

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019 度)

専門分野区分	CG 関連技術	科 目 名	3DCG 応用				科目コード	D0610B1		
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	奥野 陽	履修グループ	1K(DA/DVMC/SC)			授業方法	演習			
実務経験の内 容	フリーランスで 15 年間 3DCG を用いた映像制作に関わった実務経験を活かして、3DCG の制作工程や使用するアプリケーションツールの操作方法を講義する。									
学習一般目標	CG 映像やゲームの制作にて使用する 3DCG アニメーション制作ツール (3dsMax・Photoshop など) のオペレーションを習得しながら、3DCG 制作に必要な基礎的技術・基礎的知識を身に付けることを目標とする。									
授業の概要および学習上の助言	3dsMax 他いくつかのアプリケーションを使用しながら実習形式で行う。内容は 3DCG 制作に必要なスキルや知識、アプリのオペレーションなど全般。授業を受けるだけではアプリケーションのオペレーションすらおぼつかない状態になるので、復習と自主制作をしっかりと行ってほしい。疑問点はそのままにしておくのではなく、授業や質問で解決してもらいたい。									
教科書および参考書	なし									
履修に必要な予備知識や技能	<ul style="list-style-type: none"> ・PC (Windows) の基本操作ができる。 ・3ds Max / Photoshop / AfterEffects 等の 3DCG 制作に必要なツールの基本操作ができる。 ・CG 制作に必要な基礎的知識が理解できている。 									
使用機器	PC 実習室									
使用ソフト	3ds Max / AfterEffects / Photoshop ほか									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標								
	1	3DCG の制作工程を理解し、頭の中でイメージしたものを 3DCG で具現化できる。								
	1・2	デザインの良し悪しを判断し、どこを改善すればよいか分かる。								
	1・2	制作物の内容や条件、環境などを考慮した上で制作コストを把握できる。								
	1・2	制作時に発生する様々なトラブルを解決できる。								
	5	講義及び実習を意欲的に受け、課題や自主制作を積極的にこなす。								
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					40		60		
	学部 D P	1.知識・理解					30			
		2.思考・判断					10			
		3.態度								
		4.技能・表現								
	5.関心・意欲							60		

	評価方法	評価の実施方法と注意点
評価の要点	試験	
	クイズ 小テスト	
	レポート	
	成果発表 (口頭・実技)	
	作品	課題や宿題を期日までに提出しているか、及び提出された成果物のクオリティから判断する。
	ポートフォリオ	
	その他	授業の出席率、取り組む姿勢などを考慮し判断する。

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 /	【UV】 ・UV アンラップと UV 編集 ①	実習・講義	
第2週 /	【UV】 ・UV アンラップと UV 編集 ②	実習・講義	
第3週 /	【UV】 ・UV アンラップと UV 編集 ③	実習・講義	
第4週 /	【マテリアル】 ・レイトレース (リフレクション / リ フラクション) ①	実習・講義	
第5週 /	【マテリアル】 ・レイトレース (リフレクション / リ フラクション) ②	実習・講義	
第6週 /	【マテリアル】 ・レイトレース (リフレクション / リ フラクション) ③	実習・講義	
第7週 /	【テクスチャマップ】 ・ディフューズマップ	実習・講義	
第8週 /	【テクスチャマップ】 ・バンプマップ	実習・講義	
第9週 /	【テクスチャマップ】 ・オパシティマップ	実習・講義	
第10週 /	【テクスチャマップ】 ・合成マップ	実習・講義	
第11週 /	【カメラ・ライト・レンダリング】 ・カメラ・ライト・レンダリングの設 定①	実習・講義	
第12週 /	【カメラ・ライト・レンダリング】 ・カメラ・ライト・レンダリングの設 定 ②	実習・講義	
第13週 /	【カメラ・ライト・レンダリング】 ・カメラ・ライト・レンダリングの設 定 ③	実習・講義	
第14週 /	【カメラ・ライト・レンダリング】 ・カメラ・ライト・レンダリングの設 定④	実習・講義	