

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 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											
ZBrush の操作を習得し、どんな形でも自由自在に制作できるようになる。動物や人体のアナトミーを理解することで、より実在感のあるクリーチャーが創作できる。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											
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											
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											
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											
https://hiroki-online.com/web/index_Kogakuin.html											
回数	授業計画										
第1回	筋肉を学び造形力を向上させ、キャラクター制作に生かす 1										
第2回	筋肉を学び造形力を向上させ、キャラクター制作に生かす 2										
第3回	筋肉を学び造形力を向上させ、キャラクター制作に生かす 3										

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 2	
第4回	エコルシェ制作で得た知識と経験をキャラクターに応用 1
第5回	エコルシェ制作で得た知識と経験をキャラクターに応用 2
第6回	エコルシェ制作で得た知識と経験をキャラクターに応用 3
第7回	キャラクターの個性をより引き出す 1
第8回	キャラクターの個性をより引き出す 2
第9回	キャラクターの個性をより引き出す 3
第10回	キャラクターの個性をより引き出す 4
第11回	キャラクターの持つ魅力や性格を引き出す 1
第12回	キャラクターの持つ魅力や性格を引き出す 2
第13回	キャラクターの持つ魅力や性格を引き出す 3
第14回	完成度を上げる、配色や質感などを学ぶ 1
第15回	完成度を上げる、配色や質感などを学ぶ 2