

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	映像編集関連技術	科目名	3DCG総合演習Ⅲ				科目コード	D0621A1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	奥野 陽	履修グループ	3H(MC/SC)				授業方法	演習		
実務経験の内容	2000 年からフリーランスで 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(3ds Max・AfterEffectsなど)のオペレーションを習得しながら、3DCG 制作に必要な技術・知識・ノウハウ・管理能力等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	3ds Max 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	・PC(Windows)の基本操作ができる。 ・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。 ・CG 制作に必要な基礎的知識が理解できている。									
使用機器	PC 実習室									
使用ソフト	3ds Max / Maya / AfterEffects / Photoshop など									
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 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が分かる。							
	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技術的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	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			
		2.思考・判断					10			
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							60	
	総合評価割合						40		60	
	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	課題や宿題が課された場合、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

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	・イントロダクション ・スカイドームと反射/屈折	実習	
第2回	・Arnold レンダリング ・HDR / LDR	実習	
第3回	・PBR(Physical Based Rendering) ・PBR テクスチャマップ	実習	
第4回	・ノーマルマップ ・ディスプレイメントマップ	実習	
第5回	・シーンステートの管理 ・ステートセット	実習	
第6回	・マットシャドウマテリアル ・マット素材	実習	
第7回	・Ambient Occlusion	実習	
第8回	・Subsurface Scattering	実習	
第9回	・マルチパスフォーマット (OpenEXR)	実習	
第10回	・Cryptomatte	実習	
第11回	・Cryptomatte / OpenEXR とAEの連携	実習	
第12回	・デプスマット	実習	
第13回	・ガンマ補正とリニアワークフロー	実習	
第14回	・課題解決型授業 1	遠隔授業 実施時期:2 期	別途提示
第15回	・課題解決型授業 2	遠隔授業 実施時期:4 期	別途提示