

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Ⅱ			科目コード		D0630B1		
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		
	学部 D	1.知識・理解					30			30		
		2.思考・判断										
		3.態度								10	10	

	P	4.技能・表現					40			40
		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	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・力感表現の解説(初動⇒タメ⇒インパクト⇒余韻) ・ポーズトゥポーズの解説 ・キーフレーム選択範囲の編集	講義・実習	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・講義内容の復習
第2週	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・モーショコンテ作成 ・攻撃モーショの作成①	講義・実習	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・モーショコンテ作成
第3週	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・攻撃モーショの作成②	講義・実習	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・攻撃モーショの作成
第4週	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・攻撃モーショの作成③	講義・実習	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・攻撃モーショの作成
第5週	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・攻撃モーショの作成④	講義・実習	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・攻撃モーショの作成
第6週	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・攻撃モーショの作成⑤	講義・実習	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・攻撃モーショの作成
第7週	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・モーショコンテ作成 ・攻撃モーショ(コンボ)の作成①	講義・実習	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・モーショコンテ作成 ・攻撃モーショ(コンボ)の作成
第8週	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・攻撃モーショ(コンボ)の作成②	講義・実習	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・攻撃モーショ(コンボ)の作成
第9週	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・攻撃モーショ(コンボ)の作成③	講義・実習	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ(コンボ)制作 ・攻撃モーショの作成
第10週	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・攻撃モーショ(コンボ)の作成④	講義・実習	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・攻撃モーショ(コンボ)の作成
第11週	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ制作 ・攻撃モーショ(コンボ)の作成⑤	講義・実習	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーショ(コンボ)制作 ・攻撃モーショの作成

第 12 週	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーション(コンボ)の作成⑥	講義・実習	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーション(コンボ)の作成
第 13 週	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーション(コンボ)の作成⑦	講義・実習	・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・攻撃モーション(コンボ)の作成
第 14 週	・まとめ ・合評	講義・実習	振り返りと休み中の課題設定