

## ■ [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！

Maya講座 Chapter01		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計5時36分)
<b>はじめに</b>		<b>約 12分</b>
	全体の概要	約 12分
<b>Step01 「UFO」を作って動かそう</b>		<b>約 55分</b>
	イントロダクション	約 01分
	Windowsの設定とMayaの起動及び終了	約 04分
	MacOSの起動方法(英語、日本語)	約 02分
	インターフェイス	約 04分
	モデリング	約 05分
	色の設定	約 03分
	アニメーションの準備	約 04分
	アニメーション	約 04分
	レンダリング	約 07分
	シーケンスのレンダリング	約 08分
	まとめ	約 02分
	Homework	約 11分
<b>Step02 モデリング</b>		<b>約 75分</b>
	イントロダクション	約 01分
	Projectと画面構成	約 06分
	物体の表示方法	約 03分
	トランスフォーメーション	約 04分
	複製(デュプリケイト)	約 08分
	ピボットポイント	約 03分
	チャンネルボックス	約 05分
	ディスプレイレイヤー	約 05分
	ロボットバッファローの作成(1)	約 11分
	ロボットバッファローの作成(2)	約 07分
	ロボットバッファローの作成(3)	約 05分
	まとめ	約 04分
	Homework	約 13分
<b>Step03 レンダリング</b>		<b>約 62分</b>
	イントロダクション	約 02分
	手順	約 04分
	HyperShade	約 04分
	マテリアル	約 06分
	車の色塗り練習	約 04分
	ライト	約 13分
	レンダリング	約 04分
	果物籠	約 16分
	まとめ	約 02分
	Homework	約 07分

## Maya講座 Chapter01

閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計5時36分)
<b>Step04 アニメーション</b>		<b>約 49分</b>
	イントロダクション	約 01分
	アニメーションの設定	約 04分
	キーの操作	約 08分
	車の分解アニメ	約 03分
	モデルの確認用アニメーション	約 02分
	パスアニメーション	約 04分
	ボールアニメの基本	約 09分
	まとめ	約 03分
	Homework	約 15分
<b>Step05 エフェクト</b>		<b>約 38分</b>
	イントロダクション	約 01分
	Particleの基本	約 06分
	インスタンス	約 03分
	Effectの使い方	約 06分
	物理シュミレーション	約 08分
	破壊	約 05分
	まとめ	約 02分
	Homework	約 07分
<b>Step06 MASH</b>		<b>約 45分</b>
	イントロダクション	約 02分
	モーショングラフィクスとは？	約 03分
	作り方の基礎	約 07分
	音の表現	約 05分
	浮遊感の表現	約 03分
	サークル	約 06分
	文字の表現	約 08分
	サンプルの使い方	約 04分
	まとめ	約 02分
	Homework	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！

Maya講座 Chapter02		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計9時42分)
<b>Step01 ポリゴンモデリング基礎1</b>		<b>約 91分</b>
	イントロダクション	約 02分
	プロジェクトの設定	約 03分
	モデリングの種類	約 03分
	ポリゴンの基礎	約 04分
	名前の作成	約 09分
	ツールの紹介(Mesh)	約 08分
	ツールの紹介(Edit Mesh)	約 13分
	ツールの紹介(Mesh Tools)	約 06分
	ツールの紹介(Mesh Display)	約 04分
	雪だるま	約 10分
	刀	約 12分
	まとめ	約 06分
	Homework	約 11分
<b>Step02 ポリゴンモデリング基礎2</b>		<b>約 88分</b>
	イントロダクション	約 01分
	表示の違いと操作	約 04分
	ジャンボジェット(1)	約 08分
	ジャンボジェット(2)	約 16分
	椅子	約 13分
	ロボットの顔	約 13分
	まとめ	約 02分
	Homework(1)	約 15分
	Homework(2)	約 16分
<b>Step03 応用1</b>		<b>約 48分</b>
	イントロダクション	約 02分
	NURBSモデリング(1)	約 06分
	NURBSモデリング(2)	約 10分
	Deform	約 09分
	バナナの作成	約 06分
	まとめ	約 02分
	Homework	約 13分

閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計9時42分)
<b>Step04 応用2</b>		<b>約 109分</b>
	イントロダクション	約 02分
	PaintEffectsでのモデリング	約 06分
	薔薇(バラ)	約 05分
	薔薇の畑(画像作成)	約 05分
	薔薇の畑(MASH)	約 12分
	Voxelでのモデリング	約 05分
	Modeling Toolkit	約 06分
	リトポロジー	約 09分
	まとめ	約 03分
	Homework	約 56分
<b>Step05 作例演習</b>		<b>約 246分</b>
	イントロダクション	約 02分
	キャラクターの作成準備	約 04分
	首の付け根	約 05分
	頭	約 09分
	パーツの読み込み	約 05分
	上半身	約 11分
	首元の穴	約 06分
	下半身と腕	約 04分
	参考例(がいこつの鳥)	約 04分
	まとめ	約 04分
	Homework(1)頭	約 34分
	Homework(2)耳・顔の調整	約 35分
	Homework(3)首・胴体	約 27分
	Homework(4)手	約 26分
	Homework(5)足	約 22分
	Homework(6)全身の調整	約 15分
	Homework(7)顔~しっぽ~全身	約 33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！

Maya講座 Chapter03		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計8時24分)
<b>Step01 画像生成</b>		<b>約 53分</b>
	イントロダクション	約 01分
	プロジェクトの設定	約 02分
	手順の復習	約 07分
	マテリアルの設定	約 04分
	マテリアルの詳細	約 07分
	RenderView	約 10分
	HyperShade	約 10分
	まとめ	約 05分
	Homework	約 07分
<b>Step02 Paint Effects</b>		<b>約 39分</b>
	イントロダクション	約 02分
	基本操作	約 05分
	テクスチャーの作成	約 09分
	庭	約 10分
	まとめ	約 02分
	Homework	約 11分
<b>Step03 UVマッピング</b>		<b>約 96分</b>
	イントロダクション	約 02分
	基本操作	約 06分
	マッピング方法	約 07分
	サイコロの展開	約 12分
	MayaとPhotoshop	約 14分
	部屋の展開	約 11分
	展開の考え方	約 10分
	顔の展開	約 10分
	まとめ	約 04分
	Homework	約 20分
<b>Step04 ライティング</b>		<b>約 60分</b>
	イントロダクション	約 02分
	基本操作	約 15分
	グローとフォグ	約 05分
	ライトリンク	約 03分
	部屋のライティング	約 06分
	影の違い	約 03分
	影のデザイン	約 13分
	まとめ	約 03分
	Homework	約 10分

閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計8時24分)
<b>Step05 レンダリング</b>		<b>約 44分</b>
	イントロダクション	約 03分
	Render Setting	約 07分
	Raytracing	約 05分
	カメラの設定	約 11分
	アニメーションのレンダリング	約 08分
	まとめ	約 04分
	Homework	約 06分
<b>Step06 セルルック</b>		<b>約 62分</b>
	イントロダクション	約 02分
	トゥーンシェーダーの基本	約 10分
	アニメ背景画作成	約 13分
	背景画像の立体化(1)	約 07分
	背景画像の立体化(2)	約 10分
	背景画像の立体化(3)	約 07分
	特殊なマテリアル	約 07分
	まとめ	約 01分
	Homework	約 05分
<b>Step07 ArnoldRender01</b>		<b>約 73分</b>
	イントロダクション	約 03分
	基本操作	約 13分
	スカイドームライト	約 06分
	フィジカルスカイ(1)	約 06分
	フィジカルスカイ(2)	約 06分
	屋内照明一昼	約 12分
	光の筋	約 07分
	屋内照明一夜	約 05分
	ノイズの軽減	約 04分
	まとめ	約 06分
	Homework	約 05分
<b>Step08 ArnoldRender02</b>		<b>約 77分</b>
	イントロダクション	約 01分
	マテリアルの基本	約 14分
	マッピング	約 04分
	透過と屈折	約 07分
	発光	約 05分
	薄いガラス	約 03分
	線のレンダリング	約 04分
	被写界深度とモーションブラー	約 05分
	アニメーションのレンダリング	約 04分
	VR	約 13分
	ライトエディター	約 05分
	まとめ	約 07分
	Homework	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！

Maya講座 Chapter04		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計4時32分)
<b>Step01 コンストレイント</b>		<b>約 69分</b>
	イントロダクション	約 02分
	プロジェクトの設定	約 02分
	Constrain (1)	約 08分
	Constrain (2)	約 06分
	Connection Editor	約 04分
	DrivenKey	約 07分
	Expression	約 03分
	Ballの制御 (1)	約 08分
	Ballの制御 (2)	約 08分
	Ballの制御 (3)	約 08分
	まとめ	約 03分
	Homework	約 10分
<b>Step02 リギング</b>		<b>約 85分</b>
	イントロダクション	約 04分
	Joint	約 07分
	Bind	約 08分
	Weight	約 08分
	ロボットのJoint作成 (1)	約 10分
	ロボットのJoint作成 (2)	約 06分
	ロボットのJoint作成 (3)	約 07分
	キャット(Jointの作成)	約 16分
	キャット(Bindの設定)	約 08分
	まとめ	約 03分
	Homework	約 08分
<b>Step03 HumanIK</b>		<b>約 27分</b>
	イントロダクション	約 02分
	基本操作	約 05分
	QuickRig	約 08分
	HIKの手動生成	約 08分
	まとめ	約 01分
	Homework	約 03分
<b>Step04 コントロールリグ</b>		<b>約 91分</b>
	イントロダクション	約 01分
	足のコントロール (1)	約 07分
	足のコントロール (2)	約 10分
	足のコントロール (3)	約 05分
	足のコントロール (4)	約 12分
	腕のコントロール (1)	約 07分
	腕のコントロール (2)	約 04分
	腕のコントロール (3)	約 08分
	ブレンドシェイプ	約 06分
	ブレンドシェイプとバインド	約 06分
	まとめ	約 04分
	Homework	約 21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！

Maya講座 Chapter05		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計5時59分)
<b>Step01 キーフレームアニメ</b>		<b>約 73分</b>
	イントロダクション	約 10分
	プロジェクトの作成	約 03分
	ボールの落下	約 09分
	オーバーラップとフォロースルー	約 09分
	予備動作	約 10分
	伸びと縮み	約 11分
	まとめ	約 02分
	Homework	約 19分
<b>Step02 キャラクターアニメ基礎</b>		<b>約 102分</b>
	イントロダクション	約 09分
	砂袋キャラ	約 03分
	がっかりするアニメ	約 15分
	目覚めて起きるアニメ	約 18分
	猫の驚きアニメ(1)	約 05分
	猫の驚きアニメ(2)	約 21分
	まとめ	約 04分
	Homework	約 27分
<b>Step03 サイクルアニメーション</b>		<b>約 80分</b>
	イントロダクション	約 02分
	歩行の説明	約 06分
	下半身(1)	約 07分
	下半身(2)	約 08分
	下半身(3)	約 09分
	上半身(1)	約 09分
	上半身(2)	約 10分
	上半身(3)	約 10分
	耳の動き	約 07分
	まとめ	約 02分
	Homework	約 10分



閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計5時59分)
<b>Step04 ポージング</b>		<b>約 51分</b>
	イントロダクション	約 04分
	ポージングの説明	約 09分
	ポーズ例「なぜ？」	約 07分
	ポーズ例「考え中」	約 10分
	ポーズトゥポーズ	約 13分
	まとめ	約 02分
	Homework	約 06分
<b>Step05 キャラクターアニメ応用</b>		<b>約 53分</b>
	イントロダクション	約 02分
	作業の説明	約 03分
	アニメーションの作成	約 06分
	Time Editor	約 04分
	Animation Layerとは？	約 03分
	Animation Layerの使い方	約 09分
	モーションキャプチャー(1)	約 12分
	モーションキャプチャー(2)	約 09分
	まとめ	約 02分
	Homework	約 03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！

Maya講座 Chapter06		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計9時25分)
<b>Step01 Paint Effects</b>		<b>約 50分</b>
	イントロダクション	約 02分
	プロジェクトの作成	約 02分
	PaintEffect復習	約 06分
	植物	約 06分
	火を吐くエフェクト	約 08分
	タイムトンネル(稲妻素材の作成)	約 06分
	タイムトンネル(nParticleの設定)	約 14分
	まとめ	約 02分
	Homework	約 04分
<b>Step02 nParticle</b>		<b>約 99分</b>
	イントロダクション	約 03分
	基本操作	約 13分
	煙(1)	約 10分
	煙(2)	約 16分
	雨	約 12分
	消える球(1)	約 15分
	消える球(2)	約 12分
	まとめ	約 03分
	Homework	約 15分
<b>Step03 Fluid</b>		<b>約 86分</b>
	イントロダクション	約 02分
	基本操作	約 11分
	サンプルの使い方	約 08分
	炎	約 16分
	煙男	約 14分
	かめはめ波(説明)	約 05分
	かめはめ波(1)	約 13分
	かめはめ波(2)	約 08分
	まとめ	約 03分
	Homework	約 06分
<b>Step04 Bifrost</b>		<b>約 81分</b>
	イントロダクション	約 02分
	基本操作	約 08分
	液体の表現	約 12分
	浴槽の水	約 14分
	単位の確認	約 16分
	モーションフィールド	約 12分
	液体の物体	約 09分
	まとめ	約 02分
	Homework	約 06分

閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計9時25分)
<b>Step05 nCloth&amp;Bullet&amp;MASH</b>		<b>約 73分</b>
	イントロダクション	約 03分
	基本操作	約 06分
	テーブルクロス	約 07分
	旗	約 06分
	水滴	約 05分
	溶ける金属の表現	約 05分
	Bullet復習	約 09分
	瓦礫の山	約 08分
	飴玉(MASH)	約 13分
	まとめ	約 02分
	Homework	約 09分
<b>Step06 XGen</b>		<b>約 72分</b>
	イントロダクション	約 01分
	サンプルの使い方	約 06分
	Groom Splineの基本操作	約 11分
	髪の毛(生成と大まかなスタイリング)	約 14分
	髪の毛(細かな設定によるスタイリング)	約 14分
	ポリゴンへの変換	約 05分
	マテリアルの設定	約 09分
	アニメーション(衝突の設定)	約 06分
	まとめ	約 03分
	Homework	約 03分
<b>Step07 Composit(合成)</b>		<b>約 104分</b>
	イントロダクション	約 02分
	影のレンダリング	約 07分
	実写合成(カメラの設定)	約 10分
	実写合成(キャラクターのアニメーション)	約 03分
	実写合成(ライティング)	約 16分
	実写合成(素材別のレンダリング)	約 07分
	実写合成(After Effects)	約 12分
	AOV	約 13分
	Render Setup	約 08分
	爆発	約 14分
	まとめ	約 07分
	Homework	約 05分