

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
CG映像科	
デジタル演習 4	
第4回	ZBrush ポリペイント Zbrushの3Dペイントで色をつける
第5回	Alphaでテクスチャーを作成 Alphaマスクでウロコなどの細部を作り込む 作品提出
第6回	課題2. ヘルメット 資料を集め、アイディアを展開する アイディアスケッチ開始
第7回	ハードサーフェス 基本ツール ハードサーフェスに必要な基本的なツールを学ぶ
第8回	ヘルメット制作 Insert Mesh BrushやPoly Groupで効率よくモデリング
第9回	ヘルメット制作 テクスチャー作成 作品提出
第10回	課題3. キャラクター頭部制作 Mayaで大まかな形を制作
第11回	キャラクター ローポリ Mayaで基本的なワイヤーの流れを制作
第12回	ZBrush モデリング ZBrushへ移行し、細部を作り込む
第13回	ZBrush ポリペイント 3D ペイントでテクスチャーを完成させる
第14回	ノーマルマップ、カラーマップ作成 Zbrushでマップを作成し、Mayaで張り付ける
第15回	Arnold Rendering Arnold SkinShaderで皮膚の質感を出す