

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											
造形学 3											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
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											
動画の原理や表現セオリー、演出の基礎、技術的基礎知識、映像美術史、作品研究、映像原論、アニメーション原論など、クリエイター、デザイナーとしての基礎教養を学びます。											
到達目標											
モデラーとしての造形力や表現力を養い、MayaとZBrushの特性を理解し、使用できることを目標とする。 課題 1 クリチャー作成は、自由な発想でZBrushの特性を生かし制作ができることを目標とする。 課題 2 ハードサーフェスは、ZBrushでモデリングを学ぶ。ワイヤーフレームを意識せず制作する。 課題 3 キャラクター制作は、MayaとZBrushの特性を生かし、効率よくキャラクターを制作することを目											
授業方法											
Mayaではキャラクター制作において重要な、エッジの流れに重点を置きローポリモデルを制作する。 ローポリモデルをZBrushに移行し、さらに細部を作り込む。Zbrushの基本的なブラシやツールを学ぶ。 ZBrushで細部を作り込んだ後に、カラーマップとノーマルマップを作成し、Mayaに移行する。 Mayaでレンダリングを行う。											
成績評価方法											
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）。											
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定期試験を受験することができない。											
教科書教材											
www.hirokiitokazu.com/kogakuin											
回数	授業計画										
第 1 回	課題1. クリーチャー 資料を収集し、アイディアを展開する。アイディアスケッチ開始										
第 2 回	ZBrush 基本操作 モデリングに必要な基本的なツールを学ぶ										
第 3 回	ZBrush 基本操作 Zsphereで大まかな形を制作										

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	
造形学 3	
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