

英語表示の切り替え	2
基 本	
ユーザー インターフェイス エレメント	
ユーザー インターフェイス エレメント	10
ツール ボックス - マニピュレータに	12
オブジェクトの選択「セレクション マスク」	12
カメラの移動	13
タイム スライダ	13
ビュー キューブ	14
ユニバーサル マニピュレータ	14
ピボット ポイント	15
コンポーネントの表示、非表示	16
チャンネル ボックス	16
シェルフ	
ショート カット登録	17
シーンのサイズを最適化	
シーンのサイズを最適化	17
ハイパー グラフ & アウト ライナー	
ハイパー グラフ & アウト ライナー (オブジェクトの管理)	18
フリーフォーム レイアウト & オリエンテーション	18
ディペンデンシー グラフ	18
ノードの選択	19
方向	20
カメラ	
カメラ	21
カメラの各名称	22
レゾリューション ゲート	22
Frame All & Frame Selection	23
焦点距離	23
ニア クリッププレーン、ファー クリッププレーン	23
オーバー スキャン	24
被写界深度	24
出力設定	24
環境	25
イメージ プレーン	25
スペシャル エフェクト	25
ブック マーク	26
各カメラ ビューの切り替え	26
初期設定	
初期設定の変更	27
新規シーン	
タイム ラインなどの変更	30
プロジェクト管理	
新規プロジェクト	31
解像度とイメージフォーマット	
各ソフトの解像度とイメージフォーマット ビデオ構成内容	33
Short Cut Key	
一覧	36

モデリング / NURBS

NURBS カーブ	4
NURBS サーフェス・コンポーネント・モードの一覧	6
コンストラクション・ヒストリ・表示精度	7
椅子のモデリング	8
ティーカップのモデリング	16
ケトルのモデリング	26
車のモデリング	34
NURBS・シングル・サーフェスのモデリング	50
NURBS・シングル・サーフェスマッピング	53

NURBS ツール

カーブの編集	
サーフェス・カーブの複製、カーブのアタッチ	54
カーブのデタッチ、カーブのアライン	55
カーブの開閉、継ぎ目の移動、カーブのカット	56
カーブのインターセクト、カーブのフィレット	57
ノットの挿入、延長→カーブの延長	58
延長→カーブ・オン・サーフェスの延長	59
オフセット→カーブのオフセット、オフセット→カーブ・オン・サーフェスのオフセット	59
カーブ方向の反転、カーブのリビルド、B-スプラインに合わせる	60
カーブのスムーズ、CVの硬度、ポイント追加ツール	61
カーブの編集ツール、接線の投影	62

サーフェス

回転	63
ロフト	64
平面	66
押し出し	68
バイレイル	71
境界	72
ベベル	73
ベベル Plus	74

NURBS の編集

NURBS パッチの複製、カーブ・オン・サーフェスの投影	76
サーフェスのインターセクト、トリム、サーフェスのトリム解除	77
プーリアン	78
サーフェスのアタッチ	80
移動せずにアタッチ、サーフェスのデタッチ、継ぎ目の移動	81
サーフェスのアライン	82
サーフェスの開閉、アイソパラムの挿入	83
サーフェスの延長	84
サーフェス方向の反転、サーフェスのリビルド	85
ラウンド・ツール	86
サーフェスのオフセット、フィレット・ブレンド・ツール、境界	87
サーフェスのフィレット、サーフェスのフィレット→円形フィレット	88
サーフェスのフィレット→フリーフォーム・フィレット	89
サーフェスのフィレット→フィレット・ブレンド・ツール	90
ステッチ → サーフェス・ポイントのステッチ	92
サーフェス・ステッチ → ステッチ・エッジ・ツール	93
ステッチ → グローバル・ステッチ	94
ジオメトリのスカulptツール	98
サーフェスの編集 → サーフェスの編集ツール	100
サーフェスの編集 → 接線の分割、サーフェスの編集 → 接線のスムーズ	101
選択範囲	102
NURBS をポリゴンに	103
テッセレーション	104

モデリング / ポリゴン

コンポーネント モードの一覧 4
 選択のオプション 4
 エッジのループ選択 5
 フェースのリング選択 5
 事前選択ハイライト 5
 スムース メッシュ 6
 スムース メッシュ プレビューをポリゴンに 8
 キャラクター モデリング 10
 人物モデリング 34
 面の分割パターン 53
 フェース マッピング (頂点の平均化 & アトリビュートの転送) 54
 平面マッピング 58

モデリング ツール

選択 64
 選択 → 選択項目の変換 65
 コンストレインを使用した選択 67

メッシュ

結合、分離 68
 ブーリアン 69
 抽出、スムース 70
 頂点の平均化、アトリビュートの転送、削減 71
 クリーン アップ、三角化、四角化 72
 穴を埋める、穴の作成ツール、ポリゴン作成ツール 73
 ジオメトリのスカulptツール 74
 ミラー カット、ミラー ジオメトリー 75

メッシュの編集

フェースの一体性の維持、押し出し 76
 押し出しの編集、押し出しマニピュレータ 77
 ブリッジ 78
 アベンド ポリゴン ツール 80
 フェースのカットツール 81
 ポリゴンのスプリットツール、エッジ ループのオフセット ツール 82
 エッジ ループの挿入ツール 83
 分割の追加、エッジのスライド ツール、コンポーネントのトランスフォームq 84
 三角形のエッジをフリップ、エッジを正方向にスピン (エッジを逆方向にスピン)、フェースの突き出し 85
 フェースのウェッジ 86
 フェースの複製、コンポーネントのデタッチ 87
 マージ 88
 センターヘマージ 92
 エッジ/ 頂点削除、頂点の面取り 93
 ベベル 94
 折り目ツール、折り目セット 95

プロキシ

サブディビジョン プロキシ、サブディビジョン プロキシのミラー削除 96
 折り目ツール、プロキシ表示の切り替え、プロキシとサブディビジョン表示の切り替え 97

法線

ソフト エッジ、ハード エッジ 98
 フェースに設定、方向の一致、反転 99

ポリゴンの放線、バック フェース カリングバック フェース カリング 100

UV の作成

平面マッピング	102
円柱マッピング	104
球体マッピング	105
自動マッピング	106
UV テクスチャエディタ	107
正規化、回転、フリップ、UV 境界のマッピング	109
リラックス、グリッド、レイアウト	110
UV エッジのカット、UV エッジの縫合、移動してUV エッジの縫合、UV のマージ、UV の削除	111

サブディビジョン モデリング

サブディビジョン モデリング ツール	112
平面マッピング	120
サブディビジョンからポリゴンへの変換	121

サブディビジョン ツール

選択項目の洗練、細分化の領域の拡大	122
より詳細表示、より粗く表示	123
エッジ/ 頂点に完全な折り目をつける	124

アニメーション

アニメーション 基本

歩行アニメーション 4
 プレイ プラスト 27

スケルトン

スケルトン (ジョイントの構築) 32
 Joint Set Up / 背骨と足の基本的なジョイントの構築 36
 リバース フット 44
 キャラクタ セット 64
 Trax エディタ 70
 Stepping Animation 74
 IK スプリング ソルバ 80
 モーション奇跡の作成 82

グラフ エディタ 84

スケルトン

リジッド バインド / フレクサ 90
 複製後のロック解除、スキンのバインドをしたジョイントとサーフェスの複製 94
 スケルトンのデタッチ 95
 メンバー シップの編集ツール 96
 セット メンバーペイント ツール 97
 リジッド バインド / フレクサの作成 98
 制限情報 101
 スムース バインド 102
 スムース スキンのウエイトのミラーリング 105
 IK/FK スイッチング キー 106

パス アニメーション

キャタピラー アニメーション 108
 ラティス アニメーション (パス アニメーション) 112
 パンク アニメーション 116

デフォーマ

ブレンド シェイプ 118
 ラティス 120
 ワイヤ ツール 121
 クラスター 122
 スカルプト デフォーマ 124
 ベンド デフォーマ 128
 ノンリニア 134
 ソフト修正 137

コンストレイン

エイム コンストレイン 138
 ピストン アニメーション (コンストレインの組み合わせ) 140
 ポイント コンストレイン 143

ドリブン キー

ドリブン キーの設定 146

複製

インスタンス アニメーション 156

カメラ

被写界深度 160

RIGGING

アニメーション コントローラー 164

レンダリング

レンダラの種類	4
ライト	
ライト設定	6
デプス マップ シャドウ アトリビュート	10
レイトレース シャドウ アトリビュート	12
ライト フォグ	14
ライト エフェクト	17
遮光板	18
減衰領域	20
減衰率	21
光学式FX	22
室内ライティング	26
ライト リンク エディタ	32
ハイパー シェード	
ハイパー シェード	36
マテリアルの適用	36
マテリアル	38
テクスチャ	46
2D 配置	48
2D 投影	50
ファイル テクスチャに変換	51
ライト情報をベイクする場合	53
新規タブ	54
サンプル情報	56
ガラス シェーダ	58
レイヤ シェーダ	62
バンプ マップ	63
ディスプレイメント マッピング	66
波紋シェーダ	67
ヘア シェーダ	74
環境空	78
透明度マップ	84
反射マップ	88
フレーム エクステンション	90
カトーン シェーダ	92
ランプ シェーダ	96
バックグラウンドの使用を使った実写合成	98
ペイント エフェク	
ペイント エフェク	102
ベクター レンダー	
ベクター レンダー	108
レンダー ビュー	
レンダー ビュー	110
レンダー設定	
レンダー設定	114
環境フォグ	116
レンダー レイヤ	120
モーション ブラー	130
ファー	
ファー 基本	132

mental ray

mental ray Render	4
コースティクス	6
ファイナル ギャザー	9
ルーム・ライティング	12
イメージ ベースト ライティング	22
反射ブラー & 屈折ブラー	25
mi car paint phen Shader	26
Mib_twosided	28
アンビエト オクルージョン	30
レンダー レイヤ	33

ダイナミクス**パーティクル**

目次	2
ミサイルアニメーション	4
爆発とタイミング	16
パーティクルクラウド(煙)	20
パーティクルの大きさの変更	24
パーティクルの分裂	28
パーティクルの衝突判定	32
ハードウェアレンダラー	35
インスタンス(群衆アニメーション)	38
パーティクルエフェクト	42
3次元のグリッドのパーティクルを作成	44
ダイナミックオブジェクトの初期状態を設定する	45
パーティクルの基本	46
パーティクルの形状を変更するには、	52

フィールド

ダイナミクスフィールド	56
-------------	----

リジッドボディ

リジッドボディ基本	60
摩擦と抵抗	62
リジッドボディの衝突判定	66
リジッドボディの応用	70
ネイルコンストレイン	72
ベイクシミュレーション	76
カーブの簡略化	78
ベイク処理でIKジョイント用にKeyを作成	79

ソフトボディ

ソフトボディによる体の揺れの表現	80
IKスプラインへのソフトボディの適用	82
ソフトボディ	84
ソフトボディの衝突判定	88

エフェクト

炎の作成	90
花火の作成	91
煙の作成	92
粉砕の作成	94
カーブフロー	98
稲妻の作成	101
サーフェスフロー	102

nCloth

クロスオブジェクトの作成	104
--------------	-----