

1. プロジェクトの確認

1.1. **ファイル>プロジェクトの設定** を選択し、現在使用しているプロジェクトを確認する

1.1.1. ファイルパスの末尾が先週作成したフォルダ (maya2016) になっていなければ、今日の作業は保存されない

1.1.2. その場合は課題を提出できない可能性も大いにあるので、先週のフォルダを選択し設定をクリックし再度確認する

1.2. 確認のために **ファイル>シーンを開く** を選択し、自動的にScenesフォルダ内を表示しているか確認すること

2. ヘルプの場所

2.1. ヘルプの場所について

2.2. ヘルプについては、ある程度操作が慣れていないと解決方法が理解できない。そのため、チュートリアルを自習するとよい

3. シェーディング¹の変更について

3.1. ワイヤフレーム、すべてをスムーズシェード、ワイヤフレーム付きシェードなどを使用する

4. パネルレイアウトの変更について

4.1. レイアウト変更ボタン (右図) を選択する。各レイアウト名はウィンドウ左下に表示される

5. メニューセットについて

5.1. メニューセットを変更できる (右図)。なお2016より「リギング」が追加されているので気をつけること

6. 正確な数値でのモデル作成について

6.1. **作成>ポリゴンプリミティブ> (プリミティブの形状)** ←はオプション付きで作成の意味

7. ポリゴンとは

7.1. () () () ※カンディンスキーなども参考にすること

7.2. 各エレメントの選択と解除

7.3. エレメントを選択し、変形してみる

8. トレーニング

8.1. **作成>ポリゴンプリミティブ>** の各種類を利用してもっとも少ないポリゴン数で構成された立体形状を作成せよ。全ての面は閉じていること

8.2. ウニもしくは栗 (イガ) もしくはハリセンボン (芸人ではなく魚類の方) を作成してみる

9. 雪だるまの作成

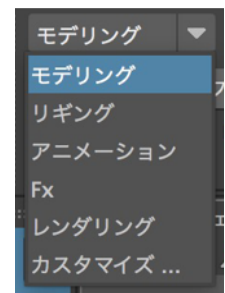
9.1. 半径が3と半径が2の球を作成し、雪だるまのように移動させて配置せよ

9.2. 幅50、高さ50のプレーンを作成せよ

9.3. このプレーンを地面と考え、雪だるまが少し地面にめり込んでいるように移動せよ

10. 親子付け

10.1. 親子付けをおこなう



¹ 陰影処理

10.2.さらにパーツを増やせ. 目, 鼻, 口, 腕, 足など (※olaf禁止) 親子付けはしておくこと

11. マテリアルについて

11.1.ハイパーシェード>作成>マテリアル>Phongシェーダ 名前を変更すること

11.2.中ボタンでオブジェクトにアサインする

12. 課題2

12.1.授業内で作成した雪だるまを提出せよ. 提出はシーンファイルのみでかまわない

12.2.月曜クラス 10月10日13時 木曜クラス 10月6日11時

12.3.次週もゆきだるまの制作を続けるので, 保存しておくこと