

学科名	ゲームクリエイター科四年制
コース名	ゲームCGデザイナーコース
授業科目	実践実習2A
必選	必
年次	2年次
実施時期	後期
種別	実習
時間数	120
単位数	4
担当教員	月舘 充幸
実務経験	有
実務経験職種	CGデザイナー
授業概要	下記の点を目的とする。 ・トゥーンシェーディングに適したキャラクターのトポロジーを身につける ・人体の構造をデフォルメしたアニメーション調に表現できる ・キャラクター制作に必要なツールを身につける
到達目標	キャラモデリング制作の基礎的な理解を深める。 トポロジーなどフォトリアル・アニメのセルルック調の両方で利用できる技術を学び、キャラクター制作の知識を身に付けることができる。
授業方法	この授業では、Mayaをメインツールで使用し、PhotoShop・SubstancePainter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。
成績評価方法	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
履修上の注意	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
教科書・教材	資料・スライドを用意し説明と合わせて実演を配信する

授業計画	
第1回	概要紹介 キャラクターモデリングをどのように学ぶのかの説明
第2回	素体モデルの作成 素体を作れるようになる
第3回	ラフモデリング ラフモデリングができるようになる
第4回	ラフモデリング ラフモデリングができるようになる
第5回	顔の作成 セルルックにおける顔はを制作できるようになる
第6回	髪の毛の作成 3D上での髪の毛を作れるようになる
第7回	UV展開 UV展開ができるようになる
第8回	テクスチャ制作 セルルックにおけるテクスチャを作れるようになる
第9回	テクスチャ制作 セルルックにおけるテクスチャを作れるようになる
第10回	質感設定 セルルックにおける質感表現ができるようになる
第11回	課題制作 これまでの授業で得た知識をもとにキャラクターを制作する
第12回	課題制作 これまでの授業で得た知識をもとにキャラクターを制作する
第13回	課題制作 これまでの授業で得た知識をもとにキャラクターを制作する
第14回	課題制作 これまでの授業で得た知識をもとにキャラクターを制作する
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