

## 2020年度 日本工学院八王子専門学校

## ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース

## プロジェクトワーク2

対象	1年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	荻野、田村、山田			実務経験	有	職種	CGクリエーター	ディレクター			

## 授業概要

3DCG用ソフトウェア「MAYA」を使用し、作品制作を通じて各工程を理解しながら、3DCGを用いた造形やアニメーションの基礎的素養を身につける。また前期終盤にその修了課題として授業内で習得した事を応用、作品制作して提出と講評を行う。

## 到達目標

3DCGとその関連技術を総合的に学び、今後の進路を最低限イメージできるようになる。  
3DCG制作の各工程、モデリング、レンダリング、アニメーションなどについて説明ができ、またその関連技術（合成・編集・撮影）を含めた基礎的な3DCG作品を制作することができる。

## 授業方法

3DCG制作全般の知識に触れまたそのワークフロー（製作工程）を理解するために、独自に開発した教材を用いてモデル、リグ、アニメーション、レンダリング、仕上げまでのサイクルを段階的に繰り返す、ステップ式の授業を行う。

## 成績評価方法

試験・課題：50%  
各単元（ステップ）ごとに成果の提出を行い、終盤には作品課題を課し提出・講評して評価する  
平常点：50%  
受講中の学習姿勢など

## 履修上の注意

可能なものは授業内で知り得た知識を教材テキストとは別に学習ノートにまとめることを薦める。ただし全ての情報を書き記そうとはせず自分なりにポイントを押さえる位で良い。また授業を通じて、作品を制作し他者に評価されるというアーティストとして避けて通れないことの練習も含まれるので心の準備をしておくこと。

授業時限数の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

なし 必要に応じて案内する

回数	授業計画
第1回	プレ授業、Mayaの初步：3DCG実習オリエンテーション、Mayaの基本操作、基本形状による積み木の完成
第2回	レベル1 UFOの写真合成1：モデリング～シェーディングの基礎を理解する
第3回	レベル1 UFOの写真合成2：アニメーション、After Effectsを用いたコンポジット（初步）を理解する

## プロジェクトワーク2

第4回	レベル2 金貨のアニメーション1：モデリング～シェーディング、Photoshopを用いたテクスチャリング（初步）を理解する
第5回	レベル2 金貨のアニメーション2：アニメーション、ライティングの基礎を理解する
第6回	レベル3 宝箱のショートムービー1：モデリング、UV展開、テクスチャリングの基礎を理解する
第7回	レベル3 宝箱のショートムービー2：前回に引き続き、テクスチャリング、ライティングの基礎を理解する
第8回	レベル3 宝箱のショートムービー3：Premiereを用いた映像編集、MA（音声効）の基礎の理解した上、前期CG作品課題説明を行う
第9回	前期CG作品課題 企画チェック：前期課題の制作手順について説明を行う
第10回	レベル4 ゲームモデル／リグ1：ハンマーのモデリング、UV展開の基礎を理解する
第11回	レベル4 ゲームモデル／リグ2：引き続き、盾のモデリング、UV展開基礎を理解する
第12回	レベル4 ゲームモデル／リグ3：盾のモデリング、UV展開を完了する
第13回	前期CG作品課題 中間講評：前期CG作品課題 中間講評を行う
第14回	レベル4 ゲームモデル／リグ4：夏季課題提出、テクスチャ仕上げを完了した上、後期短期課題説明を行う
第15回	前期CG作品課題 講評会