

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 3											
対象	3年次	開講期	前期	区分	選 3	種別	実技	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3科目選択して受講します。											
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											
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											
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											
毎回プリントを配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。授業中に参考になる資料本を常時、閲覧できるようにする。 CLASSROOM等で、各学生に参考動画等を配信する。□											
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										
第2回	キャラクターデザインデザイン等の修正とより完成図に近い三面図の修正様々な取材を繰り返し、必要なアイテムを揃えていく作業										
第3回	キャラクターデザイン布地のしわ、重力に逆らわない自然な纏わりの観察ポーズと動きに合わせた顔の表情の具体化皮膚、毛皮、うろこ、テクスチャー等の具体化										

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 3	
第4回	三面図作成前後左右、360方向からのイメージを把握するクレイ粘土で描けること、見栄えのするキャラを選ぶ
第5回	キャラクターデザイン／三面図デザイン画と三面図を設計図としてクレイのモデリングを行なう
第6回	キャラクターデザイン／骨組み作成三面図、正面図から、骨組みのベースを制作する最終的に粘土が付いた時の縦横比率、長さ太さの関係
第7回	クレイ造形①骨組みを台上に固定する。動きを重視して、修正も行うプリントアウトした図面を基に制作する習慣を作るクレイ本体から得た修正事項を三面図に還元させる
第8回	クレイ造形②確実に骨組みを完成させて、台上に固定するクレイの骨組みから、デザイン画や三面図の修正を行う
第9回	クレイ造形③本体骨組みにクレイ粘土を付けていく。序盤の作業でキャラクターの動きやプロポーション確認
第10回	クレイ造形④本体骨組みにクレイ粘土を付けていく。クレイ粘土の加工のバリエーションを学習する。
第11回	クレイ造形⑤本体骨組みにクレイ粘土を動きを意識して付けていく。クレイ粘土の加工物を本体に取り付けていく。
第12回	クレイ造形⑥その他、細かい部品、装身具、テクスチャーの制作
第13回	クレイ造形⑦修正／撮影決定した三面図とデザイン画の提出（classroom）三面図とデザイン画は現状のクレイを参考にしても良い
第14回	クレイ造形⑧修正／撮影ブラッシュアップ
第15回	完成作品撮影会／講評ブラッシュアップ