

2022年度 日本工学院八王子専門学校											
C G 映像科											
デジタル演習 3											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必	種別	実技	時間数	60	単位	2
担当教員	糸数弘樹			実務 経験	有	職種	C G アーティスト				
授業概要											
多岐に渡るCGアプリを実習を通して学び、コンテンツ制作における基礎的なデジタル技法を修得する。											
到達目標											
前半のスクラップアートの課題では、リサーチで資料を沢山集め、そこから学んでいく姿勢を身に着け造形力をいかに高めるかというのがメインの目標である。スケッチはデザイナーのコミュニケーションの手段であることを理解し、スケッチのテクニックを学び、自由にデザインできる能力を身に付けることができる。後半のキャラクター制作では、基本的な骨格や筋肉などを理解し、魅力的なキャラクターを制作することができる。											
授業方法											
Mayaの基本的なツールで動物のスクラップアートを制作する。前半はリサーチの重要性を強調し、リファレンスとなる資料を集め、解剖学を学び理解を深める。スケッチの重要性とテクニックを学び、実際にスケッチを修正しながら指導する。後半はワイヤーフレームの流れを意識したクリーンなキャラクターモデルを制作する。シンプルな立方体から徐々に分割し、彫刻的なアプローチで制作していく。											
成績評価方法											
課題80%課題作品が各自の企画通りに出来ているか、実習内の技術が正確に反映されているかで評価する。成果発表（口頭・実技）10%授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する。平常点10%積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
履修上の注意											
・課題毎に作品データを提出、授業内容の理解度を確認する・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											
日本工学院八王子専門学校の学生向けWeb教材											
回数	授業計画										
第1回	講義：リサーチの重要性、リサーチ方法、Mayaでメカニックパーツをモデリング										
第2回	スケッチを元にスクラップアートの大きな形を制作										
第3回	スケッチを元に細部の制作を開始										

2022年度 日本工学院八王子専門学校	
C G映像科	
デジタル演習 3	
第4回	アーノルド レンダリング
第5回	キャラクター 頭部のローポリモデリング開始
第6回	眼球を制作（Mayaのプロシージャルテクスチャでレイヤーを重ねる）
第7回	頭部に細部を追加していく
第8回	髪モデリング
第9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10回	頭部に細部を追加していく
第11回	手やボディーを制作
第12回	服のモデリング
第13回	Maya nHairとXgen hair で髪を制作
第14回	ブレンドシェイプで顔の表情を制作
第15回	ブレンドシェイプをアニメーションする