

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 | DC エクステンション | 科目名 | 3DCG 基礎 | | | | 科目コード | S3510A1 | | |
| 配当期 | 前期・後期・通年 | 授業実施形態 | 通常・集中 | | | | 単位数 | 2 単位 | | |
| 担当教員名 | 奥野 陽 | 履修グループ | 選択 | | | | 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 / | 【3D イントロダクション】 ・3DCGについて ・3dsMax の基本操作 | 実習・講義 | |
| 第2週 / | 【3D イントロダクション】 ・オブジェクトの作成とトランスフォーム | 実習・講義 | |
| 第3週 / | 【モデリング】 ・ポリゴン編集 (サブオブジェクト) ① | 実習・講義 | |
| 第4週 / | 【モデリング】 ・ポリゴン編集 (サブオブジェクト) ② | 実習・講義 | |
| 第5週 / | 【モデリング】 ・ポリゴン編集 (サブオブジェクト) ③ | 実習・講義 | |
| 第6週 / | 【モデリング】 ・ポリゴン編集 (サブオブジェクト) ④ | 実習・講義 | |
| 第7週 / | 【モデリング】 ・ポリゴン編集 (サブオブジェクト) ⑤ | 実習・講義 | |
| 第8週 / | 【UV・テクスチャ・マテリアル】 ・UVの展開と編集 (アンラップ) | 実習・講義 | |
| 第9週 / | 【UV・テクスチャ・マテリアル】 ・テクスチャマップ作成 | 実習・講義 | |
| 第10週 / | 【UV・テクスチャ・マテリアル】 ・質感の設定 | 実習・講義 | |
| 第11週 / | 【アニメーション】 ・キーフレームアニメーション | 実習・講義 | |
| 第12週 / | 【アニメーション】 ・変形アニメーション | 実習・講義 | |
| 第13週 / | 【カメラ・ライト・レンダリング I】 ・カメラ・ライト・レンダリングの設定① | 実習・講義 | |
| 第14週 / | 【カメラ・ライト・レンダリング II】 ・カメラ・ライト・レンダリングの設定② | 実習・講義 | |