

2021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	
デジタル演習 6	
第4回	キャラクター 頭部のローポリモデリング開始
第5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） 頭部に細部を追加していく
第6回	髪の毛のモデリング
第7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8回	頭部に細部を追加していく
第9回	手やボディーを制作
第10回	服のモデリング
第11回	Maya nHairとXgen hair で髪を制作
第12回	ブレンドシェイプで顔の表情を制作 ブレンドシェイプをアニメーションする