

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	デジタル演習12	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	開設期	後期
対象年次	3年次	科目区分	必修	時間数	60時間
単位数	2単位			授業形態	実習
教科書/教材	毎回プロジェクトファイルを用意。授業時に配布。				
担当教員情報					
担当教員	星野 安規		実務経験の有無・職種	CGデザイナー	
学習目的					
デジタル表現はツールの使い方を学ぶことと、何を表現するかを追求することの組みあわせによって成り立っている。作品を作る上で必要なソフトウェアを習得し、己のイメージ力によってツールと使いこなせるようになることが目的である。 授業期間前半ではMAYAのレガシーエフェクト(ncloth、nhair、nパーティクル、Fluid)等を学習し、その合成方法などのレクチャーを行う。 後半ではbifrostなどより新しい流体の表現について学ぶ。					
到達目標					
制作の幅を広げるためのツールを習得することが目標である。ツールを利用して課題制作しながら、エフェクトへの理解を深めていくとともにソフトウェアの習熟度を向上させる。MAYAのエフェクト、particleとFulid、bifrostの概念について、それぞれのシーンに合わせて適切に使用できる程度のスキルを得て、実際の制作でも役立てるようになる。特にparticleについては徹底した理解を目標とする。					
教育方法等					
授業概要	Mayaによるエフェクトを中心に学習する。各ツールの特性を考えて、各自に必要なスキルを身につける。 各自が得意な分野にプラスして制作に有利になるように理解し制作の補助になるようにデザインする。 具体的にはparticle、Fulid、bifrost、bullet、MashIについてを紹介した後、制作指導を行う。				
注意点	授業中の居眠りは厳禁。私語は慎むこと。 教材は事前にプリントアウトし、授業時に、要点、補足のメモ書きなどに活用すること。 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)。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	完成した作品の完成度・課題への到達度について評価する		
	小テスト	0%	実施しない		
	レポート	0%	実施しない		
	成果発表 (口頭・実技)	0%	評価しない		
	平常点	50%	積極的な制作態度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	MAYA エフェクト1		nparticleを使用してミサイルの煙といった初歩的なパーティクル制御を理解する		
2回	MAYA エフェクト2		nparticleを実際のシーンで実践的に使うことで理解を深める		
3回	MAYA エフェクト3		nparticleをレンダリングして3DシーンをAEで合成してみる + 応用的なparticle設定を学ぶ		
4回	Fulid1		Fulidについて学ぶ		
5回	Fulid2		Fulidの応用について nparticleとFulidの運動 応用的なエフェクトの設定方法を把握する		
6回	Fulid3		空や雲などの情景をつくるFulidについて学ぶ		
7回	MAYA 物理演算		ncloth、nhairの制御に学ぶ ※場合によってはFulidをスルーしてこちらを重点的に		
8回	Bifrost 1		bifrostによる水道から流れる水や波の表現を知る		
9回	Bifrost 2		bitrostによる航跡の表現と泡の表現を知る		
10回	Bullet		MAYAへの出力方法 マテリアル設定等を学ぶ		
11回	Mash1		MAYA編 VRM形式のデータの作り方を学ぶ		
12回	Mash2		unityの基本操作 VR、AR用のキャラクターセットアップを学ぶ		
13回	エフェクトシーンセットアップ1		MAYAのエフェクトを使用して実践的なシーンの制御を行い、理解を深める		
14回	エフェクトシーンセットアップ2		MAYAのエフェクトを使用して実践的なシーンの制御を行い、理解を深める		
15回	課題制作		全体のまとめ		