

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020年度)

専門分野区分	IT エクステンション	科目名	CG 基礎	科目コード	S3011A1
配当期	前期・ <u>後期</u> ・通年	授業実施形態	<u>通常</u> ・集中	単位数	<u>2</u> 単位
担当教員名	奥野 陽	履修グループ	<u>2E(SP)2F(MP/SP)2G(GP/SP)</u>	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 制作に関する初歩的なスキルや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 / 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	課題や宿題が出された場合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		
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		
第3週 /	【モデリング】 ・ポリゴン編集 (サブオブジェクト) ①		
第4週 /	【モデリング】 ・ポリゴン編集 (サブオブジェクト) ②		
第5週 /	【モデリング】 ・ポリゴン編集 (サブオブジェクト) ③		
第6週 /	【モデリング】 ・ポリゴン編集 (サブオブジェクト) ④		
第7週 /	【モデリング】 ・ポリゴン編集 (サブオブジェクト) ⑤		
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)		
第9週 /	【UV・テクスチャ・マテリアル】 ・テクスチャマップ作成		
第10週 /	【UV・テクスチャ・マテリアル】 ・質感の設定		
第11週 /	【アニメーション】 ・キーフレームアニメーション		
第12週 /	【アニメーション】 ・変形アニメーション		
第13週 /	【ライティング/レンダリング】 ・カメラライト/レンダリングの設定①		
第14週 /	【ライティング/レンダリング】 ・カメラライト/レンダリングの設定②		
第15週 /	【コンポジット】 ・合成用素材のコンポジット		