

はじめに

伊藤脳塾は Maya2011 で収録しています。

この PDF は Maya2017 Update3 での場所等の変更点をまとめたものです。

Maya2017 の新機能の紹介はしていません。

introduction

タイム

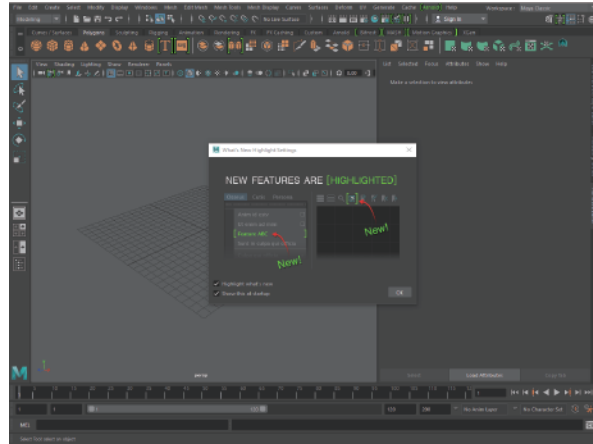
2011

2017

0:00:25

ユーザーインターフェイス

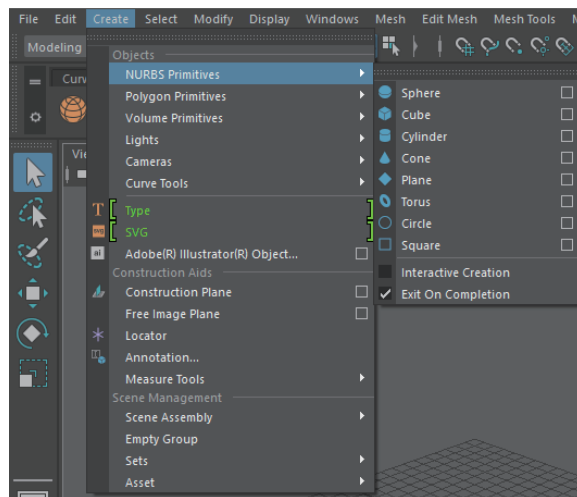
がらりと変わりました



0:01:50

プリミティブの interactive creation

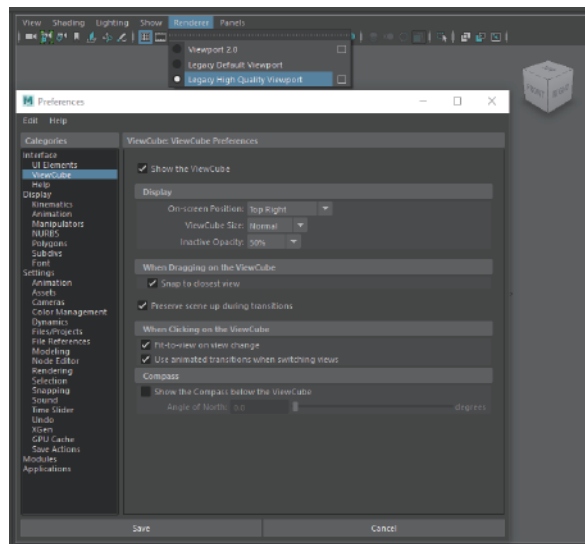
デフォルトがオフ



0:04:18

View Cube

表示するには Window/Settings/Preferencesを開き ViwCube の Show the ViewCube をチェックし Render を Legacy High Quality Viewport にします



タイム

2011

00:16:39

カラーマネージメント

00:18:24

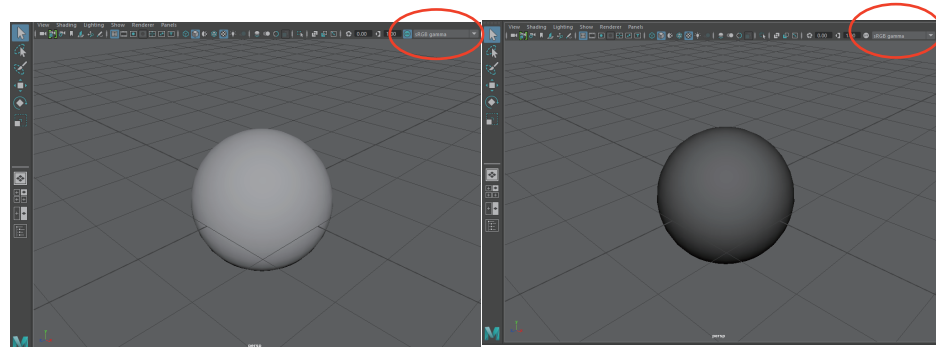
レンダラー

00:19:29

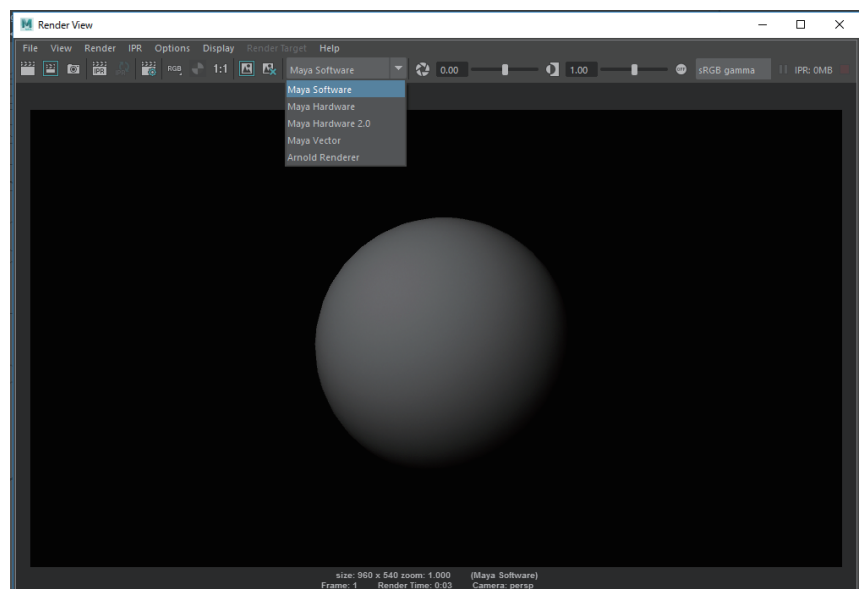
ハイパーシェード

2017

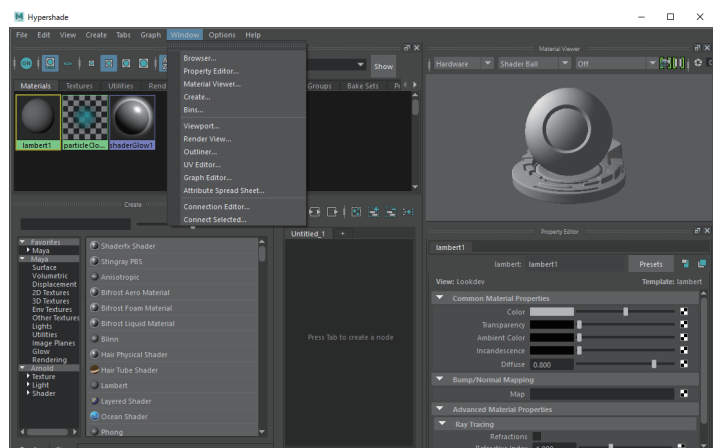
Maya Software レンダーはオフにします



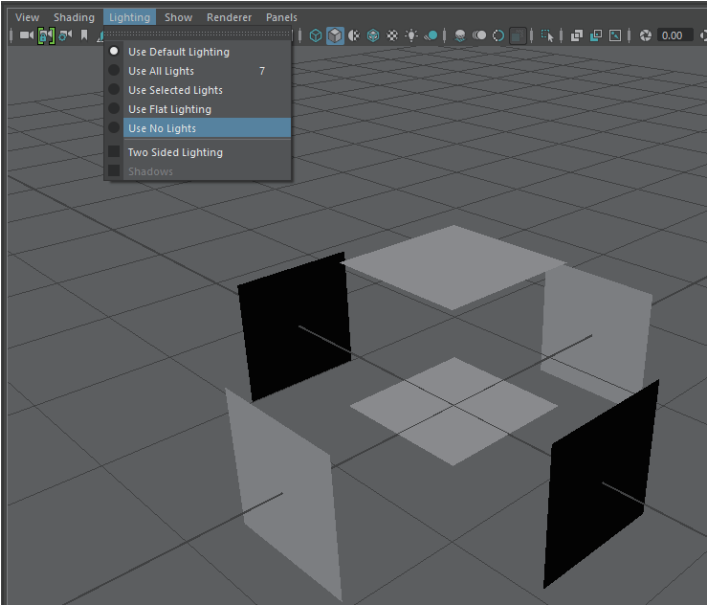
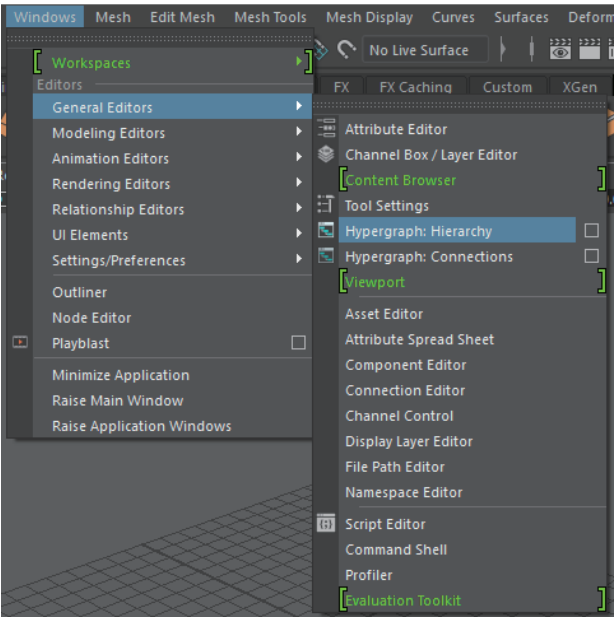
Arnold Renderer を Maya Software にしてください



右側に MaterialViewer と Property Editor が追加されました
使わない場合 × で閉じて問題ないです。必要になったら
Hypershade 内の Window から出せます。



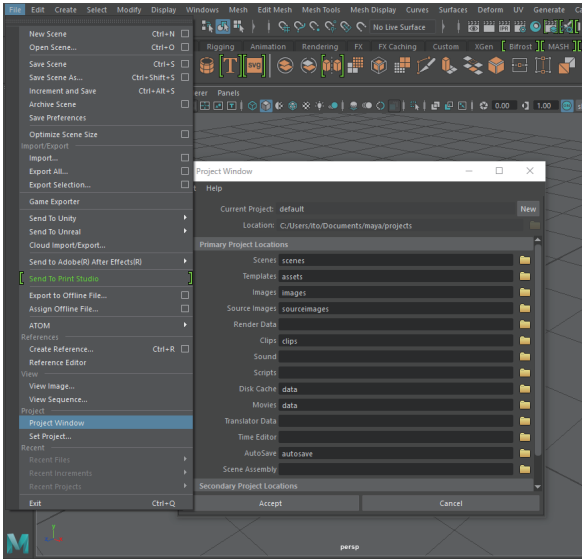
タイム	2011	2017
00:25:55	ハイパーグラフ	Windows/General Editors/ の中に変更しました。
00:28:34	8 番キー	8 番キーのペイントエフェクトのショートカットは廃止です。
00:40:48	下流	下流ではなく上流です。
01:02:43	裏面が黒表示	嫌な場合はLighting/Two Sided Lighting をチェックする。



01:11:58

File/Project/New

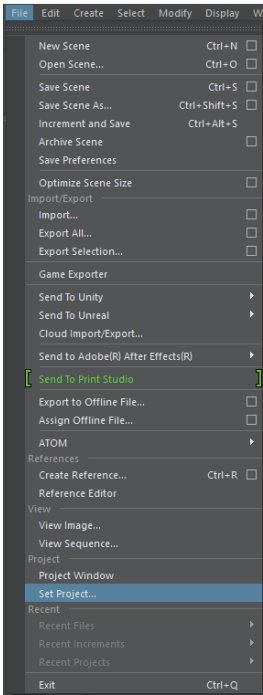
File/Project Windowに変更。 New ボタンを押し名前を入れ Location を選択したら Accept を押す。



01:15:36

File/Project/Set

File/Set Project



Nurbs Modeling

タイム

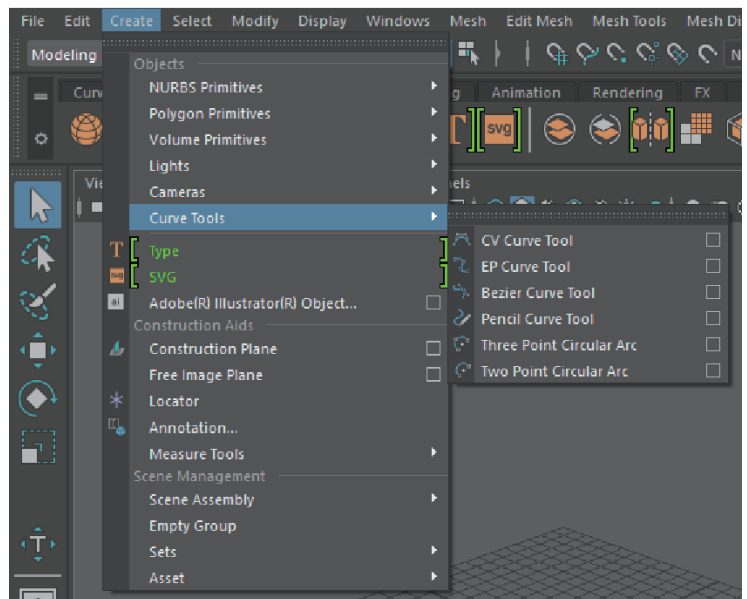
2011

2017

00:04:25

CV Curve Tool

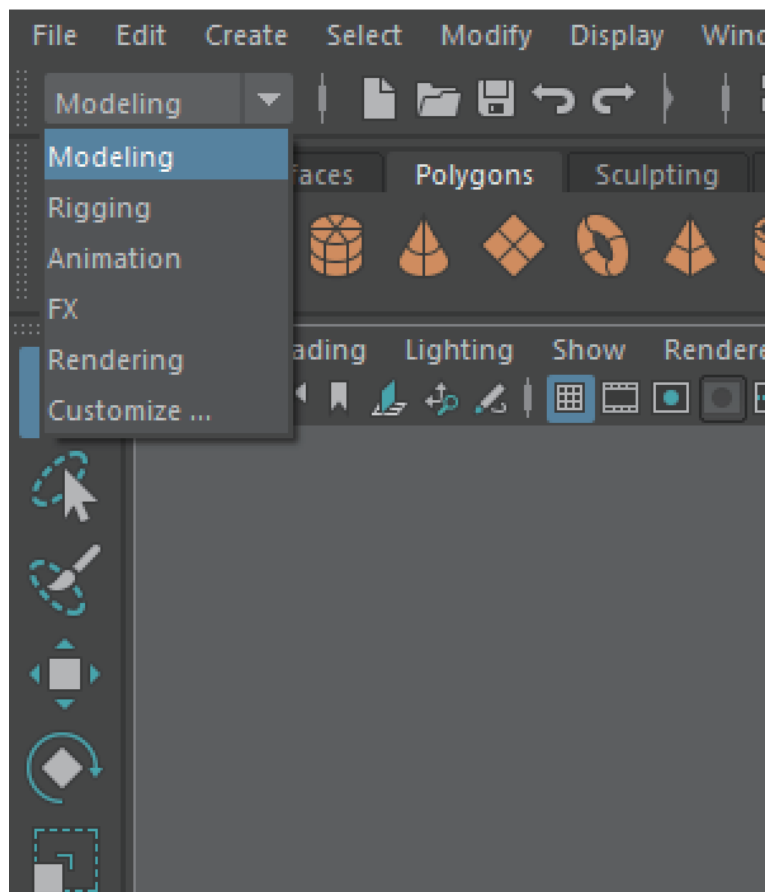
カーブは Create/Curve Tools にまとめられました。

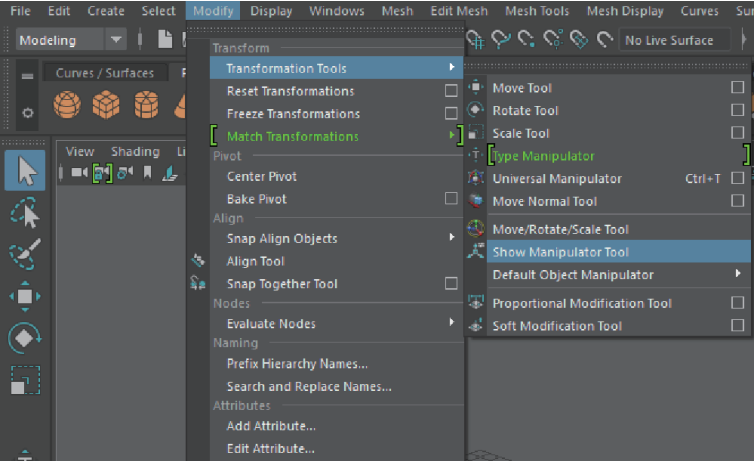
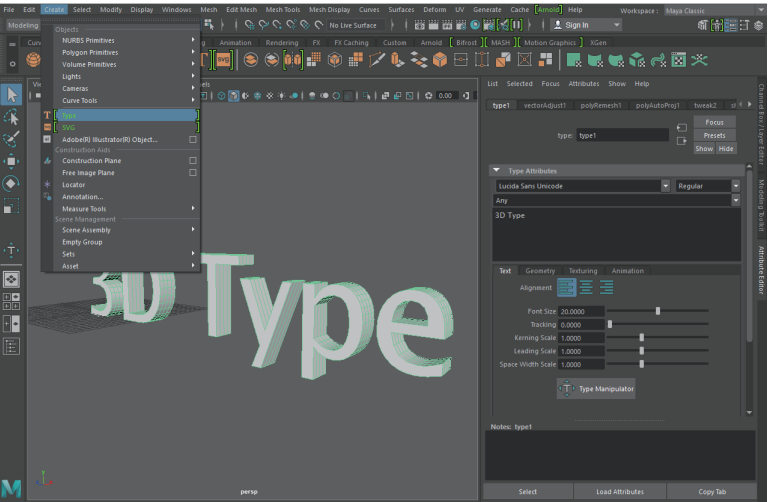
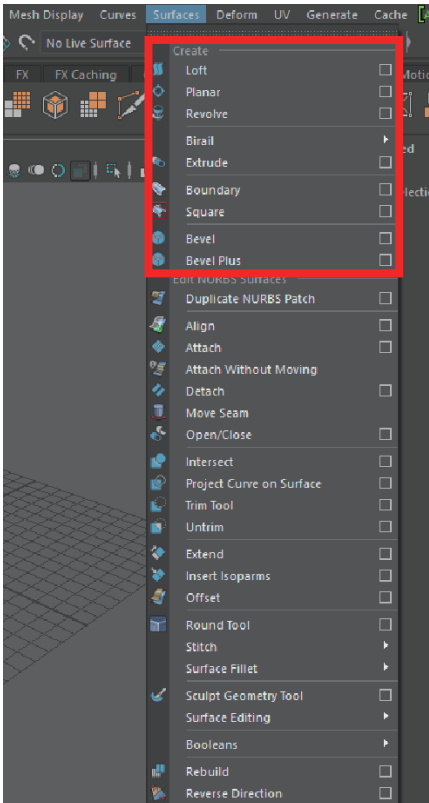


00:24:27

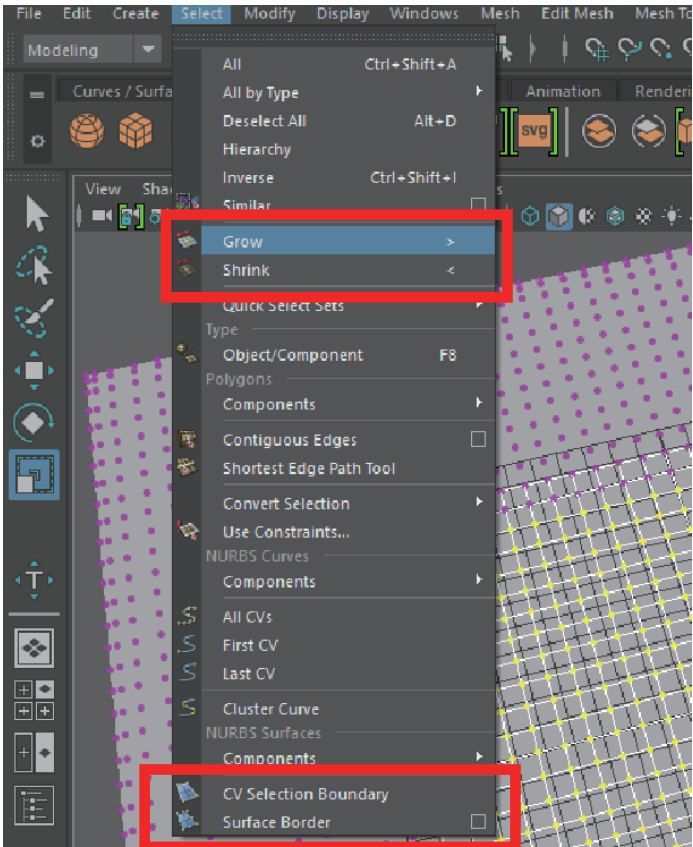
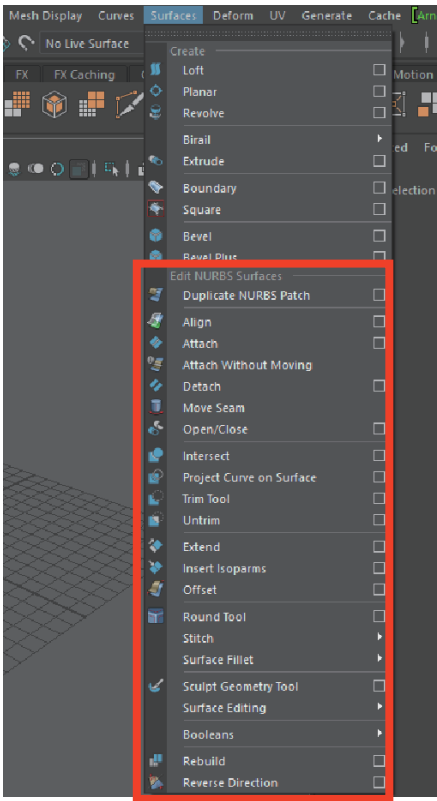
作業モード

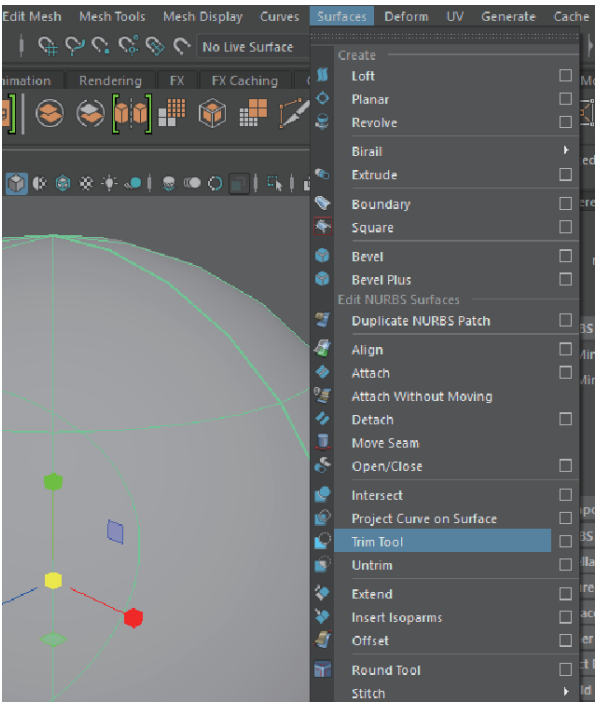
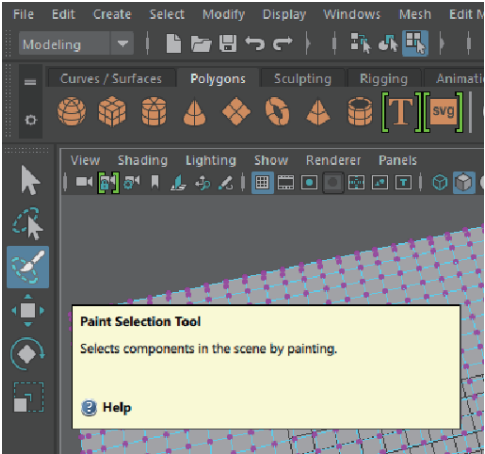
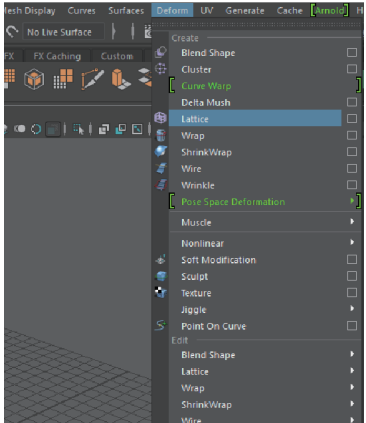
Surfaces が無くなり Modeling になりました。



タイム	2011	2017
00:27:11	Show ManipulaterTool	<p>Modify/Transformation Tool/Show Manipulator Tool ショートカットはTキーです。</p> 
00:28:22	Text	<p>テキストは Create/Type になり大幅に変更されました。</p> 
00:32:49	Sufaces	<p>Surfaces の Create になりました。</p> 

タイム	2011	2017
01:27:37	Edit NURBS	Edit NURBS は Surfaces の Edit NURBS Surfaces になりました。
02. mov 00:43:03	Edit NURBS/Selection	Select の中に入りました。



タイム	2011	2017
01:18:05	Trim Tool	先にサーフェスを選択してから TrimTool クリックしてください。 
03:00:44:08	Edit/Paint Selection Tool	ツールボックスのアイコンをクリックしてください。 
01:24:43	ak_nurbsTessellationPlus.mel	この Mel は 2017 では使用できません。
01:27:49	Create Deformer	Deform の中です。 

Customize

タイム

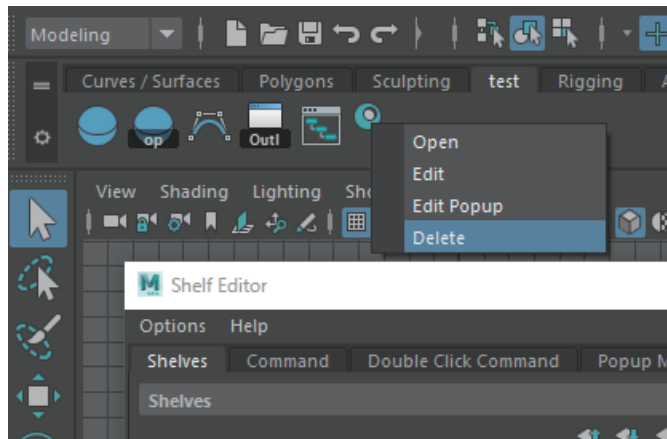
2011

2017

00:05:13

シェルフから削除
中ボタンからごみ箱へ

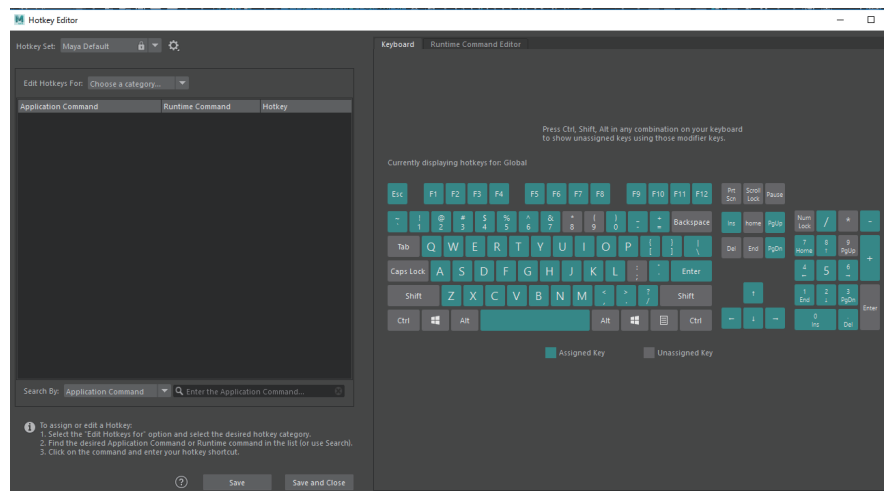
ごみ箱なくなりました。右クリックで削除。



00:25:56

Hotkey Editor

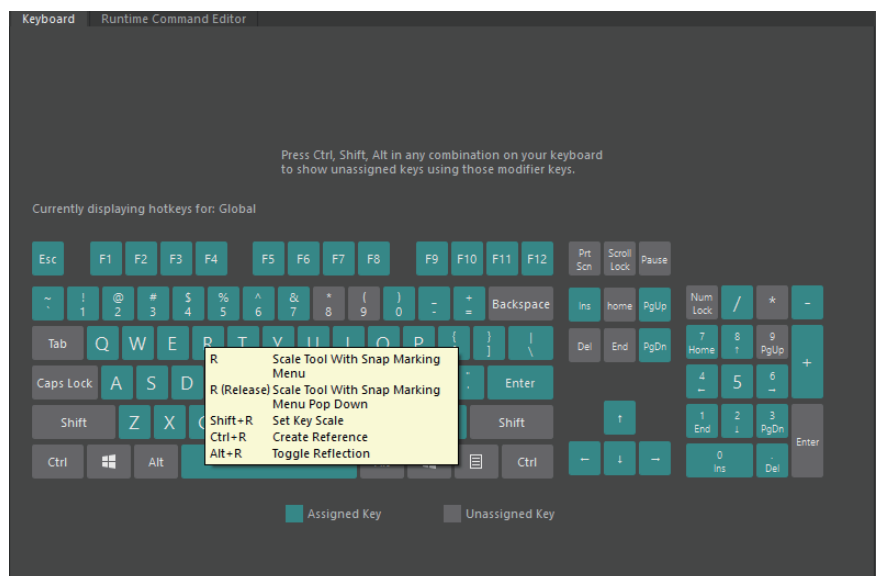
Hotkey がガラリと変わりました。



00:26:11

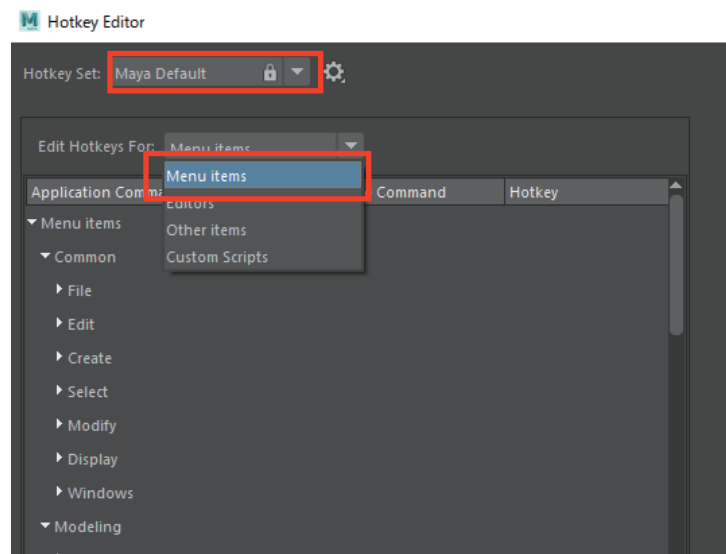
List ALL...

右側のキーボード、緑がすでに割り当てがされているもの。
Shift, Ctrl, Alt ボタンでの組み合わせがわかる。
マウスのカーソルを持っていくと何が割り当てられているか
表示される。

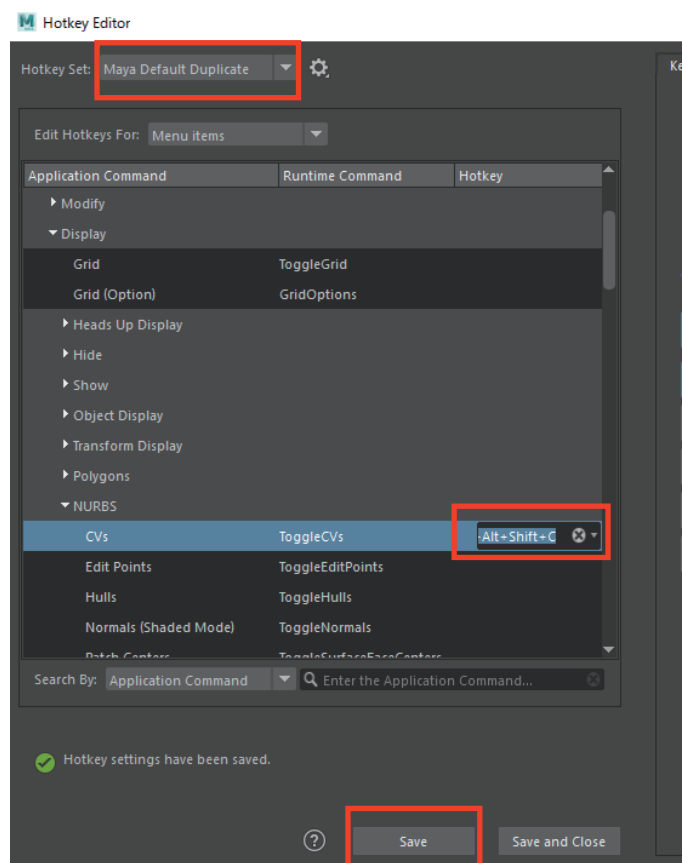


タイム 2011
00:27:20 ホットキーの割り当て方法

2017
Maya Default の変更はできません。



変更すると Maya Default Dupulicate が作成されます。
小文字、大文字の認識ではなく Shift、Ctrl、Alt との
組み合わせになります。



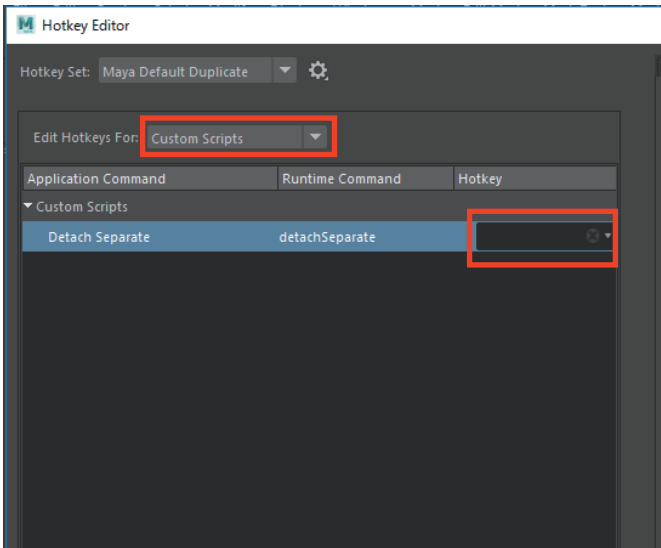
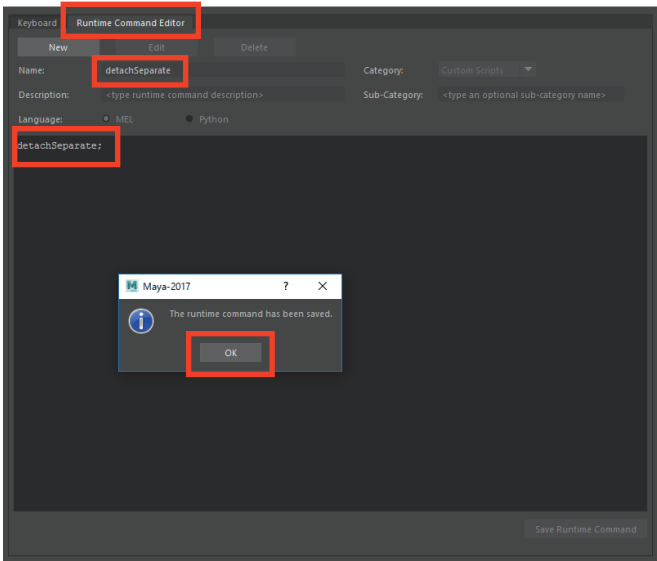
タイム

2011

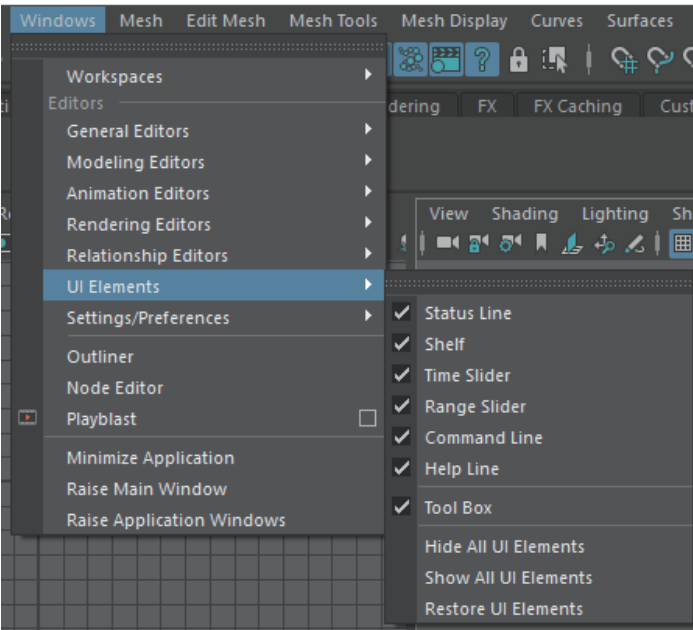
00:46:09 Display/UI Elements

2017

Mel の割り当ては Runtime Command Editor で New し
名前を入れ登録し、キーに割り当てます。



Windows/UI Elements に変更



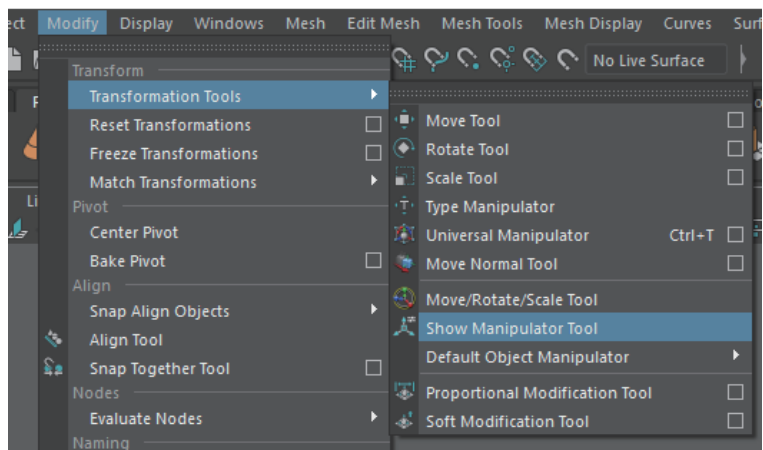
Camera

タイム	2011	2017
		カメラの変更点はありませんが、レンダラーは Maya Software でしてください。

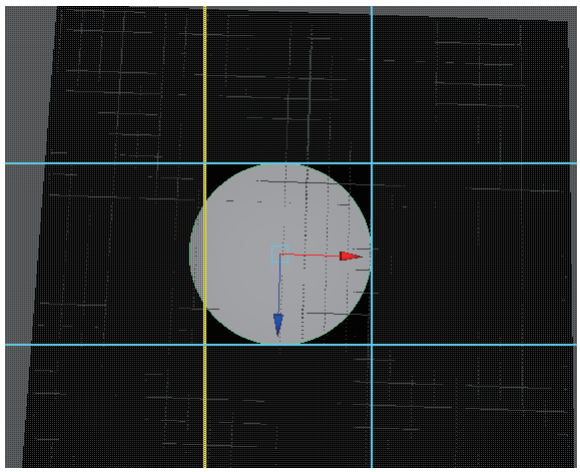
Light

タイム	2011	2017
00:03:41	Cube をだして手前のプレーンを Delete します。	7 番キーを押すと真っ暗。Lighting/Two Sided Lighting のチェックをしてください。 
00:05:12	ビューでのスポットライトの表示が粗い	デフォルトが Renderer/Viewport2.0 になったのできれいに表示されます。 
00:15:19	ライトリンクしても真っ暗	Renderere が Viewport2.0 だと真っ暗 Legacy High Quality Viewport にしてください。 
00:58:10	ネガティブライトの HSV の V 値について	V 値にーが入らなくなりました。 

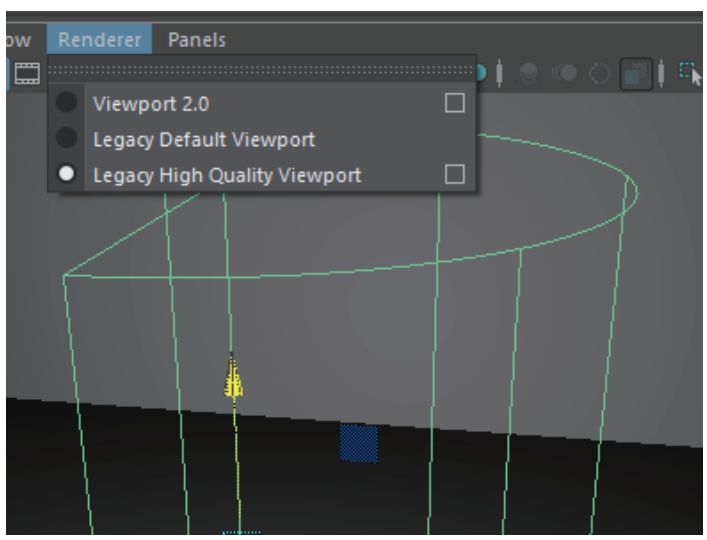
タイム	2011	2017
02. mov		
00:03:09	Show Manipulator Tool	Modify/Transformation Tools/Show Manipulator Tool ショートカットはT キーです。



00:03:19	スポットライト Barn Doors	左クリックドラッグでもいけます。
----------	--------------------	------------------



00:11:17	Volume Light の Arc	Viewport2.0 だと表示されません。 Legacy High Quality Viewport にしてください。
----------	--------------------	---

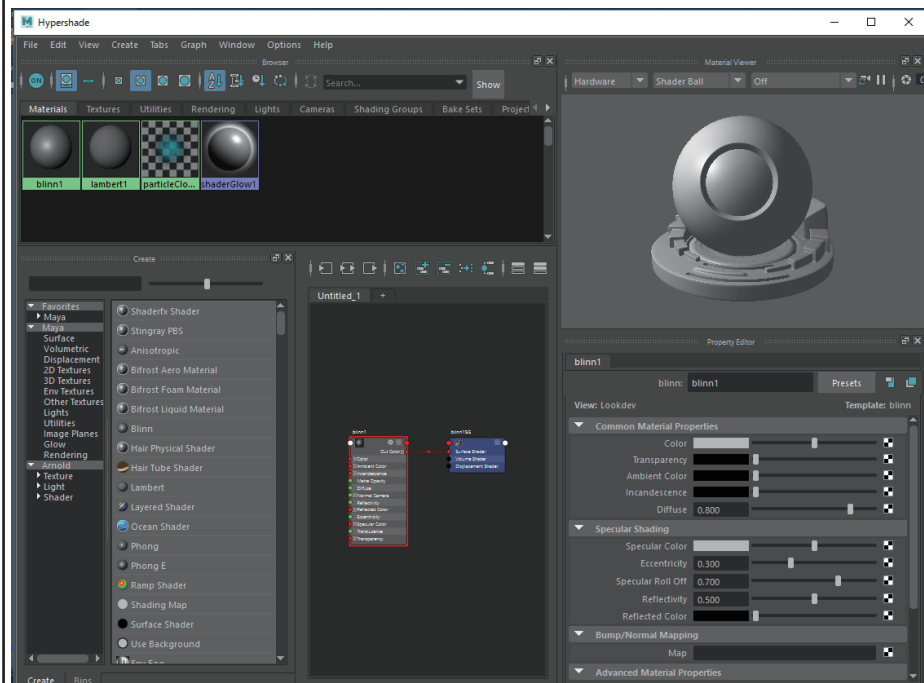


Shader

タイム

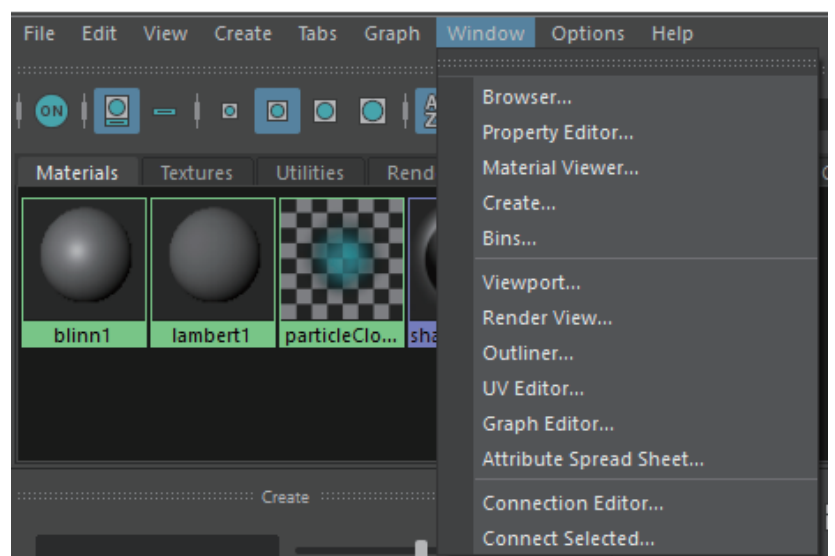
2011

2017



右側に Material Viewer と Property Editor が付きました。
場所をとって嫌な場合は × で閉じてください。

Hypershade



Hypershade 内の Window から別ウインドウとして開けますし
Hypershade 内に組み込むこともできます。

タイム	2011	2017
00:01:08	Work Area の表示	 <p>表示方法が変わリアトリビュートが見れます。 左が上流、右が下流です。</p>
00:03:58	コネクションの方法	 <p>アトリビュートからアトリビュートへクリックドラッグで 繋げます。</p>
00:14:45	Mental ray	 <p>Arnold になりました。</p>

タイム 2011

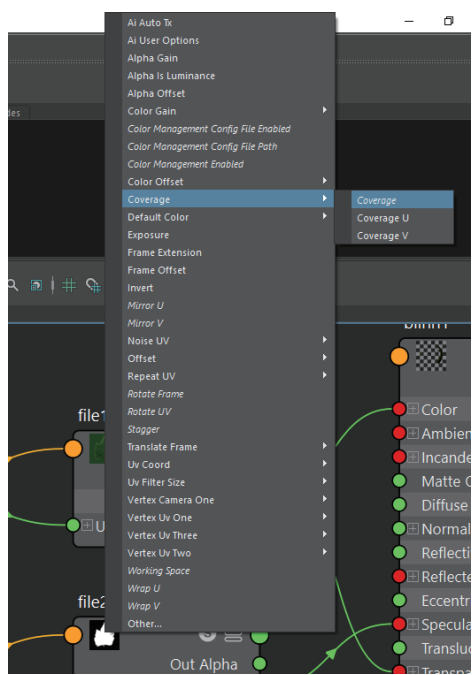
01:09:20 Placement の共有

02. mov
00:03:36 place2dTexture の表示

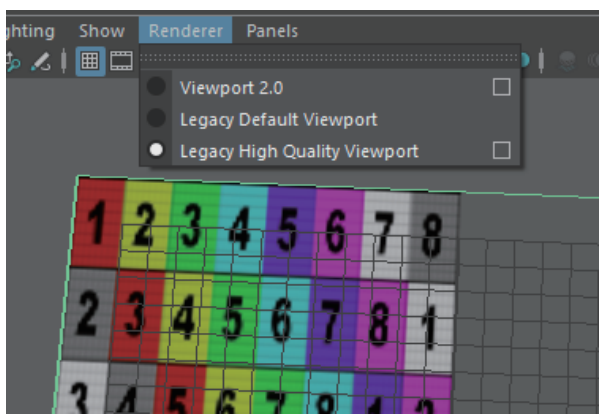
00:07:29 Interactive Placement

2017

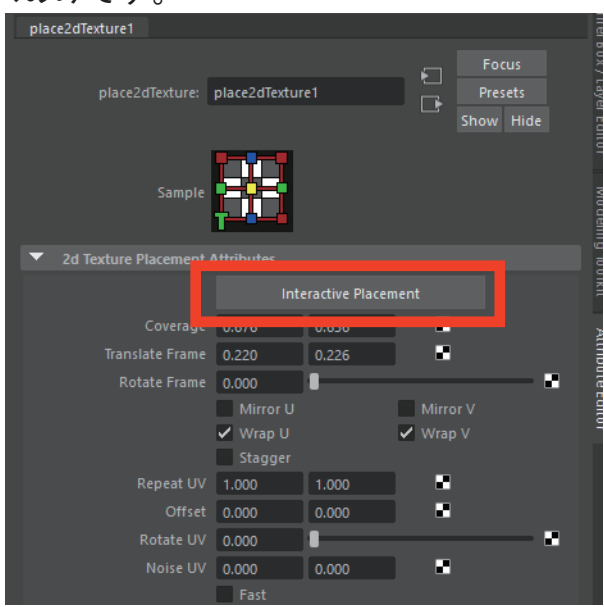
中ボタンで持っていき Coverage の Coverage へ



Viewport2.0 だと表示されません。
LegacyHighQualityViewport にしてください。



ナーブスのみです。



タイム	2011	2017
00:13:42	Convert to File Texture	<p>ナーブスのみです。ポリゴンはUV を作るときに、オプションの Insert projection before deformers にチェックしてあれば OK。</p>  <p>The screenshot shows the 'Planar Mapping Options' dialog box. It has a title bar with a small icon and window controls. Below the title bar is a menu bar with 'Edit' and 'Help'. The main area is divided into sections: 'Projection Manipulator' with 'Fit projection to:' (radio buttons for 'Best plane' and 'Bounding box'), 'Project from:' (radio buttons for 'X axis', 'Y axis', 'Z axis', and 'Camera'), 'Keep image width/height ratio' (checkbox), and 'Insert projection before deformers' (checkbox, which is checked and highlighted with a red box). Below this is the 'UV Set' section with 'Create new UV Set' (checkbox) and 'UV Set name:' (text field containing 'uvSet1'). At the bottom are three buttons: 'Project', 'Apply', and 'Close'.</p>
00:43:12	Placement の共有	<p>中ボタンで持っていき Coverage から Coverage へ。</p>
03. mov		<p>03. mov に関しては表示は変わっていますが変更点はありません。</p>

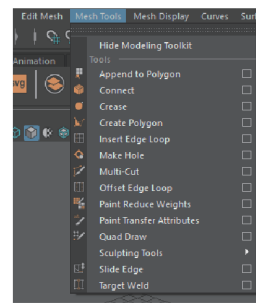
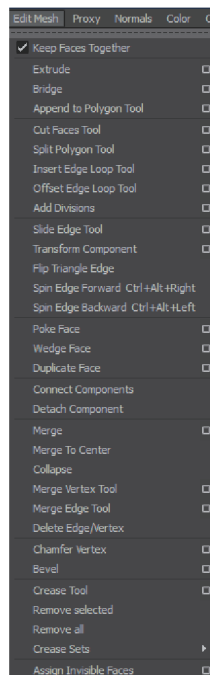
Polygon

タイム

2011
作業モード

2017

Polygons が無くなり Modeling になりました。



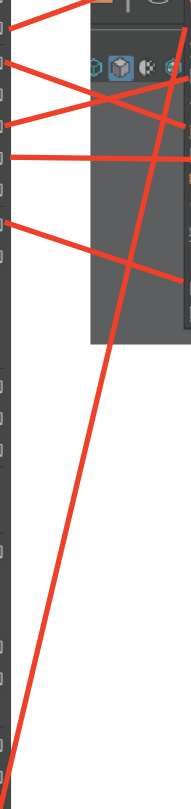
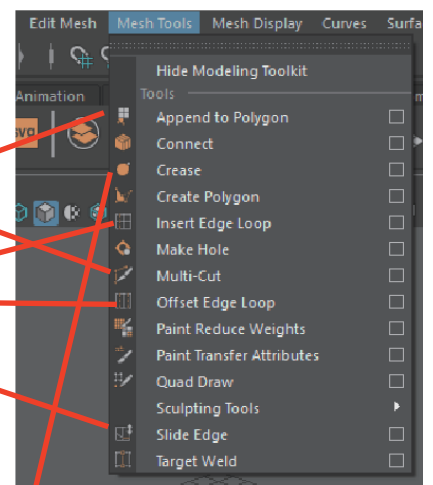
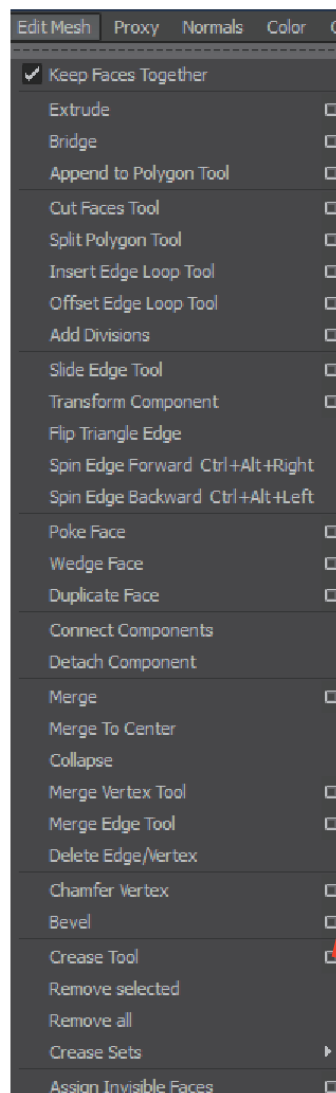
00:15:41

Tool に関して

Mesh Tools にまとめられました。

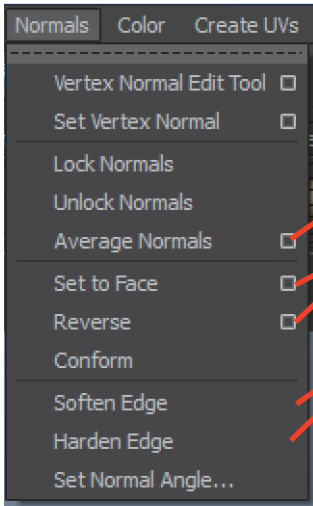
2011

2017

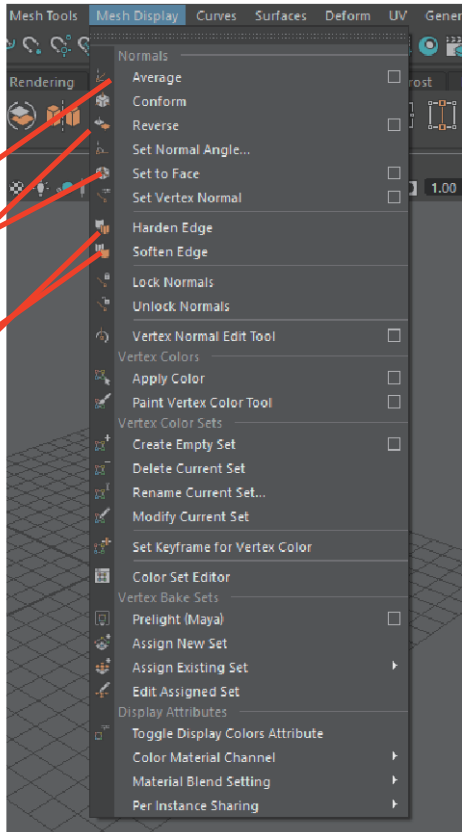


タイム	2011	2017
00:24:16	Normal に関して	Mesh Display の Normal にまともりました。

2011

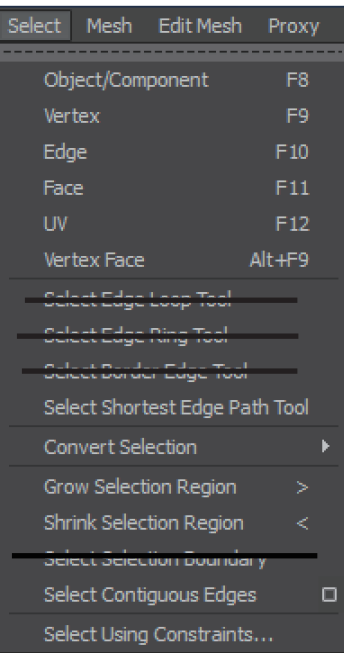


2017

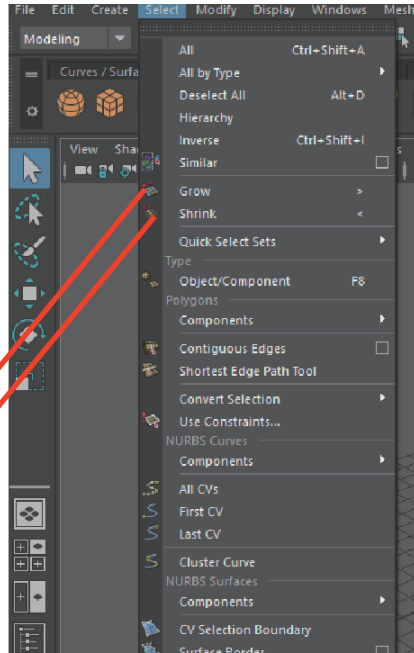


00:34:29	Select に関して	黒線は無くなりました。
----------	-------------	-------------

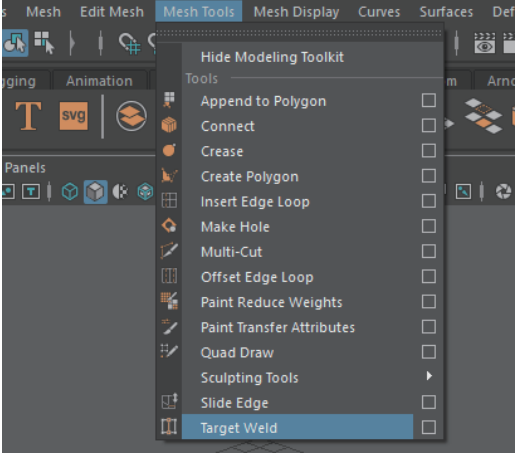
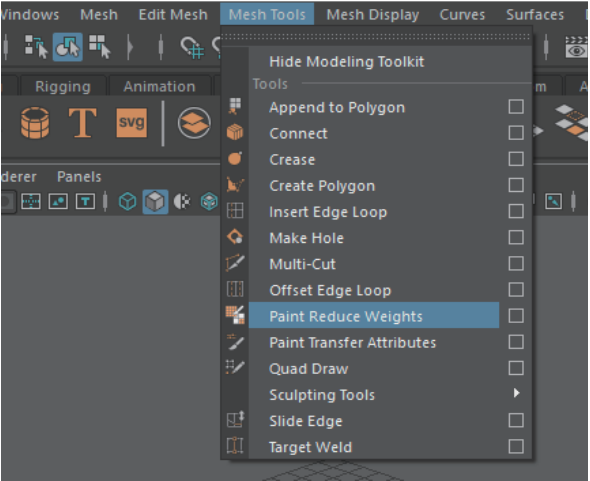
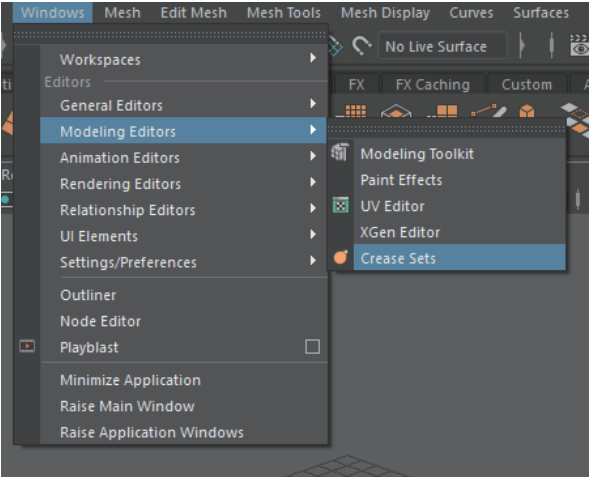
2011



2017



タイム	2011	2017
00:46:09	ポリカウントに関して	見えている見えていないに関係なくシーンにあるポリゴン数になりました。
00:48:39	Move Tool のオプション Normals average	<div>Component</div> 
00:52:41	Edit Mesh/KeepFaceTogether	<div>無くなりました。</div> 
01:05:48	Wedge の選択について	右クリックし Multi で
01:07:40	Mesh/Extract	Edit Mesh/Extract

タイム	2011	2017
02. mov		
00:07:35	Edit Mesh/MergeEdgeTool Edit Mesh/MergeVertexTool	Mesh Tools の Target Weld になりました。Edge もしくは Vertex をクリックドラッグしてください。 
00:27:08	Mesh/PaintReduceWeightsTool	Mesh Tools/PaintReduceWeights 
00:30:15	Edit Mesh/CreaseSets	Window/ModelingEditors の中になりました。 

タイム

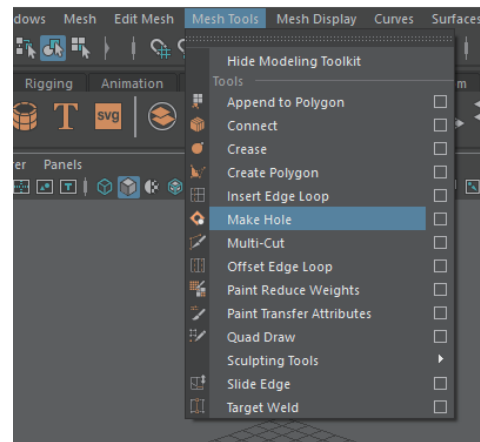
2011

2017

00:32:15

Mesh/Make Hole Tool

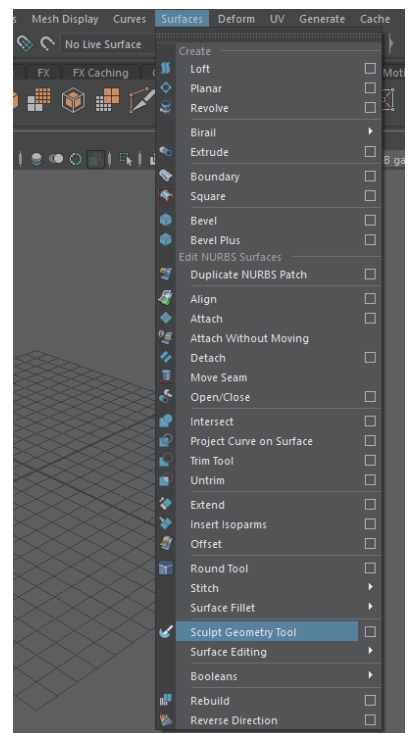
Mesh Tools/Make Hole



00:35:57

Mesh/Sculpt Geometry Tool

Surfaces/Sculpt Geometry Tool



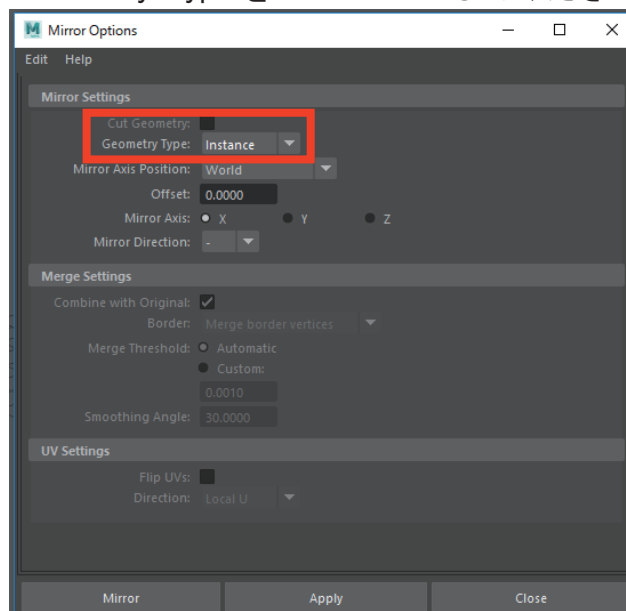
00:39:08

Mesh/Mirror Cut で左右対称
モデリングする

Mesh/Mirror のオプション

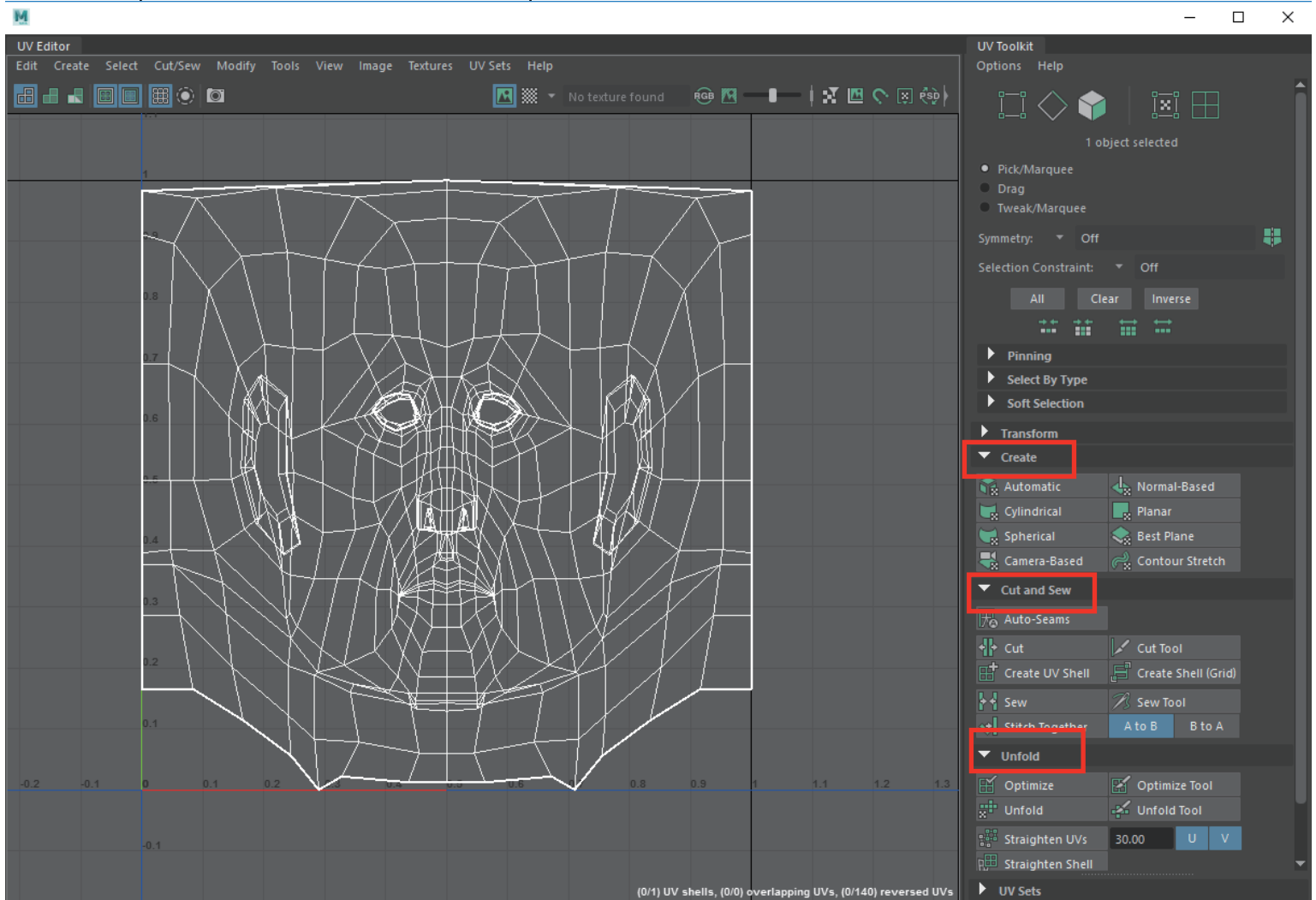
Cut Geometry をオフ

Geometry Type を Instance にしてください。



<div data-bbox="15 161 183 224">タイム</div> <div data-bbox="15 253 183 297">00:41:22</div> <div data-bbox="15 786 183 880">03. mov 00:02:10</div>	<div data-bbox="183 161 638 224">2011</div> <div data-bbox="183 253 638 297">Proxy</div> <div data-bbox="183 840 638 880">Window/UV Texture Editor</div>	<div data-bbox="638 161 1580 224">2017</div> <div data-bbox="638 253 1580 297">Mesh/Smooth Proxy</div> <div data-bbox="638 840 1580 936">Windows/ModelingEditors/UV Editor UV/UV Editor</div> <div data-bbox="762 322 1267 784" data-label="Image"> <p>This screenshot shows the 'Mesh' menu in Blender 2.79. The 'Smooth Proxy' option is highlighted at the bottom of the menu. Other visible options include Combine, Booleans, Remesh, Conform, Fill Hole, Reduce, Smooth, Triangulate, Quadrangulate, Mirror, Transfer, Clipboard Actions, Transfer Attributes, Transfer Shading Sets, Transfer Vertex Order, Optimize, Cleanup..., and Smooth Proxy. A submenu for 'Smooth Proxy' is also visible, showing options like Subdiv Proxy, Remove Subdiv Proxy Mirror, Crease Tool, Toggle Proxy Display, and Both Proxy and Subdiv Display.</p> </div> <div data-bbox="743 978 1439 1480" data-label="Image"> <p>This screenshot shows the 'Windows' menu in Blender 2.79. The 'Modeling Editors' submenu is open, and the 'UV Editor' option is highlighted. Other visible options in the 'Modeling Editors' submenu include Modeling Toolkit, Paint Effects, XGen Editor, and Crease Sets. The main 'Windows' menu also shows options like Workspaces, Editors, General Editors, Animation Editors, Rendering Editors, Relationship Editors, UI Elements, Settings/Preferences, Outliner, Node Editor, Playblast, Minimize Application, Raise Main Window, and Raise Application Windows.</p> </div> <div data-bbox="735 1617 1466 2139" data-label="Image"> <p>This screenshot shows the 'UV' menu in Blender 2.79. The 'UV Editor' option is highlighted. Other visible options include UV Set Editor, Create, Assign Shader, Automatic, Best Plane Texturing Tool, Camera-Based, Cylindrical, Planar, Spherical, Contour Stretch, Modify, and Align.</p> </div>
---	--	--

タイム	2011	2017
	UV Editor	Maya2017 Update3 で大幅に変更されました。



右側に UV Toolkit が追加されメニューに行かなくてもここで UV 編集ができます。

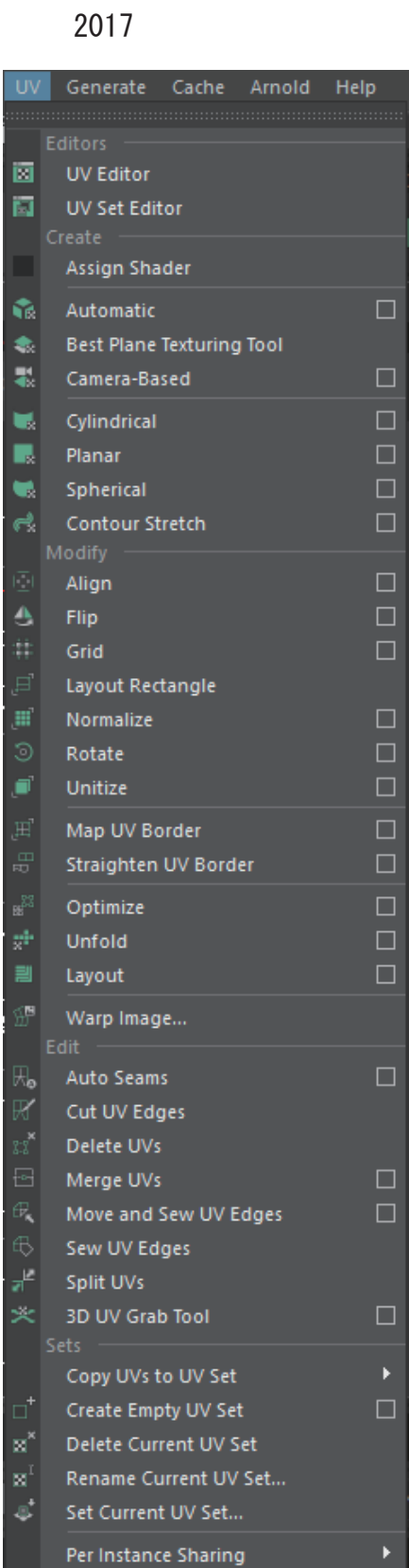
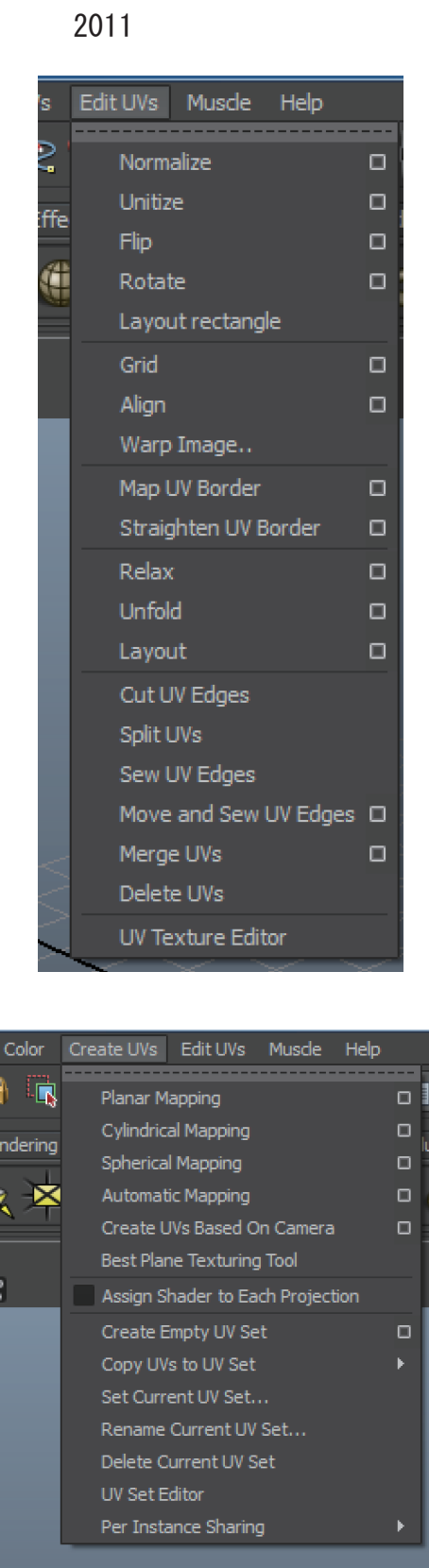
上部にディスプレイ系のショートカットアイコンがあります。



タイム	2011
00:06:03	Edit UV Create UVs

2017

UV にまともりました。



タイム

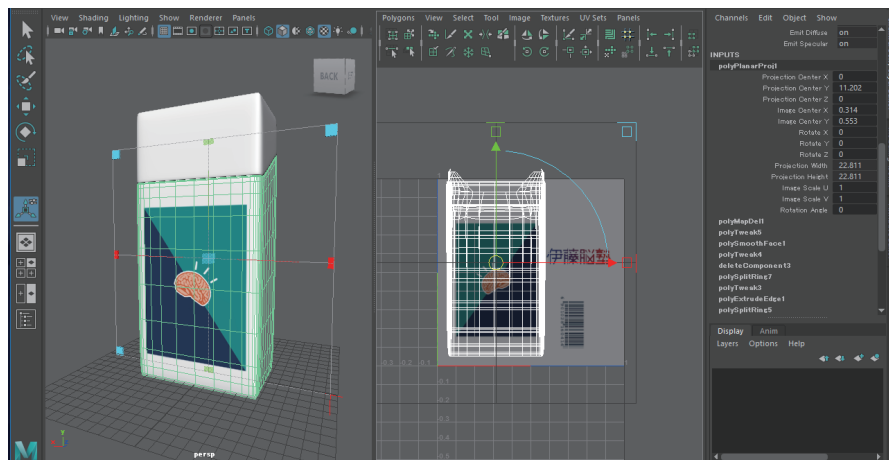
2011

00:12:37

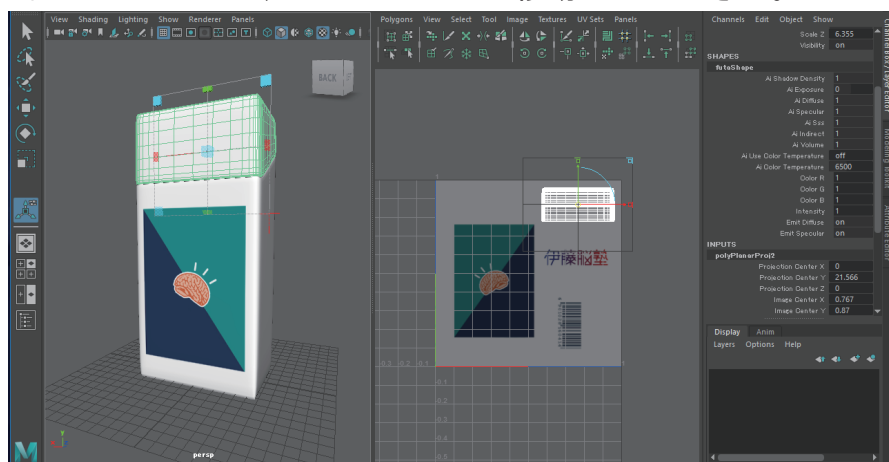
タバコケースの UV

2017

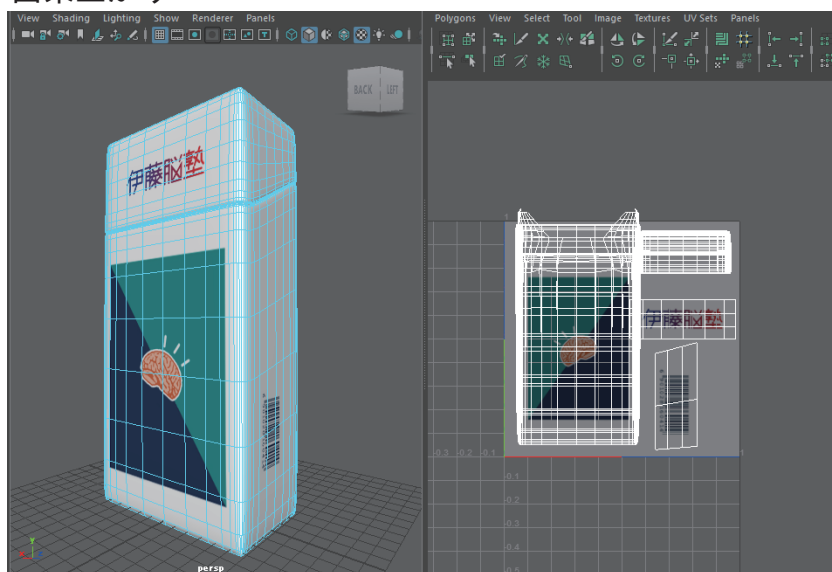
下はフェイスではなくオブジェクト選択してください。



ふたは Planar し、白いスペースへ移動してください。



出来上がり



タイム

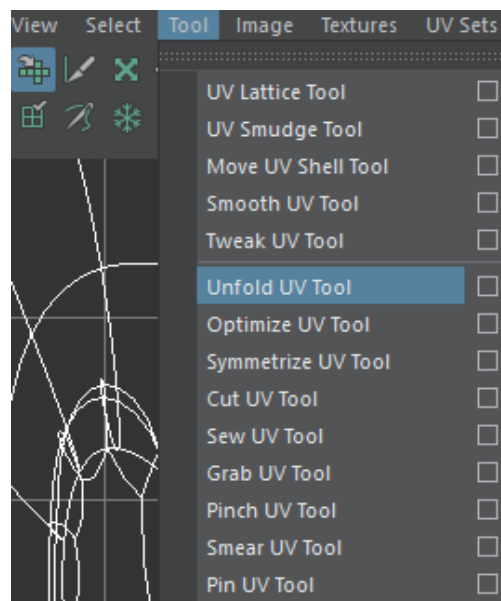
2011

2017

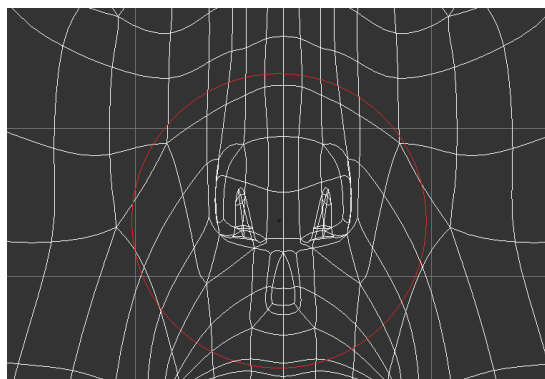
00:24:28

Polygon/Relax

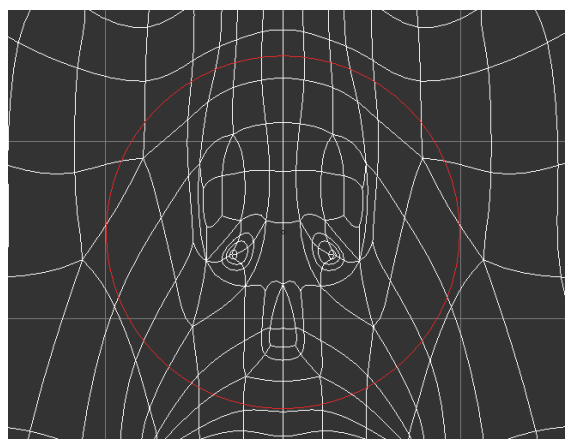
Tool/Unfold UV Tool でなぞってください。



これが



こうなります



Rendering

タイム	2011	2017
00:01:43	レンダーセッティングス Image format	PNG (png) もよく使われます。 
00:17:06	右クリックから Render	Maya2017 ではできません。
00:18:19	コマンドプロンプトでの レンダリング	“C:\Program Files\Autodesk\Maya2017\bin\Render.exe” -r sw と打ち込みます。 
		面倒なので 00:22:05 のメモ帳にあらかじめ書く方法でやりま しょう。
00:29:59	ak_renderStatsPlus;	Maya2017 では使えません。

タイム

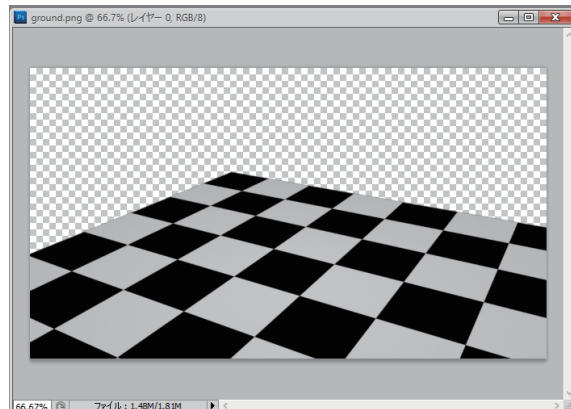
2011

2017

00:29:59

コンポジットレンダリング

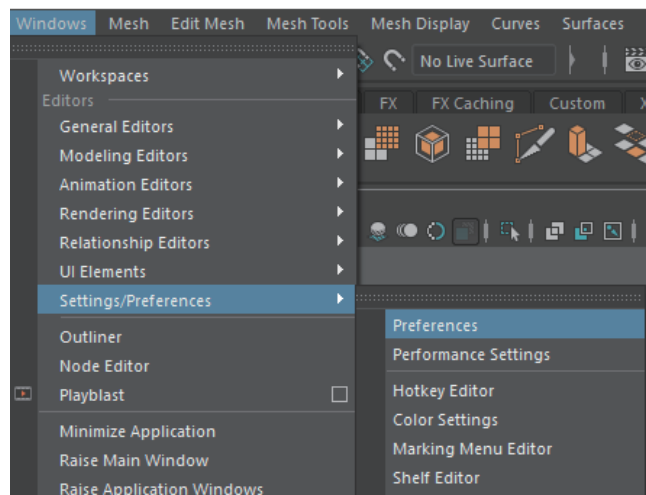
PNG だと何もないところは透明になるので便利。



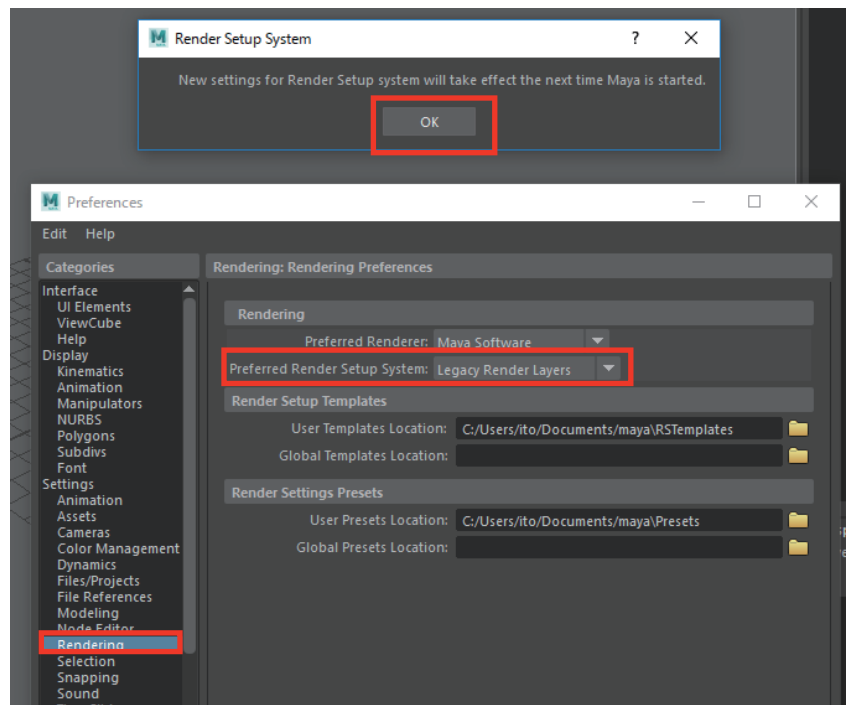
00:44:29

レンダーレイヤー

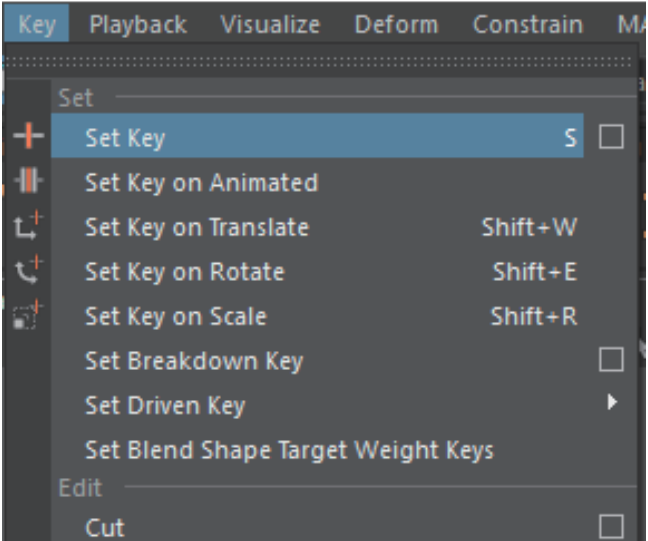
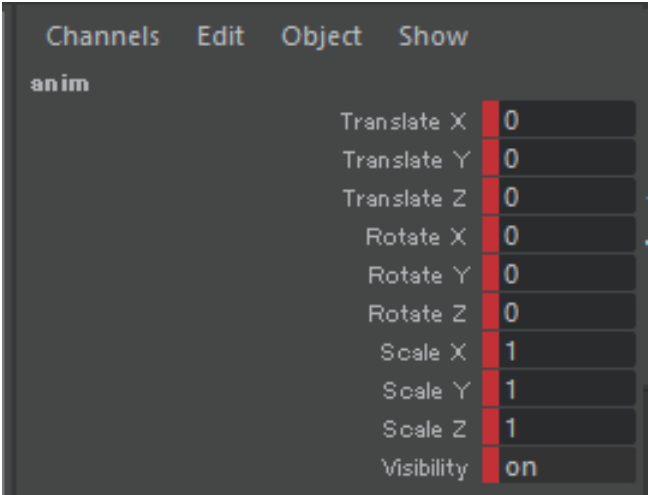
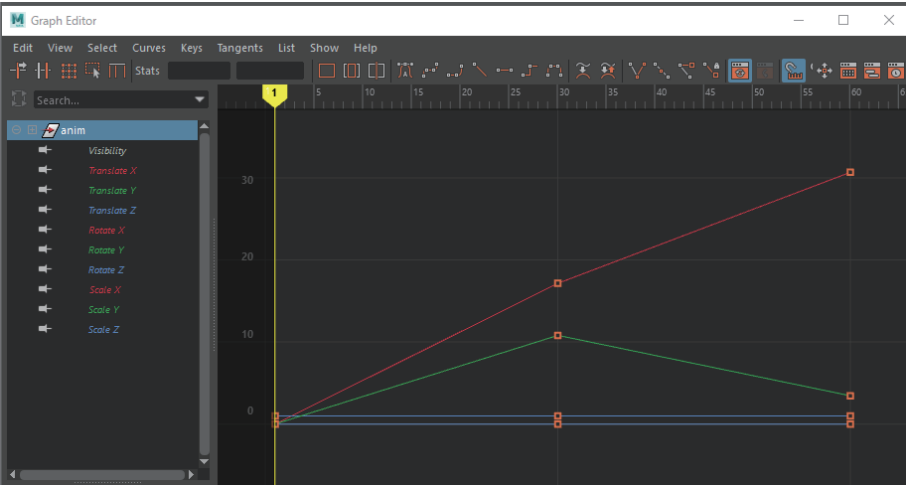
Maya2017 で使用するにはプリファレンスを開き

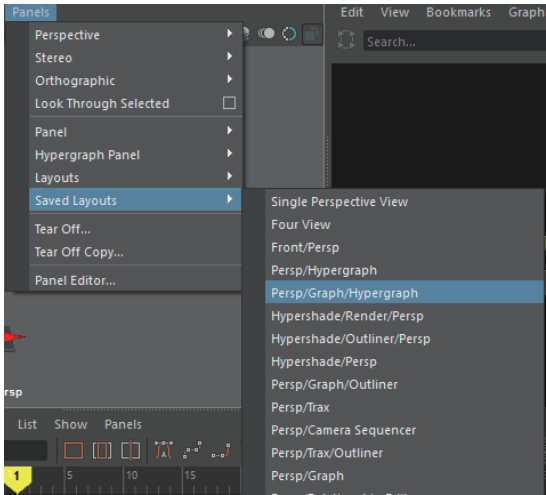
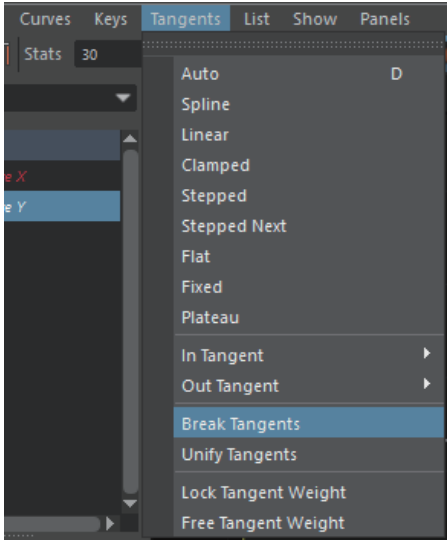
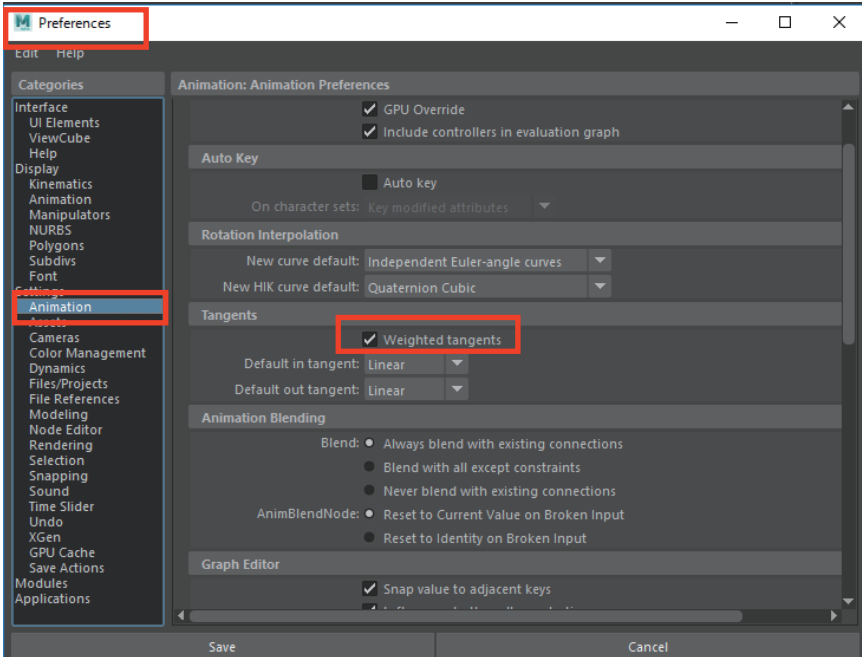


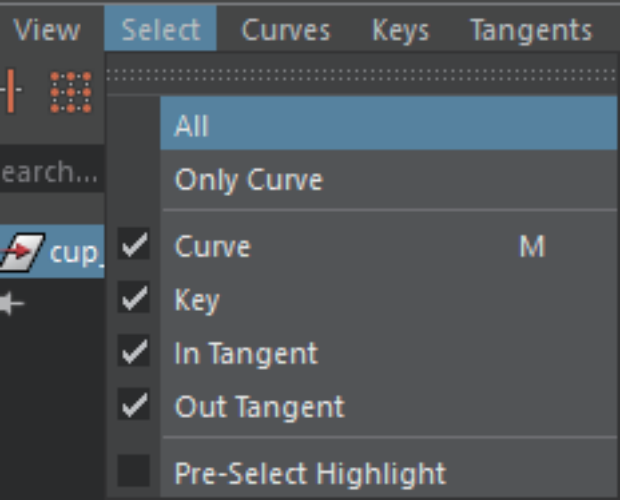
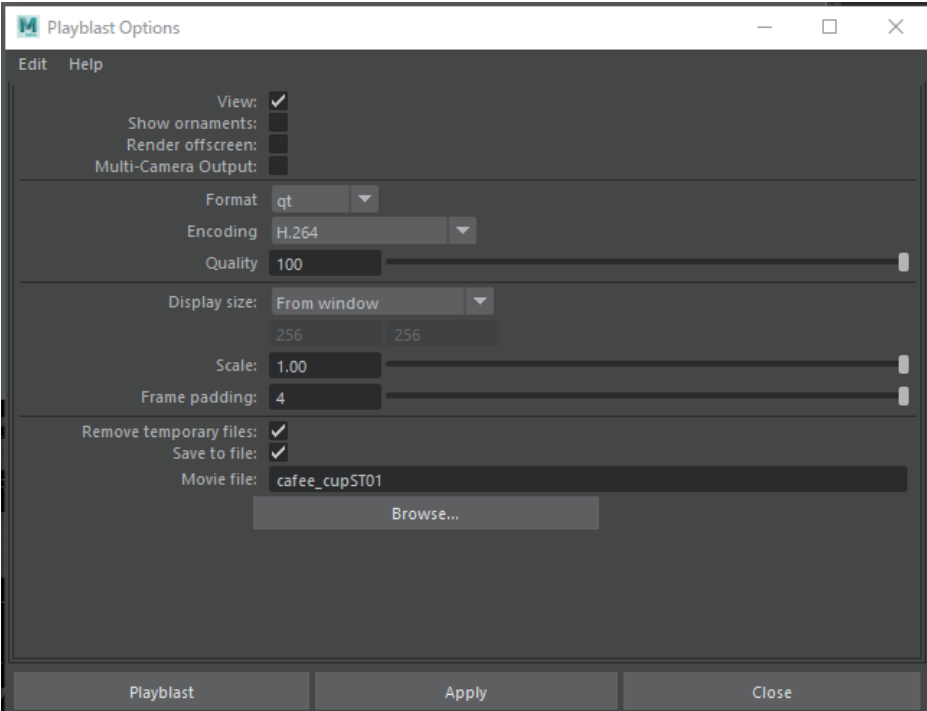
Rendering の Preferred Render Setup System を Legacy Render Layers にし OK を押し、Maya を立ち上げなおします。

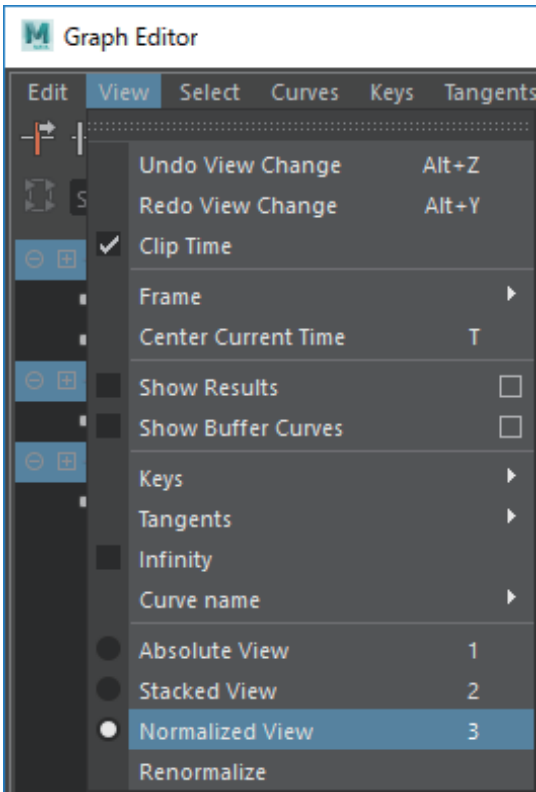
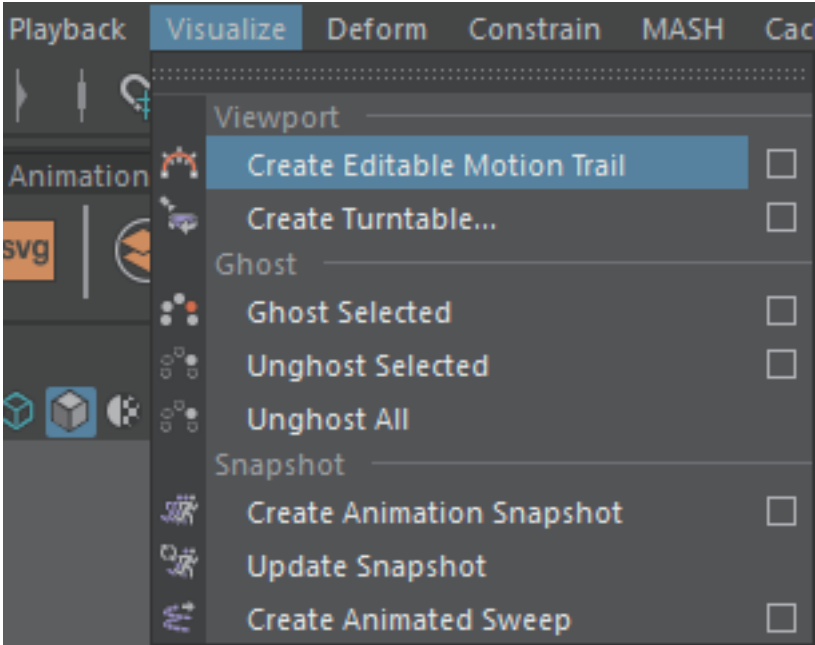


Animation

タイム	2011	2017
00:03:51	Animate/Set Key	Key/Set Key
		
00:05:38	キーを設定すると変わる所 Channelle Box	数値の所ではなくなった。
		
00:16:14	グラフエディター	見た目がちょっと変わりました。
		

タイム	2011	2017
00:17:03	レイアウトの切り替え	<p>ショートカットアイコンがなくなったのでこちらで。</p> 
00:22:37	Keys/BreakTangents Keys/UnifyTangents Keys/FreeTangentWeight	<p>Tangents の中になりました。</p> 
00:23:20	Free Tangent Weight	<p>Preferences の Animation の Tangents に Weighted tangents のチェックが入っていると予めフリーウエイトになります。</p> 

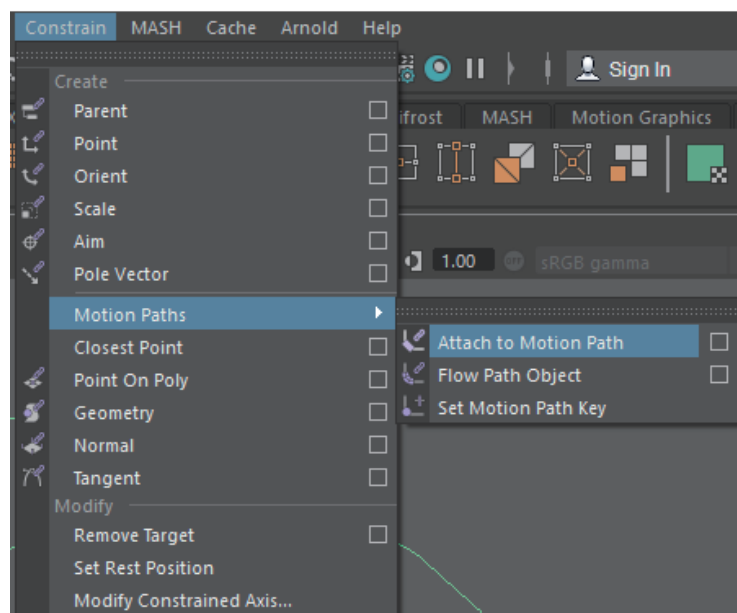
タイム	2011	2017
00:24:03	カーブ選択、キー選択	<p>Select から All してください。</p> 
00:57:17	プレイブラストオプション	<p>お薦めオプションはこちら。</p>  <div> <div>Show oraments</div> <div>オフ</div> </div> <div> <div>Format</div> <div>qt</div> </div> <div> <div>Encoding</div> <div>H. 264</div> </div> <div> <div>Quality</div> <div>100</div> </div> <div> <div>Scale</div> <div>1. 00</div> </div>

タイム	2011	2017
01:04:43	Enable normalized Curvedisplay	View から Normalized View ショートカットは3 番キーです。 
01:05:11	Animate/CreateMotionTrail	Visualize から Create Editable Motion Trail になりました。 
		シーン内でカーブの編集ができるようになりました。

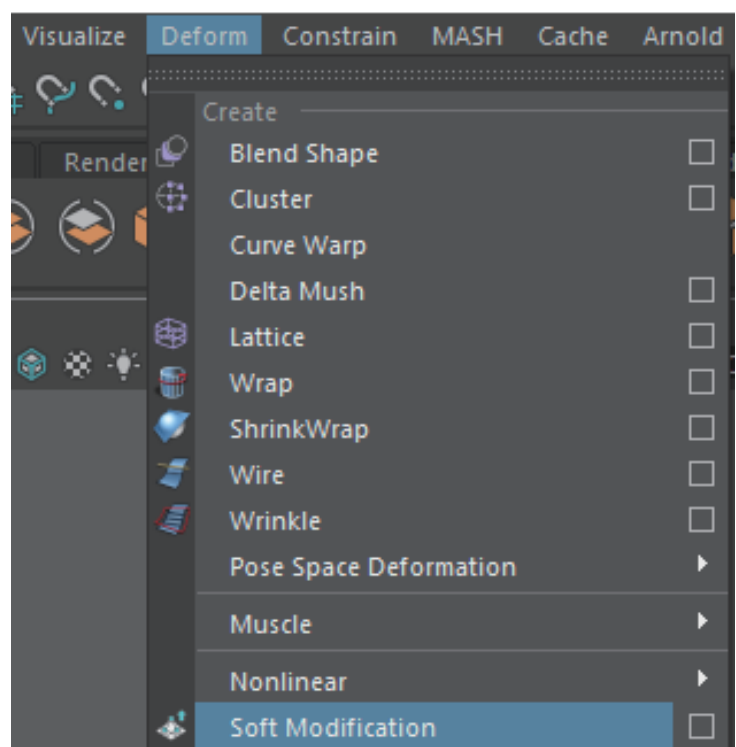
タイム	2011
02. mov	
00:01:51	モーションパス
00:08:46	Soft Modification
00:13:47	フローパスオブジェクト

2017

Constrain/Motion Path/Attach to Motion Path

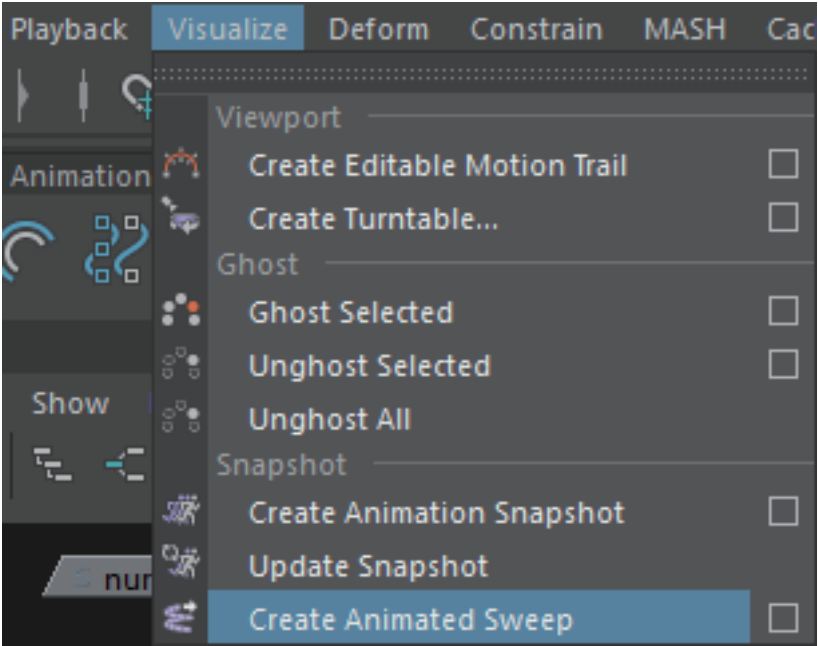


Deform/Soft Modification



Constrain/Motion Path/Flow Path Object

タイム	2011	2017
00:51:33	セットドリブンキー	Key から Set Driven Key の Set
01:03:25	Create Animated Sweep	Visualize の中にあります。
01:06:00	Create Animated Snapshot	



Skeleton

タイム

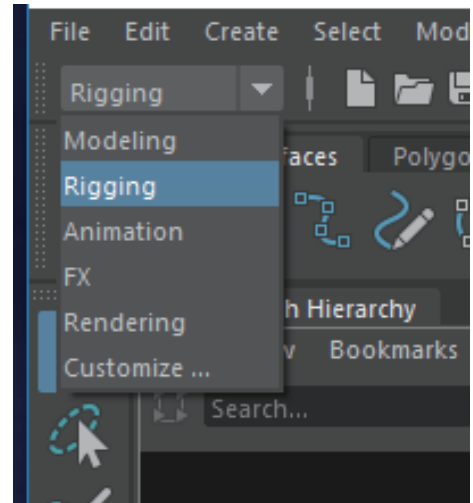
2011

2017

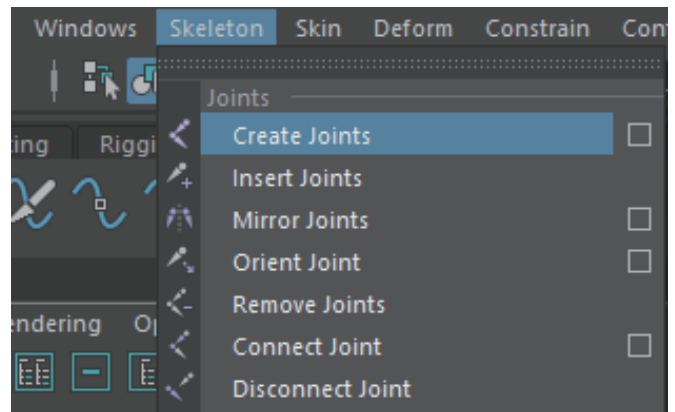
00:004:42

Skeleton/Joint Tool

作業モードを Rigging にします。



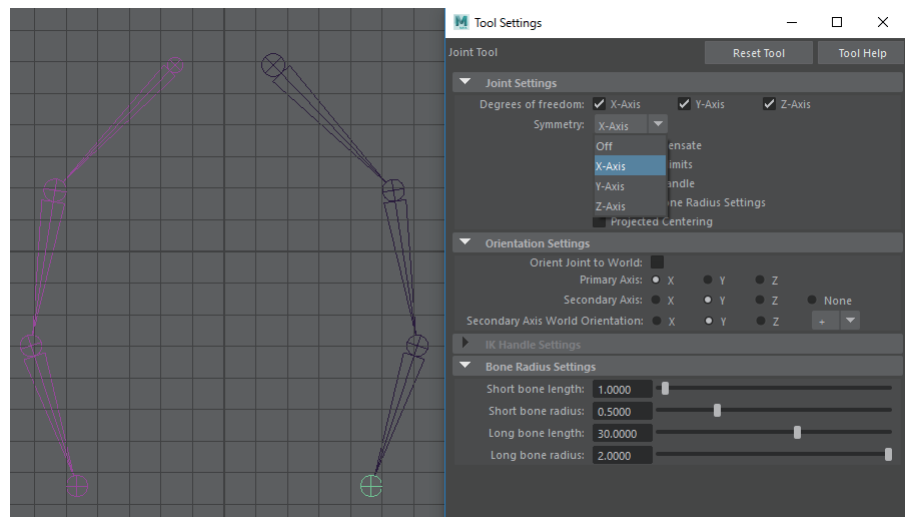
Skeleton の Create Joint です。

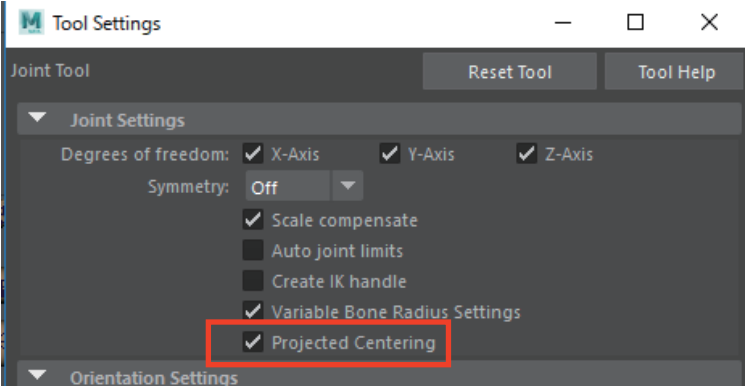
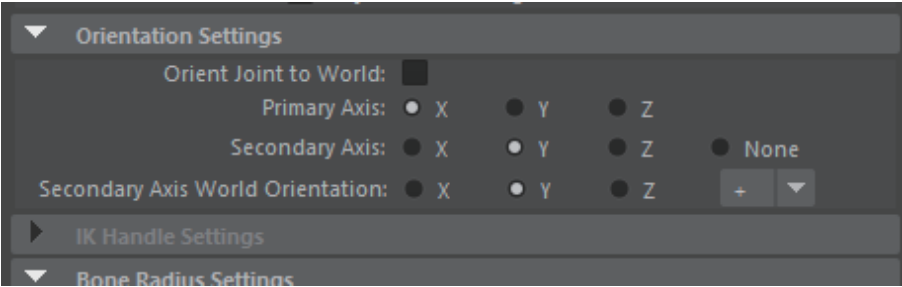
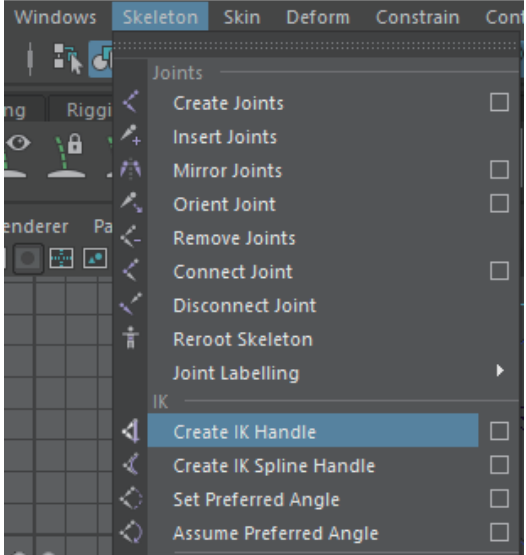


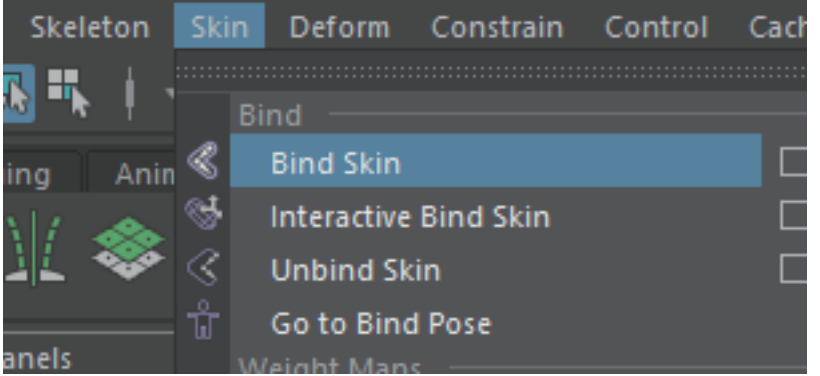
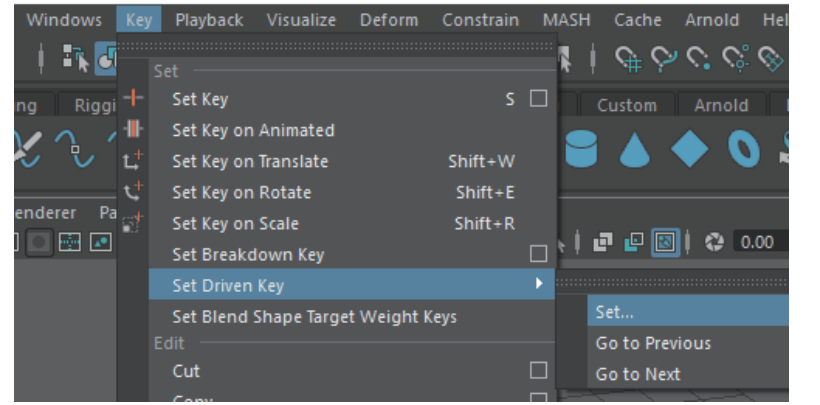
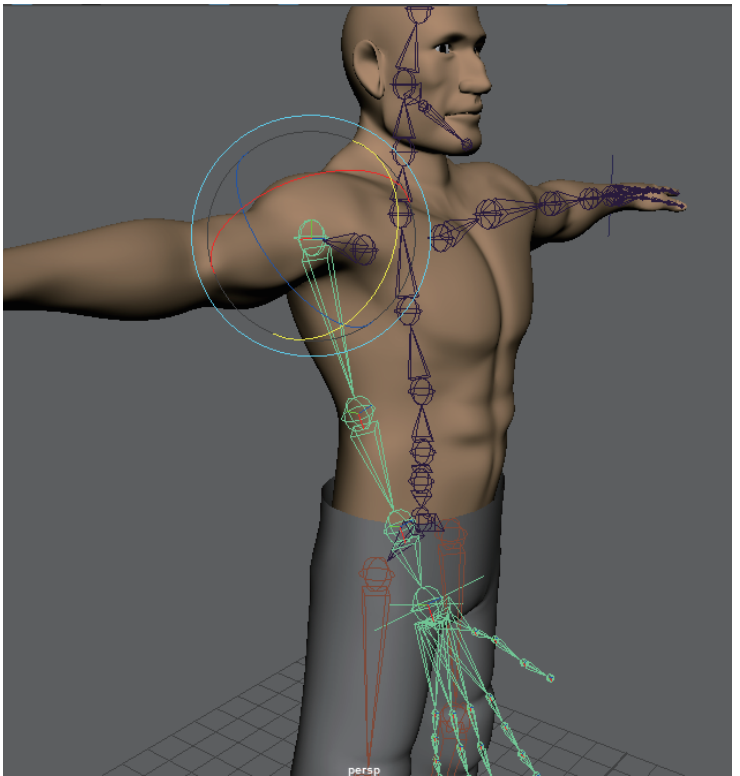
00:16:23

Joint のオプション

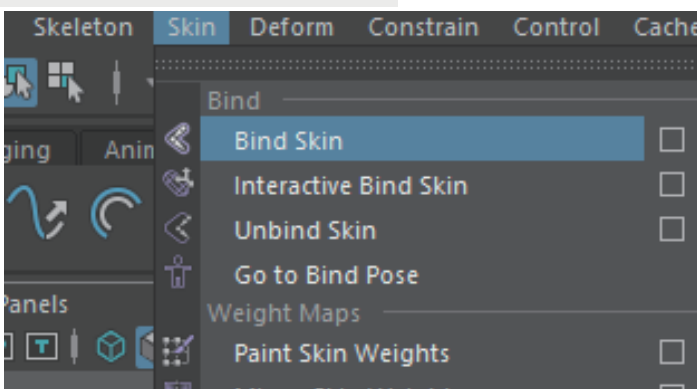
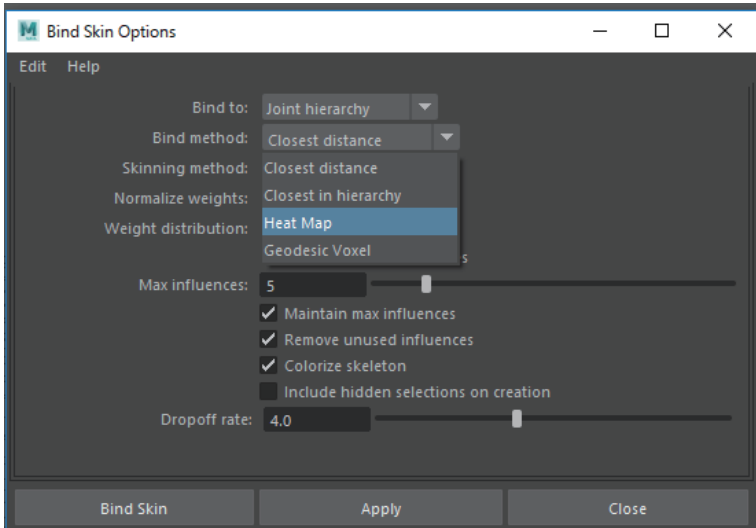
Symmetry が追加されました。左右対称に動く物に使用します。

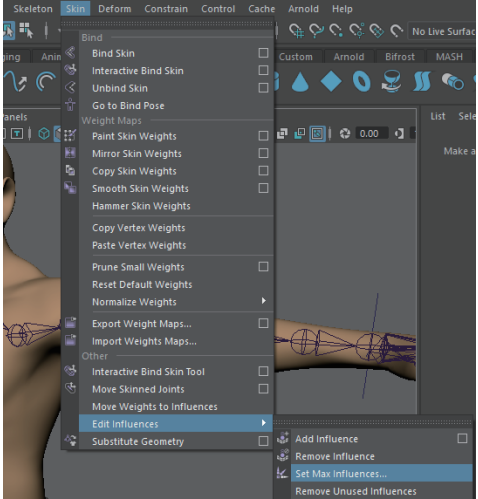
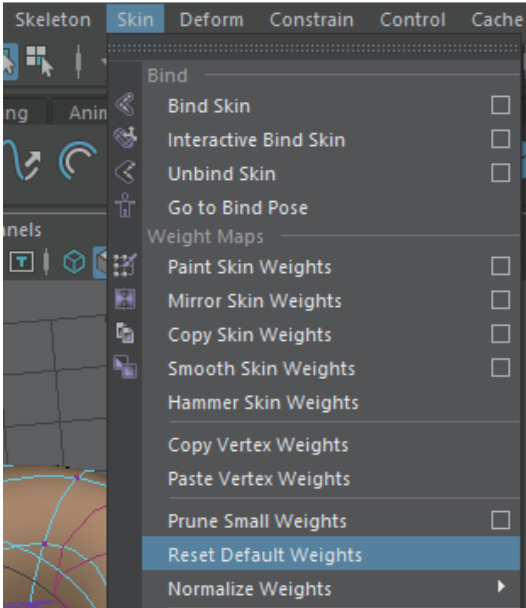


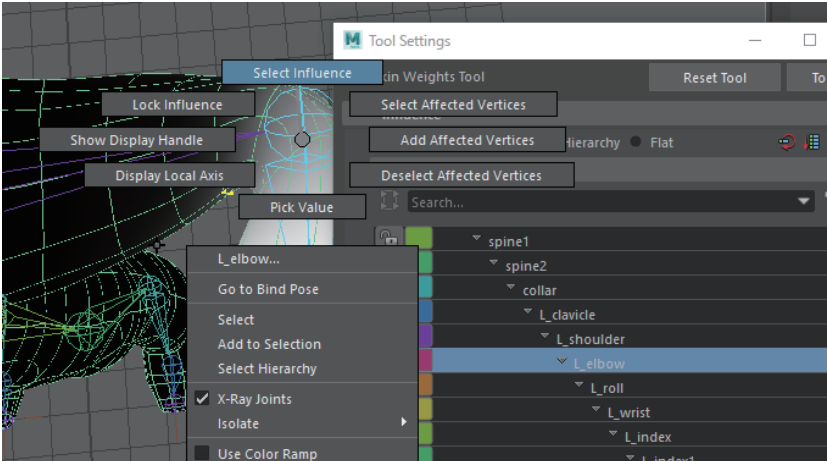
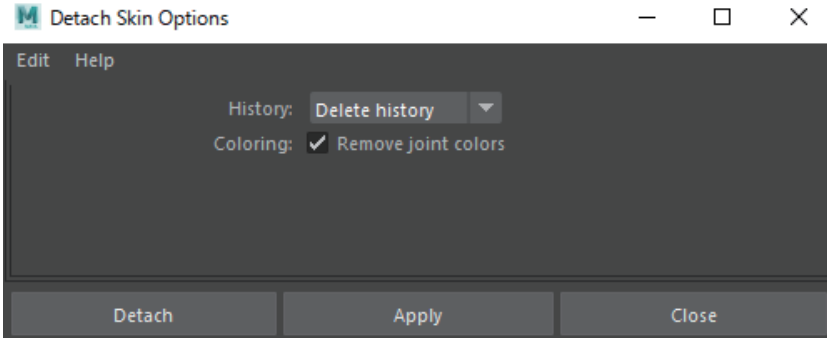
<div>タイム</div> <div>2011</div> <div>2017</div>		<div>Project Centerring が追加されました。トップビューでジョイントを書いてもグリッド上ではなく、オブジェクトの真ん中書けます。</div> <div>  </div> <div>Orientation Settings</div> <div>None が Orient Joint to World に</div> <div>XYZ の X が Primary Axis に、Y が Secondary Axis になりました。</div> <div>  </div> <div>00:35:30 スペルミス</div> <div>Hieralkey ではなく Hierarchy。</div> <div>00:38:20 Skeleton/IK handle Tool</div> <div>Skeleton/Create IK Handle</div> <div>  </div>
--	--	--

タイム	2011	2017
01:08:37	Skin/Bind Skin/Smooth Bind	Skin/Bind Skin 
01:09:20	Skin/Detach Skin	Skin/Unbind Skin
01:26:54	セットドリブンキー	作業モードを Animation にし Key/ Set Driven Key の Set 
01:33:38	右腕の回転方向	逆回転しなくなったのでここはそのままです。 

Skinning

タイム	2011	2017
00:00:45	Rigid Skining	<p>メニューからは無くなりましたが、コマンドを打てば使用できます。後で紹介します。</p> <p>① Direct Skinning</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Smooth Skinning▪ Rigid Skinning <small>メニューから無くなった</small> <p>② Indirect Skinnig</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Lattice Skinning▪ Wrap Skinning
00:01:28	Skin/Bind Skin/Smooth Bind	Skin/Bind Skin 
00:03:26	Bind Skin オプション Skinning method	<p>Maya2014 から Heat Map、Maya2015 から Geodesic Voxel が追加。</p>  <p>Heat Map はよろしくないポリゴンがあるとうまくいかなことがありますが。</p> <p>Geodesic Voxel はいい感じに変形しますが、インフルエンスオブジェクトは使用できません。</p>

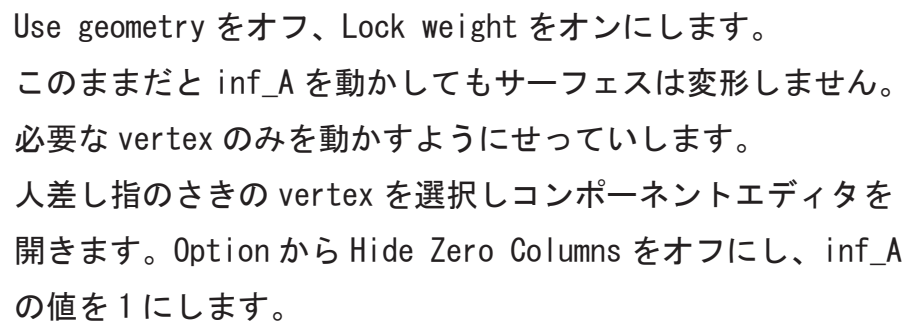
タイム	2011	2017
00:07:37	Normalize weight	Maya2017 のデフォルトは Interactive です。
00:10:33	Skin/Edit SmoothSkin/ Set Max Influences	<p>Skin/Edit Influences/Set Max Influences...</p> <p>Maya2017 では Edit SmoothSkin は無くなりました。</p>  <p>Max Influences のおすすめは 3 です。</p>
00:11:51	Dropoff rate	後から変更できなくなりました。
00:16:12	Skin/Edit SmoothSkin/ Reset Weight to Default	<p>Skin/Reset Default Weight</p> 

タイム	2011	2017
00:17:08	ペイントウェイトで変更したい ジョイントを選ぶには	ジョイントの上で右クリックし Select Influence でもオッケー。 
00:41:20	Skin/Detach Skin	Skin/Unbind Skin
00:43:45	Coloring	ジョイントの色はバインド前の色に戻ります。 
00:47:26	Animate/Set Drivenkey Set	作業モードを Animation にし、Key/Set Driven Key/Set
00:53:28	Mesh/Create Polygon Tool	作業モードを Modeling にし、Mesh Tools/Create Polygon

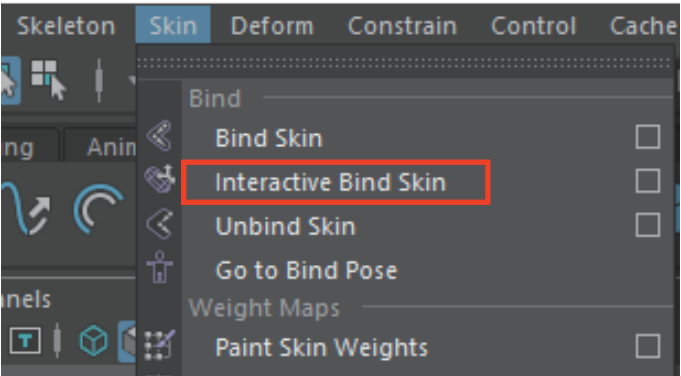
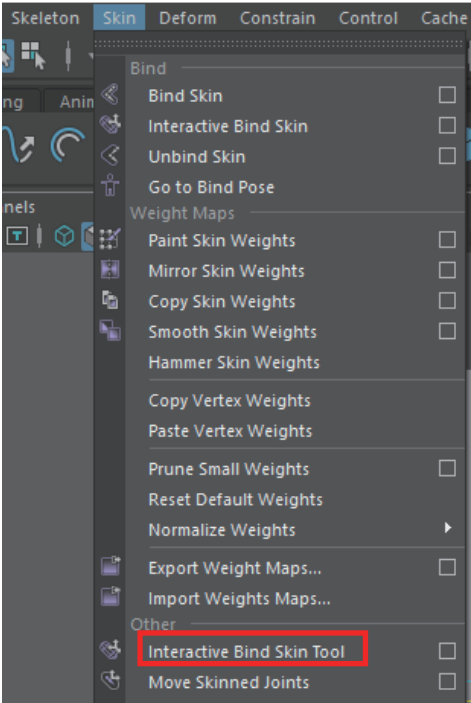
00:55:45

指のつぶれをインフレーション
オブジェクトでなおすには

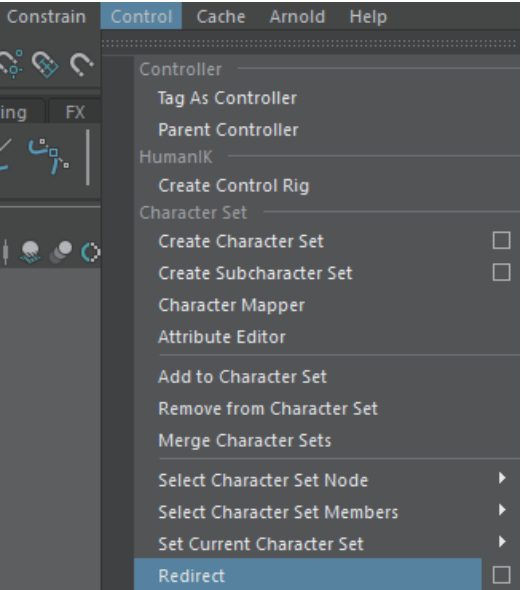
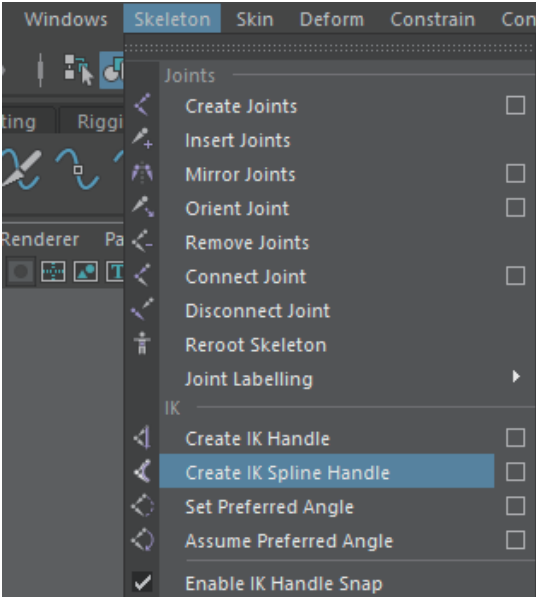
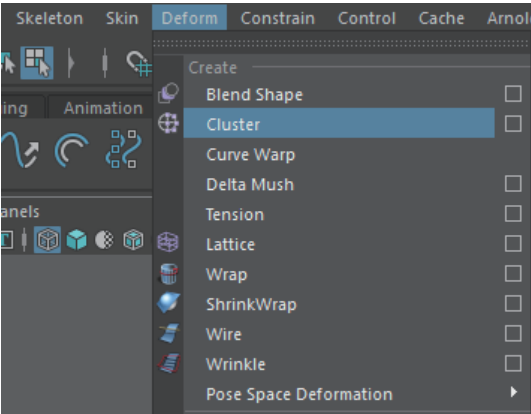
全ての指でやる場合はオプションを開きます。

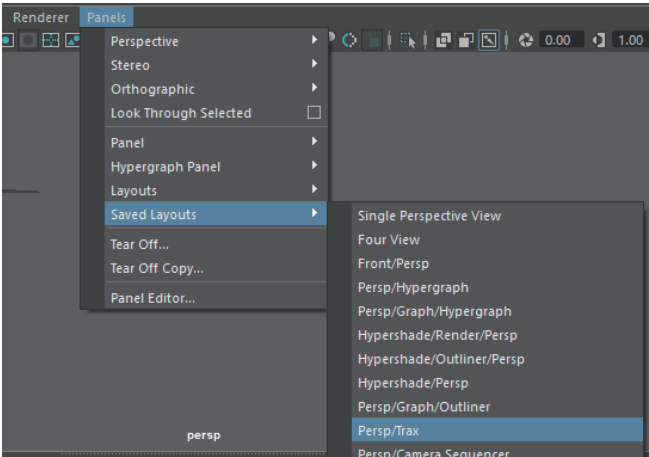
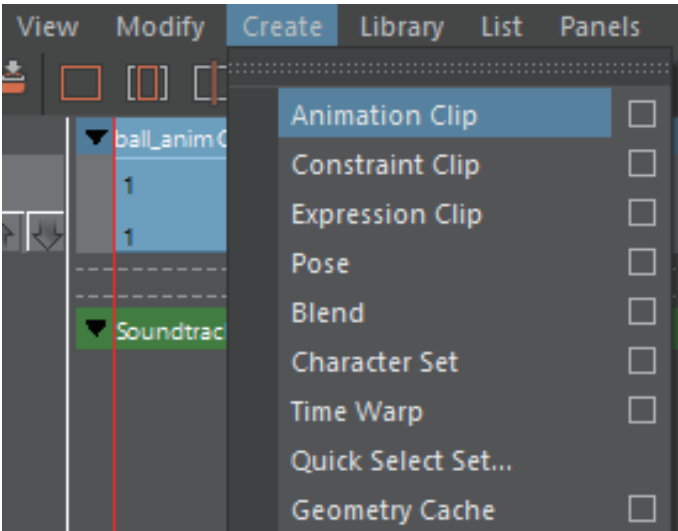
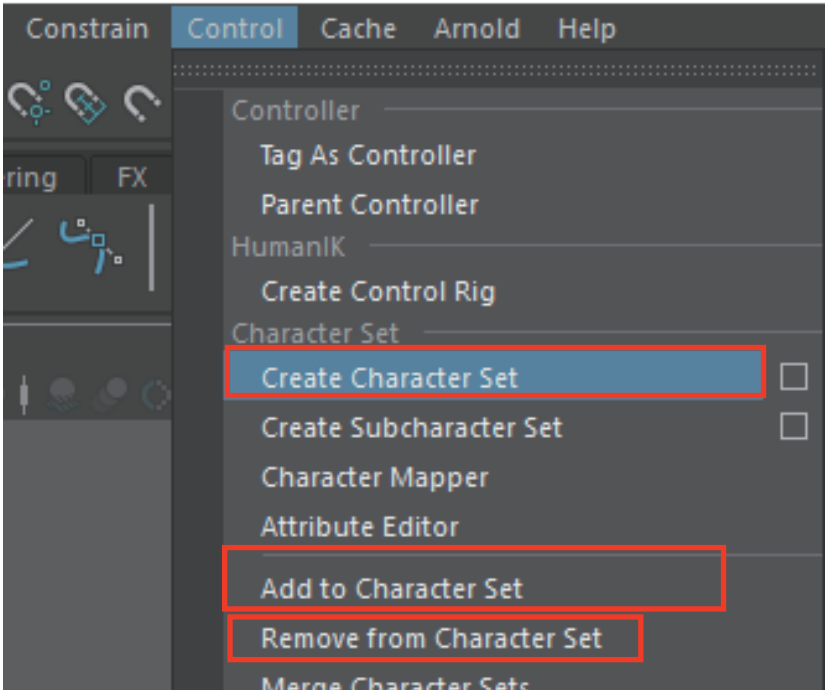


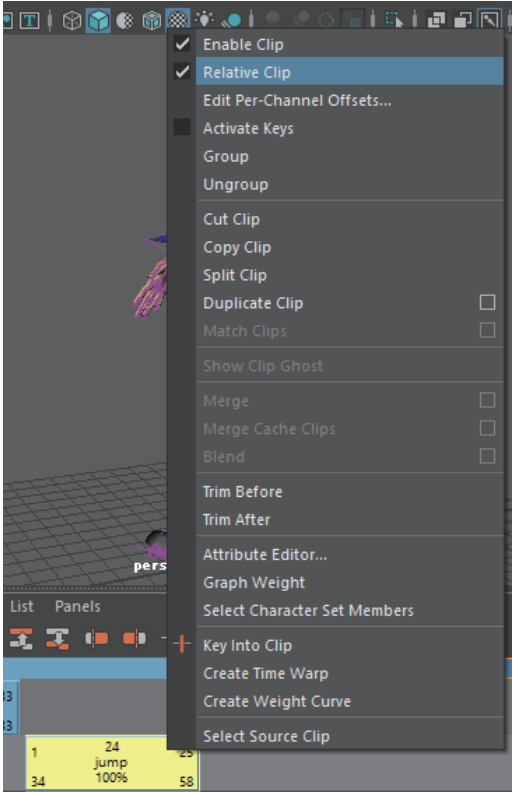
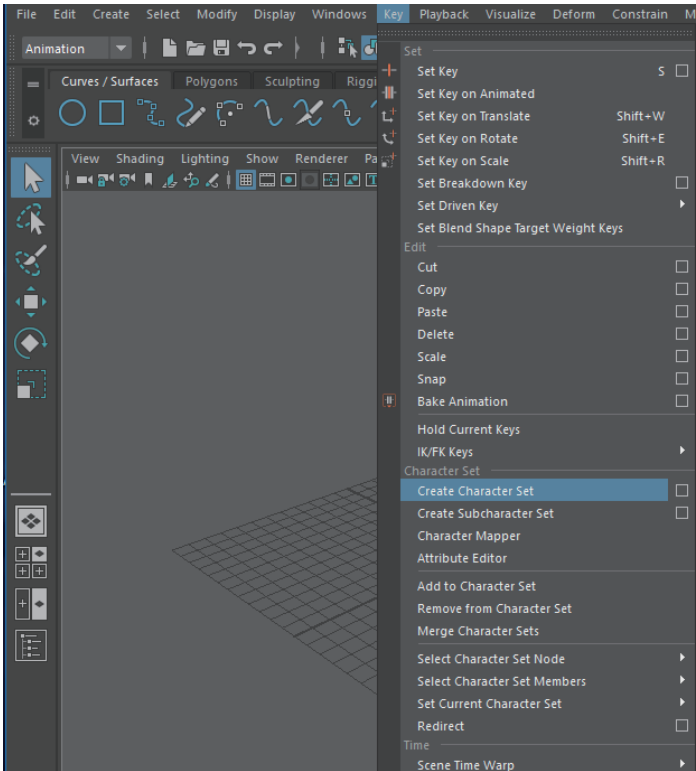
タイム	2011	2017
00:58:04	RigisBind に関して	メニューから無くなりました。コマンドを打つことで使用 できます。 <code>RigidBindSkinOption;</code> です。
01:00:08	Edit Deformers/ Edit Membership Tool	Deform/Edit Membership Tool
01:04:42	Edit Deformers/ Paint Cluster Weight Tool	Deform/Paint Weight のエリアの Cluster
01:06:46	フレクサーに関して	コマンド
	Skin/Edit Rigid Bind/ Create Flexor	<code>CreateFlexorWindow;</code>
	Skin/Edit Rigid Bind/ Copy Flexor	<code>CopyFlexor;</code>
	Skin/Edit Rigid Bind/ Reassign Bone Lattice Joint	<code>ReassignBoneLatticeJoint;</code>
01:21:16	Edit Rigid Skin/ Preserve Skin Group/ Detach Skeleton	<code>DetachSkeletonJoints;</code>
	Edit Rigid Skin/ Preserve Skin Group/ Reattach Skeleton	<code>DetachSkeletonJoints;</code> <code>ReattachSkeletonJoints;</code>

タイム	2011	2017
01:22:48	Skin/Bind Skin/ Interactivw Skin Bind	Skin/Interactive Bind Skin 
01:23:28	Skin/Bind Skin/ Interactive Skin Bind Tool	Skin/Intractive Skin Bind Tool 
01:25:42	Update Weight	なくなっただようです。
01:28:22	ウェイトの補足説明	Intractive Bind Skinではなく、Bind Skinでやってください。
01:31:27	Create Deformer/Lattice	Deforme/Lattice
01:35:18	Edit NURBS/Rebuild Surface	Surface/Rebuild
01:37:39	Create Deformer/Wrap	Deform/Wrap

CharacterAnimation

タイム	2011	2017
00:30:05	Character/Redirect	Control/Redirect 
01:10:31	Animate/Motion Paths/ Attach to Motion Path	Constrain/Motion Paths/Attach to Motion Path
02. mov		
00:00:07	Skeleton/IK Spline/ Handle Tool	Skeleton/Create IK Spline Handle 
00:03:11	Create Deformers/Cluster	Deform/Culster 

タイム	2011	2017
00:13:11	上下 2 画面にし、下を トラックスエディターにする	<p>Panels の Saved Layouts の Persp/Trax にします。</p> 
00:16:10	Animate/Create Clip	<p>トラックスエディター内 Create/Animation Clip</p> 
00:24:40	<p>Chatacter/Create Character Set</p> <p>Add to Character Set</p> <p>Remove from Character Set</p>	<p>Control の中です。</p> 

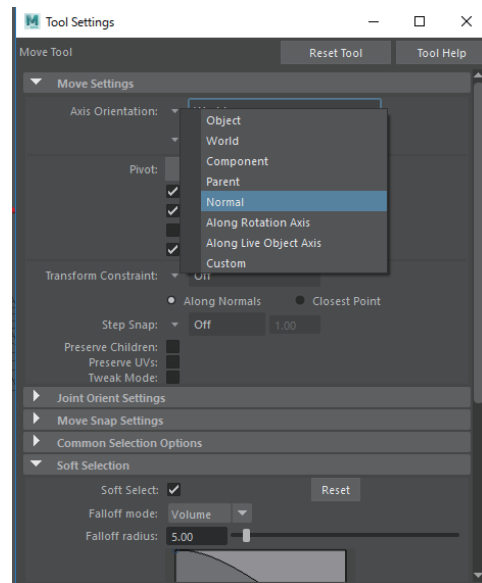
タイム	2011	2017
00:30:34	jump が原点で飛んでしまい、walk の先で飛ばしたい場合	クリップ上、右クリックし Relative をチェックしてください。
		
	Character Set	Character Set は作業モード Animatein の Key のなかにも入っています。
		

タイム 2011

00:39:53 MoveTool オプション

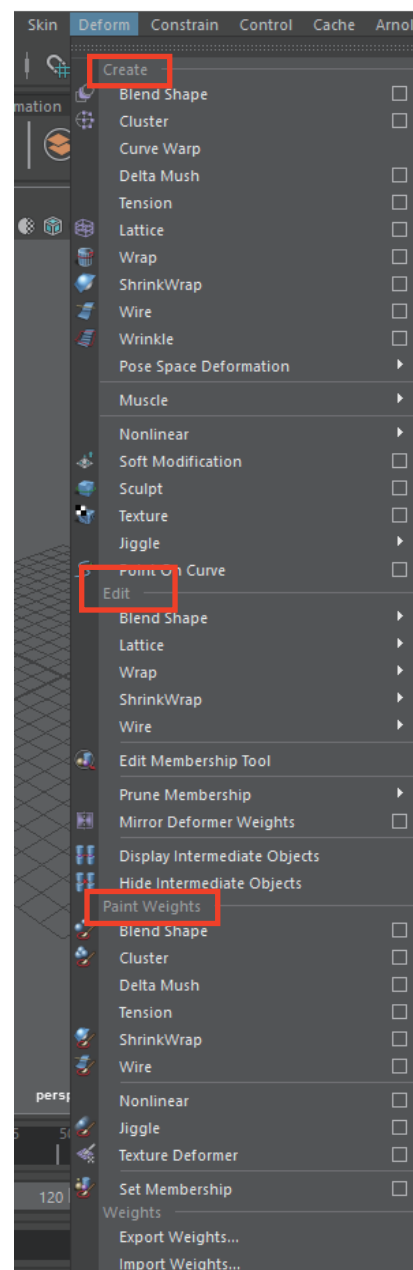
2017

Axis Orientation の▼をクリックします。



00:41:31 Create Deformers
Edit Deformers

Deform の中にまとめられました。



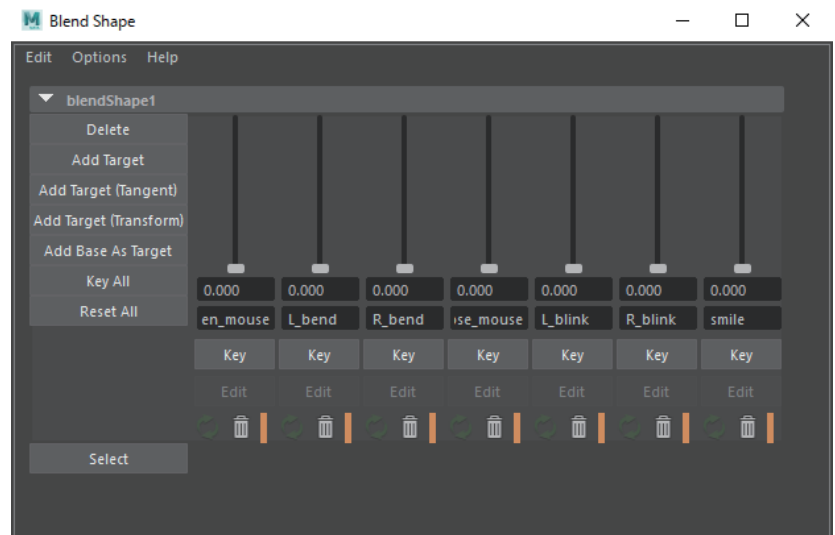
タイム 2011

00:42:01 Window/AnimationEditors/
BlendShape

2017

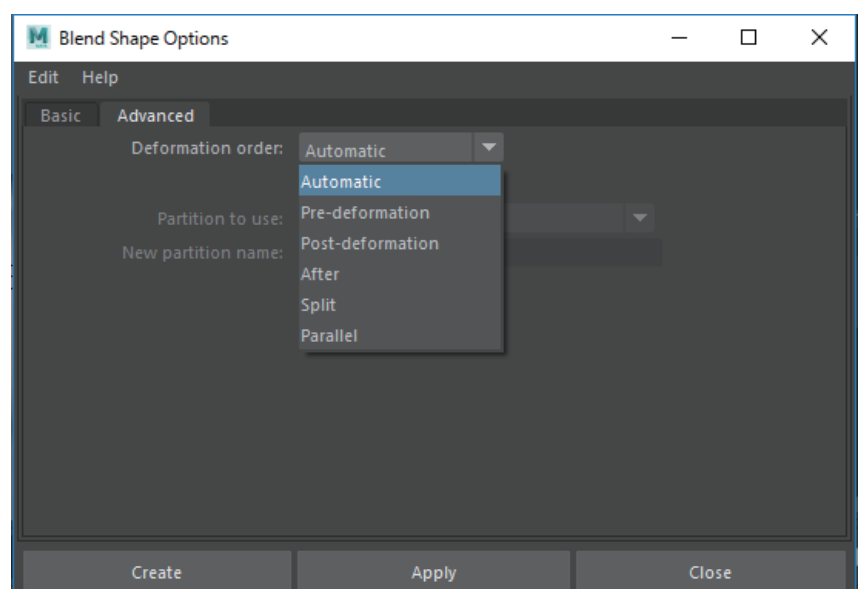
無くなりました。コマンドを打てば使えます。

BlendShapeEditor; です。



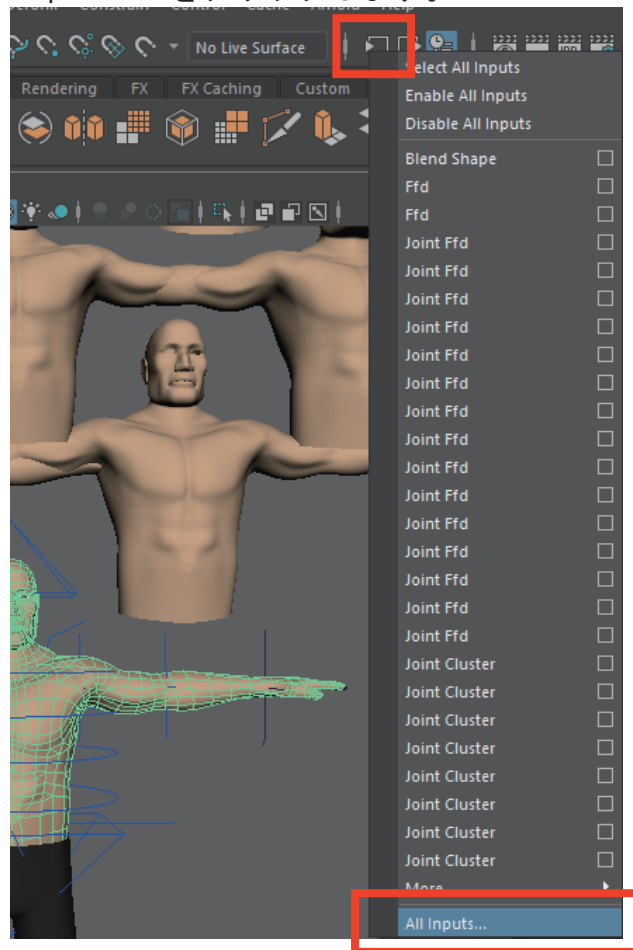
00:43:57 Advanced の Front of Chain

Automatic に変わりました。

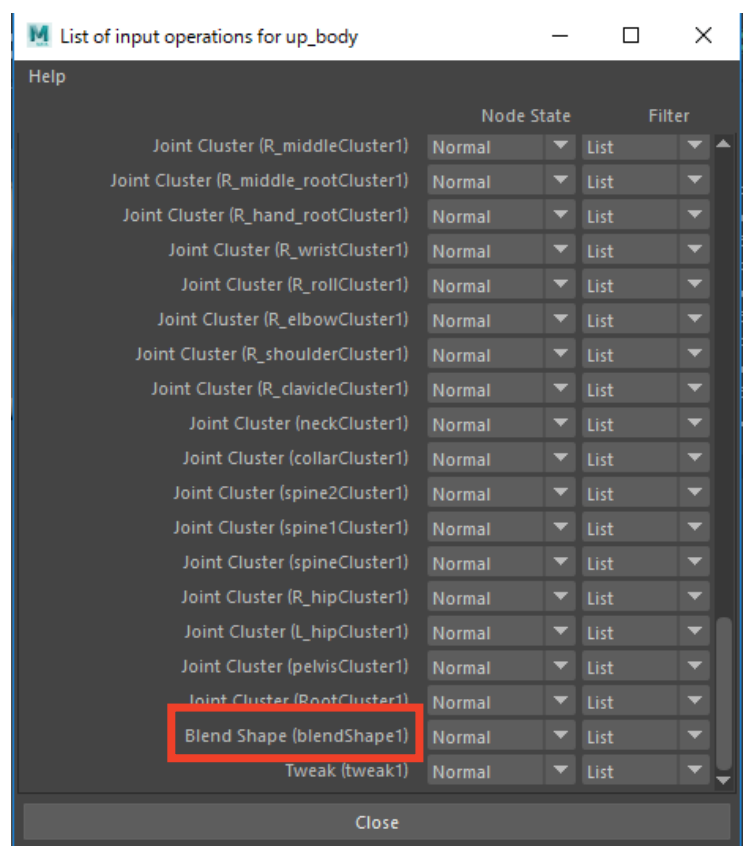


Maya2017 の Update3 での検証ではバインド後の BlendShape は変形がおかしくなります。改善されるまでは BlendShape 後バインドをするか、次の方法で計算の順番を変更してください。

サーフェスを選択し、Inputs to the selected object から All Inputs... をクリックします。



一番上にある Blend Shape (blendShape1) をマウスの中ボタンで Tweak (tweak1) の上に移動します。



タイム	2011	2017
00:51:55	Add Base ボタン	Add Base As Target
01:07:06	Jiggle のペイントウェイト の表示がおかしい場合	Render を Viewport2.0 にしてください。

Deformer

タイム

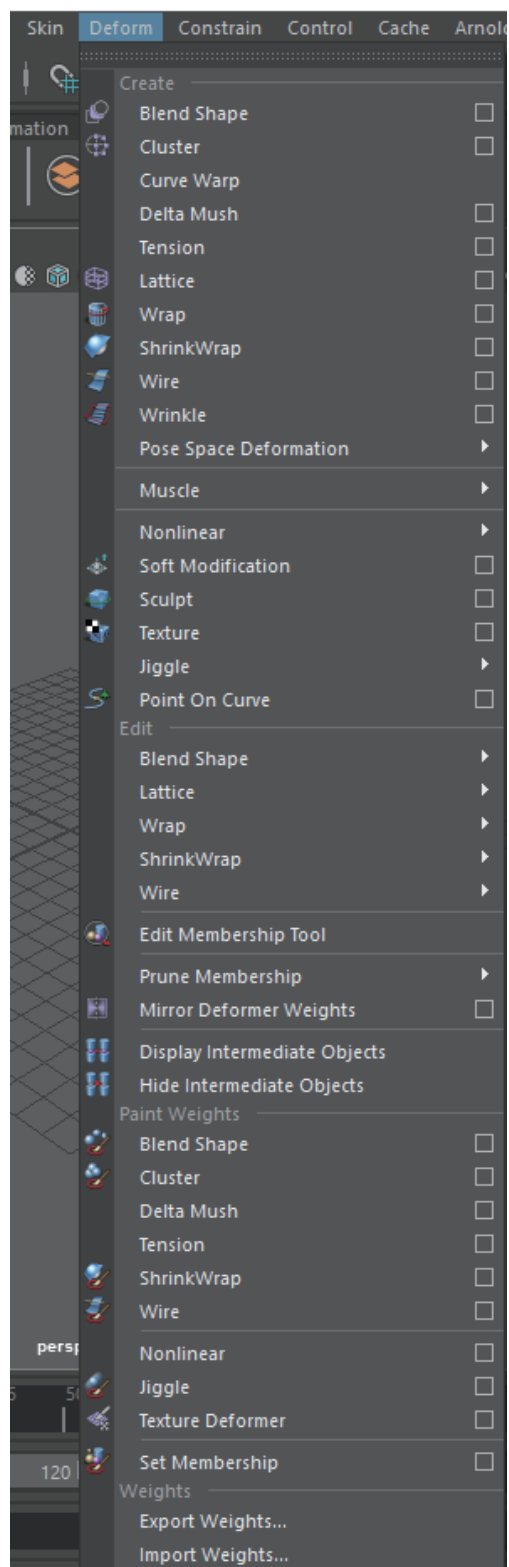
2011

2017

00:00:30

Create Deformers
Edit Deformers

Deform にまとめられました。



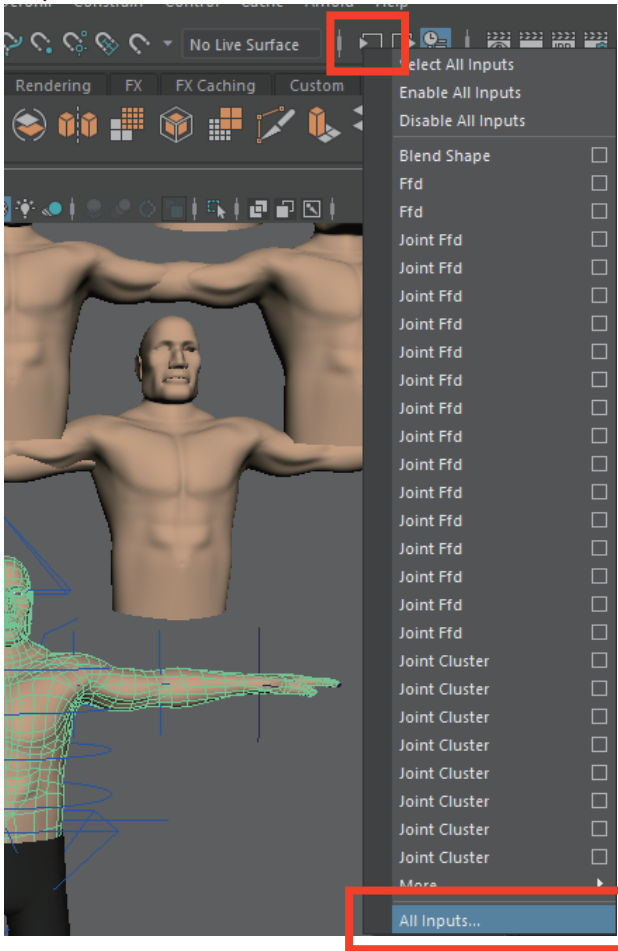
00:03:39

Hypergraph

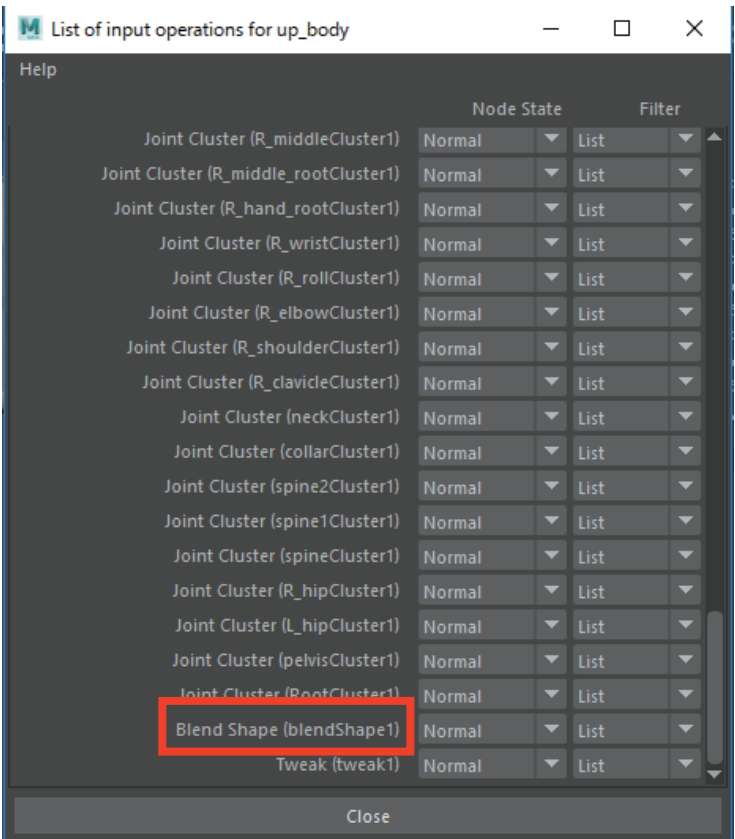
左が上流で右が下流です。

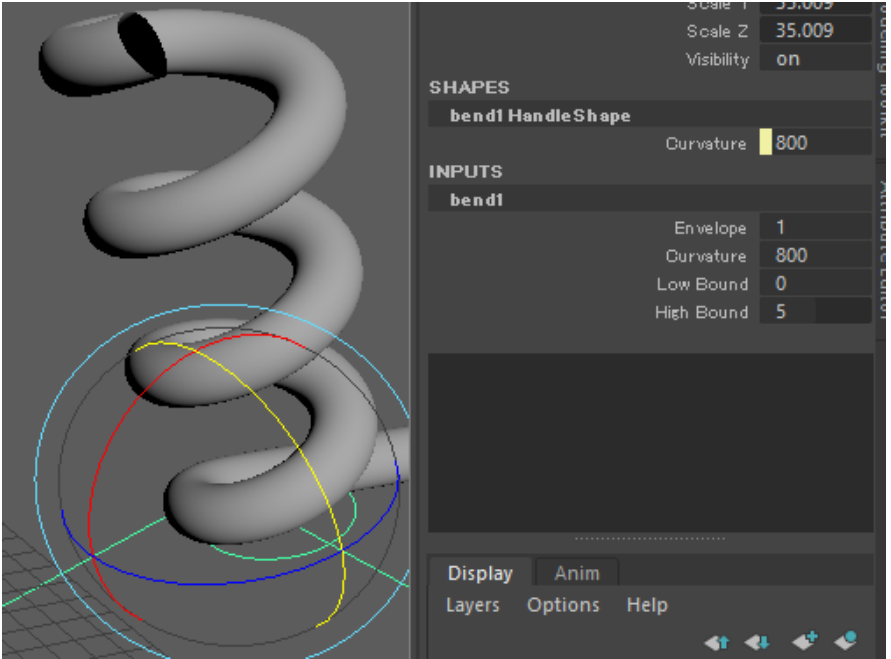
タイム	2011	2017
00:07:46	MoveTool オプション	<p>Axis Orientation の▼をクリックします。</p> 
00:09:57	Window/AnimationEditors/ BlendShape	<p>無くなりました。コマンドを打てば使えます。 BlendShapeEditor; です。</p> 
00:11:48	Advanced の Front of Chain	<p>Automatic に変わりました。</p>  <p>Maya2017 の Update3 での検証ではバインド後の BlendShape は変形がおかしくなります。改善されるまでは BlendShape 後バインドをするか、次の方法で計算の順番を変更してください。</p>

サーフェスを選択し、Inputs to the selected object から All Inputs... をクリックします。



一番上にある Blend Shape (blendShape1) をマウスの中ボタンで Tweek (tweek1) の上に移動します。



タイム	2011	2017
00:19:50	Add Base ボタン	Add Base As Target
00:48:46	Edit NURBS/Selection/ Selection Surface Border	Selects/Surface Border
01:17:01	Bend の値	
01:36:35	Animate/MotionPaths/ Attach to Motion Path	Constrain/Motion Paths/Attach to Motion Path
01:41:02	Sculpt Deformer の Paint Sculpt Map	Render を Legacy Default Viewport にしてください。 テクスチャは sourceimages の中に保存されます。
02:11:38	Edit Curves/ Duplicate Surface Curves	Curves/Duplicate Surface Curves

Particles

タイム

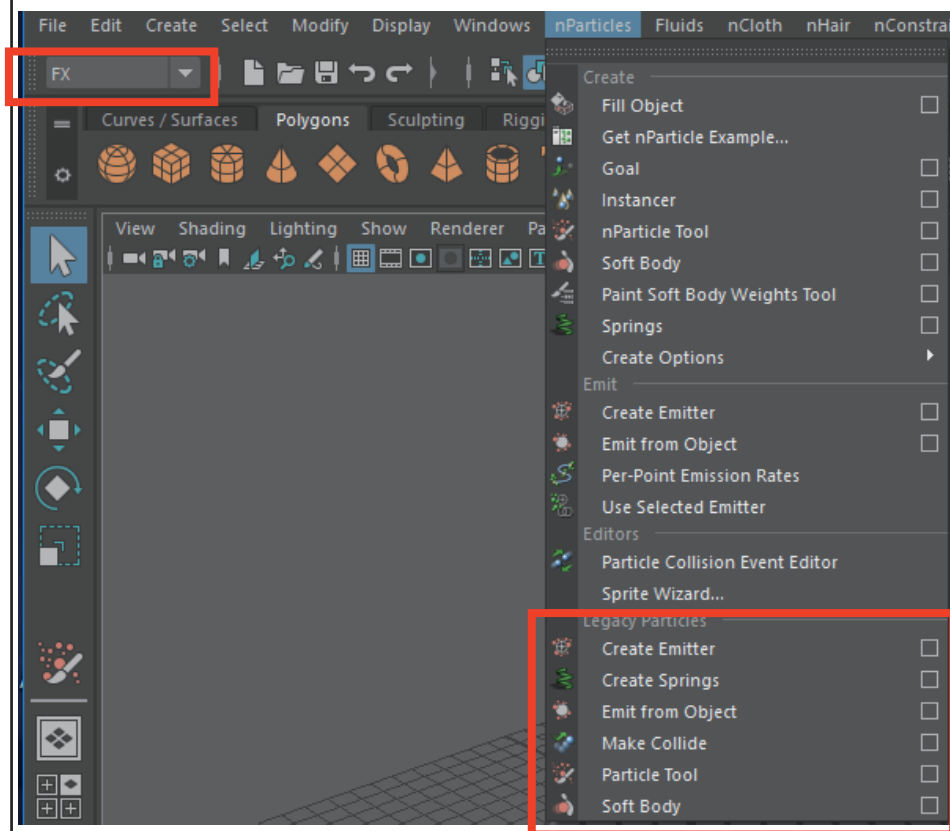
2011

2017

00:01:50

Particles 作業モードと場所

FX の nParticles のなかです。



00:12:20

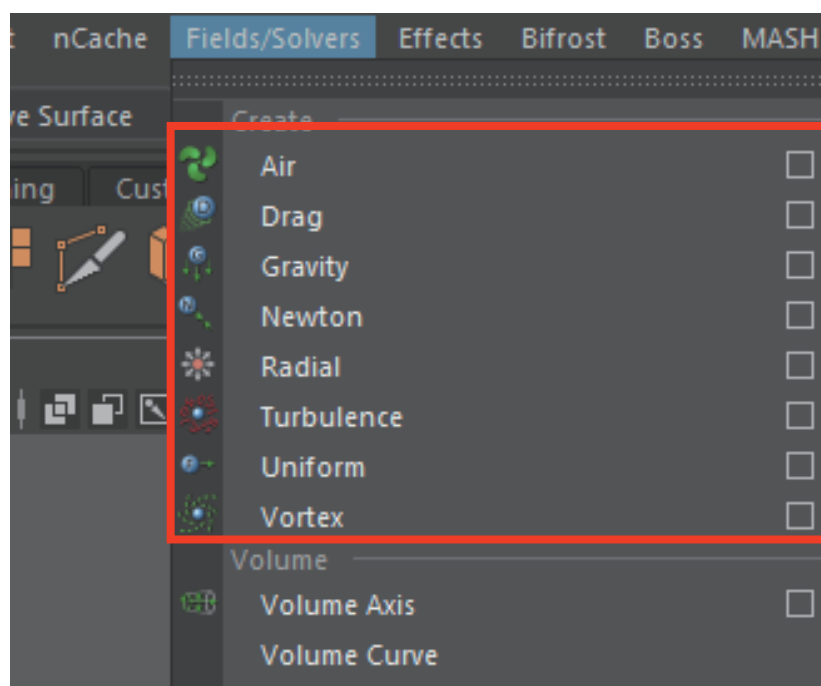
Show Manipulater Tool

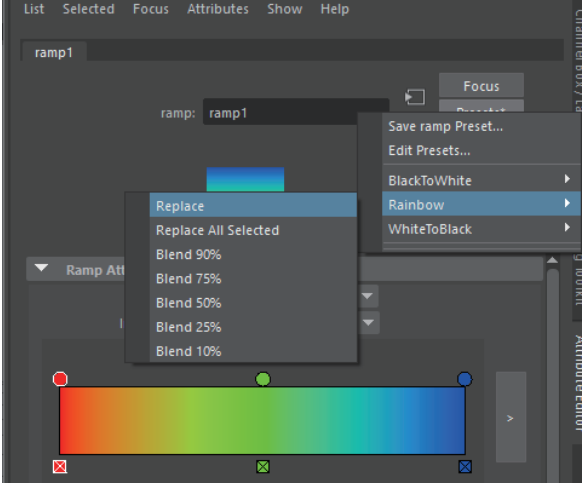
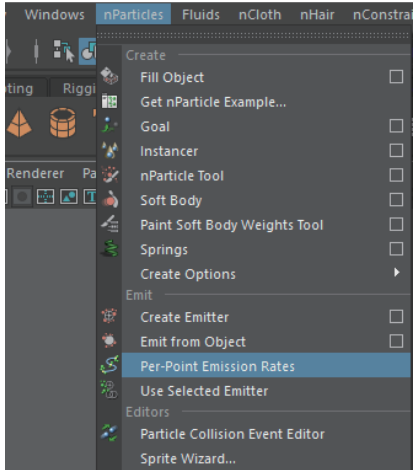
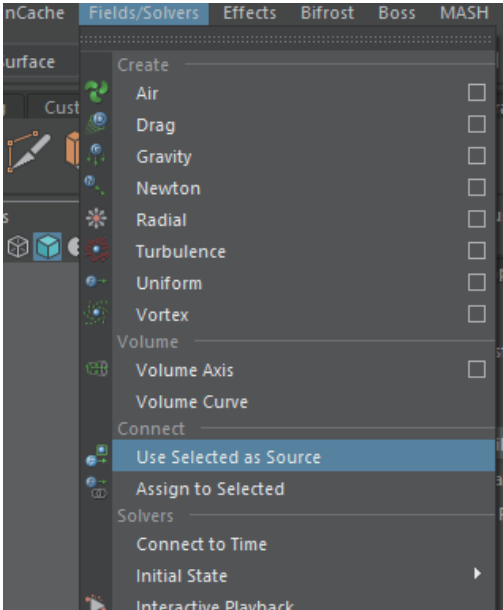
ショートカットはTキーです。

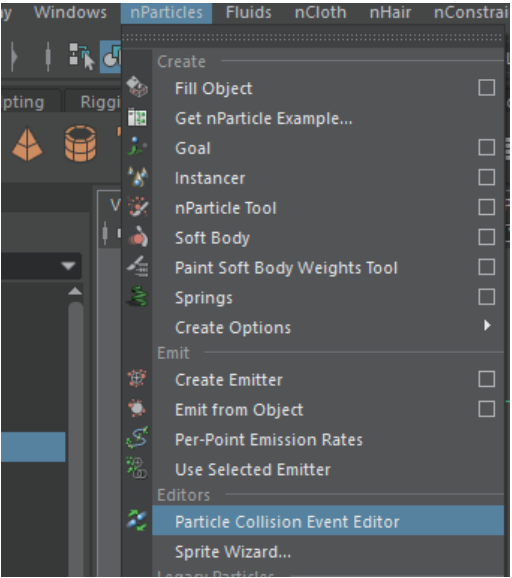
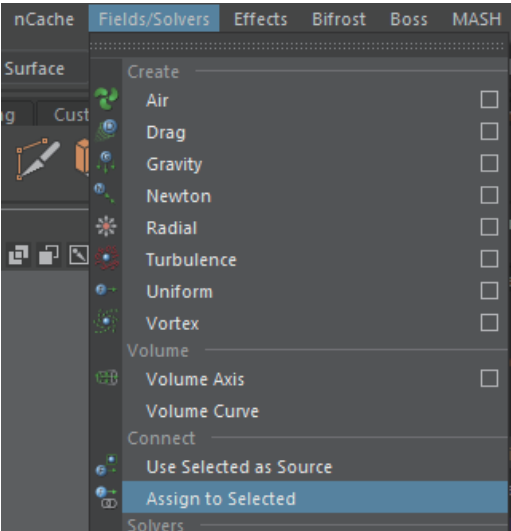
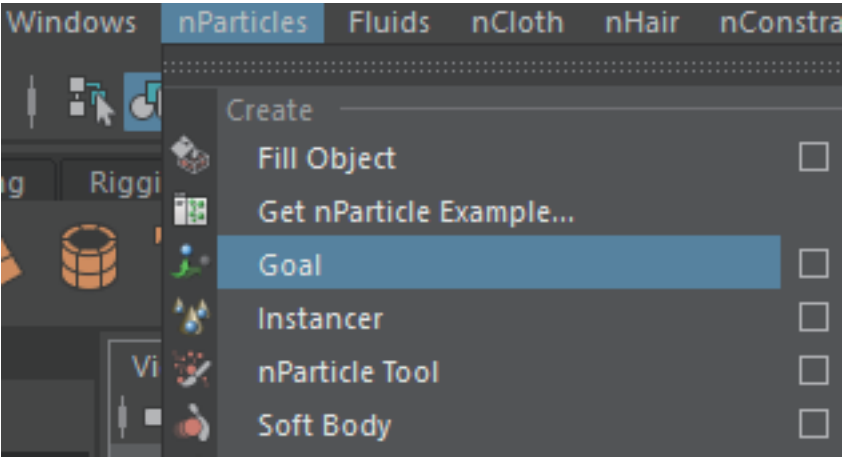
00:20:31

Fields

Fields/Solvers の中です。



タイム	2011	2017
00:24:48	Ramp テクスチャの色	白黒になりました。
00:26:01	Ramp テクスチャの色の付け方	Preset から Rainbow の Replace です。
		
00:46:45	Particles/ Per-point Emission Rates	nParticles/ Per-point Emission Rates
		
01:00:45	Fields/Use Selected as Dource of Field	Fields/Solvers の Use Selected as Source
		

タイム	2011	2017
01:15:54	Particles/ ParticleCollisionEventEditor	nParticles の Particle Collision Event Editor 
02. mov 00:04:54	Fields/Affect Selected Objects	Fields/Solvers の Assign to Selected 
00:30:20	Particles/Goal	nParticles/Goal 

タイム	2011	2017
01:02:18	Sprite の動きの確認	Render を Legacy Default Viewport にしてください。
01:15:38	Particles/Sprite Wizard	nParticles/Sprite Wizard... <div data-bbox="839 582 1449 1317" data-label="Image"> </div>
01:31:41	Particles/ Instancer (Replacement)	nParticles/Instancer <div data-bbox="683 1509 1573 1989" data-label="Image"> </div>

Paint Effects

タイム

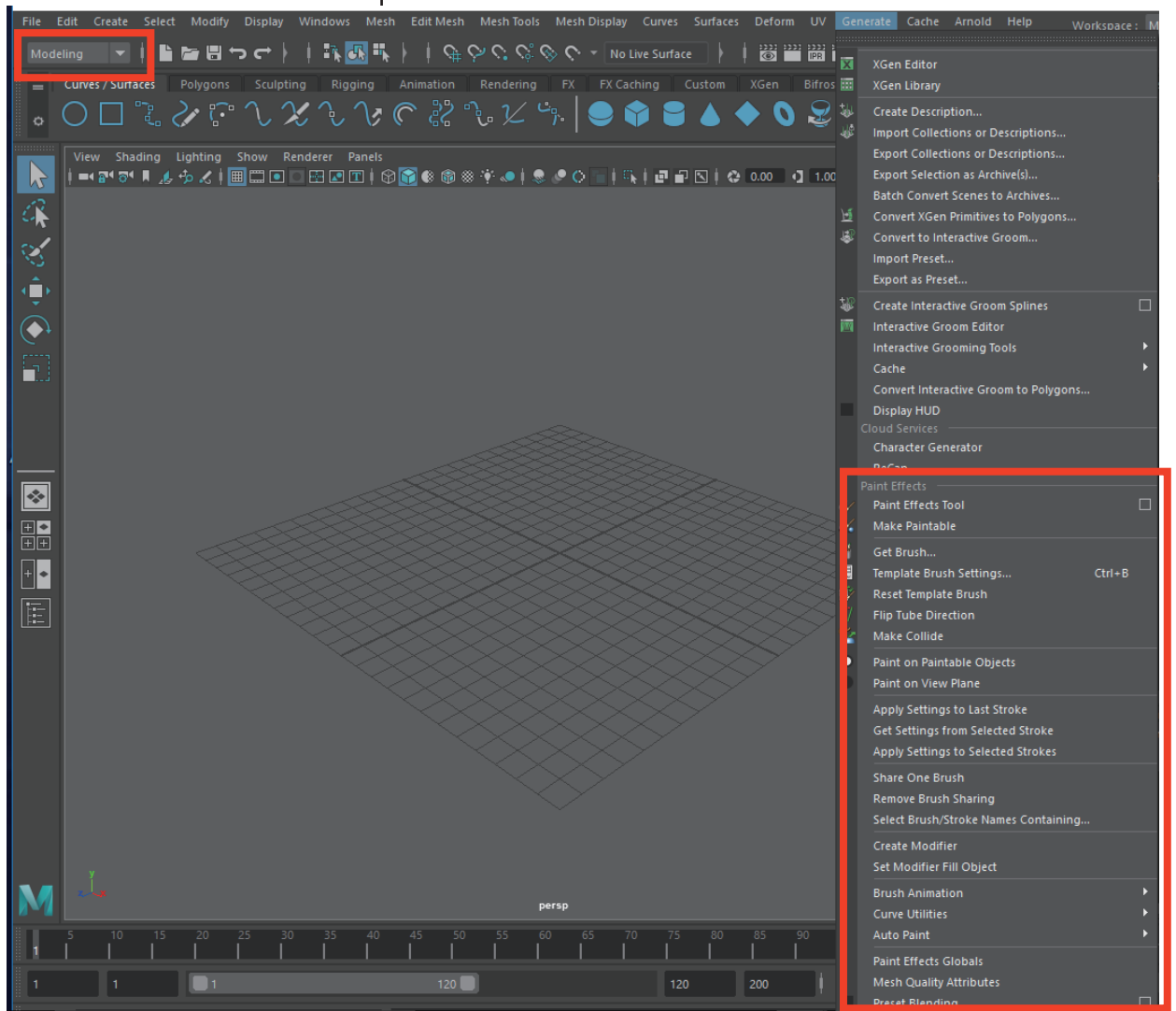
2011

2017

00:01:57

Paint Effects の場所

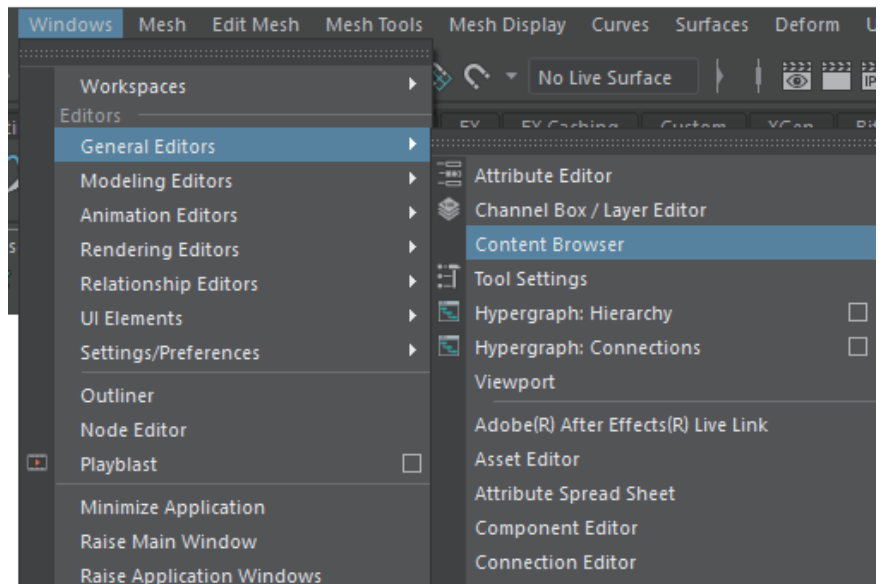
作業モードは Modeling で Generate の中に入りました。



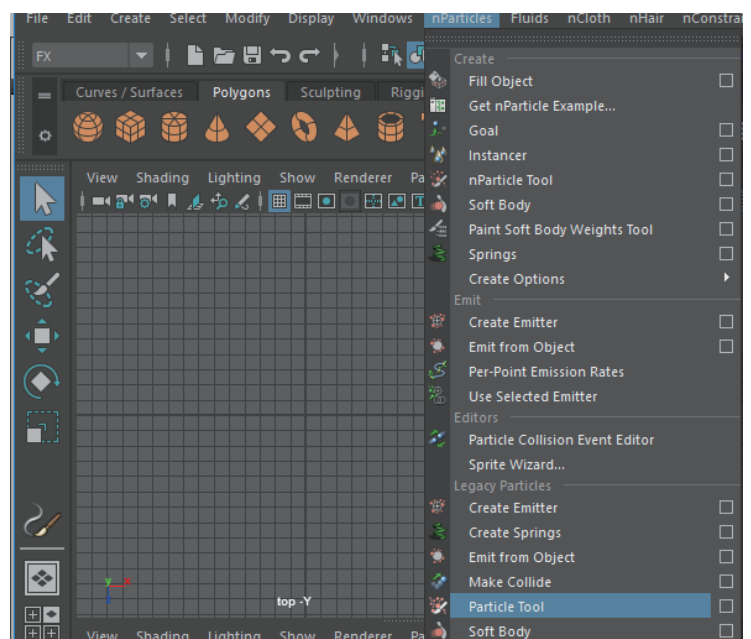
00:02:07

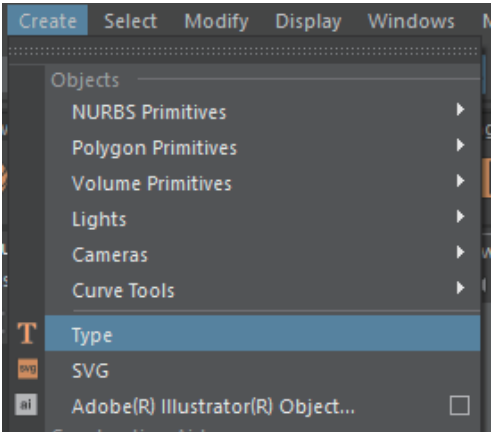
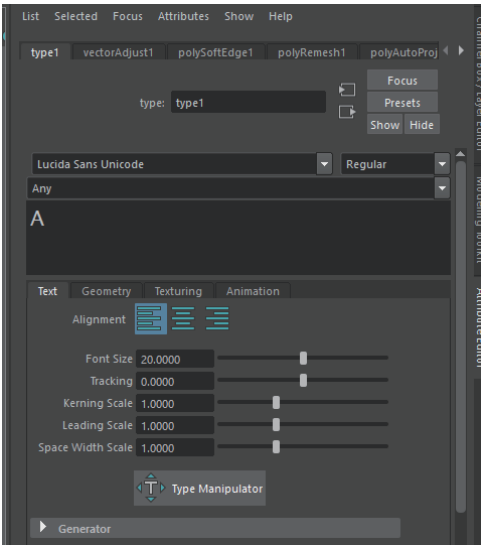
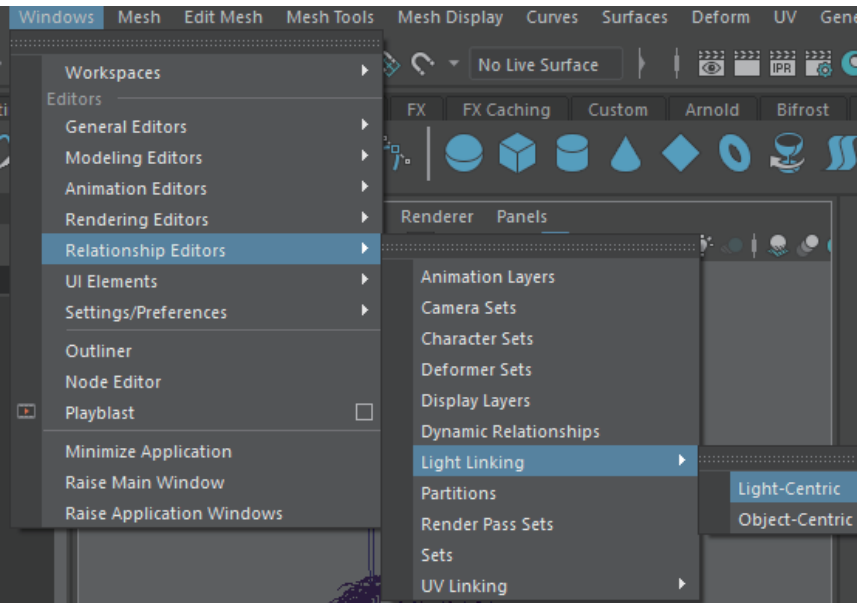
Visor

Window/General Editor/Content Browser に変わりました。



タイム	2011	2017
00:14:54	部分的に透明になる	Render が Viwport2.0 だと透明になりません。 Legacy Default Viewport にしてください。
00:21:40	Window/Hypergraph	Window/General Editor/Hypergraph
00:26:04	Edit NURBS/IntersectSurface Trim Tool	Surface/Intersect サーフェスを先に選択し Trim Tool を実行してください。
00:27:37	Window/UV Texture Editor Create UV/Planar Mapping Edit UV/Layout	UV/UV Editor UV/Planar UV Editor 内の Modify/Layout
00:41:18	Particles/Particle Tool	作業モードを FX にし、nParticles/Particle Tool



タイム	2011	2017
01:14:14	Create/Text	<p>Create/Type に変わりました。3D Type を A に変更してください。</p>  
01:19:08	ライトリンク	<p>Windows からアクセスできます。</p> 

SoftBody RigidBody

タイム

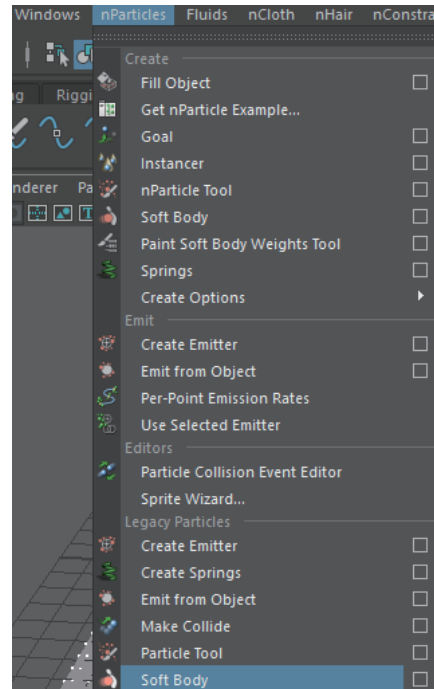
2011

2017

00:01:03

Soft Body 作業モードと場所

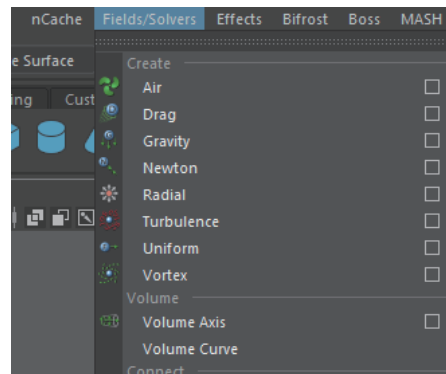
作業モードはFX です。場所は nParticles の中です。



00:03:52

Fields の場所

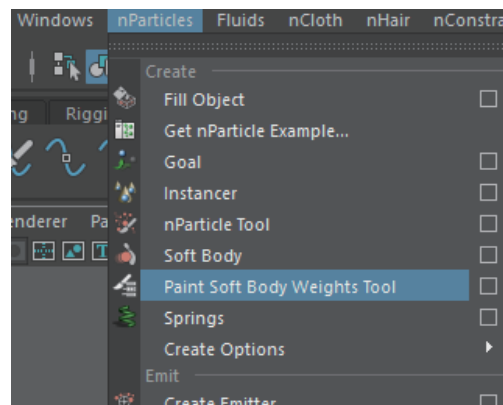
Fields/Solvers の中です。



00:07:20

Soft/Rigid Bodys/
PaintSoftBodyWeightTool

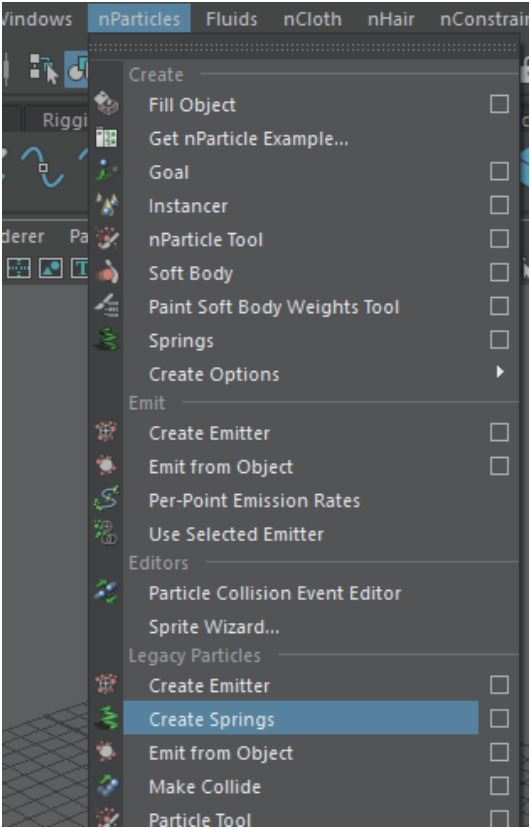
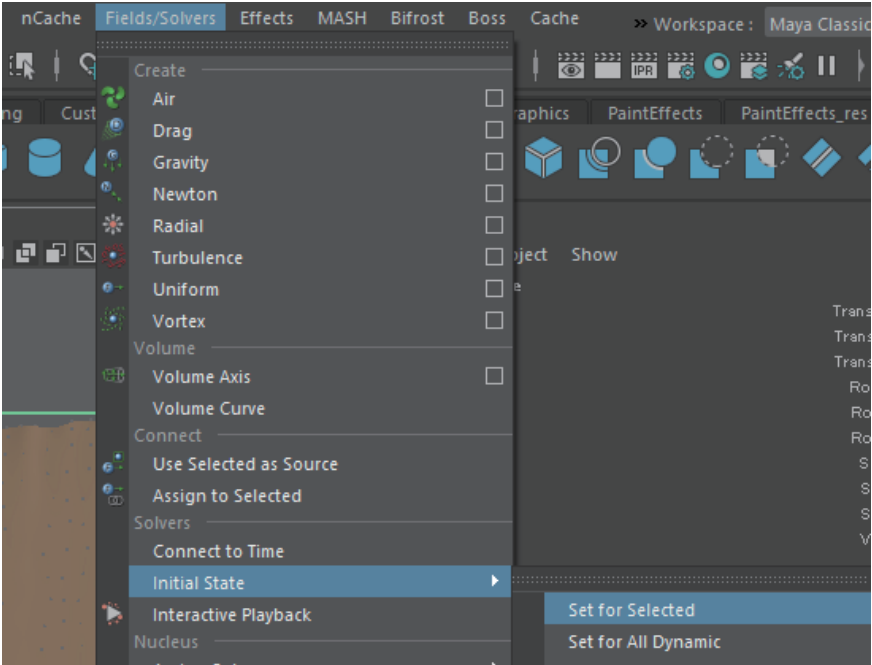
nParticles/Paint Soft Body Weight Tool です。



00:10:02

IK Spline Handle

作業モードは Rigging です。

タイム	2011	2017
00:16:12	Soft/Rigid Bodys/ Create Springs	<p>nParticles/Create Splings です。</p> 
00:20:59	Solver/Initial State/ Set for Selected	<p>Fields/Solvers の Initial State の Set for Selected</p> 

タイム	2011	2017
00:24:24	Fields/Use Selected as Source of Field	Fields/Solvers の Use Selected as Source です。 <div data-bbox="807 347 1275 790" data-label="Image"> </div>
00:27:57	Solvers/Memory Caching	nCache の中です。
00:29:08	Solvers/Create Particles Disk Cache	
00:30:23	Edit Oversampling or Cache Settings...	<div data-bbox="705 911 1517 2013" data-label="Image"> </div>

タイム	2011	2017
00:31:19	Rigid Body の場所	Fields/Solver の中です。 <div data-bbox="1035 309 1576 1709" data-label="Image"> </div>
01:02:16	Animate/Motion Paths Attach to Motion Path	Constrain/Motion Paths/Attach to Motion Path
01:28:26	Edit Mesh/Duplicate Face	Edit Mesh/Duplicate