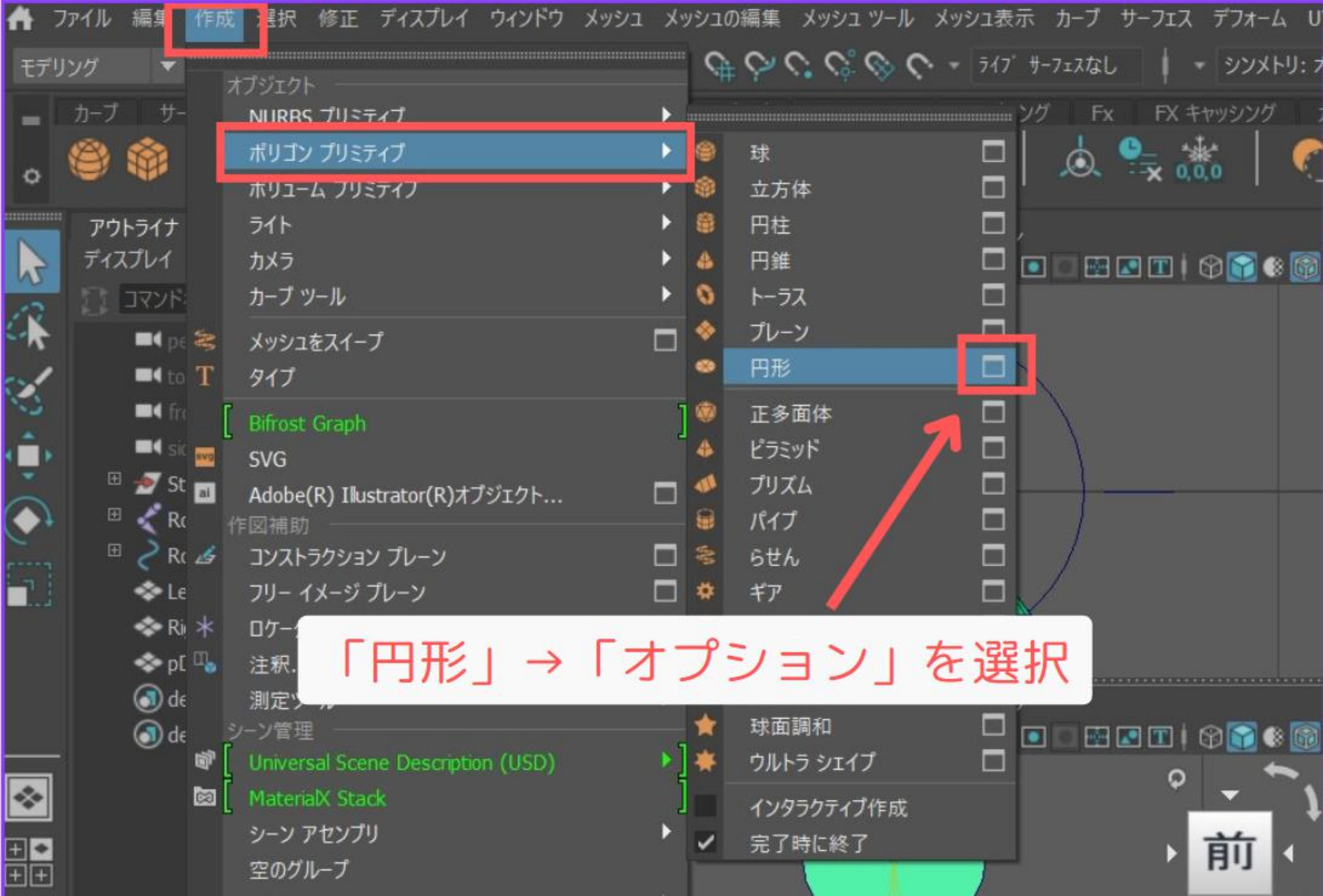




※ 付属のサンプルMayaデータ「Lesson07_s1.mb」もご参照ください。
(リギング済みの電気スタンドキャラデータです。)



「円形」→「オプション」を選択



ポリゴン ディスクのオプション

編集 ヘルプ

サイド: 8

サブディビジョン モード: 円

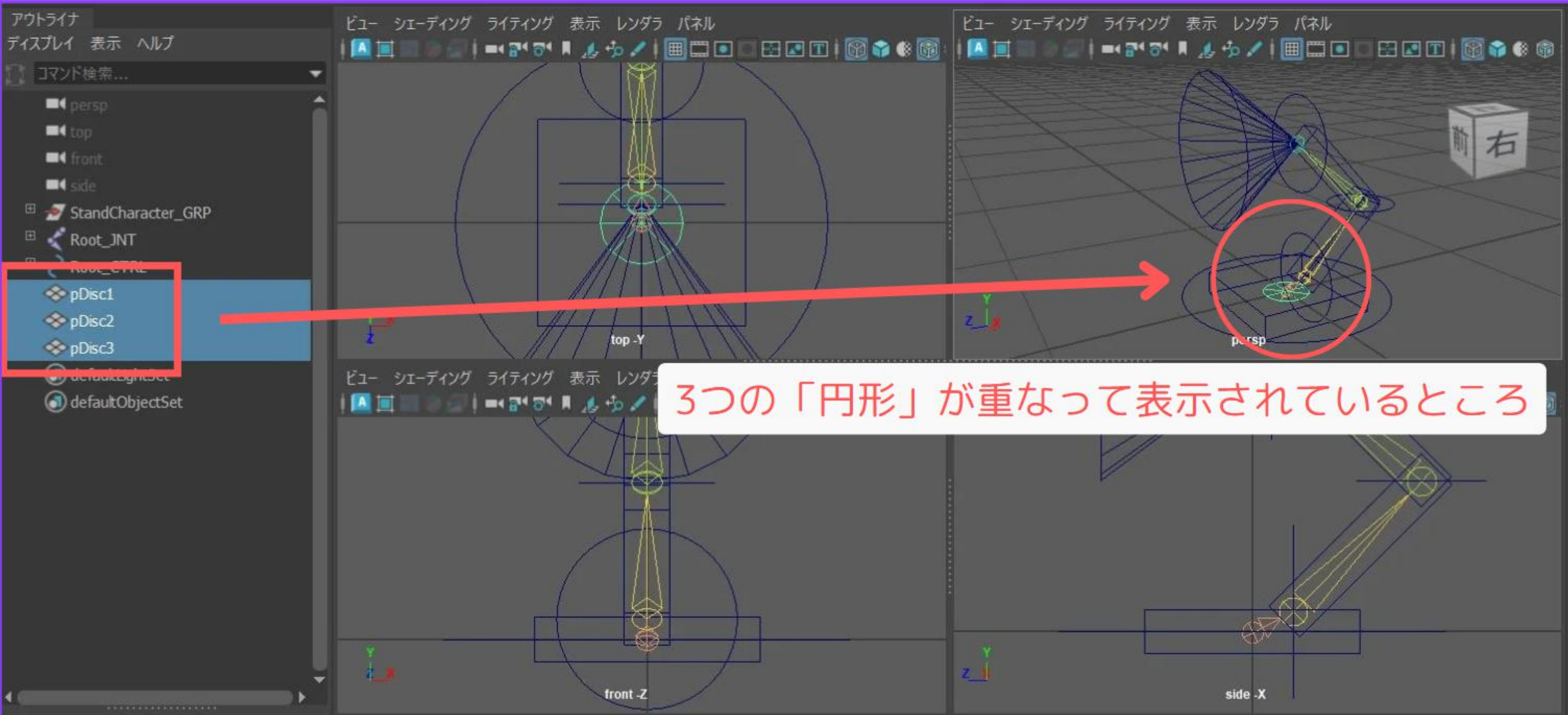
サブディビジョン: 1

半径: 1.0000

作成

適用

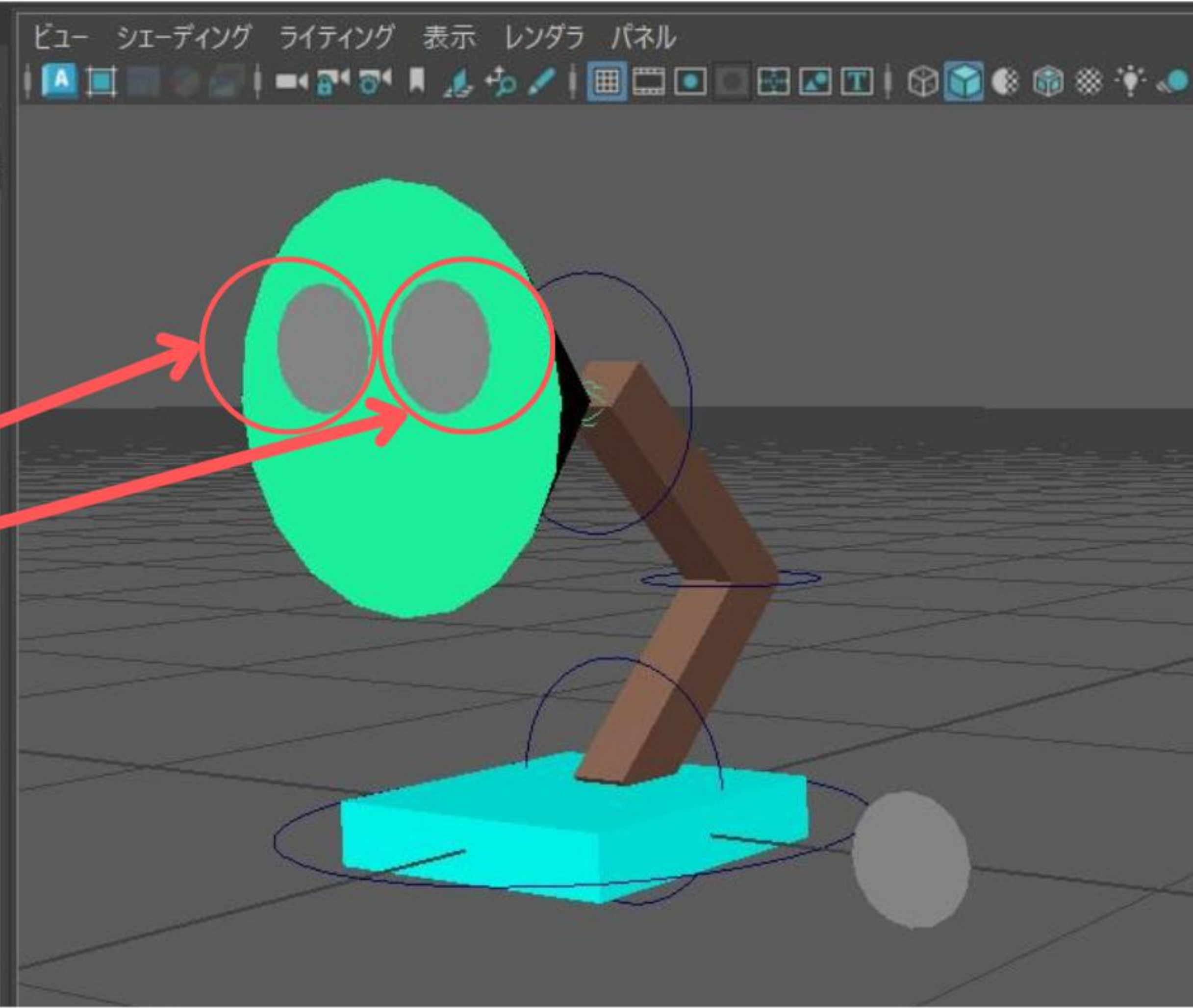
閉じる

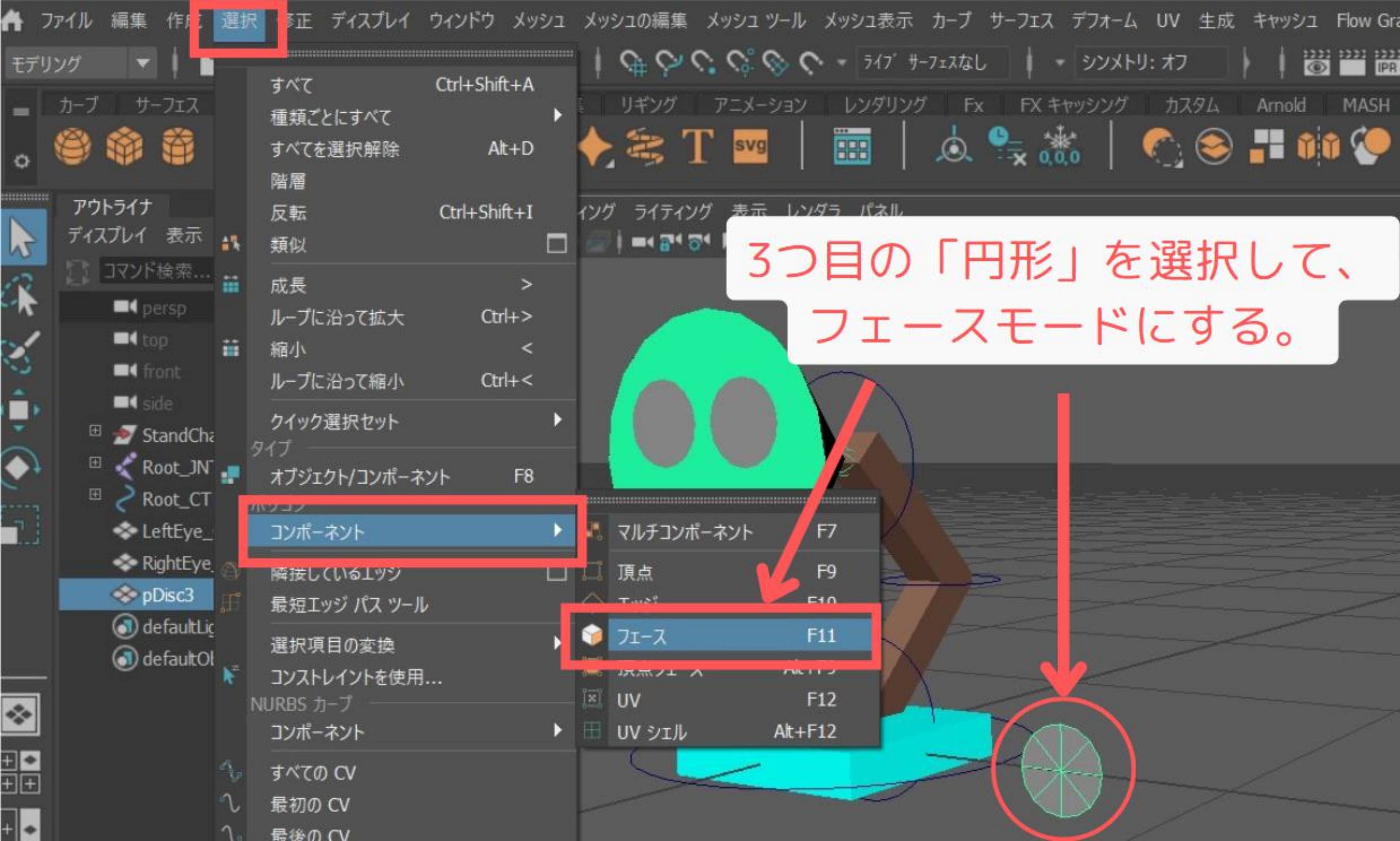


アウトライナ
ディスプレイ 表示 ヘルプ

コマンド検索...

- persp
- top
- front
- side
- StandCharacter_GRP
- Root_JNT
- Root_CTRL
- LeftEye_GEO**
- RightEye_GEO**
- pDisc3
- defaultLightSet
- defaultObjectSet



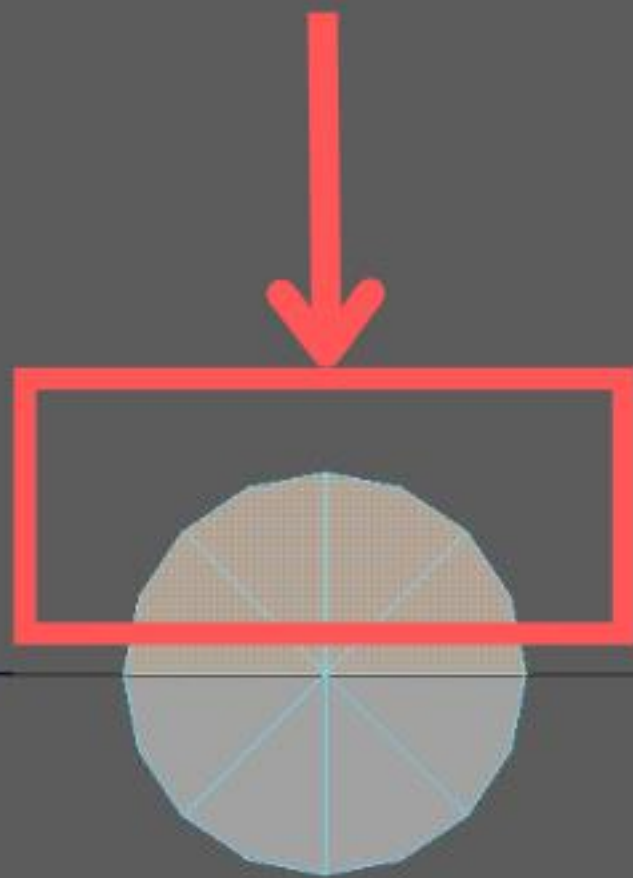


3つ目の「円形」を選択して、フェースモードにする。

- 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
- 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
 - マルチコンポーネント F7
 - 頂点 F9
 - エッジ F10
 - フェース F11
 - 境界線 F11
 - UV F12
 - UV シェル Alt+F12
 - 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

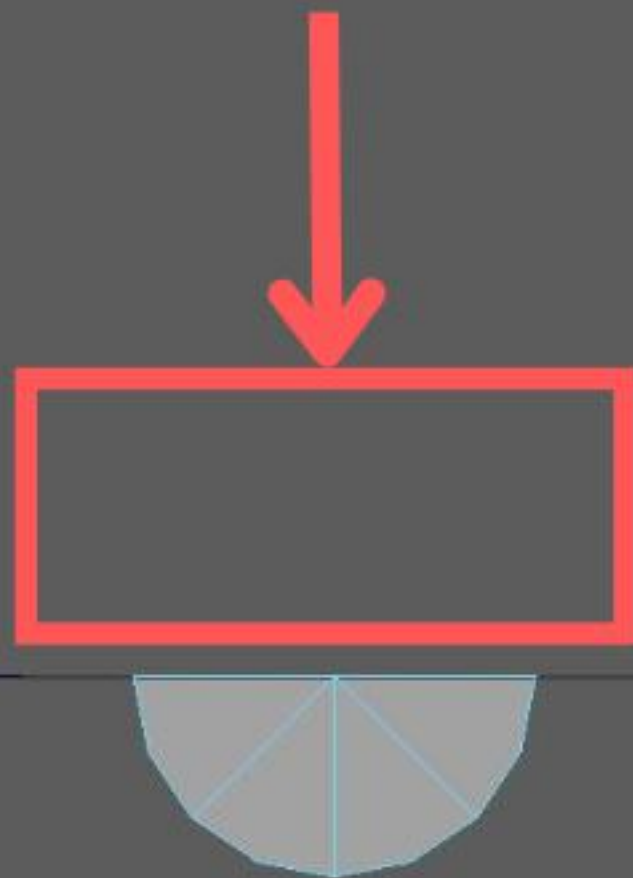
- マルチコンポーネント F7
- 頂点 F9
- エッジ F10
- フェース F11
- 境界線 F11
- UV F12
- UV シェル Alt+F12

上半分をマウสดラッグで選択して



front-Z

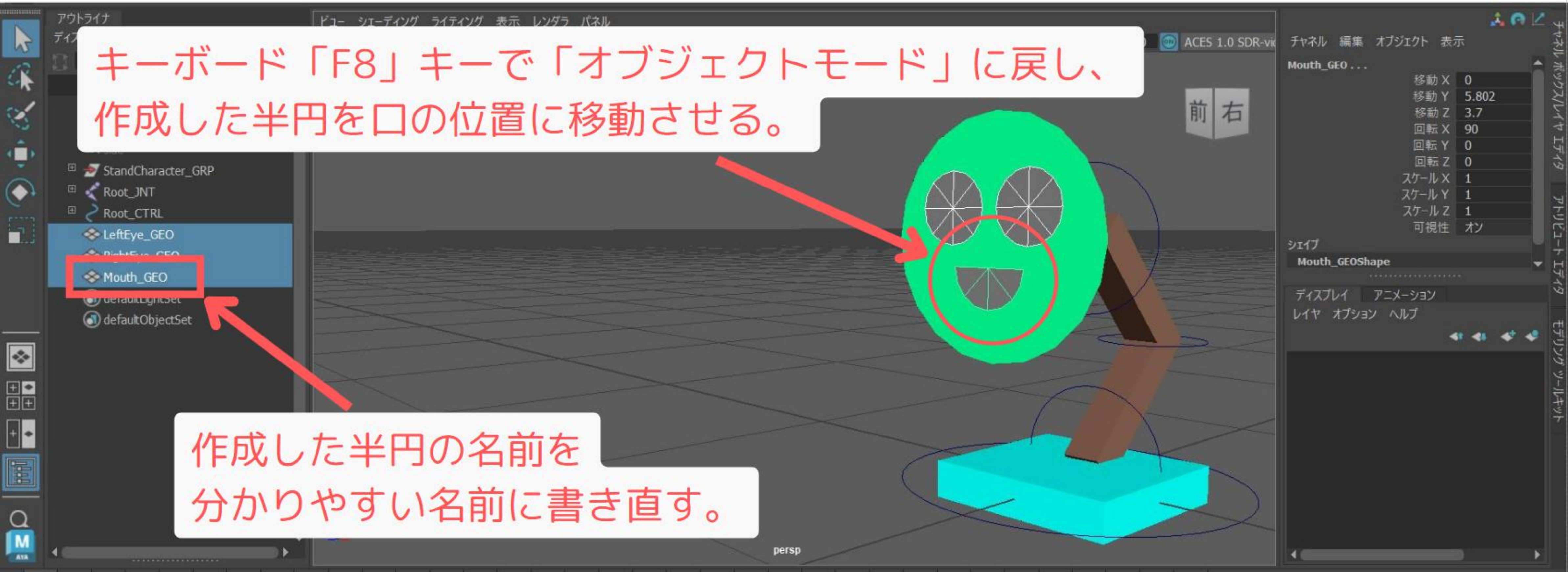
delete (削除) キーを押す

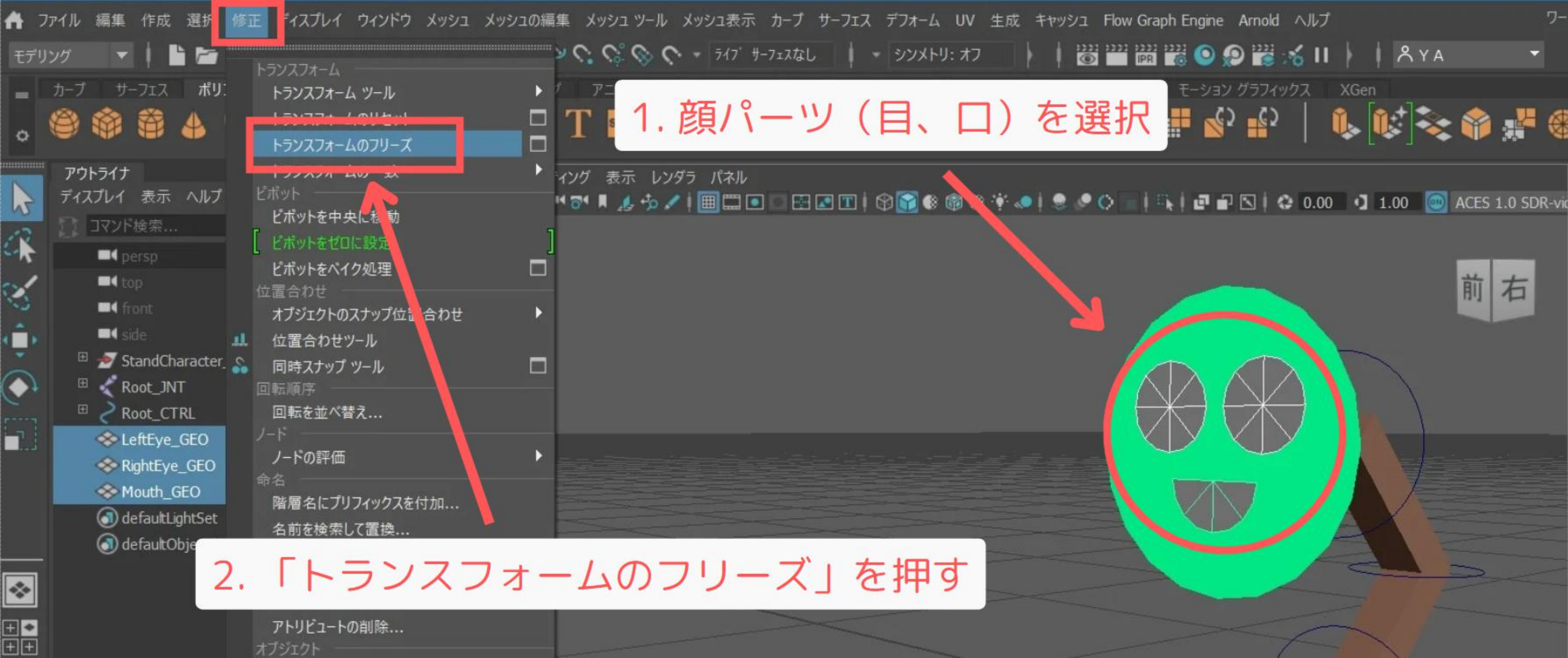


front-Z

キーボード「F8」キーで「オブジェクトモード」に戻し、作成した半円を口の位置に移動させる。

作成した半円の名前を分かりやすい名前に書き直す。





※フリーズをすると「0」（スケールは1）になるので、
数値が分かりやすい。



LeftEye_GEO

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

LeftEye_GEOShape

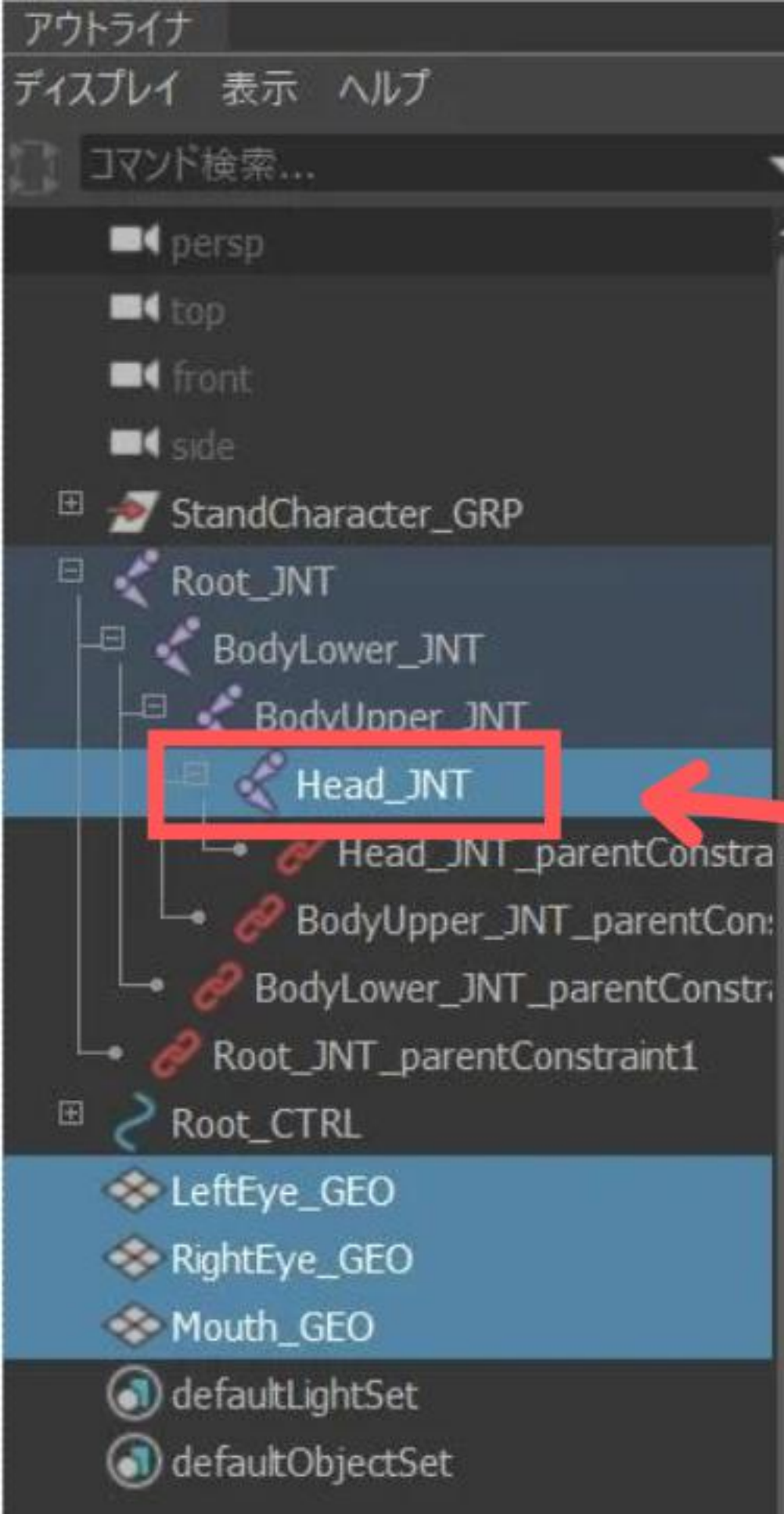
ディスプレイ

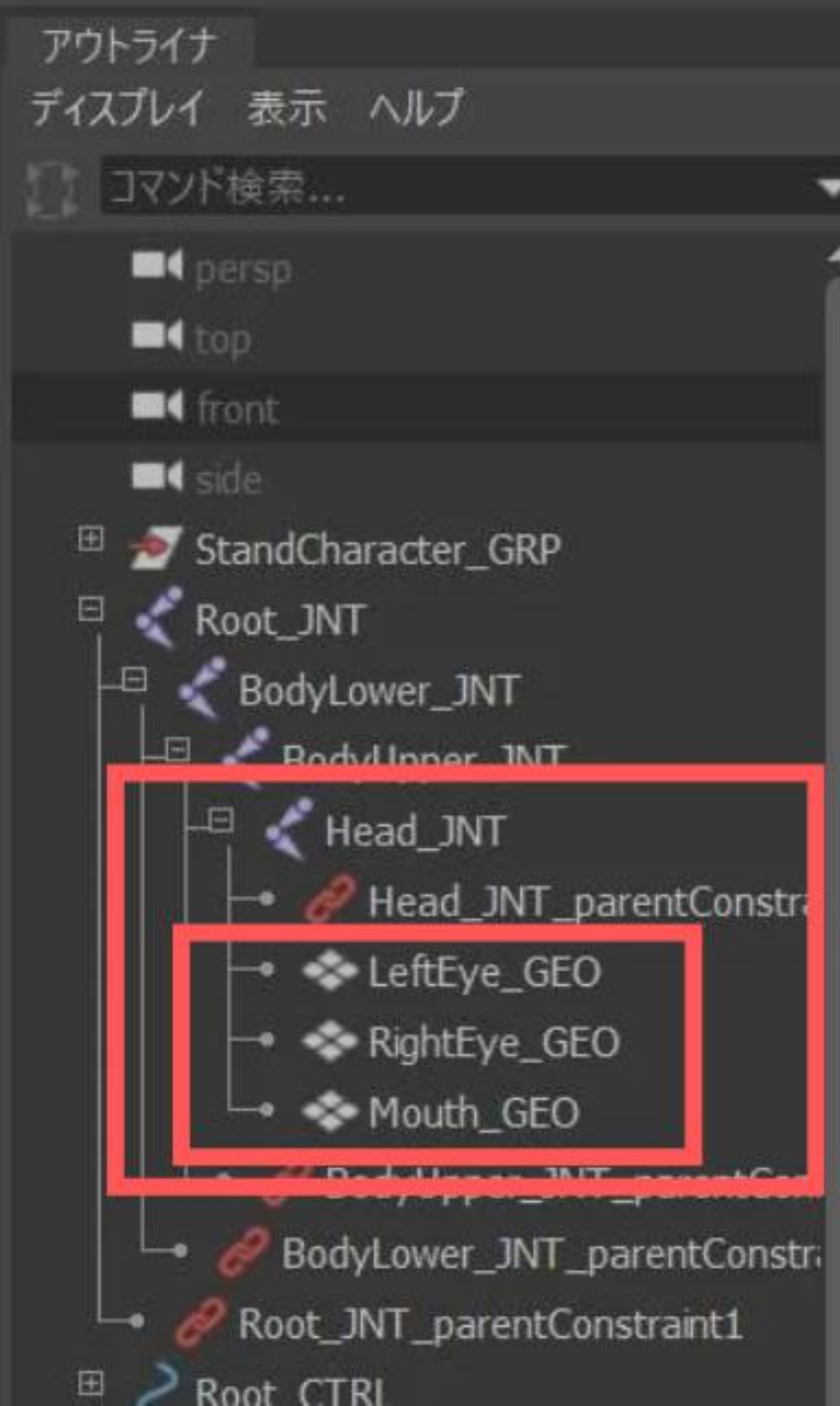
アニメーション

レイヤ

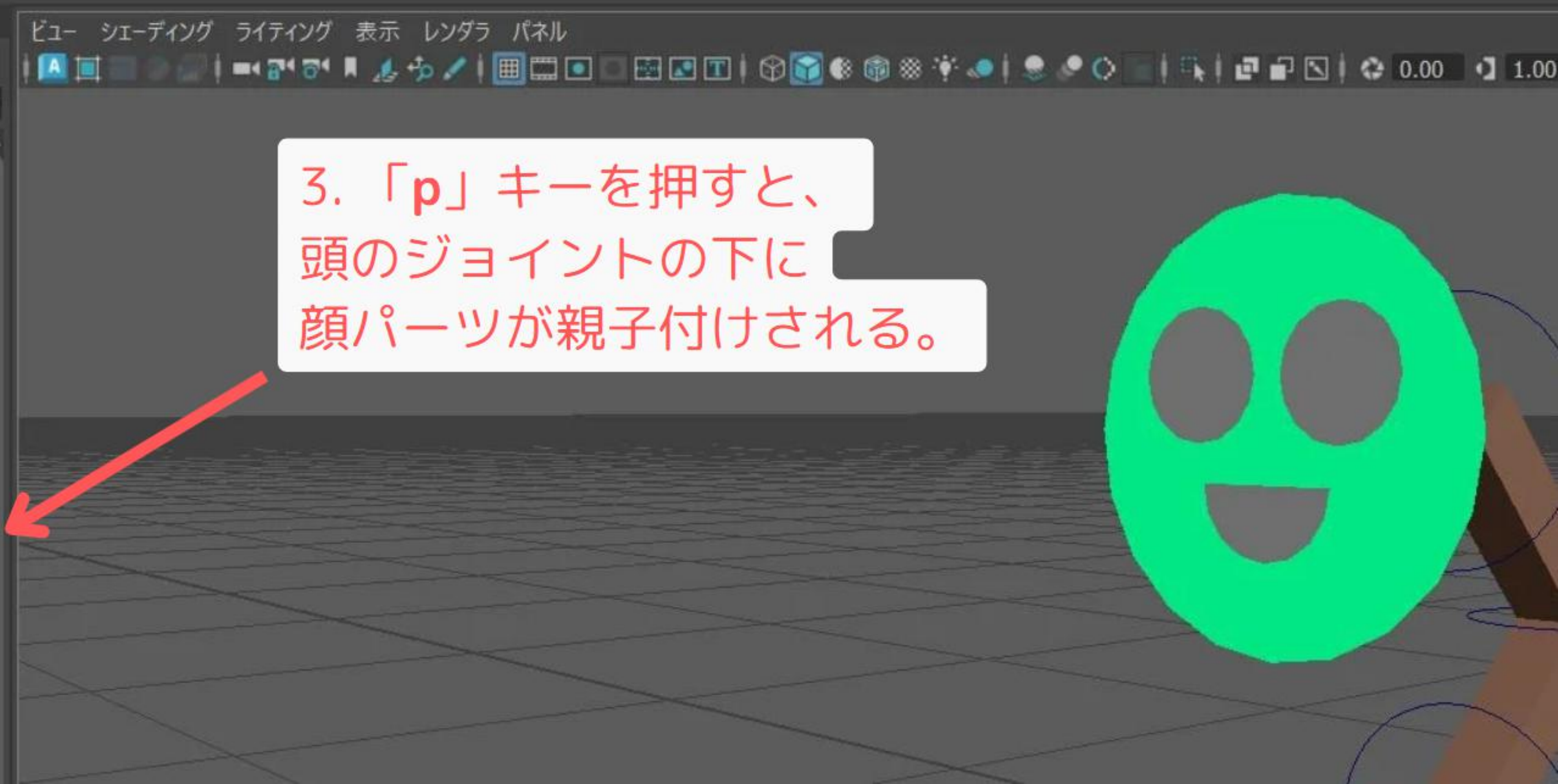
オプション

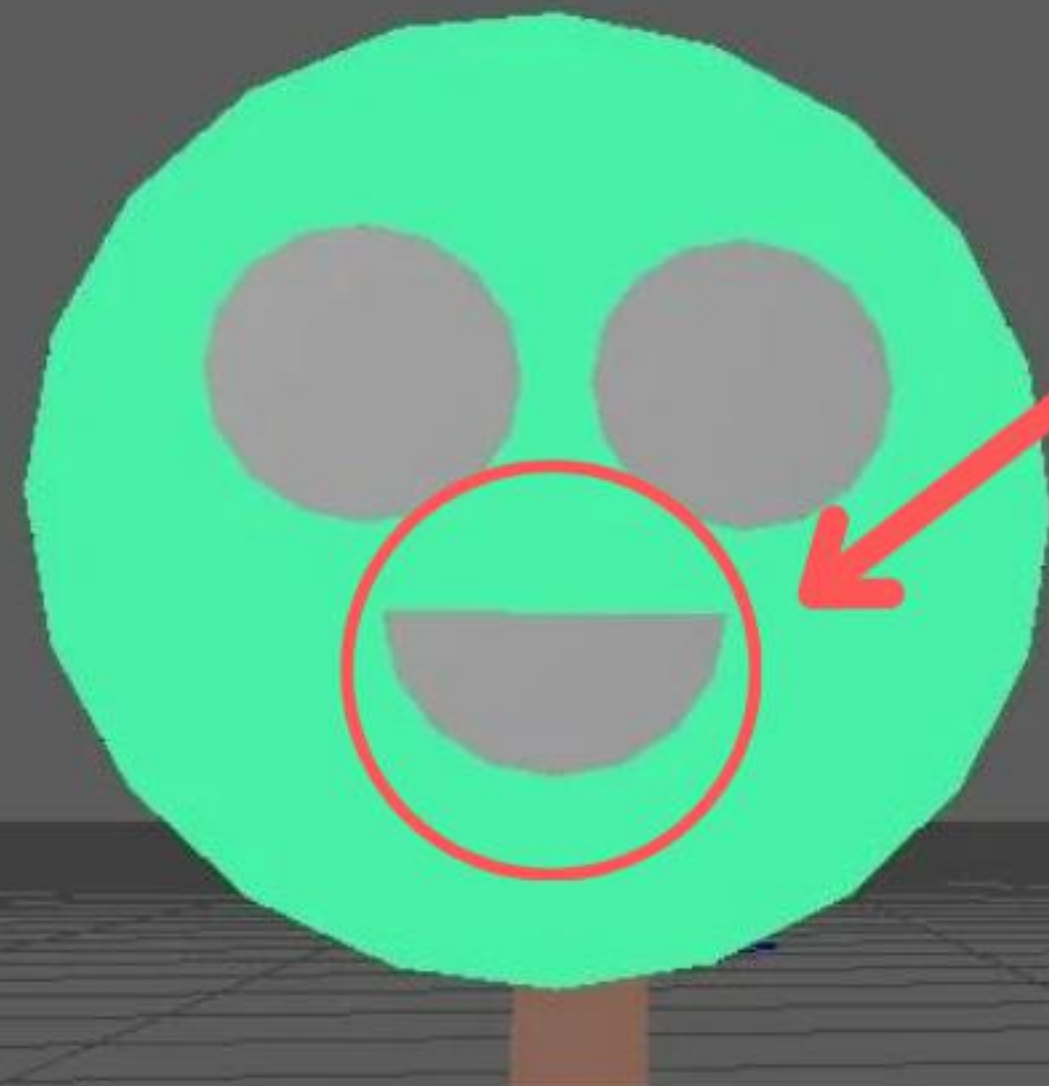
ヘルプ





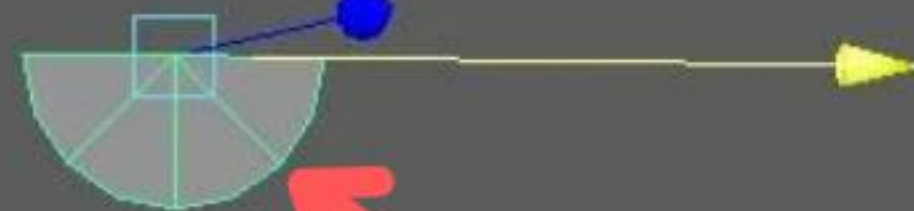
3. 「p」キーを押すと、
頭のジョイントの下に
顔パーツが親子付けされる。





1. くちパーツを選択し、
「Ctrl」 + 「d」 キーを押す

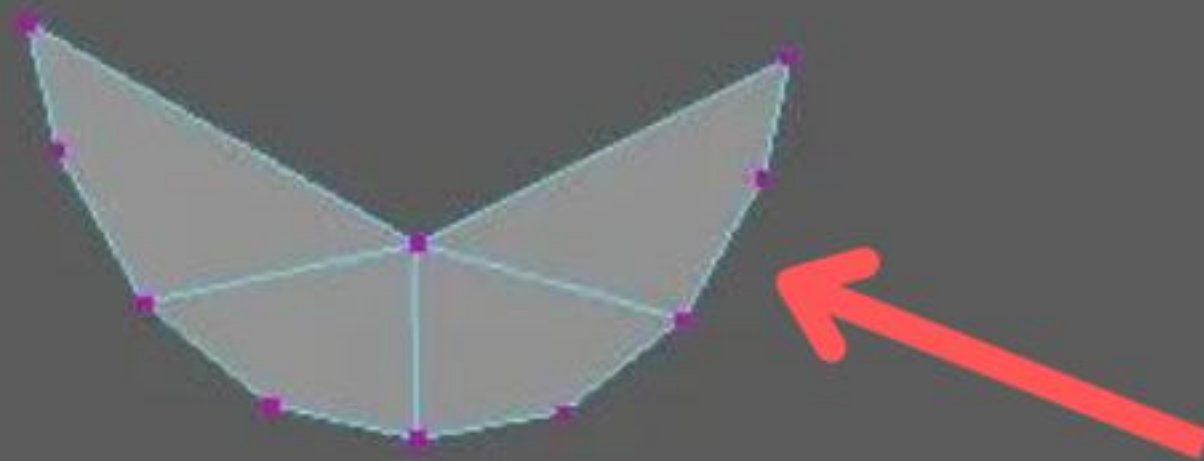
2. 複製された、くちパーツの
「名前」を変更する



3. 複製された、くちパーツは、
横に移動させておくの良い。

前

4. キーボードの「F9」キーで、頂点選択モードにする。



5. 複製した、くちパーツの頂点を動かして、笑顔のくちの形にする。

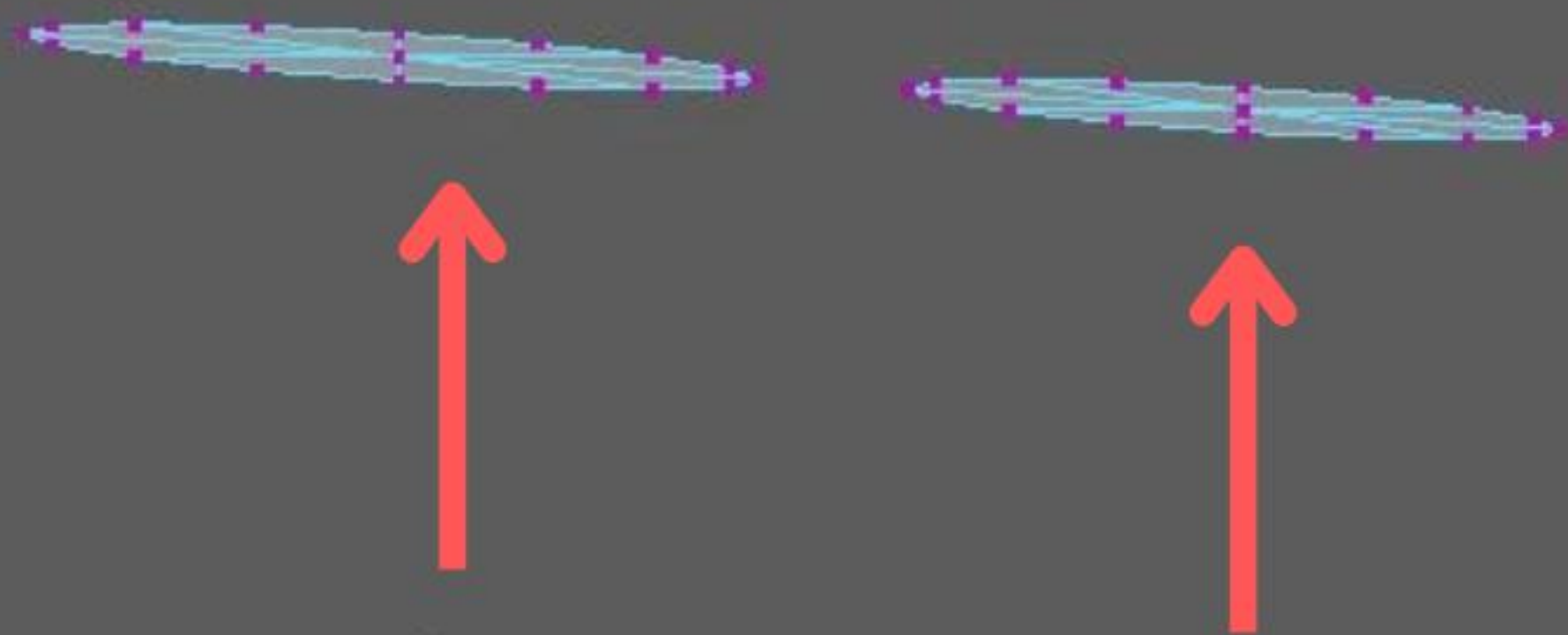
1. 目パーツを選択し、「Ctrl」+「d」キーを押す

2. 複製された、目パーツの
「名前」を変更する

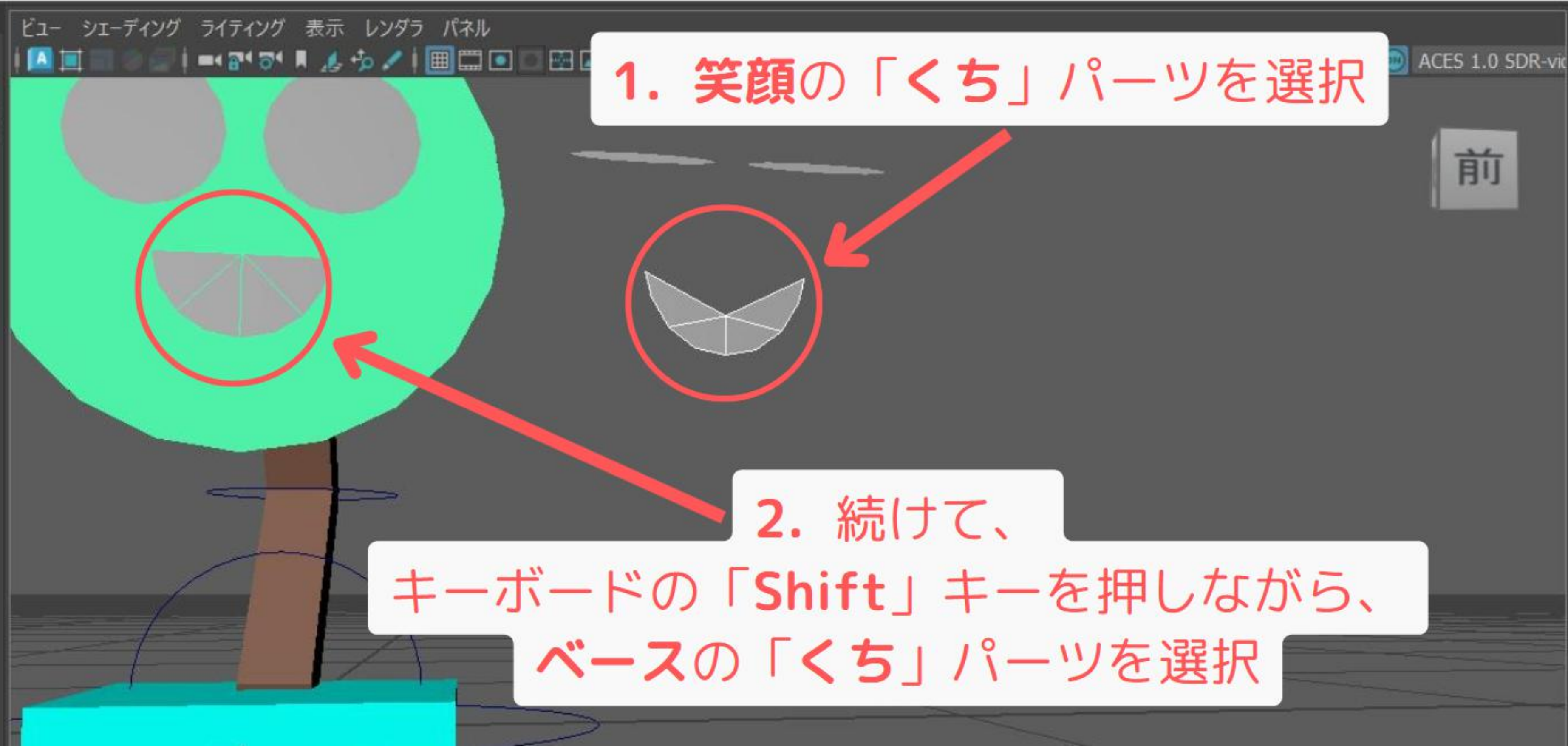
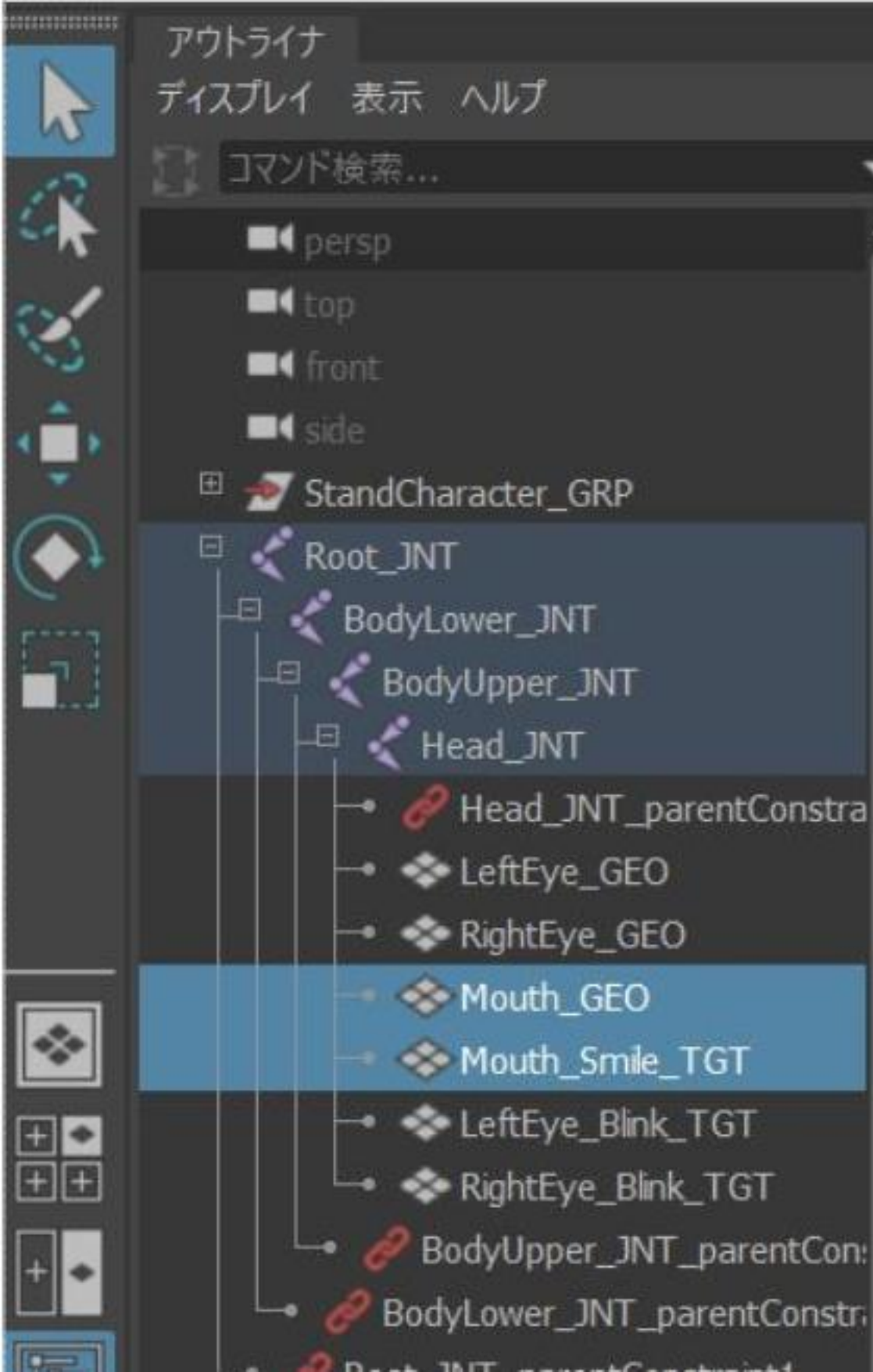
3. 複製された、目パーツは、
横に移動させておくと良い。



4. キーボードの「F9」キーで、頂点選択モードにする。



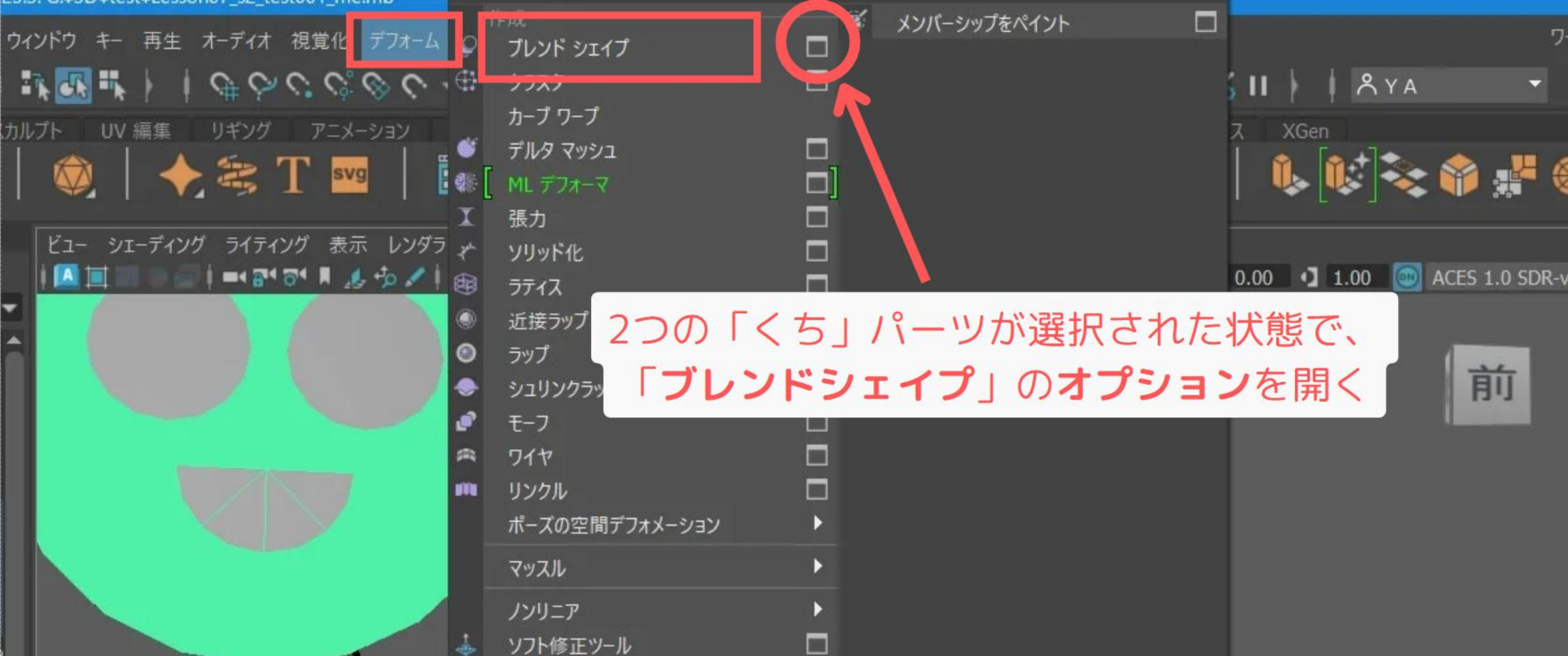
5. 複製した、目パーツの頂点を（スケールY軸など）動かして、目が閉じた状態の形にする。



1. 笑顔の「くち」パーツを選択

2. 続けて、
キーボードの「Shift」キーを押しながら、
ベースの「くち」パーツを選択

前



2つの「くち」パーツが選択された状態で、
「ブレンドシェイプ」のオプションを開く

ブレンドシェイプノード:

エンベロープ: 1.0000

原点: ● ローカル

● ワールド

ターゲットシェイプ

オプション:

☐ インビトウィーン

☒ トポロジのチェック

☐ ターゲット

設定を確認して、「作成」を押す。

作成

適用

閉じる

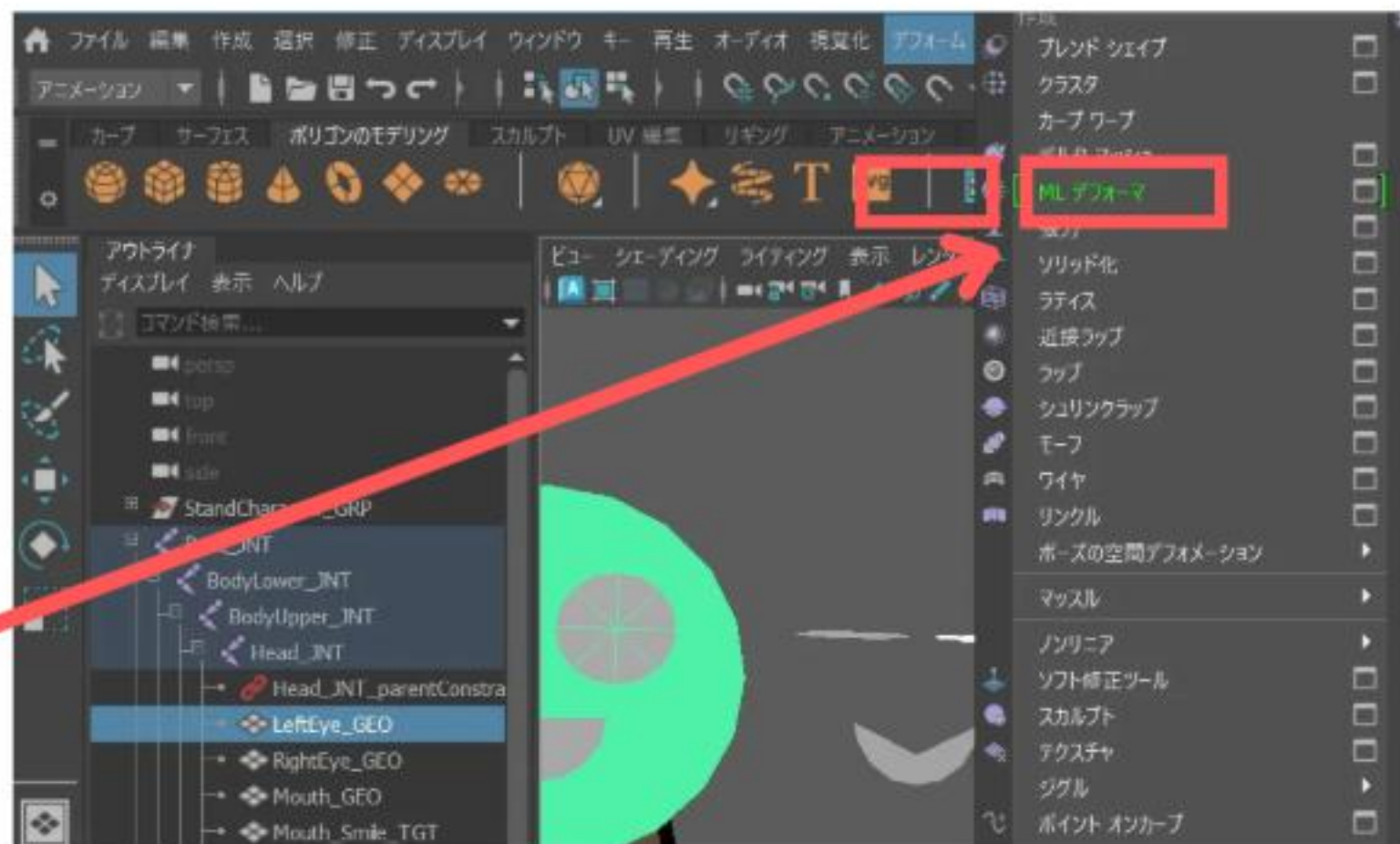
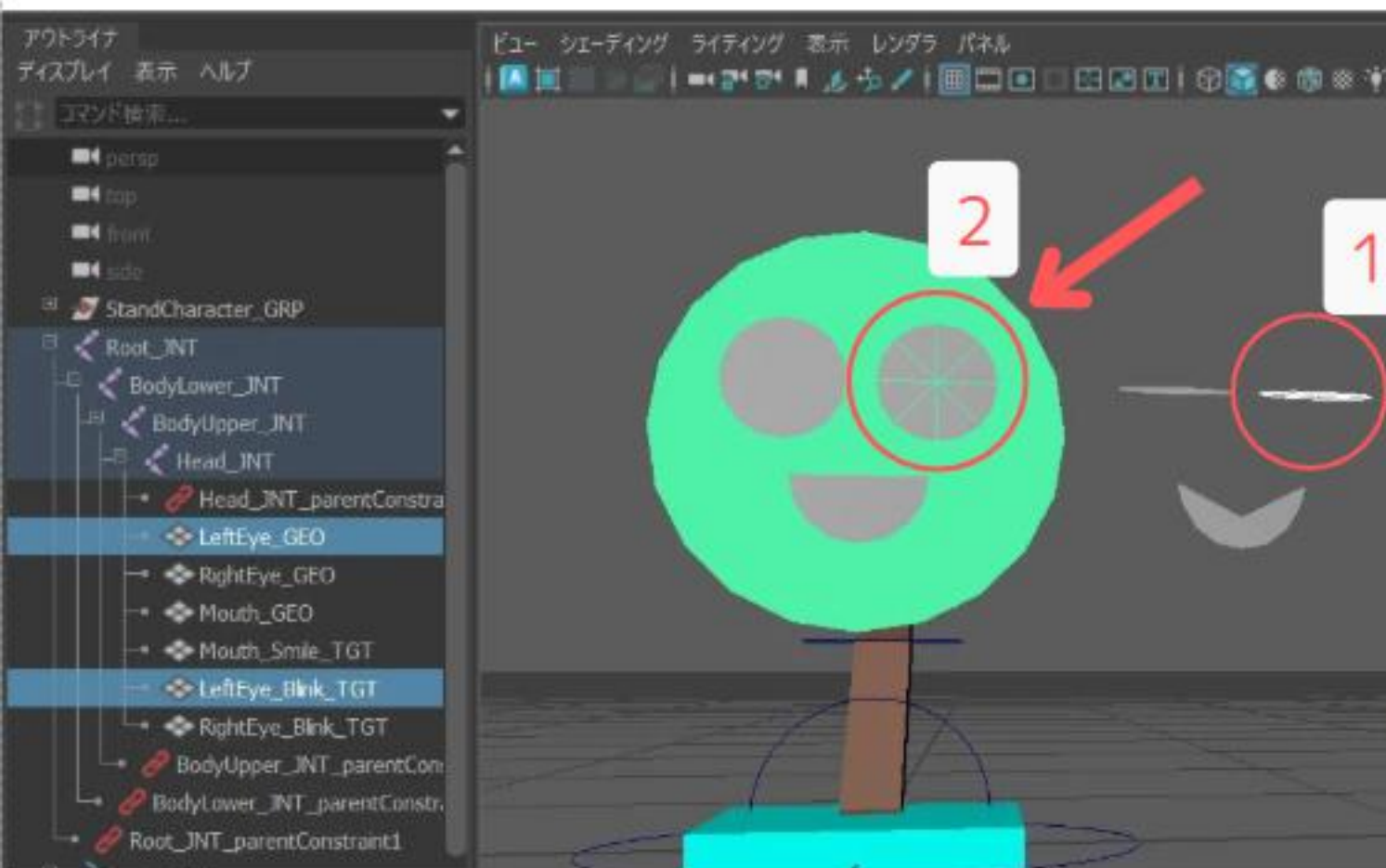
RightEye_GEO

Mouth_GEO

Mouth_Smile_TGT

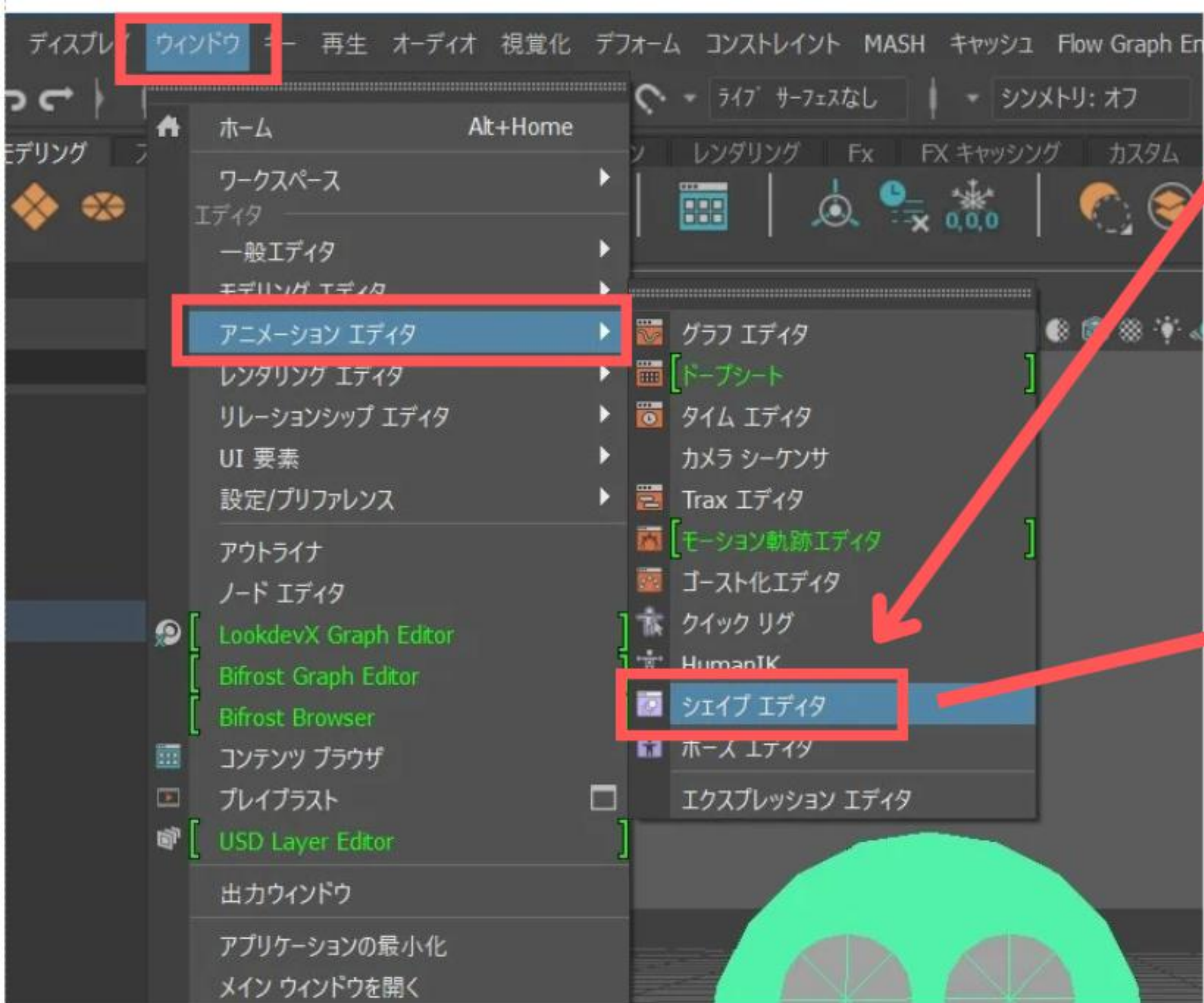
1. 「左の閉じ目」を選択して
「Shift」キーを押しながら

2. ベースの「左目」を選択する

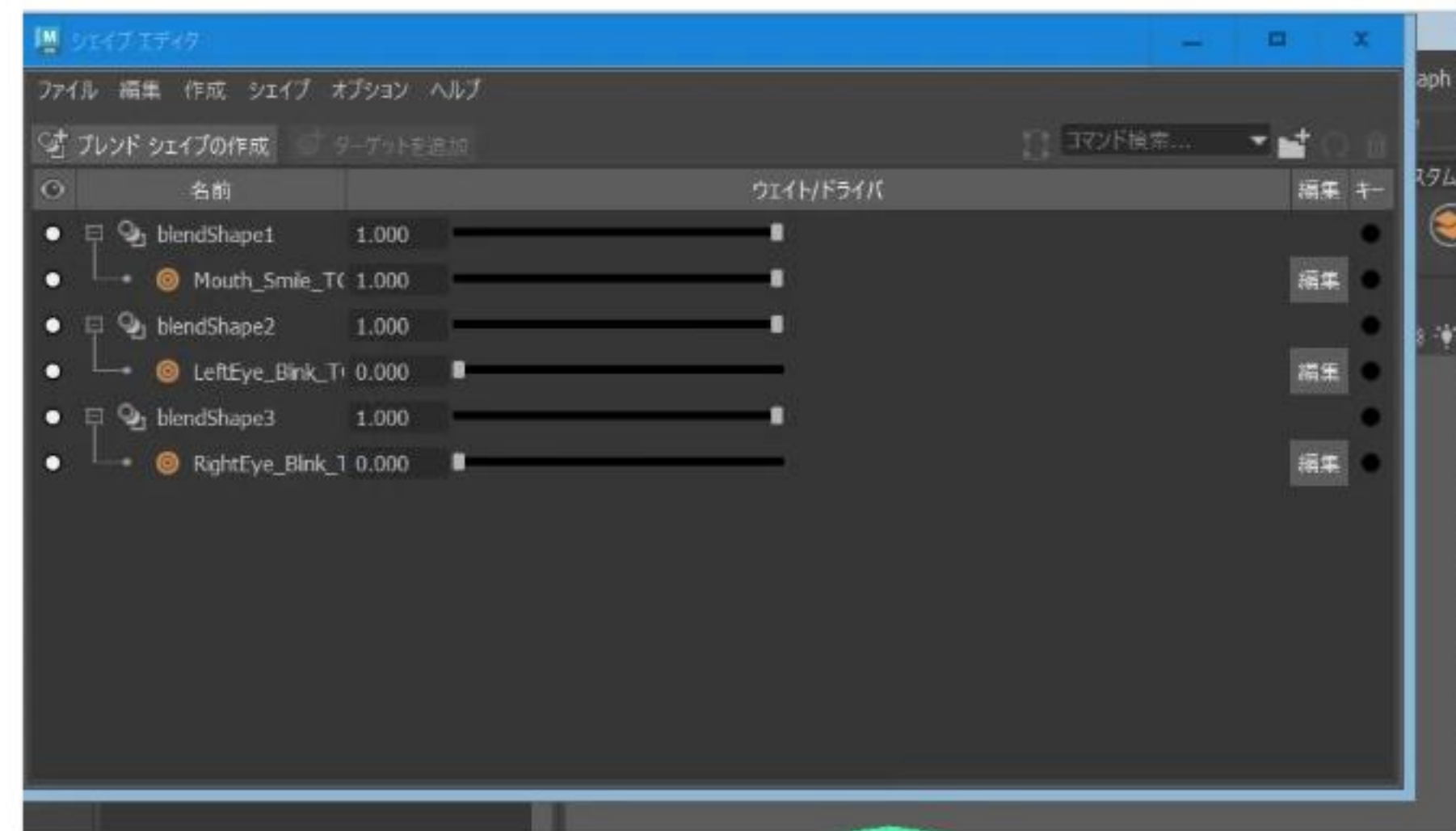


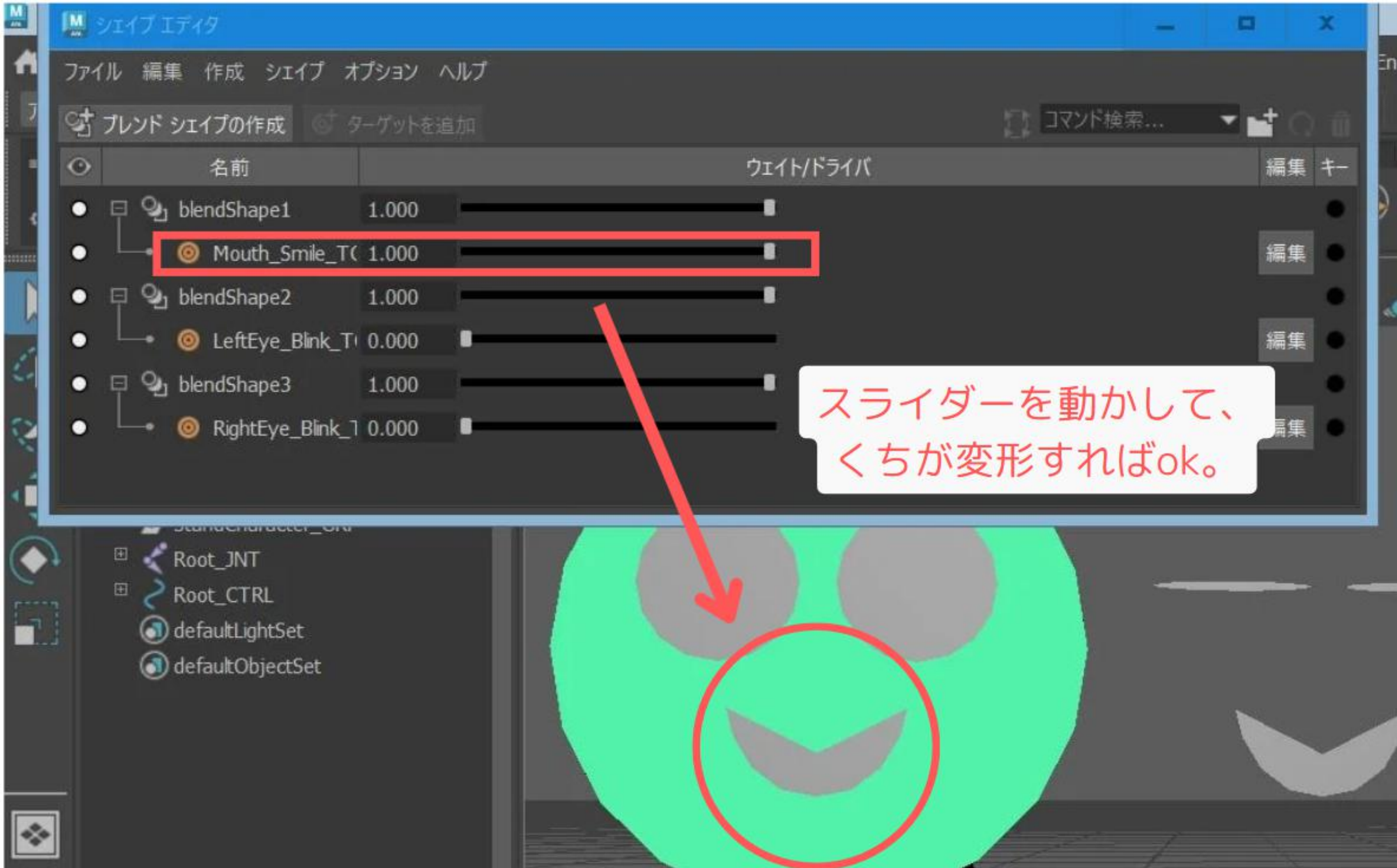
3. さらに、「デフォーム」から
「ブレンドシェイプ」を押す

※そして、**右目**も同じように**選択**した後、「**ブレンドシェイプ**」を押します。
実際にブレンドシェイプが出来たかどうかは、**次のステップ**で確認します。



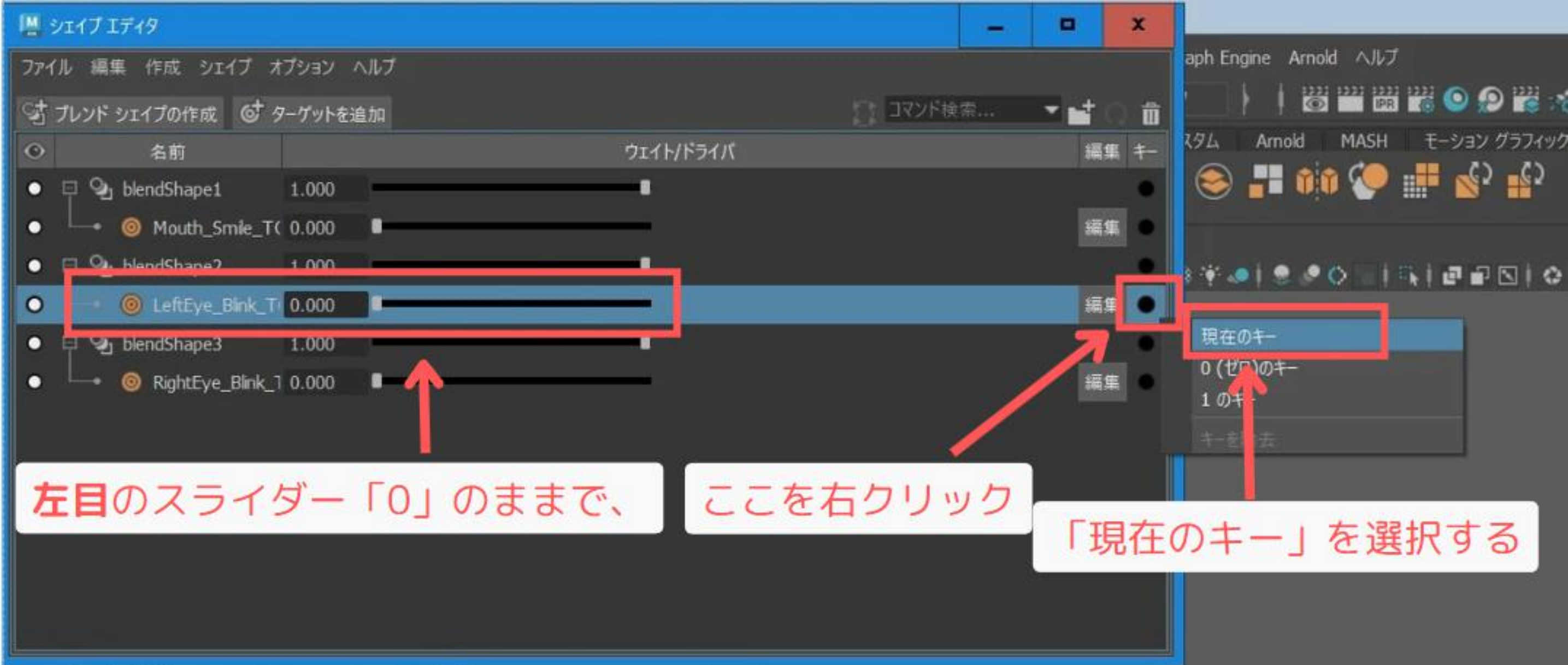
「シェイプエディタ」を選択する





これで、ブレンドシェイプの設定は完了です！



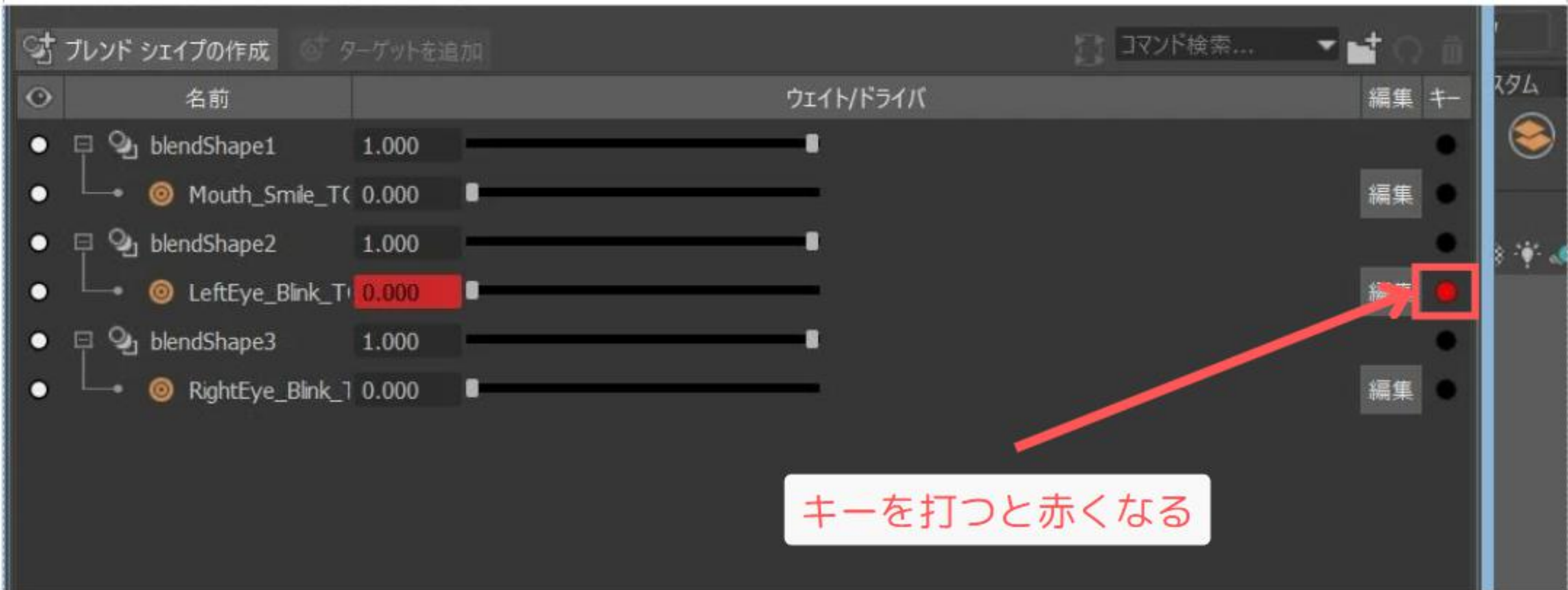


左目のスライダー「0」のままで、

ここを右クリック

「現在のキー」を選択する



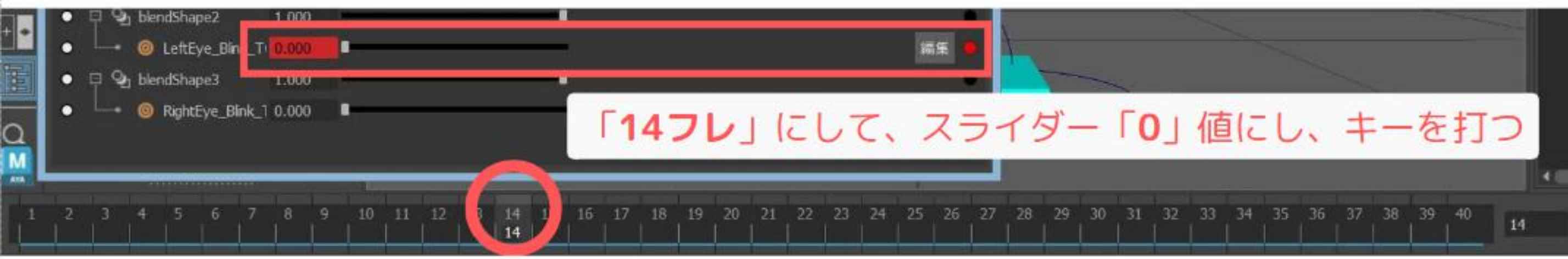


5. タイムスライダを10フレーム目に移動し、同様に値「0」で「現在のキー」を行います。





7. タイムスライダーを14フレーム目に移動し、再び値を「0」に戻して「現在のキー」を行います。

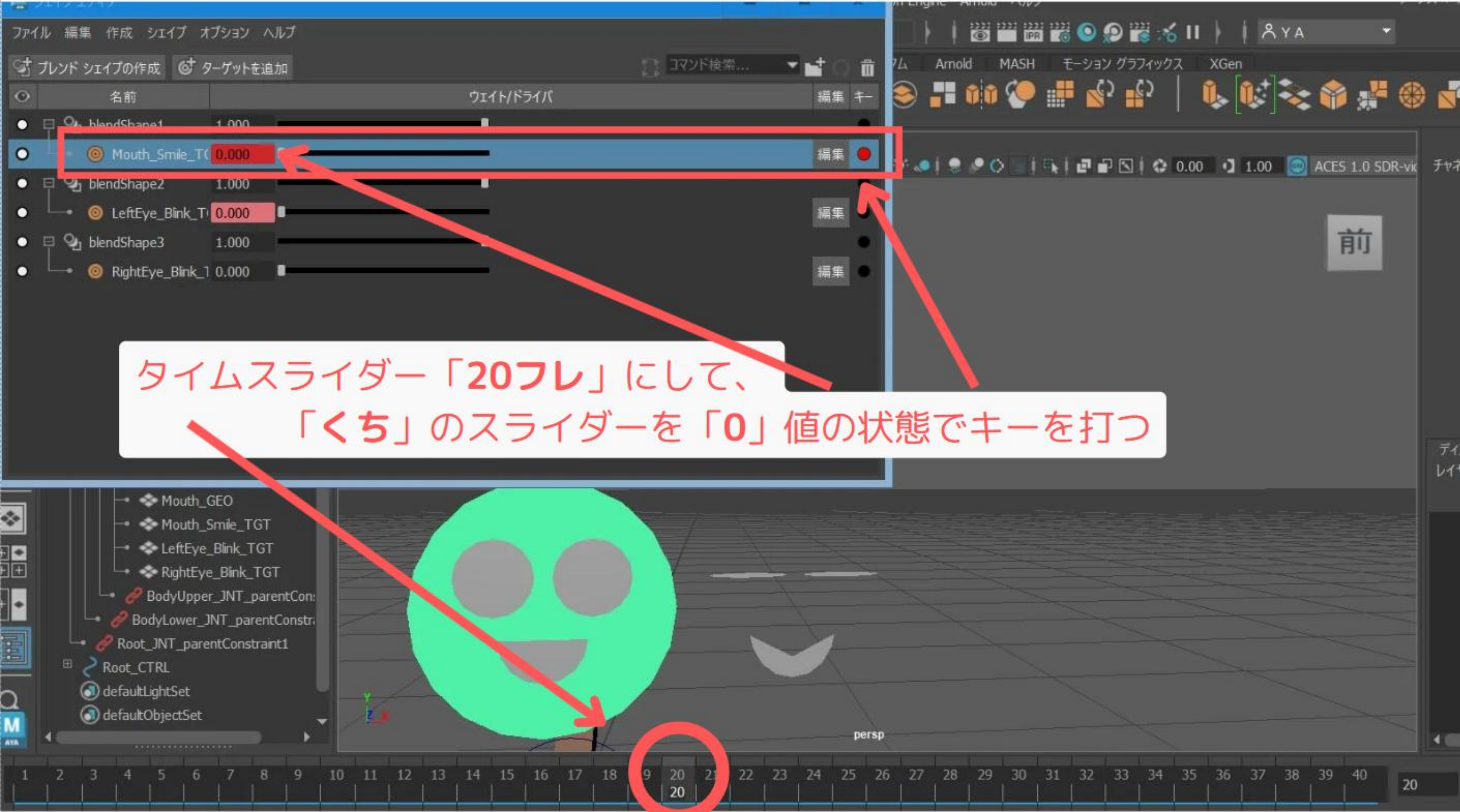


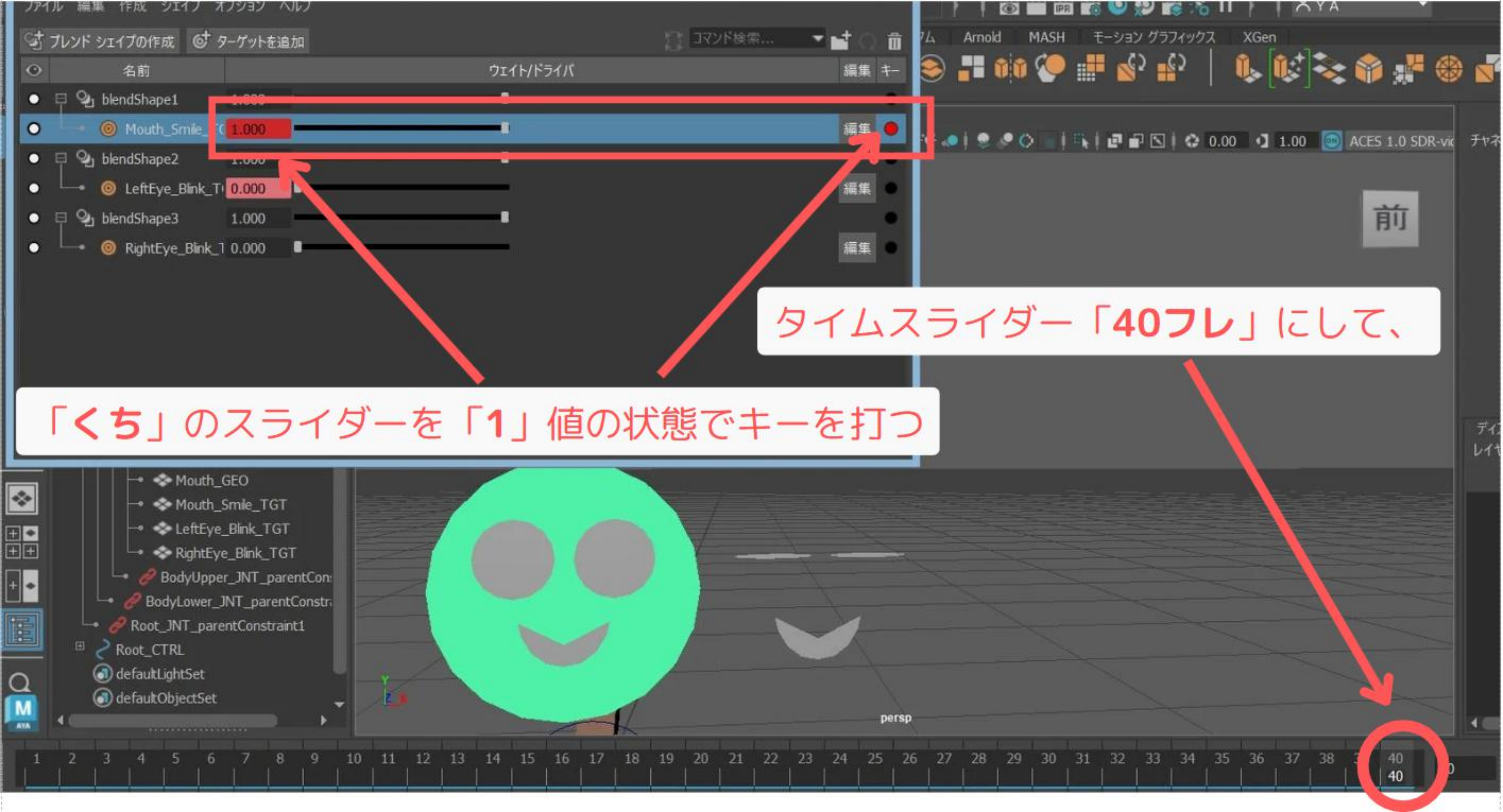
名前		
blendShape1	1.000	
Mouth_Smile_T	0.000	
blendShape2	1.000	
LeftEye_Blink_T	0.000	
blendShape3	1.000	
RightEye_Blink_1	0.000	

キーを削除したい場合は、
赤色の部分を右クリックし「キーを除去」で、
キーを削除できます。



現在のキー
0 (ゼロ)のキー
1 のキー
キーを除去





「くち」のスライダーを「1」値の状態でキーを打つ

タイムスライダー「40フレ」にして、

40
40

