

■ [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！

Zbrush講座(応用編) Practical		
閲覧 チェック	動画タイトル	時間 (計10時14分)
Chapter1 当講座の説明		約 08分
	自己紹介、当講座について	約 08分
Chapter2 SculptrisProと従来手法の連携		約 32分
	SculptrisProと従来手法の連携①	約 05分
	SculptrisProと従来手法の連携②その1	約 07分
	SculptrisProと従来手法の連携②その2	約 12分
	SculptrisProと従来手法の連携②その3	約 09分
Chapter3 モデリング応用編①恐竜の頭蓋骨		約 56分
	概要	約 01分
	テンプレートにそって形状をとる	約 10分
	目やえら等の部分のくぼみ	約 10分
	上あごの作りこみ	約 07分
	とさか	約 11分
	歯を付ける	約 18分
Chapter4 中級リファレンス		約 38分
	概要	約 00分
	InsertBrush_CrrveBrushの使い方	約 11分
	始点と終点の違うオブジェクトのCurveBrush登録	約 10分
	Zsphere	約 16分
Chapter5 モデリング応用編②恐竜の全身		約 177分
	④恐竜の全身_概要	約 01分
	骨格から皮膚を作る	約 16分
	恐竜の頭_目	約 13分
	恐竜の頭_皮膚①	約 17分
	恐竜の頭_皮膚②と 頭完成	約 09分
	恐竜の胴体①	約 08分
	恐竜の胴体②	約 11分
	恐竜の胴体③	約 09分
	恐竜の胴体④	約 08分
	恐竜の指①	約 07分
	恐竜の指②	約 01分
	恐竜の爪	約 11分
	恐竜の足①	約 10分
	恐竜の足②	約 17分
	恐竜の足③	約 12分
	恐竜の足④	約 04分
	恐竜のディティールアップ①	約 11分
	恐竜のディティールアップ②	約 10分

Chapter6 モデリング応用編③カッパのモデリング		約 194分
カッパ_概要		約 04分
カッパの顔ベース		約 15分
カッパの顔ベース_目鼻		約 11分
カッパの顔ベース_口		約 16分
カッパの顔ベース_あご微調整 皮膚		約 11分
カッパの顔_完成		約 09分
カッパの体①Zsphereで大まかに作る		約 04分
カッパの体②メリハリをつける		約 13分
カッパの体③足の作成		約 17分
カッパの体④ブラシで皮膚感をつける→完成		約 06分
カッパの手①		約 06分
カッパの手②		約 08分
カッパの甲羅①		約 04分
カッパの甲羅②		約 13分
カッパの甲羅③		約 09分
カッパのリトポロジー_概要		約 01分
カッパのリトポロジー①		約 17分
カッパのリトポロジー②		約 15分
カッパのポージング		約 12分

Chapter7 実践リファレンス		約 160分
実践リファレンス_概要		約 02分
UV展開の詳細①UV全体の説明		約 10分
UV展開の詳細②UVマスターでの展開		約 13分
ポリペイント①色を塗ってみる		約 10分
ポリペイント②ポリペイントのテクスチャ書き出し		約 17分
ポリペイント③テクスチャのポリペイント変換		約 07分
ポリペイント④スポットライトで写真をモデルにペイント		約 15分
ポリペイント⑤質感を塗り分ける		約 09分
ポリペイント⑥マットキャップベイク(プラグイン)		約 10分
Gizmo3D_デフォーマー①デフォーマー		約 12分
Gizmo3D_デフォーマー②プリミティブ投影		約 11分
ライブブーリアン		約 14分
外部ソフト連携① モデルの書き出し		約 13分
外部ソフト連携② Mappingの書き出し		約 13分
外部ソフト連携③ GoZ(プラグイン)でのデータ転送		約 05分

Chapter8 モデリング応用編④UFO		約 37分
UFO_概要		約 00分
UFOのベースの作成(Gizmo3D)		約 05分
中央部分の作りこみ		約 09分
装飾パーツを追加していく		約 08分
窓の取り付け 中央下部の装飾		約 05分
装飾パーツをさらに追加していく		約 06分
アンテナの取り付け→完成		約 04分

Chapter9 モデリング応用編 - チャレンジ課題 -	約 322分
インサートブラシ(カーブモード)の解説	約 07分
目と鼻の立体感を出していく	約 06分
眼球を配置する	約 10分
目の下、くちびる、あごのライン	約 14分
耳を配置	約 12分
頭部の全体のバランスの調整	約 02分
Zsphereでの髪の毛の束作成	約 10分
頭の全体に髪の毛束を配置	約 10分
Zsphereから髪の毛のスキンデータ(ポリゴン)化	約 09分
IMM body parts(人体パーツブラシ)の説明	約 11分
Zsphereでおおまかな体を作る	約 09分
体モデルの形状を整えていく	約 11分
ダイナメッシュ化と人体のディテールの作りこみ	約 10分
頭部と人体の首部分の連結	約 07分
お腹まわりの作りこみと胸	約 07分
胸の作りこみ	約 02分
足の指の作りこみ	約 10分
手をつくる	約 07分
指の作りこみ	約 06分
体モデルに服をマスクで描いていく	約 08分
ExTractでマスクを押し出し 服のモデルを作る	約 06分
ExTractの重要なパラメーターの解説	約 05分
服の縁取りの作成	約 06分
しわ等、服のディテールの追加	約 12分
IMMカーブブラシでベルトバンドの制作	約 04分
カーブブラシの解説①	約 14分
カーブブラシの解説②	約 06分
ピンチブラシ CurveLathe	約 05分
インサートブラシ(カーブモード)の解説①	約 08分
インサートブラシで鎖を作ってみる	約 10分
FrameMeshの使い方(鎖を思い通りに這わす)	約 06分
体モデルの仕上げ ポリッシュ・トリムブラシ	約 07分
ブレスレットの作成①	約 12分
ブレスレットの作成②マージダウンでモデルを合体	約 03分
ブーツの作成	約 11分
ブーツのかかとの作成・仕上げ	約 08分
しわ、ブーツのファスナーなどの追加	約 04分
膝あての作成	約 06分
膝あてのバンドの作成・配置	約 08分
膝あての尾錠の作成・まとめ	約 09分