

|                                                                                                                                                                       |                         |     |    |      |     |    |          |     |    |    |   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|-----|----|------|-----|----|----------|-----|----|----|---|
| 2024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 1                                                                                                                                                             |                         |     |    |      |     |    |          |     |    |    |   |
| 対象                                                                                                                                                                    | 2年次                     | 開講期 | 前期 | 区分   | 選 1 | 種別 | 実技       | 時間数 | 30 | 単位 | 1 |
| 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                                                                                                                                                                  |                         |     |    |      |     |    |          |     |    |    |   |
| 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                                                                                                                                                                  |                         |     |    |      |     |    |          |     |    |    |   |
| 学んだスキルやアナトミー、美術理論などを生かし、完成度の高いCGキャラクターを制作する。就職活動に通用するレベルのポートフォリオの完成を目指す。                                                                                              |                         |     |    |      |     |    |          |     |    |    |   |
| 授業方法                                                                                                                                                                  |                         |     |    |      |     |    |          |     |    |    |   |
| ・Maya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ZBrushに移行し、さらに細部を作り込む。Zbrushの基本的なブラシやツールを学ぶ。・ZBrush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、Mayaに移行する。・Mayaでレンダリングを行う。 |                         |     |    |      |     |    |          |     |    |    |   |
| 成績評価方法                                                                                                                                                                |                         |     |    |      |     |    |          |     |    |    |   |
| 試験・課題50%完成した企画の完成度について評価する。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                                                                                                                                                                |                         |     |    |      |     |    |          |     |    |    |   |
| ・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                                                                                                                                                                 |                         |     |    |      |     |    |          |     |    |    |   |
| <a href="https://hiroki-online.com/web/index_Kogakuin.html">https://hiroki-online.com/web/index_Kogakuin.html</a>                                                     |                         |     |    |      |     |    |          |     |    |    |   |
| 回数                                                                                                                                                                    | 授業計画                    |     |    |      |     |    |          |     |    |    |   |
| 第1回                                                                                                                                                                   | ローポリで面を意識し、彫刻的なアプローチを学ぶ |     |    |      |     |    |          |     |    |    |   |
| 第2回                                                                                                                                                                   | アナトミーに沿ったエッジの流れを理解する    |     |    |      |     |    |          |     |    |    |   |
| 第3回                                                                                                                                                                   | 細部を制作し、完成度を上げる          |     |    |      |     |    |          |     |    |    |   |

|                     |                         |
|---------------------|-------------------------|
| 2024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 1           |                         |
| 第4回                 | 髪の毛の流れ、ボリューム、スタイルを理解する  |
| 第5回                 | テクスチャを複数重ねる方法           |
| 第6回                 | ローポリにエッジを追加し、細部を作りこんでいく |
| 第7回                 | アナトミーを理解し、細部を作りこんでいく    |
| 第8回                 | リアルな髪の毛の制作 1            |
| 第9回                 | リアルな髪の毛の制作 2            |
| 第10回                | テクスチャを張り付け、完成度を上げる      |
| 第11回                | 顔の表情を制作                 |
| 第12回                | 男女の違い、基本的な体形を理解する       |
| 第13回                | アナトミーを理解し、しっかりした形を作る    |
| 第14回                | ローポリにさらにエッジを追加し、作りこんでいく |
| 第15回                | 服を制作し、キャラクターの魅力を強調する    |