

■ [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ベーシック講座 Chapter01		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計4時19分)
00.「3DCGベーシック」		約 10分
	00.全体の概要	約 10分
01.「制作工程をすべて行う」		約 57分
	00.イントロダクション01	約 02分
	01.Mayaの起動と終了 (Windows)	約 03分
	02.Mayaの起動と終了 (Mac)	約 03分
	03環境の設定	約 06分
	04インターフェイス	約 03分
	05.モデリング01	約 08分
	06.色の設定	約 06分
	07.アニメーションの準備	約 05分
	08.アニメーション	約 04分
	09.レンダリング	約 05分
	10.背景の作成	約 07分
	11.シーケンスのレンダリング	約 03分
	12.「制作工程をすべて行う」まとめ	約 02分
02.「モデリング基礎」		約 54分
	00.イントロダクション02	約 01分
	01.Project	約 04分
	02.画面構成	約 05分
	03.よく使うウインドウ	約 04分
	04.物体の表示方法	約 03分
	05.トランスフォーメーション	約 08分
	06.ChannelBox	約 03分
	07.レイヤーエディタ	約 05分
	08.ロボット像の作成-1	約 04分
	09.ロボット像の作成-2	約 10分
	10.ロボット像の作成-3	約 05分
	11.「モデリング基礎」まとめ	約 02分

Mayaベーシック講座 Chapter01

閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計4時19分)
03.「レンダリング基礎」		約 59分
	00.イントロダクション03	約 02分
	01.手順	約 06分
	02.Hyper-Shade	約 05分
	03.マテリアル	約 05分
	04.テクスチャー	約 06分
	05.ライト	約 05分
	06.ライトの種類	約 04分
	07.レンダリング	約 07分
	08.果物籠-1	約 12分
	09.果物籠-2	約 05分
	10.「レンダリング基礎」まとめ	約 02分
04.「アニメーション基礎」		約 41分
	00.イントロダクション04	約 02分
	01.キーの操作	約 08分
	02.ボール	約 08分
	03.簡単なアニメーション	約 05分
	04.HumanIK	約 04分
	05.キャラクターの動かし方	約 02分
	06.キャラクターアニメーション-1	約 01分
	07.キャラクターアニメーション-2	約 09分
	08.「アニメーション基礎」まとめ	約 02分
05.「エフェクト基礎」		約 38分
	00.イントロダクション05	約 02分
	01.Particle	約 05分
	02.発生方法	約 03分
	03.アニメーション方法	約 06分
	04.レンダリング方法	約 02分
	05.作例基礎	約 04分
	06.Effectの使い方	約 07分
	07.Visorサンプルの使い方	約 06分
	08.「エフェクト基礎」まとめ	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ベーシック講座 Chapter02		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計5時21分)
00.「モデリング基礎編」		約 12分
	00.全体の概要	約 12分
01.「ツール（メニュー）の紹介」		約 72分
	00.イントロダクション01	約 01分
	01.ポリゴンとNURBS	約 06分
	02.ポリゴンの扱い方	約 04分
	03.ツールの紹介-Mesh	約 06分
	04.ツールの紹介-Edit Mesh	約 09分
	05.ツールの紹介-Mesh Tool	約 06分
	06.ツールの紹介-ModelingTook Kit	約 05分
	07.ツールの紹介-Mesh Display	約 04分
	08.表示の違いと操作	約 06分
	09.NURBS-1	約 03分
	10.NURBS-2	約 06分
	11.Deform	約 04分
	12.Sculpt	約 10分
	13.「ツール（メニュー）の紹介」まとめ	約 02分
02.「作例基礎」		約 59分
	00.イントロダクション02	約 01分
	01.名前	約 07分
	02.飛行機	約 11分
	03.刀	約 10分
	04.サイコロ-1	約 06分
	05.サイコロ-2	約 09分
	06.サイコロ-3	約 08分
	07.バナナ	約 06分
	08.「作例基礎」まとめ	約 01分

Mayaベーシック講座 Chapter02

閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計5時21分)
03.「作例練習」		約 62分
	00.イントロダクション03	約 01分
	01.椅子-1	約 07分
	02.椅子-2	約 07分
	03.椅子-3	約 09分
	04.椅子-4	約 14分
	05.カブト虫-1	約 04分
	06.カブト虫-2	約 04分
	07.カブト虫-3	約 10分
	08.カブト虫-4	約 05分
	09.「作例練習」まとめ	約 01分
04.「作例応用①」		約 53分
	00.イントロダクション04	約 01分
	01.全体の作業内容	約 08分
	02.画像の読み込みと説明	約 06分
	03.ボディの作成-1	約 07分
	04.ボディの作成-2	約 05分
	05.銃身の説明と作成-1	約 08分
	06.銃身の説明と作成-2	約 09分
	07.部品	約 07分
	08.「作例応用①」まとめ	約 02分
05.「作例応用②」		約 63分
	00.イントロダクション05	約 01分
	01.画像の配置と全体	約 05分
	02.腕と足の押し出し	約 05分
	03.胸の作成	約 08分
	04.ミラージオメトリー、全体の作成	約 06分
	05.指の作成-1	約 05分
	06.指の作成-2	約 04分
	07.靴の作成	約 05分
	08.目の押し出し、手足の配置	約 04分
	09.足と靴の完成	約 07分
	10.手の完成	約 08分
	11.完成	約 02分
	12.「作例応用②」まとめ	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ベーシック講座 Chapter03		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計6時43分)
00.「レンダリング基礎編」		約 07分
	00.全体の概要	約 07分
01.「UV展開」		約 62分
	00.イントロダクション01	約 01分
	01.MentalRayのインストール	約 04分
	02.手順の復習	約 05分
	03.HyperShadeの使い方	約 08分
	04.UVの説明	約 05分
	05.UV Mappingの方法	約 08分
	06.UV Texture Editor－1	約 10分
	07.UV Texture Editor－2	約 10分
	08.MayaとPhotoshopのデータの引き渡し	約 09分
	09.「UV展開」まとめ	約 02分
02.「画像の作成」		約 74分
	00.イントロダクション02	約 01分
	01.Photoshopの操作－1	約 10分
	02.Photoshopの操作－2	約 12分
	03.PaintEffect概要	約 05分
	04.画像の作成	約 08分
	05.象や亀の画像からエイリアンの皮膚の作成－1	約 04分
	06.象や亀の画像からエイリアンの皮膚の作成－2	約 10分
	07.ロボット－1	約 13分
	08.ロボット－2	約 09分
	09.「画像の作成」まとめ	約 02分
03.「作例演習」		約 77分
	00.イントロダクション03	約 01分
	01.キャラクターの画像－1	約 05分
	02.キャラクターの画像－2	約 05分
	03.キャラクターの画像－3	約 08分
	04.カブト虫－1 (Maya)	約 04分
	05.カブト虫－2 (Photoshop)	約 04分
	06.カブト虫－3 (Photoshop)	約 09分
	07.カブト虫－4 (Photoshop&Maya)	約 11分
	08.銃の画像－1	約 11分
	09.銃の画像－2	約 12分
	10.銃－まとめ	約 03分
	11.課題	約 02分
	12.「作例演習」まとめ	約 02分

Mayaベーシック講座 Chapter03

閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計6時43分)
04.「ライティング（基礎&作例基礎）」		約 66分
	00.イントロダクション04	約 02分
	01.ライトの基礎復習(New Scene)	約 07分
	02.ライトの効果	約 06分
	03.メンタルレイのライティング(New Scene)	約 08分
	04.影の作成詳細(ShadowStart)	約 10分
	05.部屋のライティング(LightRoom)	約 10分
	06.キャラクターのライティング	約 10分
	07.影のデザイン	約 08分
	08.ライトの作例演習 (RoomLightKadai)	約 03分
	09.「ライティング」まとめ	約 02分
05.「レンダリング（基礎&作例基礎）」		約 82分
	00.イントロダクション05	約 02分
	01.Render Viewの詳細	約 10分
	02.Render Setting (Commonタブ)	約 10分
	03.Render Setting	約 09分
	04.Raytracing	約 08分
	05.MentalRay- 1	約 08分
	06.MentalRay- 2	約 09分
	07.MentalRay- 3 (NewScene)	約 05分
	08.レンダーレイヤー	約 09分
	09.カメラの設定	約 10分
	10.「レンダリング」まとめ	約 02分
06.「部屋の作成演習」		約 35分
	00.イントロダクション06	約 01分
	01.レイアウト	約 10分
	02.作例基礎-1 (室内のレンダリング)	約 11分
	03.作例基礎-2 (室内のレンダリング)	約 08分
	04.「部屋の作成演習」まとめ	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ベーシック講座 Chapter04		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計7時49分)
00.「アニメーション基礎編」		約 11分
	00.全体の概要	約 11分
01.「リギング基礎～ボール編～」		約 75分
	00.イントロダクション01	約 01分
	01.Constrain-1	約 08分
	02.Constrain-2	約 06分
	03.DrivenKey	約 07分
	04.Expression	約 08分
	05.Ballの制御-1	約 09分
	06.Ballの制御-2	約 08分
	07.Ballの制御-3	約 09分
	08.アニメーション	約 08分
	09.パスアニメーション	約 06分
	10.課題	約 02分
	11.「リギング基礎～ボール編～」まとめ	約 03分
02.「アニメーションの法則①」		約 49分
	00.イントロダクション02	約 08分
	01.伸びと縮み (スクウォッシュとストレッチ)	約 02分
	02.伸びと縮み (スクウォッシュとストレッチ)	約 08分
	03.予備動作 (アンティシペーション)	約 03分
	04.予備動作 (アンティシペーション)	約 09分
	05.ステージング	約 05分
	06.ステージング	約 10分
	07.課題	約 02分
	08.「アニメーションの法則①」まとめ	約 02分
03.「リギング応用～2足歩行キャラ編～」		約 52分
	00.イントロダクション03	約 02分
	01.Joint基礎-1	約 07分
	02.Jointの基礎-2	約 04分
	03.Bind-1	約 05分
	04.Bind-2	約 05分
	05.Weight	約 06分
	06.Joint作例編	約 06分
	07.Rigging作例	約 09分
	08.課題	約 06分
	09.「リギング応用～2足歩行キャラ編～」まとめ	約 02分
04.「リギング作例」		約 95分
	00.イントロダクション04	約 01分
	01.リバースフッター-1	約 10分
	02.リバースフッター-2	約 04分
	03.リバースフッター-3	約 04分
	04.リバースフッター-4	約 10分
	05.腕の設定-1	約 05分
	06.腕の設定-2	約 08分
	07.腕の設定-3	約 04分
	08.指の設定	約 08分
	09.Facial設定	約 06分
	10.FacialとBind設定-1	約 06分
	11.FacialとBind設定-2	約 06分
	12.全体の設定	約 09分
	13.HumanIK	約 10分
	14.課題	約 01分
	15.「リギング作例」まとめ	約 03分

Mayaベーシック講座 Chapter04		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計7時49分)
05.「アニメーションの法則②」		約 42分
	00.イントロダクション05	約 05分
	01.オーバーシュート	約 07分
	02.オーバーラップとフォロースルーー1	約 07分
	03.オーバーラップとフォロースルーー2	約 08分
	04.セカンダリアクション	約 04分
	05.アーク	約 06分
	06.作例演習	約 03分
	07.「アニメーションの法則②」まとめ	約 02分
06.「ポージング」		約 40分
	00.イントロダクション06	約 02分
	01.自然なポーズー1	約 05分
	02.自然なポーズー2	約 04分
	03.指の自然なポーズ	約 04分
	04.シルエット（非対称性）ー1	約 07分
	05.シルエット（非対称性）ー2	約 05分
	06.シルエット課題	約 02分
	07.アクションライン	約 05分
	08.課題	約 03分
	09.「ポージング」まとめ	約 03分
07.「フェイシャルアニメーション」		約 45分
	00.イントロダクション07	約 05分
	01_動かし方の説明	約 06分
	02_基本の表情	約 10分
	03_複雑な表情	約 05分
	04_頭部のアニメーション	約 08分
	05_目のアニメーション	約 06分
	06_課題	約 04分
	07.「フェイシャルアニメーション」まとめ	約 01分
08.「キャラクターアニメーション作例」		約 60分
	00.イントロダクション08	約 01分
	01_設定説明	約 05分
	02_立つー1	約 07分
	03_立つー2	約 07分
	04_壁を飛び越えるー1	約 05分
	05_壁を飛び越えるー2	約 07分
	06_課題（アニメーション）	約 02分
	07_歩行サイクラー1	約 07分
	08_歩行サイクラー2	約 08分
	09_歩行サイクラー3	約 07分
	10.「キャラクターアニメーション作例」まとめ	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！

Mayaベーシック講座 Chapter05		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計5時26分)
00.「エフェクト基礎編」		約 05分
	00.全体の概要	約 05分
01.「nParticle (エヌパーティクル)」		約 56分
	00.イントロダクション01	約 01分
	01_作成方法	約 08分
	02_アニメーション方法	約 09分
	03_レンダリング	約 06分
	04_衝突判定	約 05分
	05_パーティクルの置き換え	約 04分
	06_煙の作成-1	約 05分
	07_煙の作成-2	約 07分
	08_魚の群れ	約 08分
	09.「nParticle (エヌパーティクル)」まとめ	約 03分
02.「Fluid (フルイド)」		約 50分
	00.イントロダクション02	約 01分
	01_3D Fluid	約 06分
	02_Fire	約 09分
	03_プリセット	約 03分
	04_Ocean	約 10分
	05_コンテナとエミッターの作成	約 07分
	06_コンテナの編集-1	約 06分
	07_コンテナの編集-2	約 07分
	08.「Fluid (フルイド)」まとめ	約 01分
03.「物理シミュレーション」		約 62分
	00.イントロダクション03	約 01分
	01_nCloth基礎	約 08分
	02_旗の作成	約 09分
	03_金属の変形	約 07分
	04_マントの作成	約 07分
	05_Bullet基礎	約 07分
	06_崩壊シミュレーション	約 07分
	07_Rigid Body Constrain	約 05分
	08_破壊される壁	約 09分
	09.「物理シミュレーション」まとめ	約 02分

Mayaベーシック講座 Chapter05

閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計5時26分)
04.「毛の表現」		約 46分
	00.イントロダクション04	約 01分
	01_Paint Effectの基本操作	約 07分
	02_アニメーションとレンダリング	約 08分
	03_Xgen基本	約 04分
	04_髪の中の作成-1	約 13分
	05_髪の中の作成-2	約 06分
	06_レンダリング	約 05分
	07.「毛の表現」まとめ	約 02分
05.「合成基礎」		約 57分
	00.イントロダクション	約 01分
	01_After Effects基礎	約 08分
	02_合成演習-1	約 09分
	03_合成演習-2	約 12分
	04_合成のための素材出しの意味の確認	約 05分
	05_各アトリビュートの意味	約 08分
	06_実践編	約 11分
	07_課題	約 02分
	08.「合成基礎」まとめ	約 01分
06.「合成演習」		約 50分
	00.イントロダクション	約 01分
	01_合成を考慮した画像の作成	約 10分
	02_モデリングからレンダリングまで	約 09分
	03_レンダリングと合成	約 08分
	04_After Effectでの合成	約 10分
	05_爆発	約 09分
	06.「合成演習」まとめ	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ベーシック講座 課題編		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計3時00分)
Step0_イントロダクション		約 11分
	introduction	約 11分
Step1_テーマ		約 31分
	テーマ1	約 22分
	テーマ2	約 09分
Step2_ストーリー		約 45分
	ストーリー1	約 05分
	ストーリー2	約 02分
	ストーリー3	約 05分
	ストーリー4	約 12分
	ストーリー5	約 07分
	ストーリー6	約 12分
	ストーリー7	約 02分
Step3_ストーリー制作演習		約 30分
	ストーリー制作演習1	約 04分
	ストーリー制作演習2	約 15分
	ストーリー制作演習3	約 11分
Step4_プリプロダクション		約 28分
	プリプロダクション1	約 03分
	プリプロダクション2	約 03分
	プリプロダクション3	約 03分
	プリプロダクション4	約 02分
	プリプロダクション5	約 15分
	プリプロダクション6	約 02分
Step5_映像演出		約 16分
	映像演出1	約 05分
	映像演出2	約 03分
	映像演出3	約 03分
	映像演出4	約 04分
	映像演出5	約 01分
Step6_まとめ		約 13分
	まとめ1	約 07分
	まとめ2	約 06分
修了課題（卒業制作）についての解説		約 06分
	卒業課題制作について	約 06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ベーシック講座 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！

Mayaベーシック講座 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