

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	専門エクステンション	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	通常						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	映像制作会社を経て 2002 年よりフリーランス 17 年の経験。CG デザイン、イラスト、映像制作等を中心に恋愛バラエティ番組「あいのり」CG イラスト担当等 NHK、CX 系TV 番組等の 3DCG映像制作、live映像 企業 PV 制作等幅広く展開。アートプロジェクト、ANIMAREALの参加にて、ももいろクローバーZ「Zの誓い」「AMARANTHUS」CD ジャケットにて 3DCG ビジュアル制作 月刊フェアリーテイル、テンプリズム等、リアルグラフィアビジュアルの全ての3DCGパートの制作。東京ゲームショウ2016～2017年CM 制作 2018 PanasonicEVOLTA 海外 CM 制作等									
学習一般目標	<p>目標</p> <p>映像業界でCGクリエイターとして活躍できる即戦力を要請します。</p> <p>商業的プロセスの習得アプローチからZbrushを中心としたスカルプトを習得する。</p> <p>基礎的なスカルプティング習得。</p>									
授業の概要および学習上の助言	-									
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	-									
使用ソフト	-									
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									
	1									
	1	-								
	1	-								
	1	-								
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								
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲								
	総合評価割合									

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	-
ポートフォリオ	-
その他	-

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	-	-	ZB基礎 スカルプト基礎1(Zスフィア)
第2回	-	-	ZB基礎 スカルプト基礎2(Zスフィア)
第3回	-	-	ZB基礎 スカルプト基礎3(スカルプト1)
第4回	-	-	ZB基礎 スカルプト基礎4(スカルプト2) 3Dモデルからスカルプト
第5回	-	-	ZB基礎 スカルプト基礎4(スカルプト3) 資料からスカルプト
第6回	-	-	ZB基礎 スカルプト基礎4(スカルプト4) 自分のイメージ考えたキャラクターの作成
第7回	-	-	ZB基礎 スカルプト基礎4(スカルプト5) 自分のイメージ考えたキャラクターの作成
第8回	-	-	ZB基礎 スカルプト基礎4(スカルプト6) 自分のイメージ考えたキャラクターの作成
第9回	-	-	ZB基礎 スカルプト基礎4(スカルプト7) 自分のイメージ考えたキャラクターの作成

第10回	-	-	ZB基礎 スカルプト基礎4(スカルプト8) 自分のイメージ考えたキャラクターの作成
第11回	-	-	ZB基礎 スカルプト基礎4(スカルプト9) 自分のイメージ考えたキャラクターの作成
第12回	-	-	ZB基礎 スカルプト基礎4(スカルプト10) 自分のイメージ考えたキャラクターの作成
第13回	-	-	ZB基礎 スカルプト基礎4(スカルプト11) 自分のイメージ考えたキャラクターの作成
第14回	-	-	ZB基礎 スカルプト基礎4(スカルプト12) 自分のイメージ考えたキャラクターの作成
第15回	-	-	基礎確認 個々の指導と確認