

2023年度 日本工学院八王子専門学校											
CG映像科											
モデリング演習 2											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	選 2	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	CGデザイナー、コンセプトアーティスト				
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 3 科目選択して受講します。											
到達目標											
就職活動に耐えうるレベルのZbrushによるハードフェースモデリング技術を習得する。就職活動に耐えうるレベルのSubstancePainterによるテクスチャ及び質感設定の技術を習得する。ZbrushとSubstancePainterで作成したデータを他の 3 DCGソフトウェアやゲームエンジンで使用するためのデータ変換技術を習得する。											
授業方法											
本実習では、ZbrushとSubstancePainterを用い、効率的なCGモデル制作および、質感設定を学ぶため、ガイダンスとしてSubstancePainterの基本的なオペレーションを学び、その後、前半をZbrushによるハードサーフェースモデルの作成、後半をSubstance Painterによる質感、テクスチャ設定のレクチャーを実施する											
成績評価方法											
課題：50%Zbrushのハードサーフェースモデル及び、SubstancePainterで作成したスマートマテリアルのサブセットを提出する。 平常点：50%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											
習得する技術が多岐に渡るため、授業の復習が重要である。毎回の授業は映像教材として録画を行うので、不明部分は毎回の映像教材を参照すること											
教科書教材											
教材データおよび資料は、必要に応じて各授業事に配布する											
回数	授業計画										
第1回	Zbrushによるハードサーフェース制作ガイダンス：制作事例の紹介と完成形の最終イメージを確認する										
第2回	Substance Painterによる質感制作ガイダンス：制作事例の紹介と完成形の最終イメージを確認する										
第3回	人体アナトミー 1：基本的な解剖学の概要を学ぶ										

2023年度 日本工学院八王子専門学校	
CG映像科	
モデリング演習 2	
第4回	人体アナトミー 2：前回の授業を参考に、各自の制作物のアイディアを構築する
第5回	Zbrushハードサーフェースモデリング 1：アナトミーに基づくキャラクターモデルの作成開始
第6回	Zbrushハードサーフェースモデリング2：アナトミーに基づくキャラクターモデルの作成その 1
第7回	Zbrushハードサーフェースモデリング3：アナトミーに基づくキャラクターモデルの作成その 2
第8回	Zbrushハードサーフェースモデリング4：アナトミーに基づくキャラクターモデルの作成その 3
第9回	Zbrushハードサーフェースモデリング5：アナトミーに基づくキャラクターモデルの完成
第10回	Substance Painterによる質感設定 1：ハードサーフェースモデルの質感設定
第11回	Substance Painterによる質感設定2：キャラクターモデルのUV展開と基本的な質感設定
第12回	Substance Painterによる質感設定3：キャラクターモデルのノーマルマップ、ディスプレイメントマップの作製と適用
第13回	Substance Painterによる質感設定4：レイヤー管理による質感、テクスチャの整理と最適化
第14回	Substance Painterによる質感設定5：各種マテリアル、テクスチャーの他のソフトウェアへの書き出し
第15回	課題講評