

■ [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！

3DStudio MAX 20 Chapter01		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 約 11時20分
はじめに		[約 5分]
1	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20		[約 125分]
2	イントロダクション	約 02分
3	Maxの起動・終了・保存をしてみよう	約 06分
4	これだけ覚えれば 基礎操作	約 14分
5	テーブルつくろう 作成と配置	約 07分
6	コップつくろう モデリング (1)	約 09分
7	コップつくろう モデリング (2)	約 06分
8	クッションつくろう シュミレーション	約 05分
9	部屋を作ってみよう シーンの作り方 (1)	約 12分
10	部屋を作ってみよう シーンの作り方 (2)	約 09分
11	色をつけてみよう! マテリアルとライトとレンダリング (1)	約 08分
12	色をつけてみよう! マテリアルとライトとレンダリング (2)	約 16分
13	作ったものを使おう。読み込みと配置	約 11分
14	カメラを決めて画像を描き出そう! カメラ、画像保存	約 06分
15	アニメーションしてみよう! アニメーション	約 06分
16	アニメーションをレンダリングしてムービーにしよう!	約 08分
Step02 モデリング基礎		[約 43分]
17	イントロダクション	約 02分
18	作成パネル・プリミティブ	約 06分
19	トランスフォーメーション	約 07分
20	コピー、インスタンスと参照コピー	約 10分
21	親と子	約 04分
22	モディファイヤ編集	約 07分
23	ポリゴン編集	約 07分
Step03 モデリング基礎 作例		[約 74分]
24	ティーポットを並べてみよう	約 24分
25	石を作ろう	約 05分
26	TVを作ろう	約 14分
27	ロープツイストモデリング	約 08分
28	テニスボール	約 07分
29	サッカーボール	約 05分
30	うさ耳モデリング	約 11分
Step04 レンダリング基礎		[約 52分]
31	イントロダクション	約 02分
32	マテリアルエディタ	約 04分
33	標準マテリアル	約 07分
34	ビットマップ	約 06分
35	UV	約 05分
36	フィジカルマテリアル	約 05分
37	ライト	約 06分
38	カメラ	約 05分
39	レンダリング設定	約 12分
Step05 レンダリング基礎 作例		[約 72分]
40	ティーポットに色をつけよう	約 18分
41	石にテクスチャをつけよう	約 08分
42	TVにラベルと画面をつけよう (1)	約 17分
43	TVにラベルと画面をつけよう (2)	約 14分
44	テニスボールを色分けしよう	約 04分
45	サッカーボールを色分けしよう	約 04分
46	うさ耳マテリアル	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！

3DStudio MAX 20 Chapter01

閲覧 チェック	動画タイトル	時間 約 11時20分
Step06 アニメーション基礎		[約 51分]
47	イントロダクション	約 02分
48	キーフレーム	約 07分
49	トラックビュー	約 08分
50	モディファイアアニメーション	約 06分
51	カメラワーク	約 06分
52	パスアニメーション	約 06分
53	ライトアニメーション	約 05分
54	マテリアルアニメーション	約 06分
55	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 55分]
56	ティーポットのアニメーション	約 12分
57	戦闘機のモーション	約 08分
58	TVの番組	約 08分
59	ロープがねじれるアニメーション	約 04分
60	跳ねるサッカーボール	約 12分
61	うさ耳アニメーション	約 11分
Step08 エフェクト基礎		[約 38分]
62	イントロダクション	約 02分
63	環境効果 フォグ	約 06分
64	パーティクル フロー	約 09分
65	MASSFX物理シュミレーション	約 06分
66	ヘア	約 06分
67	クロスシュミレーション	約 09分
Step09 エフェクト基礎 作例		[約 49分]
68	フェアリーテイル	約 11分
69	落下する石	約 08分
70	風になびく旗 (1)	約 10分
71	風になびく旗 (2)	約 13分
72	テニスボールFUR	約 07分
Step10 応用作例		[約 116分]
73	ロゴの作成 (1)	約 10分
74	ロゴの作成 (2)	約 10分
75	ロゴの作成 (3)	約 14分
76	歯車の作成 (1)	約 15分
77	歯車の作成 (2)	約 20分
78	歯車の作成 (3)	約 08分
79	ロボットの作成 (1)	約 16分
80	ロボットの作成 (2)	約 08分
81	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！

3DStudio MAX 20 Chapter02		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 約 6時31分
Step01 モデリング概要		[約 56分]
1	イントロダクション	約 02分
2	モデリング概要	約 09分
35	グループ化	約 05分
36	外部参照シーン、オブジェクト	約 06分
37	コンテナ	約 05分
38	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
39	モデリングリボン機能	約 11分
40	オブジェクトの書き出し、読み込み	約 04分
41	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
Step02 モデリング操作教養		[約 198分]
3	ビューポートの概要	約 07分
4	ビューポート表示の設定	約 11分
5	選択方法	約 06分
6	表示、非表示、フリーズ、孤立、レイヤー	約 09分
7	座標の考え方 ワールド、ローカル	約 08分
8	スナップ操作	約 04分
9	グリッド、単位	約 07分
10	オブジェクトID、オブジェクトプロパティ	約 03分
11	ダミー	約 04分
12	拡張プリミティブとその他の作成	約 06分
42	背景にガイド画像を貼る方法	約 03分
43	立体文字	約 09分
44	シリンダー（1）	約 16分
45	シリンダー（2）	約 14分
46	フグ（1）	約 13分
47	フグ（2）	約 14分
48	部屋の作成スウィープ（1）	約 14分
49	部屋の作成スウィープ（2）	約 10分
50	タイヤのモデリング（1）	約 11分
51	タイヤのモデリング（2）	約 16分
52	灯籠のモデリング	約 13分
Step03 モデリングの種類		[約 62分]
13	ポリゴンとスプライン・ポリゴンの考え方	約 06分
14	ポリゴン編集 頂点・エッジ・面	約 14分
15	スプラインモデリング スプラインの使い方・押し出し	約 08分
16	スプラインからのモデリング回転体	約 04分
17	サーフェスマデリング	約 06分
18	プロブ（メタボール）	約 03分
19	テキストプラス	約 03分
20	プーリアン	約 03分
21	フリーハンドスプライン（1）	約 07分
22	フリーハンドスプライン（2）	約 03分
23	フリーハンドスプライン（3）	約 05分
Step04 配置操作		[約 13分]
24	位置合わせ、配置、ミラー	約 08分
25	スキヤッタ	約 03分
26	オブジェクトペイント	約 02分
Step05 モディファイア		[約 62分]
27	変形モディファイア	約 12分
28	変形アニメーションモディファイア	約 07分
29	サブディバイド ターボスムース、メッシュスムース、	約 14分
30	最適化Optimisation、プロオブティマイザ	約 06分
31	面取り、ベベル、シェル	約 05分
32	ディスプレイ スウィープ	約 08分
33	スムース、法線	約 06分
34	ラティス、折り目、ブッシュ	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！

3DStudio MAX 20 Chapter03		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 約 5時44分
Step01 レンダリング概要		[約 11分]
1	イントロダクション	約 02分
2	マテリアル、レンダリング概要	約 09分
Step02 マテリアル		[約 46分]
3	レンダラーによって変わるマテリアルと設定	約 05分
4	標準マテリアル	約 13分
5	合成マテリアル (ブレンド、マルチサブ)	約 12分
6	レイトレース (反射、屈折)	約 05分
7	特殊 (マットシャドウ)	約 03分
8	シエル、セラックマテリアル	約 04分
9	インクペイント	約 04分
Step03 メンタルレイ (MAX17版のみ)		[約 10分]
10	メンタルレイ IRAY	約 05分
11	メンタルレイ フィジカルスカイ、デイライト	約 03分
12	メンタルレイ マテリアル	約 02分
Step04 アートレンダラー (MAX17版のみ)		[約 8分]
13	アートレンダラーのライティング	約 04分
14	アートレンダラーのマテリアル	約 04分
Step05 Arnoldレンダラー		[約 18分]
15	Arnoldレンダラーの概要	約 03分
16	Arnoldレンダラーのライト	約 08分
17	Arnoldレンダラーのマテリアル	約 07分
Step06 テクスチャ		[約 65分]
18	ビットマップの設定	約 06分
19	UV	約 05分
20	UVアンラップ	約 07分
21	プロシージャルテクスチャ	約 10分
22	木目	約 05分
23	ビットマップの合成	約 08分
24	ノーマルマップ	約 07分
25	サブスタンス	約 03分
26	出力、カラー補正、マスク	約 05分
27	テクスチャレンダリング	約 03分
28	ブレンドボックスマップ	約 06分
Step07 レンダラー II		[約 39分]
29	レンダリングパネル	約 07分
30	モーションブラー	約 06分
31	ファイル形式	約 02分
32	環境マップ	約 05分
33	バッチレンダリング	約 02分
34	ネットワークレンダリング	約 11分
35	ムービーのオブジェクトおよび背景への適用	約 06分
Step08 ライトとカメラ		[約 29分]
36	ライトの種類、ライト設定、影の種類	約 14分
37	カメラ設定	約 05分
38	フィジカルカメラ	約 04分
39	カメラ補正モディファイア	約 02分
40	ライトの位置合わせ	約 02分
41	ライトリスナー	約 02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！

3DStudio MAX 20 Chapter03		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 約 5時44分
Step09 ツール		[約 22分]
42	3Dペイント	約 06分
43	レンダーエレメント	約 05分
44	ステートセット、マテリアルID	約 03分
45	パノラマレンダリング	約 03分
46	頂点ペイント	約 02分
47	オブジェクトの名前の変更	約 03分
Step10 レンダリング作例		[約 96分]
48	惑星	約 09分
49	カメラマップ	約 20分
50	蝶（※3dsMax Ver 2017以前の方向け）	約 07分
51	夕日と海（※3dsMax Ver 2017以前の方向け）	約 04分
52	メカボール	約 14分
53	クイックシルバーレンダリング	約 03分
54	灯籠	約 04分
55	タイヤのマテリアル	約 04分
56	透明マップの森	約 11分
57	Arnoldを使った部屋のライティング	約 12分
58	Arnoldを使ったピストンのマテリアル	約 08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！

3DStudio MAX 20 Chapter04		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 約
Step01 アニメーション概要		[約 12分]
1	イントロダクション	約 02分
2	アニメーション概要	約 10分
Step02 アニメーション教養		[約 40分]
3	アニメーション設定パネル	約 13分
4	カーブエディタの便利な使い方	約 12分
5	カーブエディタ設定	約 06分
6	アニメーションレイヤ	約 05分
7	階層パネル	約 04分
Step03 アニメーションコントローラー		[約 14分]
8	コントローラー、ノイズ	約 04分
9	アタッチメント	約 04分
10	モーションキャプチャ	約 03分
11	プリングコントローラー	約 03分
Step04 リグ		[約 28分]
12	親子IK、ボーンツール	約 06分
13	IK、ソルバ	約 04分
14	スキンポーズ	約 03分
15	BIPED	約 06分
16	BIPED モーションキャプチャーファイルの読み込み	約 02分
17	CAT	約 07分
Step05 モディファイアアニメーション		[約 53分]
18	変形アニメーション	約 06分
19	スキン	約 04分
20	スキンラップ	約 04分
21	パス変形	約 03分
22	ノイズモディファイア	約 03分
23	モーフィング	約 12分
24	フレックス	約 04分
25	スペースワープ	約 06分
26	ポイントキャッシュ	約 07分
27	スキンモーフ	約 04分
Step06 コンストレイント		[約 14分]
28	ルックアットコンストレイント	約 03分
29	リンクコンストレイント	約 03分
30	ワイヤパラメーター	約 05分
31	マニピュレーター	約 03分
Step07 アニメーションのための機能		[約 9分]
32	プリセットコントローラ	約 03分
33	エクスポーズTM	約 02分
34	モーションパス	約 04分
Step08 アニメーションのレンダリング		[約 12分]
35	アニメーションのレンダリング	約 05分
36	カメラシーケンス	約 04分
37	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 119分]
38	歩くアリのアニメーション	約 24分
39	CATを使ったアニメーション	約 12分
40	トゲが生えるアニメーション	約 16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！

3DStudio MAX 20 Chapter04		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 約 5時01分
41	キャラクターアニメーション	約 19分
42	波に揺れるティーボット	約 07分
43	タイヤの回転	約 08分
44	アタッチメントを利用した羽	約 12分
45	ノイズコントローラーでカメラの手振れ	約 07分
46	ピストンリグ	約 14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！

3DStudio MAX 20 Chapter05		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 約 4時37分
Step01 エフェクト概要		[約 12分]
1	イントロダクション	約 02分
2	エフェクト概要	約 10分
Step02 環境効果		[約 20分]
3	ボリュームライト	約 07分
4	ボリュームフォグ	約 04分
5	ギズモ火	約 03分
6	レンズエフェクト	約 03分
7	エクスポーズコントロール	約 03分
Step03 パーティクル		[約 63分]
8	標準パーティクル	約 12分
9	パーティクルフロー (1) 標準フロー	約 08分
10	パーティクルフロー (2) ブルーパネル	約 09分
11	パーティクルフロー (3) ブルーパネルフォース	約 07分
12	パーティクルフロー (4) イエローパネル	約 06分
13	Mパーティクル	約 05分
14	パーティクルモーションフィールド	約 07分
15	データオペレーター	約 02分
16	キャッシュ	約 03分
17	パーティクルスキナー	約 04分
Step04 シュミレーション		[約 47分]
18	MASSFX (1) リジッドボディ	約 09分
19	MASSFX (2) キネマティック	約 05分
20	MASSFX (3) クロス	約 05分
21	クロスシュミレーション概要	約 13分
22	FUR	約 07分
23	流体	約 08分
Step05 エフェクト作例		[約 135分]
24	桜吹雪 (1)	約 11分
25	桜吹雪 (2)	約 15分
26	崩れ文字	約 14分
27	羽ばたく鳥の大群 (1)	約 15分
28	羽ばたく鳥の大群 (2)	約 09分
29	ひな壇	約 10分
30	風船ロゴ	約 14分
31	キャラクターにFURを生やす	約 20分
32	写真を粉々に飛ばす	約 07分
33	日の出	約 04分
34	チェーンMASSFX	約 05分
35	流体・コップ	約 11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！

3DStudio MAX 20 Chapter06		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 約 3時16分
Step01 Plugin Script概要		[約 3分]
1	イントロダクション	約 03分
Step02 追加機能		[約 8分]
2	MAXSCRIPT	約 05分
3	ポピュレイト	約 03分
Step03 便利機能		[約 25分]
4	アセットトラッキングとリソースコレクター	約 06分
5	カスタマイズ	約 07分
6	スケマティックビュー	約 02分
7	パースマッチ	約 03分
8	カラークリップボード	約 02分
9	RESCALEWORLD	約 05分
Step04 FreePlugin		[約 67分]
10	PulguinやScriptのインストール方法	約 04分
11	Clone	約 04分
12	Greeble	約 03分
13	GhostTrails	約 07分
14	SnapShot	約 03分
15	Ky_Trail	約 05分
16	Ky_Milky Way	約 05分
17	Glue	約 03分
18	Forest	約 08分
19	RailClone	約 05分
20	BlurBeta	約 06分
21	Pipe dream	約 02分
22	Detach Elements	約 02分
23	Debris Maker	約 04分
24	SplineMesher	約 03分
25	ParticleControl	約 03分
Step05 他ソフトとの連携		[約 26分]
26	イラストレーターからパスをもってくる	約 05分
27	マテリアルエディタとPhotoshopをつなげる	約 02分
28	Zbrush等へのオブジェクトの書き出し、読み込み	約 02分
29	MAXからイラストレーターにパスを持っていく	約 03分
30	AEと3dsMaxの連携	約 10分
31	Maya・Mudboxとの連携	約 04分
Step06 Plugin Script作例		[約 67分]
32	MaxScriptを使用した小技(1)	約 07分
33	MaxScriptを使用した小技(2)	約 04分
34	街	約 06分
35	金網の作成	約 05分
36	AEと連携したライトのエフェクト	約 10分
37	CLONEを用いた万華鏡	約 08分
38	Ghosttrailの人の動きの軌跡	約 09分
39	灯籠流し	約 18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！

3DStudio MAX 20 Chapter07		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 約 5時33分
Step01 鳥居の作成		[約 73分]
1	鳥居の作成 (1)	約 15分
2	鳥居の作成 (2)	約 23分
3	鳥居の作成 (3)	約 25分
4	鳥居の作成 (4)	約 10分
Step02 フルーツ		[約 114分]
5	ボール	約 11分
6	マンゴー	約 12分
7	ライチ	約 10分
8	グレープフルーツ	約 10分
9	スターフルーツ (1)	約 15分
10	スターフルーツ (2)	約 10分
11	チェリー	約 08分
12	ラズベリー	約 09分
13	シミュレーションとレンダリング (1)	約 14分
14	シミュレーションとレンダリング (2)	約 09分
15	シミュレーションとレンダリング (3)	約 06分
Step03 龍		[約 141分]
16	龍頭 (1)	約 13分
17	龍頭 (2)	約 09分
18	龍頭 (3)	約 14分
19	龍頭 (4)	約 11分
20	龍頭 (5)	約 06分
21	龍体 (1)	約 13分
22	龍体 (2)	約 05分
23	龍腕 (1)	約 05分
24	龍腕 (2)	約 11分
25	アングル/ライティング (1)	約 10分
26	アングル/ライティング (2)	約 06分
27	UV (1)	約 11分
28	UV (2)	約 09分
29	質感/レンダリング (1)	約 10分
30	質感/レンダリング (2)	約 08分
おわりに		[約 5分]
31	おわりに	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！

講座名	3DCGのためのPhotoshop	合計時間	2時間20分
講義ID	講義名	詳細情報	講義時間
はじめに			
1	イントロダクション	動画配信型	7分
Step01 基本操作			
2	起動と作業の流れ	動画配信型	6分
3	空の合成	動画配信型	4分
4	文字の入力	動画配信型	5分
Step02 画像			
5	画像の解像度	動画配信型	6分
6	画面構成とファイルの保存	動画配信型	7分
Step03 色			
7	情報	動画配信型	5分
8	色調補正（1）	動画配信型	5分
9	色調補正（2）	動画配信型	6分
10	色調補正（3）	動画配信型	4分
Step04 レイヤー			
11	基本操作	動画配信型	12分
12	様々な機能	動画配信型	8分
Step05 テクスチャーの作成・基礎			
13	画像全体の補正	動画配信型	6分
14	部分的な補正	動画配信型	11分
15	フィルター	動画配信型	6分
Step06 テクスチャーの作成・応用			
16	サイコロ	動画配信型	10分
17	デニム	動画配信型	3分
18	コンクリート	動画配信型	8分
19	アスファルト	動画配信型	4分
20	岩肌	動画配信型	7分
21	木目調	動画配信型	10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！

講座名	3DCGのためのAfterEffects		合計時間	2時間46分
講義ID	講義名	詳細情報	講義時間	
はじめに				
1	イントロダクション	動画配信型	7分	
Step01 基本操作				
2	起動と作業の流れ	動画配信型	7分	
3	素材の読み込み	動画配信型	11分	
4	コンポジションの作成	動画配信型	6分	
5	合成	動画配信型	11分	
6	エフェクト	動画配信型	5分	
7	出力	動画配信型	9分	
Step02 映像の調整				
8	カラーコレクション	動画配信型	10分	
9	ノイズ	動画配信型	7分	
10	歪み	動画配信型	7分	
Step03 キーイング				
11	KeyLightの使い方	動画配信型	5分	
12	キーイングの手順（1）	動画配信型	14分	
13	キーイングの手順（2）	動画配信型	6分	
Step04 トラッキング&スタビライズ				
14	2Dトラッキング（1）	動画配信型	12分	
15	2Dトラッキング（2）	動画配信型	5分	
16	スタビライズ	動画配信型	7分	
17	3Dカメラトラッキング	動画配信型	8分	
Step05 合成演習				
18	合成（1）	動画配信型	6分	
19	合成（2）	動画配信型	11分	
20	合成（3）	動画配信型	12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！

講座名	CG業界への就職対策動画	合計時間	0時間54分
講義ID	講義名	詳細情報	講義時間
CG業界への就職対策動画			
1	ポートフォリオ1 必ず行うこと	動画配信型	12分
2	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	動画配信型	9分
3	ポートフォリオ3 作例紹介	動画配信型	11分
4	就職活動のやりかた4 案件を探す方法	動画配信型	8分
5	就職活動のやり方5 業界と職種について	動画配信型	12分
6	最後に	動画配信型	2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！

講座名	CG概論	合計時間	4時間53分
講義ID	講義名	詳細情報	講義時間
第1回 制作工程			
1	授業概要	動画配信型	4分
2	CGって何??	動画配信型	7分
3	葉を知る前に、森を知る	動画配信型	5分
4	プロダクションの製作工程	動画配信型	5分
5	モデリング・マテリアル	動画配信型	5分
6	アニメーション・シーン構築	動画配信型	5分
第2回 モデリング			
7	前回の復習と概要	動画配信型	5分
8	ゼロから作る	動画配信型	6分
9	モデリングの基礎 座標系・グループ化と階層構造	動画配信型	8分
10	モデリングの基礎 モデリングの要素	動画配信型	9分
11	マテリアル要素 三大要素	動画配信型	8分
12	マテリアル要素 反射と屈折	動画配信型	8分
13	マッピング	動画配信型	6分
14	Maya Time マッピング	動画配信型	5分
15	モデリング手法	動画配信型	7分
16	後工程を考慮したモデリング	動画配信型	5分
17	モデリングの実際	動画配信型	6分
18	背景のモデリング	動画配信型	4分
19	メカニックのモデリング	動画配信型	3分
20	モデリングまとめ	動画配信型	4分
第3回 リギング・アニメーション			
21	前回の復習と概要	動画配信型	6分
22	リギングの基礎	動画配信型	8分
23	制御とコントローラ	動画配信型	5分
24	Maya Time IK&FK, CharaRig	動画配信型	8分
25	リギングの実際	動画配信型	4分
26	CGアニメーションの基礎	動画配信型	3分
27	基礎用語	動画配信型	5分
28	CGアニメーションの手法	動画配信型	7分
29	キャラクターアニメーションの基本概念	動画配信型	6分
30	キーポーズとエクストリームポーズ	動画配信型	11分
31	タイミングの手法	動画配信型	3分
32	フェイシャルアニメーションと12の法則	動画配信型	6分
第4回 シーン構築			
33	前回の復習と概要	動画配信型	6分
34	レイアウト	動画配信型	7分
35	マテリアル	動画配信型	5分
36	ライティング	動画配信型	7分

講義ID	講義名	詳細情報	講義時間
37	CGのライティング	動画配信型	10分
38	レンダリング(1)	動画配信型	6分
39	レンダリング(2)	動画配信型	12分
40	コンポジット(1)	動画配信型	6分
41	コンポジット(2)	動画配信型	9分
42	特殊効果	動画配信型	7分
43	流体	動画配信型	8分
第5回	その他		
44	Chapter1 実写撮影	動画配信型	4分
45	Chapter2 映像編集	動画配信型	8分
46	Chapter7 リアルタイムレンダリング	動画配信型	4分
47	Chapter8 プロダクションワーク	動画配信型	2分
48	Chapter9 知的財産権	動画配信型	5分