

■ [学習動画] 一覧

※学習の閲覧や質問の際にご利用ください。閲覧が終了した動画をチェックして、学習の進行状況を確認しましょう！

3DCGベーシック講座 [3ds Max] Chapter01		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計9時57分)
はじめに		約 05分
	3dsMaxとは	約 05分
Step01 まず細かいことは抜きに一連を体験しよう		約 98分
	01. イントロダクション	約 02分
	02.Maxの起動・終了・保存を試みよう	約 05分
	03.オブジェクトを作ってみよう	約 06分
	04.画面のナビゲーションを覚えよう	約 08分
	05.オブジェクトを動かしてみよう	約 08分
	06.オブジェクトをコピーしてみよう	約 08分
	07.オブジェクトを配置してみよう	約 11分
	08.オブジェクトに色を付けてみよう	約 17分
	09.背景を入れてみよう	約 07分
	10.カメラを置いて画像を作ってみよう	約 05分
	11.アニメーションしてみよう	約 13分
	12.ムービーにしてみよう	約 06分
	13.まとめ	約 02分
Step02 モデリング基礎		約 40分
	01. イントロダクション	約 01分
	02.作成パネル・プリミティブ	約 06分
	03.トランスフォーメーション	約 07分
	04.コピー、インスタンスと参照コピー	約 10分
	05.親と子	約 04分
	06.モディファイヤ編集	約 06分
	07.ポリゴン編集	約 06分
Step03 モデリング基礎 作例		約 61分
	01.ティーポットを並べてみよう	約 24分
	02.石を作ろう	約 04分
	03.TVを作ろう	約 14分
	04.ロープツイストモデリング	約 07分
	05.テニスボール	約 07分
	06.サッカーボール	約 05分
Step04 レンダリング基礎		約 47分
	01. イントロダクション	約 01分
	02. マテリアルエディタ	約 04分
	03. 標準マテリアル	約 06分
	04. ビットマップ	約 06分
	05. UV	約 04分
	06. フィジカルマテリアル	約 05分
	07. ライト	約 05分
	08. カメラ	約 05分
	09. レンダリング設定	約 11分

閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計9時57分)
Step05 レンダリング基礎 作例		約 64分
	01.ティーポットに色をつけよう	約 18分
	02.石にテクスチャをつけよう	約 08分
	03.TVにラベルと画面をつけよう(1)	約 17分
	04.TVにラベルと画面をつけよう(2)	約 13分
	05.テニスボールを色分けしよう	約 04分
	06.サッカーボールを色分けしよう	約 04分
Step06 アニメーション基礎		約 45分
	01.イントロダクション	約 01分
	02.キーフレーム	約 06分
	03.トラックビュー	約 07分
	04.モディファイアアニメーション	約 05分
	05.カメラワーク	約 05分
	06.パスアニメーション	約 05分
	07.ライトアニメーション	約 05分
	08.マテリアルアニメーション	約 06分
	09.アニメーションレンダリング	約 05分
Step07 アニメーション基礎 作例		約 42分
	01.ティーポットのアニメーション	約 12分
	02.戦闘機のモーション	約 08分
	03.TVの番組	約 07分
	04.ロープがねじれるアニメーション	約 03分
	05.跳ねるサッカーボール	約 12分
Step08 エフェクト基礎		約 36分
	01.イントロダクション	約 01分
	02.環境効果 フォグ	約 06分
	03.パーティクル フロー	約 09分
	04.MASSFX物理シミュレーション	約 06分
	05.ヘア	約 06分
	06.クロスシミュレーション	約 08分
Step09 エフェクト基礎 作例		約 47分
	01.フェアリーテイル	約 11分
	02.落下する石	約 08分
	03.風になびく旗(1)	約 09分
	04.風になびく旗(2)	約 13分
	05.テニスボールFUR	約 06分
Step10 応用作例		約 112分
	01.ロゴの作成(1)	約 10分
	02.ロゴの作成(2)	約 10分
	03.ロゴの作成(3)	約 13分
	04.歯車の作成(1)	約 14分
	05.歯車の作成(2)	約 19分
	06.歯車の作成(3)	約 07分
	07.ロボットの作成(1)	約 16分
	08.ロボットの作成(2)	約 08分
	09.ロボットの作成(3)	約 15分

■ [学習動画] 一覧

※学習の閲覧や質問の際にご利用ください。閲覧が終了した動画をチェックして、学習の進行状況を確認しましょう！

3DCGベーシック講座 [3ds Max] Chapter02		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計5時09分)
Step01 モデリング概要		約 02分
	イントロダクション	約 02分
Step02 モデリング操作教養		約 59分
	01.ビューポートの概要	約 06分
	02.ビューポート表示の設定	約 11分
	03.選択方法	約 06分
	04.表示、非表示、フリーズ、孤立、レイヤー	約 08分
	05.座標の考え方 ワールド、ローカル	約 07分
	06.スナップ操作	約 03分
	07.グリッド、単位	約 07分
	08.オブジェクトID、オブジェクトプロパティ	約 02分
	09.ダミー	約 04分
	10.拡張プリミティブとその他の作成	約 05分
Step03 モデリングの種類		約 41分
	01.ポリゴンとスプライン・ポリゴンの考え方	約 05分
	02.ポリゴン編集 頂点・エッジ・面	約 13分
	03.スプラインモデリング スプラインの使い方・押し出し	約 07分
	04.スプラインからのモデリング回転体	約 04分
	05.サーフェスモデリング	約 05分
	06.ブロブ(メタボール)	約 02分
	07.テキストプラス	約 02分
	14.ブーリアン	約 03分
Step04 配置操作		約 13分
	01.位置合わせ、配置、ミラー	約 08分
	02. スキャッタ	約 03分
	03.オブジェクトペイント	約 02分

閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計5時09分)
------------	--------	----------------

Step05 モディファイア		約 62分
	01.変形モディファイヤ	約 12分
	02.変形アニメーションモディファイヤ	約 07分
	03.サブディバイド ターボスムーズ、メッシュスムーズ、	約 13分
	04.最適化Optimisation,プロオブティマイザ	約 05分
	05.面取り、ベベル、シェル	約 08分
	06.ディスプレイ スウィープ	約 08分
	07.スムーズ,法線	約 06分
	08.ラティス、折り目、プッシュ	約 03分

Step06 モデリングを強化するための機能		約 44分
	01.グループ化	約 04分
	02.外部参照シーン、オブジェクト	約 06分
	03.コンテナ	約 05分
	04.キャップホール、クロスセクション、シンメトリ、スライス	約 09分
	05.モデリングリボン機能	約 11分
	06.オブジェクトの書き出し、読み込み	約 04分
	07.シーン内のオブジェクトを外のオブジェクトと入れ替える	約 05分

Step07 モデリング作例		約 88分
	00.背景にガイド画像を貼る方法	約 02分
	01.立体文字	約 08分
	02.シリンダー(1)	約 16分
	03.シリンダー(2)	約 14分
	04.フグ(1)	約 12分
	05.フグ(2)	約 14分
	06.部屋の作成スウィープ(1)	約 14分
	07.部屋の作成スウィープ(2)	約 10分
	08.タイヤのモデリング(1)	約 10分
	09.タイヤのモデリング(2)	約 15分

■ [学習動画] 一覧

※学習の閲覧や質問の際にご利用ください。閲覧が終了した動画をチェックして、学習の進行状況を確認しましょう！

3DCGベーシック講座 [3ds Max] Chapter03		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計3時59分)
Step01 レンダリング概要		約 01分
	イントロダクション	約 01分
Step02 マテリアル		約 37分
	01.レンダラーによって変わるマテリアルと設定	約 05分
	02.標準マテリアル	約 13分
	03.合成マテリアル(ブレンド、マルチサブ)	約 12分
	04.レイトレース(反射、屈折)	約 04分
	05.特殊(マットシャドウ)	約 02分
	06.シェル、セラックマテリアル	約 03分
	07.インクペイント	約 03分
Step03 レンダラー I		約 15分
	メンタルレイ	
	01.メンタルレイ、IRAY	約 04分
	02.メンタルレイ フィジカルスカイ、デイライト	約 02分
	03.メンタルレイマテリアル	約 02分
	アートレンダラー	
	04.アートレンダラーのライティング	約 04分
	05.アートレンダラーのマテリアル	約 03分
Step04 テクスチャ		約 48分
	01.ビットマップの設定	約 05分
	02.UV	約 05分
	03.UVアンラップ	約 06分
	04.プロシージャルテクスチャ	約 10分
	05.ビットマップの合成	約 07分
	06.ノーマルマップ	約 06分
	07.サブスタンス	約 03分
	08.出力、カラー補正、マスク	約 04分
	09.テクスチャレンダリング	約 02分

閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計3時59分)
------------	--------	----------------

Step05 レンダラーⅡ		約 31分
	01.レンダリングパネル	約 06分
	02.モーションブラー	約 06分
	03.ファイル形式	約 02分
	04.環境マップ	約 05分
	05.バッチレンダリング	約 02分
	06.ネットワークレンダリング	約 10分

Step06 ライトとカメラ		約 27分
	01.ライトの種類、ライト設定、影の種類	約 14分
	02.カメラ設定	約 04分
	03.フィジカルカメラ	約 03分
	04.カメラ補正モディファイヤ	約 02分
	05.ライトの位置合わせ	約 02分
	06.ライトリスナー	約 02分

Step07 ツール		約 17分
	01.3Dペイント	約 05分
	02.レンダーエレメント	約 04分
	03.ステートセット、マテリアルID	約 03分
	04.パノラマレンダリング	約 03分
	05.頂点ペイント	約 02分

Step08 レンダリング作例		約 63分
	01.惑星	約 09分
	02.カメラマップ	約 20分
	03.蝶	約 07分
	04.夕日と海	約 04分
	05.メカボール	約 13分
	06.クイックシルバーレンダリング	約 02分
	07.灯籠	約 04分
	08.タイヤのマテリアル	約 04分

■ [学習動画] 一覧

※学習の閲覧や質問の際にご利用ください。閲覧が終了した動画をチェックして、学習の進行状況を確認しましょう！

3DCGベーシック講座 [3ds Max] Chapter04		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計3時39分)
Step01 アニメーション概要		約 01分
	イントロダクション	約 01分
Step02 アニメーション教養		約 37分
	01.アニメーション設定パネル	約 12分
	02.カーブエディタの便利な使い方	約 12分
	03.カーブエディタ設定	約 05分
	04.アニメーションレイヤ	約 04分
	05.階層パネル	約 04分
Step03 アニメーションコントローラー		約 13分
	01.コントローラー、ノイズ	約 04分
	02.アタッチメント	約 04分
	03.モーションキャプチャ	約 03分
	04スプリングコントローラー	約 02分
Step04 リグ		約 26分
	01.親子IK、ボーンツール	約 06分
	02.IK、ソルバ	約 04分
	03.スキンポーズ	約 02分
	04.BIPED	約 05分
	05.BIPED モーションキャプチャーファイルの読み込み	約 02分
	06.CAT	約 07分
Step05 モディファイアアニメーション		約 40分
	01.変形アニメーション	約 05分
	02.スキン	約 03分
	03.スキンラップ	約 03分
	04.パス変形	約 03分
	05.ノイズモディファイア	約 03分
	06.モーフィング	約 06分
	07.フレックス	約 03分
	08.スペースワープ	約 05分
	09.ポイントキャッシュ	約 06分
	10.スキンモーフ	約 03分

閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計3時39分)
Step06 コンストレイント		約 14分
	01.ルックアットコンストレイント	約 03分
	02.リンクコンストレイント	約 03分
	03.ワイヤパラメーター	約 05分
	04.マニピレーター	約 03分
Step07 アニメーションのための機能		約 04分
	01.プリセットコントローラ	約 02分
	02.エクスポーズTM	約 02分
Step08 アニメーションのレンダリング		約 12分
	01.アニメーションのレンダリング	約 05分
	02.カメラシーケンス	約 04分
	03.アニメーションデータの書き出し、読み込み	約 03分
Step09 アニメーション作例		約 72分
	01.歩くアリのアニメーション	約 14分
	02.CATを使ったアニメーション	約 11分
	03.トゲが生えるアニメーション	約 15分
	04.キャラクターアニメーション	約 19分
	05.波に揺れるティーポット	約 06分
	06.タイヤの回転	約 07分

■ [学習動画] 一覧

※学習の閲覧や質問の際にご利用ください。閲覧が終了した動画をチェックして、学習の進行状況を確認しましょう！

3DCGベーシック講座 [3ds Max] Chapter05		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計3時42分)
Step01 エフェクト概要		約 01分
	イントロダクション	約 01分
Step02 環境効果		約 18分
	01.ボリウムライト	約 06分
	02.ボリウムフォグ	約 03分
	03.ギズモ火	約 03分
	04.レンズエフェクト	約 03分
	05.エクスポーズコントロール	約 03分
Step03 パーティクル		約 49分
	01.標準パーティクル	約 11分
	02.パーティクルフロー (1)標準フロー	約 07分
	03.パーティクルフロー (2)ブルーパネル	約 08分
	04.パーティクルフロー (3)ブルーパネルフォース	約 06分
	05.パーティクルフロー (4)イエローパネル	約 05分
	06.Mパーティクル	約 04分
	07.データオペレーター	約 01分
	08.キャッシュ	約 03分
	09.パーティクルスキナー	約 04分
Step04 シュミレーション		約 37分
	01.MASSFX (1)リジッドボディ	約 08分
	02.MASSFX (2)キネマティック	約 05分
	03.MASSFX (3)クロス	約 05分
	04.クロスシュミレーション概要	約 12分
	05.FUR	約 07分
Step05 エフェクト作例		約 117分
	01.桜吹雪(1)	約 10分
	02.桜吹雪(2)	約 14分
	03.崩れ文字	約 13分
	04.羽ばたく鳥の大群(1)	約 14分
	05.羽ばたく鳥の大群(2)	約 09分
	06.ひな壇	約 10分
	07.風船ロゴ	約 14分
	08.キャラクターにFURを生やす	約 19分
	09.写真を粉々に飛ばす	約 06分
	10.日の出	約 03分
	11.チェーンMASSFX	約 05分

■ [学習動画] 一覧

※学習の閲覧や質問の際にご利用ください。閲覧が終了した動画をチェックして、学習の進行状況を確認しましょう！

3DCGベーシック講座 [3ds Max] Chapter06		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計3時17分)
Step01 Plugin Script概要		約 02分
	イントロダクション	約 02分
Step02 追加機能		約 07分
	01.MAXSCRIPT	約 04分
	02.ポピュレイト	約 03分
Step03 便利機能		約 22分
	01.アセットトラッキングとリソースコレクター	約 05分
	02.カスタマイズ	約 06分
	03.スキマティックビュー	約 02分
	04.パースマッチ	約 03分
	05.カラークリップボード	約 01分
	06.RESCALEWORLD	約 05分
Step04 FreePlugin		約 66分
	00.PulguinやScriptのインストール方法	約 03分
	01.Clone	約 04分
	02.Greeble	約 03分
	03.GhostTrails	約 06分
	04.SnapShot	約 03分
	05.Ky_Trail	約 05分
	06.Ky_Milky Way	約 04分
	07.Glue	約 03分
	08.Forest	約 08分
	09.RailClone	約 05分
	10.BlurBeta	約 06分
	11.Guruware	約 04分
	12.Pipe dream	約 02分
	13.Detach Elements	約 01分
	14.Debris Maker	約 04分
	15.SplineMesher	約 03分
	16.ParticleControl	約 02分
Step05 他ソフトとの連携		約 11分
	01.イラストレーターからパスをもってくる	約 04分
	02.マテリアルエディタとPhotoshopをつなげる	約 02分
	03.Zbrush等へのオブジェクトの書き出し、読み込み	約 02分
	04..MAXからイラストレーターにパスを持っていく	約 03分
Step06 Plugin Script作例		約 85分
	01.MaxScriptを使用した小技(1)	約 06分
	02.MaxScriptを使用した小技(2)	約 03分
	03.街	約 05分
	04.鳥居の作成(1)	約 14分
	05.鳥居の作成(2)	約 23分
	06.鳥居の作成(3)	約 24分
	07.鳥居の作成(4)	約 10分
おわりに		約 04分
	おわりに	約 04分

■ [学習動画] 一覧

※学習の閲覧や質問の際にご利用ください。閲覧が終了した動画をチェックして、学習の進行状況を確認しましょう！

3DCGベーシック講座 [3ds Max] CG概論		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計4時00分)
第1回 制作工程		約 29分
	授業概要	約 04分
	CGって何??	約 07分
	葉を知る前に、森を知る	約 05分
	プロダクションの製作工程	約 04分
	モデリング・マテリアル	約 04分
	アニメーション・シーン構築	約 05分
第2回 モデリング		約 78分
	前回の復習と概要	約 04分
	ゼロから作る	約 06分
	モデリングの基礎 座標系・グループ化と階層構造	約 08分
	モデリングの基礎 モデリングの要素	約 08分
	マテリアル要素 三大要素	約 08分
	マテリアル要素 反射と屈折	約 08分
	マッピング	約 06分
	Maya Time～マッピング～	約 04分
	モデリング手法	約 07分
	後工程を考慮したモデリング	約 04分
	モデリングの実際	約 06分
	背景のモデリング	約 03分
	メカニックのモデリング	約 03分
	モデリングまとめ	約 03分
第3回 リギング・アニメーション		約 67分
	前回の復習と概要	約 05分
	リギングの基礎	約 07分
	制御とコントロール	約 04分
	Maya Time～IK&FK, CharaRig～	約 07分
	リギングの実際	約 04分
	CGアニメーションの基礎	約 03分
	基礎用語	約 05分
	CGアニメーションの手法	約 07分
	キャラクターアニメーションの基本概念	約 05分
	キーポーズとエクストリームポーズ	約 11分
	タイミングの手法	約 03分
	フェイシャルアニメーションと12の法則	約 06分
第4回 シーン構築		約 44分
	前回の復習と概要	約 06分
	レイアウト	約 07分
	マテリアル	約 05分
	ライティング	約 06分
	CGのライティング	約 09分
	レンダリング(1)	約 06分
	レンダリング(2)	約 11分
	コンポジット(1)	約 05分
	コンポジット(2)	約 08分
	特殊効果	約 06分
	流体	約 08分
第5回 その他		約 22分
	Chapter1 実写撮影	約 04分
	Chapter2 映像編集	約 08分
	Chapter7 リアルタイムレンダリング	約 04分
	Chapter8 プロダクションワーク	約 02分
	Chapter9 知的財産権	約 04分

■ [学習動画] 一覧

※学習の閲覧や質問の際にご利用ください。閲覧が終了した動画をチェックして、学習の進行状況を確認しましょう！

3DCGベーシック講座 [3ds Max] CG業界への就職対策動画			
閲覧 チェック	テキスト ページ	動画タイトル	時間 (計0時51分)

CG業界への就職対策動画			約 51分
-	-	ポートフォリオ① 必ず行うこと	約 12分
-	-	ポートフォリオ② 可能なら行うこと・絶対にやってはダメなこと	約 09分
-	-	ポートフォリオ③ 作例紹介	約 10分
-	-	就職活動のやりかた① 案件を探す方法	約 07分
-	-	就職活動のやり方② 業界と職種について	約 12分
-	-	最後に	約 01分