

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 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	奥野 陽	履修グループ	2K(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・AfterEffects など) のオペレーションを習得しながら、3DCG 制作に必要な技術・知識・ノウハウ・管理能力等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"> <li>・PC (Windows) の基本操作ができる。</li> <li>・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。</li> <li>・CG 制作に必要な基礎的知識が理解できている。</li> </ul>									
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 /	【モデリング】 ・ポリゴンの編集 / 背景の作成	実習・講義	
第2週 /	【モデリング】 ・モデリング作業の効率化	実習・講義	
第3週 /	【モデリング】 ・シンメトリーモデリング / ミラーリング	実習・講義	
第4週 /	【モデリング】 ・有機的な形状のモデルを作成	実習・講義	
第5週 /	【UV / テクスチャマップ】 ・UV アンラップ	実習・講義	
第6週 /	【UV / テクスチャマップ】 ・テクスチャマップの作成	実習・講義	
第7週 /	【UV / テクスチャマップ】 ・テクスチャマップのレイヤー化	実習・講義	
第8週 /	【UV / テクスチャマップ】 ・マルチ UV	実習・講義	
第9週 /	【ライティング / レンダリング】 ・ライティングの効果や役割	実習・講義	
第10週 /	【ライティング / レンダリング】 ・エリアライトとソフトシャドウ、メンタルレイレンダリング	実習・講義	
第11週 /	【ライティング / レンダリング】 ・デイライト / スカイライト	実習・講義	
第12週 /	【ライティング / レンダリング】 ・間接光の表現 / IBL	実習・講義	
第13週 /	【アニメーション】 ・コントローラによるアニメーション	実習・講義	
第14週 /	【アニメーション】 ・階層構造とコントローラの連携	実習・講義	