

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	
実践実習 1 B	
第4回	カメラ・レイアウト・プリビズ：レイアウトの基本から、カメラワーク、プリビズの在り方を学ぶ
第5回	Normal Mapping：Normal Map 概論、矢印モデルUV展開（便利機能）、Transfer Map、柱モデルによる事例
第6回	中間チェック1：ラフモデル、レイアウト、プリビズの確認を行う
第7回	Global Illumination1：概論（Blinnの要素）、Maya Software（2点照明） → Arnold（1点照明）
第8回	Global Illumination2：White Dome → IBL（LDR） → IBL（HDR）
第9回	中間チェック2：プリビズ、データ進捗の確認を行う
第10回	物理ベースレンダリング1：概論、UE向け又はロー〜ミドルポリのデータ制作
第11回	物理ベースレンダリング2：モデリング〜UV展開の完了
第12回	物理ベースレンダリング3：ベーステクスチャの制作
第13回	一次提出：制作物を提出、修正点の確認を行う
第14回	物理ベースレンダリング4：Metalness、Roughnessの設定〜データの完成
第15回	最終チェック3：データの最終確認、最終仕上げ