

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ー番組「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	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。 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。 基礎的なスカルプティング習得。									
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			B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