

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											
デジタル演習 7											
対象	2 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	CGアーティスト				
授業概要											
3DCGのキャラクター制作ではモデリングツールだけでなくスカルプトツールを併用することが必要不可欠である。モデリングツールで基本的な流れを制作、スカルプトツールで細部を作り込み、3DCGアプリケーションでレンダリングを行う。人体や動物の基本的なアナトミーを学び、キャラクター制作に反映させる。加えて個人指導でそれぞれの学生にあわせた指導を行う。											
到達目標											
モデラーとしての造形力や表現力を最大限に発揮できるよう、ツールの特性についてより理解を深めることができる スカルプトツールを用い、粘土のようにクリーチャー制作ができるようになる ワイヤーフレームを意識せずハードサーフェースのメカニクなモデル制作ができるようになる キャラクター制作ではツールの特性を生かし、効率よくキャラクターを制作するワークフローを身につける											
授業方法											
モデリングツールではキャラクター制作において重要な、エッジの流れに重点を置きローポリモデルを制作する。ローポリモデルをスカルプトツールに移行し、さらに細部を作り込む。スカルプトツールで細部を作り込んだ後に、カラーマップとノーマルマップを作成し、レンダリングを行う3DCGアプリケーションに移行する。											
成績評価方法											
試験・課題	80%	作品の完成度、課題目標の到達度について評価									
成果発表	10%	作品発表時のコミュニケーションスキルにより評価									
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											
工学院の学生向けWeb教材（糸数 弘樹）											
回数	授業計画										
第1回	3Dモデリングツールでローポリゴンの制作を通じ、基本的なプロポーションを理解する										
第2回	3Dモデリングツールでミディアムポリゴンの制作を通じ、筋肉や骨格などのアナトミーを理解する										
第3回	3Dモデリングツールでミディアムポリゴンの制作を通じ、筋肉や骨格などのアナトミーを理解する										
第4回	3Dモデリングツールのモデルをスカルプトツールにインポートし、人体の細部のスカルプトを行う										
第5回	人体のスカルプト、主に人体上半身のアナトミーを学び、スカルプトで表現していく										
第6回	人体のスカルプト、主に人体下半身のアナトミーを学び、スカルプトで表現していく										

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	
デジタル演習 7	
第7回	クリーチャー制作① これから制作するクリーチャーのリサーチとデザインを行い、制作の流れを理解する
第8回	クリーチャー制作② スカルプトツール上で、自らデザインしたクリーチャーの大まかな形状を制作する
第9回	クリーチャー制作③ クリーチャーの爪・歯・眼球などの構造を理解し、細部を作り込む
第10回	クリーチャー制作④ クリーチャーの羽根の構造を学び、制作する手順を理解する
第11回	クリーチャー制作⑤ ウロコなどクリーチャーの細部の制作手法を学ぶ
第12回	クリーチャー制作⑥ スカルプトツール上でサーフェスのペイントを行う手法を学ぶ
第13回	クリーチャー制作⑦ スカルプトツール上で各種テクスチャマップの出力方法を学ぶ
第14回	3Dモデリングツール上での表情の制作手順について学び、実践する
第15回	3Dモデリングツールで大まかなモデル制作からスカルプトツール上での細部作成したものを再度3Dツールに戻す手法について学ぶ