

デジタル演習3

対象	1年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	糸数弘樹			実務経験	有	職種	CGアーティスト				

授業概要

Mayaの基本的なモデリングのツールを学びながら、動物のスクラップアートとローポリのキャラクターを制作する。

前半(4週間)は動物のスクラップアート制作 簡単な基本形で動物の特徴をとらえる。

後半(11週間)はローポリキャラクター制作 ローポリの段階からアナトミーを意識しながら制作していく。

到達目標

スクラップアートでは、造形力を高めるのが目標である。才能ではなくリサーチの量で作品の良し悪しが決まる。リサーチから始めアイディアスケッチで展開し、3D制作という工程を学ぶ。

スケッチはデザイナーのコミュニケーション手段である事を理解し、スケッチのテクニックを学び、自由にデザインする能力を身に着ける。

キャラクター制作では、基本的な骨格や筋肉などを理解し、魅力的なキャラクターを制作する。

授業方法

Mayaの基本的なツールで動物のスクラップアートを制作する。前半はリサーチの重要性を強調し、リファレンスとなる資料を集め、解剖学を学び理解を深める。スケッチの重要性とテクニックを学び、実際にスケッチを修正しながら指導する。

後半はワイヤーフレームの流れを意識したクリーンなキャラクターモデルを制作する。シンプルな立方体から徐々に分割し、彫刻的なアプローチで制作していく。

成績評価方法

課題80%課題作品が各自の企画通りに出来ているか、実習内の技術が正確に反映されているかで評価する。

成果発表(口頭・実技) 10% 授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する。

平常点10% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。

履修上の注意

課題毎に作品データを提出、授業内容の理解度を確認する。

授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。

教科書教材

講師が準備した日本工学院八王子専門学校の学生向けWeb教材を授業毎に用いる。

回数	授業計画
第1回	講義: リサーチの重要性、リサーチ方法、Mayaでメカニックパーツをモデリング
第2回	スケッチを元にスクラップアートの大まかな形を制作
第3回	スケッチを元に細部の制作を開始

デジタル演習 3

第 4 回	アーノルド レンダリング
第 5 回	キャラクター 頭部のロー・ポリ・モデリング開始
第 6 回	眼球を制作 (Mayaのプロシージャルテクスチャーでレイヤーを重ねる)
第 7 回	頭部に細部を追加していく
第 8 回	髪のモデリング
第 9 回	アーノルド スキン・シェイダーを適用しレンダリング
第 10 回	頭部に細部を追加していく
第 11 回	手やボディーを制作
第 12 回	服のモデリング
第 13 回	Maya nHair と Xgen hair で髪を制作
第 14 回	ブレンド・シェイプで顔の表情を制作
第 15 回	ブレンド・シェイプをアニメーションする