

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	DCエクステンション	科目名	3D スカルプト			科目コード	S3506A1			
配当期	前期	授業実施形態	集中			単位数	2単位			
担当教員名	宇野元智	履修グループ	選択			授業方法	演習			
実務経験の内容	映像制作会社にて5年間CGデザイナー(コンポジット 2DCG、3DCG デザイン)として勤務。その後フリーランスとして17年間CGデザイン、イラスト、映像制作等に携わってきた。これらの経験をもとに3D スカルプトについて実践的に講義を行う。									
学習一般目標	Zbrush の基礎の習得 3DCG における基礎 (CG 基礎も含める) スカルプティング→モデリング (リトロジー) →UV 展開→テクスチャー→ライティング→レンダリング→コンポジットの大きな Zbrush による作品制作を目標とする。職種によりキャラクター系、背景系などにもポートフォリオとしても作品方向により制作していただきます。									
授業の概要および学習上の助言	造形物や形のあるものを作り出すので人体、動物骨格、他様々な資料などをよく見るようにするとよいと思います。									
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									
使用ソフト	Zbrush									
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								
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									
	学部 D P	1.知識・理解								
		2.思考・判断								
		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	
	ポートフォリオ	
	その他	

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 /	体験授業的にまずは触れてみましょう。具体的な制作工程 ZB の得意分野と活用 DCCToul との連携などのワークフロー 基礎的な工程の理解	Zbrush の基礎の習得	
第2週 /	キャラクター (簡単な形状) を作成してみましょう。苦手な方は岩屋や木等の形状が成立していないようなキャラでも結構です	Zbrush の基礎の習得	
第3週 /	キャラクター (簡単な形状) を作成してみましょう。Z スフィアで形状完成 スカルプティング	Zbrush の基礎の習得	
第4週 /	キャラクター (簡単な形状) を作成してみましょう。スカルプティング完成、ペインティング レンダリング コンポジット	Zbrush の基礎の習得	
第5週 /	小物 (簡単な形状) を作成してみましょう。Z モデラーを使用した小物の作成ういしてみましょう。	Zbrush の基礎の習得	
第6週 /	小物 (簡単な形状) を作成してみましょう。Z モデラーを使用した小物の作成ういしてみましょう。成果物はキャラクターをメインに提出。	Zbrush の基礎の習得	
第7週 /	テクニック1 顔 表情 眼 リアルとキャラクターの違いなど (同時に個人作品を進めてもらいます)	Zbrush の基礎の習得	
第8週 /	テクニック2 手 足 体 (人間) リアルとキャラクターの違いなど	Zbrush の基礎の習得	
第9週 /	テクニック3 動物やクリーチャーについて	Zbrush の基礎の習得	
第10週 /	身に着ける物 洋服、防具 アーマーなどについて	Zbrush の基礎の習得	
第11週 /	テクスチャーへの展開 UV 展開 マテリアル、ペインティング ライティング コンポジット その1	Zbrush の基礎の習得	
第12週 /	テクスチャーへの展開 UV 展開 マテリアル、ペインティング ライティング コンポジット その2	Zbrush の基礎の習得	
第13週 /	テクスチャーへの展開 UV 展開 マテリアル、ペインティング ライティング コンポジット その3	Zbrush の基礎の習得	

第14週 /	予備 チェック ブラッシュアップ	確認	
-----------	------------------	----	--