

2022年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース											
デジタル演習6											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	必	種別	演習	時間数	60	単位	4
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											
多岐に渡るCGアプリについて学び、コンテンツ制作における基礎的なデジタル技法を修得します。											
到達目標											
スクラップアートでは、造形力を高めるのが目標である。才能ではなくリサーチの量で作品の良し悪しが決まる。リサーチから始めアイディアスケッチで展開し、3D制作という工程を学ぶ。スケッチはデザイナーのコミュニケーション手段である事を理解し、スケッチのテクニックを学び、自由にデザインする能力を身に着ける。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。											
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											
講師が準備した日本工学院八王子専門学校の学生向けWeb教材を授業毎に用いる。											
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図ケッチを元に細部の制作を開始										
第3回	アーノルド レンダリング										

2022年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース	
デジタル演習 6	
第4回	キャラクター 頭部のローポリモデリング開始
第5回	眼球を制作（Mayaのプロシージャルテクスチャーでレイヤーを重ねる）頭部に細部を追加していく
第6回	髪の毛のモデリング
第7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8回	頭部に細部を追加していく
第9回	手やボディーを制作
第10回	服のモデリング
第11回	Maya nHairとXgen hair で髪を制作
第12回	ブレンドシェイプで顔の表情を制作①ブレンドシェイプをアニメーションする①
第13回	ブレンドシェイプで顔の表情を制作②ブレンドシェイプをアニメーションする②
第14回	ブレンドシェイプで顔の表情を制作③ブレンドシェイプをアニメーションする③
第15回	まとめ。課題講評