

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022年度)

専門分野区分	CG関連技術	科目名	3DCG総合演習 I					科目コード	D0620B1	
配当期	前期	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、および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・データの管理方法を身に付けることを目標とします。 また、様々な3DCG表現技法の応用技術を学ぶ。 前年度がコロナ禍によるリモート授業のみであったことから基礎の復習から始めていきます。									
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	01 前年度シーンの確認 カメラデータ確認 ライティング設定	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第2回	02 レンダリング 要素毎の書き出し 03 コンポジット1	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第3回	04 コンポジット 2	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第4回	キャラクターモデリング1 (トゥーンベースでデフォルメ有り)	講義・実習	
第5回	キャラクターモデリング2	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第6回	キャラクターモデリング3	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第7回	リギング1 bipedでのリギング スキニング	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第8回	リギング2 bipedでのリギング スキニング	講義・実習	アニメーション課題1
第9回	アニメーション課題2	講義・実習	
第10回	アニメーション課題3	講義・実習	
第11回	キャラクターに合わせた背景制作1	講義・実習	
第12回	キャラクターに合わせた背景制作2	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第13回	キャラクターに合わせた背景制作3 レンダリング	講義・実習	

<p>第14回</p>	<p>演習課題型 ユニパにアップされている資料をもとライティングを完成させる</p> <p><課題として取り組むプロジェクト> 1. 前期授業の前半でライティングに取り組んでもらいましたので、その応用として既存のシーンに対してライティングを制作してもらいます。 2. 見本のレンダリング画像を渡したうえで、それに近づけるライティングを行う。</p>	<p>オンラインにて課題に取り組む</p>	<p>6月1日～6月15日の間で実施</p>
<p>第15回</p>	<p>演習課題型 ユニパにアップされている資料をもとキャラクターアニメーションを完成させる</p> <p><課題として取り組むプロジェクト> 1. 前期授業でアニメーションに取り組んでもらいましたので、その応用として指定されたアニメーションの制作してもらいます。 2. 見本のモーション映像もしくはシーンファイルを渡したうえで、アニメーションを作成する。</p>	<p>オンラインにて課題に取り組む</p>	<p>7月1日～7月15日の間で実施</p>