

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 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	荻野、田村、山田			実務 経験	有	職種	CGクリエイター ディレクター				
授業概要											
3DCG用ソフトウェア「MAYA」を使用し、前期「プロジェクトワーク 1、2」での実習内容をさらに推し進め、3DCGを用いた造形やアニメーションの基礎的素養を確立する。後期の修了課題は授業内で習得した事を応用、個別にテーマを設定し、作品制作して提出と講評を行い、2年次前期につなげる。											
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もしておくこと。 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	レベル4 ゲームモデル／リグ 5：Joint初歩、キャラモデルのJoint入れ（ペアレント化）と簡単なアニメーション制作を完了する										
第 2 回	ポリゴン課題1：ゲームポリゴンモデル（キャラクター）制作の準備（デザイン選定）を完了する										
第 3 回	レベル5 ジェスチャー 1：通信ドロイド セットアップ①、腕のJoint～スキニング～ウェイト調整を完了する										

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 3	
第4回	レベル5 ジェスチャー2：通信ドロイド セットアップ②、IK、コンストレインなどリグ入れを完了する
第5回	ポリゴン課題2：ゲームポリゴンモデル（キャラクター）制作を進行、基本形状の完成
第6回	修了制作の企画チェック1：後期の修了制作の企画書を作成、内容を確認する
第7回	ポリゴン課題3：ゲームポリゴンモデル（キャラクター）制作を進行、質感設定の完了
第8回	レベル5 ジェスチャー3：通信ドロイド キャラクターアニメーションの基本を理解する
第9回	レベル5 ジェスチャー4：通信ドロイド キャラクターアニメーションの完成
第10回	レベル6 D缶プロジェクト1：Deform, Dance Drumプロジェクトの概要を理解し、変形アニメーションの基本概念を理解する
第11回	ポリゴン課題4：ゲームポリゴンモデル（キャラクター）制作を完了、講評を行う
第12回	レベル6 D缶プロジェクト2：ドラム缶（ローポリモデル）のUV展開、基本的なテクスチャの適用を完了する
第13回	レベル6 D缶プロジェクト3：変形アニメーションの設定を完了する
第14回	レベル6 D缶プロジェクト4：最終的な質感設定を完了する
第15回	講評会：後期課題、プロジェクトの完成講評を実施する