

2021年度 日本工学院専門学校											
CG映像科											
モデリング演習 1											
対象	2年次	開講期	前期	区分	選択	種別	実習	時間数	15	単位	1
担当教員	森泉 大樹			実務 経験	有	職種	CGデザイナー				
授業概要											
この授業では、Mayaをメインツールで使用し、PhotoShop・SubstancePainterをサブとして使用する。他ソフトでも応用できるポリゴンモデリングの知識を身に付けることで実践でも活かせる知識を身に付けることが目標である											
到達目標											
キャラモデリング制作の基礎的な理解を深める。 トポロジーなどフォリアル・アニメのセルルック調の両方で利用できる技術を学び、キャラクター制作の知識を身に付けることができる。											
授業方法											
用意した内容に沿って、同じように制作する。 その後軽い課題を行い、その日の内容が理解できているか確認をする											
成績評価方法											
試験・課題 80% 課題制作の内容が授業の内容に沿ったものであるか、意図やコンセプトが明確であるか 成果発表 0% 授業内に行われるロールプレイング・グループワークにより評価 平常点 20% 授業への積極性と授業態度、会話等											
履修上の注意											
授業中の居眠りは控える。 授業に支障をきたす私語や受講態度には厳しく対応する。 理由のない遅刻・欠席は認めない。 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）。											
教科書教材											
資料・スライドを用意し説明と合わせて実演を配信する											
回数	授業計画										
第1回	自己紹介、授業の概要についての説明										
第2回	キャラクターモデリング基礎1 素体モデルの作成：等身バランスの合わせ方を理解する										
第3回	キャラクターモデリング基礎2 ラフモデリング1：キャラモデリング理解する										
第4回	キャラクターモデリング基礎3 ラフモデリング2：キャラモデリング理解する										
第5回	キャラクターモデリング基礎4 顔の作成方法を理解する										
第6回	キャラクターモデリング基礎5 髪の毛の作成方法を理解する										

2021年度 日本工学院専門学校	
CG映像科	
モデリング演習 1	
第7回	キャラクターモデリング基礎6 UV展開方法を理解する
第8回	キャラクターモデリング基礎7 テクスチャ制作1：セルルック調の陰影表現を理解する
第9回	キャラクターモデリング基礎8 テクスチャ制作2：セルルック調の陰影表現を理解する
第10回	キャラクターモデリング基礎9 質感設定・レンダリングを理解する
第11回	課題制作1
第12回	課題制作2
第13回	課題制作3
第14回	課題制作4
第15回	講評とまとめ