

モデリング演習3

対象	3年次	開講期	前期	区分	選3	種別	演習	時間数	60	単位	2
担当教員	浅沼 真			実務経験	有	職種	立体造形作家、ウィンドウディスプレイ・広告用オブジェデザイナー				

授業概要

3科目の中から、希望する専攻（VFX専攻、アニメーション専攻、モデリング専攻）の科目を1科目選択して受講する。

到達目標

実習ではクレイ粘土（油土）という可塑性素材で実際に立体物を作ることで、3次元グラフィックスのモデリング技術の向上を目指します。また、Maya等の3Dソフトによるモデリング制作などで仮想な立体を創作する際、この油土による実制作の体験が大変有意義になるでしょう。大変根気のいる作業ですから、各自がキャラクターの完成度、クオリティを極めるつもりで挑戦してください。

授業方法

別課題文（授業開始前に配信）をよく読んで作業のプランを立てる。特に各自でプランニングしたキャラクターに基づいたデザイン画、精密な三面図等、実際の立体制作に入るための準備をしておく。ここでは密な仕事による深い表現を全うすることを体験する。

成績評価方法

以下、3部門の提出とする。①デザイン画（レンダリング）②三面図（デザインに忠実の正確な寸法を有するもの）③クレイモデル作品（本体の様々なアングルから撮影した写真を3、4点提出）課題評価80%：完成作品（3点セット提出）の完成度・課題への到達度について評価する。平常点20%：積極的な制作態度、授業態度、計画的な作業を評価する。

履修上の注意

作業はスケジュールに従って進めていくので、指定の期日を守り予定どおりに制作するよう心掛ける事。また、根気のいる作業であるため、各自が作品のクオリティを極めるつもりで挑戦する事。デザイン画+精密な三面図等、実際の立体制作に入るための準備を完璧にしておくことが重要である。

教科書教材

油土や芯材などの教材は配布する。また受講者にクレイ粘土の扱い方の参考動画サンプルを配信する。特に骨組みの作り方などはよく見ておく事。

回数	授業計画
第1回	挨拶、授業説明。先ず、クロッキー帳などでデザインを決めるためのスケッチを開始する。そこから最終的に決定した彩色によるキャラクターデザイン画（A4サイズ指定）を描く。各学生の制作の希望プラン（コンセプト、キャラ）を確認する。
第2回	キャラクターデザイン／自分で創作するキャラクターの特徴がイメージ出来るように丁寧に描くこと。授業外時間にCT室にて、CG描画アプリ、Photoshop等などで描くのも可。
第3回	キャラクターデザイン／三面図デザイン画と三面図の提出は（夏休み前最終日）までにデータで提出とする。また三面図を正確に作成することが重要で、クレイの大きさは三面図に忠実に行うこと。

モデリング演習3

第4回	キャラクターデザイン／三面図キャラクターデザインと三面図の作業は交互に進行したり、前後しても良い。最終的な細部のテクスチャーやポーズはこの段階で決めると良い。
第5回	キャラクターデザイン／三面図 最終デザイン（寸法・細部のテクスチャー）を決め、その計画とおりにクレイモデルの作成を開始する。
第6回	三面図作成図キャラクターデザイン画を元に三面図（寸法入）の作成を行う。デザイン画と三面図の提出準備をする。
第7回	粘土造形／デザイン決定この工程では、大凡（およそ）の三面図が必ず準備されること。粘土を制作するテーブルの前にイーゼル等で立ててそれを見ながらの制作とする。
第8回	粘土造形 クレイの制作は基本的にレオン製（中硬度）油土を用い、芯材を利用する。油土は水粘土と異なり、細かな細工もし易く、乾燥もしないので、保存も簡単で次回の仕事もスムーズになる。
第9回	粘土造形配布される指定の台座（プラスチック製）の上に、針金・その他芯材の補強材をベースにキャラクターを容易に立たせるようにする。
第10回	粘土造形ほぼ自分の思い描く通りのモデルを制作することを目標として制作する。根気のいる作業だが、徹底的に細密に作ることを心掛けること。
第11回	粘土造形最終段階までには、キャラのネーミング（個々に10文字程度のCharacter名前を付ける事）も決定する。
第12回	粘土造形デザイン画と三面図（A・B）の「Classroom」への提出 最終期限日
第13回	粘土造形・撮影1 最終調整（完成度を上げる）
第14回	粘土造形・撮影2 最終調整（完成度を上げる）
第15回	撮影と講評会最終調整と撮影（各自で自由に撮影する）撮影場所等は当日に指示する。