

学科名	CG映像科
コース名	
授業科目	モデリング演習 2
必選	選 2
年次	2年次
実施時期	後期
種別	実技
時間数	60
単位数	2
担当教員	月館 充幸
実務経験	有
実務経験職種	CGデザイナー
授業概要	<p>下記の点を目的とする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ローポリゴンキャラクターに適したキャラクターのトポロジーを身につける</li> <li>・人体の構造をデフォルメした制作ができる</li> <li>・キャラクター制作に必要なツールを身につける</li> <li>・シーンに合ったライティングを身につける</li> </ul>
到達目標	<p>キャラモデリング制作の基礎的な理解を深める  アートディレクターの方針を理解し、リファレンスやデザイン画どおりのモデリングができる</p>
授業方法	<p>前期に引き続き、この授業では、Mayaをメインツールで使用し、PhotoShop・SubstancePainter・その他2Dペイントソフトをサブとして使用する  他ソフトでも応用できるポリゴンモデリングの知識を身に付けることで実践でも活かせる知識を身に付けることが目標である</p>
成績評価方法	<p>試験・課題 80% 課題で評価する（提出の仕様や期限も評価の対象とする）  平常点 20% 授業参加態度によって評価を行う</p>
履修上の注意	<p>授業時限数の4分の3以上出席しない者は定期試験・評価課題を受験することができない  教員の指示がない限り、授業と関係のない携帯電話・スマートフォンの使用を認めない</p>
教科書・教材	<p>資料・スライドを用意し説明と合わせて実演を配信する</p>

授業計画	
第1回	概要紹介 本授業について理解する
第2回	ライティング課題 ルックデブを通して、リサーチ能力を鍛える
第3回	ライティング課題 UV展開、オブジェクトの入れ替えなどの省力機能について学び、実践する
第4回	ライティング課題 ルックデブのターゲットに合わせたライティングの施し方を学び、実践する
第5回	SDキャラクター課題 キャラクターモデルシートについて学び、自らの課題の計画を練る
第6回	SDキャラクター課題 モデリングのベースとなるモデルシートのイラストの制作を行う
第7回	SDキャラクター課題 ローポリゴンの素体モデルを作成し、アニメーションに適した関節構造について理解する
第8回	SDキャラクター課題 ローポリゴンの素体モデルを作成し、アニメーションに適した関節構造について理解する
第9回	SDキャラクター課題 ローポリゴン素体モデルの中間チェックを受け、改善点について把握し、修正計画を立てる
第10回	SDキャラクター課題 中間チェックの修正ポイントの修正作業を行い、モデルのブラッシュアップを図る
第11回	SDキャラクター課題 UV展開ツールについて学び、UV展開を実践し、理解する
第12回	SDキャラクター課題 ペイントソフト上でテクスチャー制作を行う
第13回	SDキャラクター課題 ペイントソフト上でテクスチャー制作を行う
第14回	SDキャラクター課題 ペイントソフト上でテクスチャー制作を行う
第15回	講評 講評を通じて自分で気づけなかった問題点を見つけ、さらなる向上を目指す