

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	CG 関連技術	科目名	3DCG 基礎	科目コード	D0600B1
配当期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中	単位数	4 単位
担当教員名	大塚 英哉	履修グループ	1J(SD/SL)	授業方法	演習
実務経験の内容	2D 格闘ゲーム実機キャラクター制作、3D カーレースゲーム実機モデル制作、3D アクションゲーム実機モーション制作、遊技機ムービー・カットシーン及びモーションを制作するゲーム CG デザイナーとして 9 年間勤務した経験を活かしてモデリング制作、及びカットシーン、モーション制作を実践的に講義する。				
学習一般目標	本授業では、3DCG ツールを使用し、リアルな人体（ゲームキャラクターデザイン I と連携）モデル（素体）を作成し、ゲーム中のプレイヤーを想定したデザインも含めてモデリングを完成させる。				
授業の概要および学習上の助言	講義と課題実習。 ゲームキャラクターデザイン I で学んだ解剖学を 3DCG で再現し、オリジナルのプレイヤーキャラクターを制作しましょう。				
教科書および参考書					
履修に必要な予備知識や技能					
使用機器	PC 実習室				
使用ソフト	3ds Max Photoshop				
1	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標			
	1	3DCG モデリングに必要な機能を理解、モデリングを行うことが出来る			
	1	人体解剖学を理解し、リアルな人体モデルを制作することが出来る			
	1	男女の素体の特徴を理解し、作りわけすることが出来る			
	1	企画したゲームの世界観に適したキャラクターデザイン（装飾）を行うことが出来る			

達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計	
	総合評価割合						50		50	100
	学部 D P	1.知識・理解					50		30	80
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							20	20
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ 小テスト									
	レポート									
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品	提出課題作品により、理解度や技能を判断する。								
	ポートフォリオ									
	その他	授業への出席、取り組み、態度などを含め総合的に判断する。								

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週	<ul style="list-style-type: none"> ・3DCG ソフトの歴史 (SI, 3ds Max, Maya, xsi) ・UI の説明、各ビューの操作 (モード maya) ・各表示の変更 ・ Gizmo の説明 ・プリミティブ作成→ポリゴン変換→バーテックス、エッジ、ポリゴンを編集の基礎 	講義・実習	・UI 説明、カメラ操作の復習
第2週	<ul style="list-style-type: none"> ・各ショートカットの説明 ・ポリゴンの各編集機能の説明 (カット、接続、作成、押し出し、シェル、メッシュスムース、ブラシ、各モデファイア機能) ・トラブルシューティング ・バーテックス、エッジ、ポリゴンを編集し人体解剖学を素に任意の形状へ 	講義・実習	・ポリゴンの編集
第3週	<ul style="list-style-type: none"> ・人体モデル制作 (男女いずれか。早い学生は男女両方) 等身の説明後、頭部、首、体幹、肩、上腕、前腕、手、腿、スネ、足首に分けて大まかな形状を作る 	講義・実習	・人体モデル制作 授業時間外にも制作を行う
第4週	<ul style="list-style-type: none"> ・人体モデル制作 講義：人体解剖学、手 実習：(手) の作成 	講義・実習	・人体モデル制作 授業時間外にも制作を行う
第5週	<ul style="list-style-type: none"> ・人体モデル制作 講義：人体解剖、頭部、首、僧帽 実習 (頭部、首) 	講義・実習	・人体モデル制作 授業時間外にも制作を行う
第6週	<ul style="list-style-type: none"> ・人体モデル制作 講義：人体解剖、腕 実習 (腕) の作成 	講義・実習	・人体モデル制作 授業時間外にも制作を行う
第7週	<ul style="list-style-type: none"> ・人体モデル制作 講義：人体解剖、体幹 実習 (体幹) の作成 	講義・実習	・人体モデル制作 授業時間外にも制作を行う
第8週	<ul style="list-style-type: none"> ・人体モデル制作 講義：人体解剖、脚 実習 (脚) の作成 	講義・実習	・人体モデル制作 授業時間外にも制作を行う
第9週	<ul style="list-style-type: none"> ・人体モデル制作 各部、細部の作成① 	講義・実習	・人体モデル制作 授業時間外にも制作を行う
第10週	<ul style="list-style-type: none"> ・人体モデル制作 各部、細部の作成② 	講義・実習	・人体モデル制作 授業時間外にも制作を行う
第11週	<ul style="list-style-type: none"> ・人体モデル制作 各部、細部の作成③ 	講義・実習	・人体モデル制作 授業時間外にも制作を行う

第12週	<ul style="list-style-type: none"> ・人体モデル制作 キャラクター装飾のデザイン キャラクター装飾のモデル作成① 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・人体モデル制作（装飾） 授業時間外にも制作を行う
第13週	<ul style="list-style-type: none"> ・人体モデル制作 キャラクター装飾のモデル作成② 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・人体モデル制作（装飾） 授業時間外にも制作を行う
第14週	<ul style="list-style-type: none"> ・人体モデル制作 キャラクター装飾のモデル作成③ ⇒完成 ・まとめ ・合評 	講義・実習	振り返りと休み中の課題設定