

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 総合演習 I				科目コード	D0620B1		
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	2J(MD/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制作。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装飾デザインも含めてモデリングを完成させ、通常行動や攻撃モーションの制作を行う。									
授業の概要および学習上の助言	講義と課題実習。 モデラー希望の学生とモーション希望の学生の授業として両立させるため 初期段階からリファレンス(参照機能)により制作を並行し進行する。									
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	3dsmax Photoshop									
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モデリングに必要な機能を独自に理解使用し、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	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)をすることが出来る								
	1	プレイヤーキャラクターを想定したモーション(リグ)の制作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					70		30	100	
	学	1.知識・理解					70		30	100
		2.思考・判断								

	部 D P	3.態度							
		4.技能・表現							
		5.関心・意欲							
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"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・モーション制作における各基本機能の解説と設定方法 ・キーフレーム(オートキー)の打ち方、及びファンクションカーブの編集 ・ループの編集(ファンクションカーブ開始と終了の繋ぎ方) ・キーのコピー(切り取り、貼り付け)とラグの編集方法 ・簡易レンダリング(プレイブラスト)の設定 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 各編集の復習
第2週	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・アニメーション基礎(加速・減速→停止) ・重心移動について(90° ターンモーションの制作)① 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重心移動について(90° ターンモーションの制作)
第3週	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重心移動について(90° ターンモーションの制作)② 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重心移動について(90° ターンモーションの制作)
第4週	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重心移動について(90° ターンモーションの制作)③ 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作
第5週	<ul style="list-style-type: none"> ・人体モデル制作 ・ポージングについて(多方向から観察する意識付け) ・ポージングラフ画(モーションコンテ)の作成を習慣化する 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・ポージングラフ画の作成
第6週	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重さの表現(押す、引く、持ち上げるなど)の作成① 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重さの表現(押す、引く、持ち上げるなど)の作成
第7週	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重さの表現(押す、引く、持ち上げるなど)の作成② 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重さの表現(押す、引く、持ち上げるなど)の作成
第8週	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重さの表現(押す、引く、持ち上げるなど)の作成③ 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重さの表現(押す、引く、持ち上げるなど)の作成
第9週	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成① 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作

			成
第10週	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成② 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成
第11週	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成③ 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成
第12週	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成④ 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成
第13週	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成⑤ 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成
第14週	<ul style="list-style-type: none"> ・まとめ ・合評 	講義・実習	振り返りと休み中の課題設定