

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021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	後期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	山本 成樹	履修グループ	2K(DA/DV/MC/SC)				授業方法	演習		
実務経験の内容	3ds Maxを使用したの遊技機開発経験7年・映像制作会社のプロデューサーとして、ゲームにおけるプリレンダムービー・CM・VRなどの制作経験を活かし、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実践的に講義します。									
学習一般目標	CG映像やゲームの3DCG制作にて使用するツール(3dsMAX・Photoshopなど)を使用し3DCG制作に必要な技術・知識・ワークフローの理解・データの管理方法等を身に付けることを目標とする。またキャラクターアニメーション技法を習得することで3DCG表現の幅をさらに広げる。									
授業の概要および学習上の助言	本授業は3dsMAXを使用した3DCG制作を軸にいくつかのアプリケーションを連携させた実習形式で行う。3DCG制作に必要な技術と知識全般を学ぶ。授業を受けるだけではアプリケーションの操作すらおぼつかない状態になるので、授業以外の時間を使った復讐や予習、自主製作をしっかりと行うこと。疑問点はそのままにせず、授業や質問で解決すること。									
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。 ・3dsMAX(最重要)／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(CGクリエイター検定ベーシックのレベル)が理解できている。 									
使用機器	PC実習室									
使用ソフト	3dsMAX／Photoshop／AfterEffectsほか									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	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に具現化できる。								
	1/2	デザインの良し悪しを自分で判断し、改善・修正することができる。								
	1/2	制作物の内容や条件を理解した上で、制作環境などを考慮した制作コストを把握できる。								
	1/2	制作時に発生するであろうトラブルを解決できる。もしくは事前にリスク管理ができる。								
	5	講義及び実習を積極的・意欲的に受講し、課題制作や自主製作を行える。								
達成度評価	評価方法	試験	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	
	学部DP	1.知識・理解					30			30
		2.思考・判断					10			10
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							60	60
総合評価割合						40		60	100	
評価の要点										
評価方法	評価の実施方法と注意点									

試験	
小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	評価は課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完成度から判断する。
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

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	ポリゴンモデリング01 ハードサーフェイスモデリング ポリゴンの編集作業1	講義・実習	授業終了時に進捗用スクリーンショット提出
第2回	ポリゴンモデリング02 ハードサーフェイスモデリング ポリゴンの編集作業2	講義・実習	授業終了時に進捗用スクリーンショット提出
第3回	ポリゴンモデリング03 ハードサーフェイスモデリング マテリアルとライティング設定	講義・実習	授業終了時に進捗用スクリーンショット提出
第4回	ポリゴンモデリング04 ハードサーフェイスモデリング 作業の仕上げ レンダリング設定	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第5回	ポリゴンモデリング05 キャラクターモデリング ポリゴンの編集作業1	講義・実習	授業終了時に進捗用スクリーンショット提出
第6回	ポリゴンモデリング06 キャラクターモデリング ポリゴンの編集作業2	講義・実習	授業終了時に進捗用スクリーンショット提出
第7回	ポリゴンモデリング07 キャラクターモデリング ポリゴンの編集作業3	講義・実習	授業終了時に進捗用スクリーンショット提出
第8回	ポリゴンモデリング08 キャラクターモデリング テクスチャマッピング、マテリアル1	講義・実習	授業終了時に進捗用スクリーンショット提出
第9回	ポリゴンモデリング09 キャラクターモデリング テクスチャマッピング、マテリアル2	講義・実習	授業終了時に進捗用スクリーンショット提出
第10回	ポリゴンモデリング10 キャラクターモデリング リギング、ウエイト調整	講義・実習	授業終了時に進捗用スクリーンショット提出
第11回	ポリゴンモデリング11 キャラクターモデリング ライティング、レンダリング設定	講義・実習	授業終了時に進捗用スクリーンショット提出

第12回	ポリゴンモデリング12 キャラクターモデリング 作業の仕上げ	講義・実習	次回授業開始までにデータを 提出す
第13回	ポートフォリオ制作01 デモリール制作1 アニメーション制作	講義・実習	授業終了時に進捗用スク リーンショット提出
第14回	ポートフォリオ制作02 デモリール制作2 映像編集作業	講義・実習	授業終了時に進捗用スク リーンショット提出
第15回	ポートフォリオ制作03 仕上げ作業	講義・実習	ポートフォリオデータの提出