

2021年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科四年制/CGデザイナーコース											
プロジェクトワーク 4											
対象	1年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	糸数 弘樹			実務 経験	有	職種	3DCGアーティスト				
授業概要											
この授業では造形力を中心に業界で主流の3DCGモデリングツールを学ぶ。課題はリサーチから始まり、どれだけ多くのリサーチをしたかが作品の良し悪しに直結することを学び、アイデアスケッチでアイデアを展開し、その後3Dモデルを制作するという業界水準のワークフローを学ぶ。その過程では基本的な骨格や筋肉などの理解を深め、デザイナーのコミュニケーションの一つであるスケッチのテクニックを習得し、自由にデザインできる能力を身に付ける。											
到達目標											
業界で主流の3Dモデリングツールを習得し、リサーチ、アイデアスケッチ、デザイン、3Dモデリングという一連のワークフローをこなせるようになる。 基本的な骨格や筋肉などの人体構造についての理解を深め、スケッチのテクニックを理解し、頭の中にあるアイデアを自由にデザインし、他人に伝えられるようになる。											
授業方法											
毎回の課題のはじめには必ずリサーチの期間を設ける。リサーチ段階でモチーフの特徴を捉え、3Dモデリングの段階で特徴を立体として表現できるように3Dモデリングツールの基本機能を習得する。モデリングの前工程としてスケッチを行い、作るものを事前に設計し、その設計図に忠実に表現できるようにワークフローを体験させる。											
成績評価方法											
試験・課題	80%	課題と企画で総合的に評価									
成果発表	10%	プレゼンテーションの内容について評価									
平常点	10%	授業参加態度によって評価を行う									
履修上の注意											
この授業では、理由のない出席遅刻は認めない 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											
必要な場合、各授業にて資料配布を行う 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	頭部ローポリゴンモデリング① 大まかな頭部～首までのアナトミーを理解する										
第2回	頭部ローポリゴンモデリング② 目、口、あごのトポロジーの流れを意識する										
第3回	十分なリサーチを行い、キャラクターの性格・役割をベースにキャラクターデザインを行う										
第4回	水晶体の反射や屈折を理解しながら、リアルな眼球を制作する										
第5回	頭部ミディアムポリゴンモデリング① 目、鼻、口などの細部のアナトミーを理解しモデリングを行う										
第6回	頭部ミディアムポリゴンモデリング② 魅力的なキャラクターを制作する上でのポイントについて学び、制作を行う										

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制/CGデザイナーコース	
プロジェクトワーク 4	
第7回	年齢によるプロポーションの違いを踏まえつつ、大まかなボディのプロポーションを理解する。
第8回	筋肉や骨格についての講義と制作
第9回	基本的なシャツのモデリングとUV展開
第10回	靴や服の上手な作り方
第11回	髪の流れやボリュームを理解し、リアルなヘアスタイルを制作
第12回	髪以外のまゆ毛などを制作
第13回	顔の筋肉と表情について学び、ブレンドシェイプで表情を制作
第14回	効率よくクリーンなモデルを制作する手法を学ぶ
第15回	ブレンドシェイプに音声を入れ、アニメーションをつける