

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2023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	2J(DA/DV/MC/SC)				授業方法	演習		
実務経験の内容	3dsMaxを使用しての遊技機開発経験7年、および映像制作のプロデューサー業やゲーム開発における実機開発、CM、VRなどの開発経験を活かし、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・データの管理方法など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びます。									
授業の概要および学習上の助言	本作業は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りする形式で行う。3DCG制作時に必要な技術と知識全体を学ぶ。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習や予習、自主制作をしっかりと行う。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・PC(windows)の基本操作が出来る。</li> <li>・3dsMax/Photoshop/AfterEffects等の3DCG制作に必要なツールの基本操作ができる。</li> <li>・CG制作に必要な基礎知識(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。</li> </ul>									
使用機器										
使用ソフト	3dsMax/Photoshop/AfterEffects									
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。								
	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。								
	3	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。								
	4	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。								
	講義及び実習を積極的・意欲的に受講し、課題制作や自主制作を行える。									
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			
		2.思考・判断					10			
		3.態度							20	
		4.技能・表現							20	
		5.関心・意欲							20	
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	背景シーンの制作 個々のオブジェクトの質感設定③_1	実習	進捗確認
第2回	背景シーンの制作 個々のオブジェクトの質感設定③_2	実習	進捗確認
第3回	背景シーンの制作 個々のオブジェクトの質感設定④_1	実習	進捗確認
第4回	背景シーンの制作 個々のオブジェクトの質感設定④_2	実習	進捗確認
第5回	背景シーンの制作 個々のオブジェクトの質感設定④_3	実習	進捗確認
第6回	背景シーンの制作 個々のオブジェクトの質感設定④_4	実習	進捗確認
第7回	背景シーンの制作 個々のオブジェクトの質感設定④_5	実習	進捗確認
第8回	地面、参道の制作	実習	進捗確認
第9回	木の配置調整	実習	進捗確認
第10回	ドーム型の空などの制作	実習	進捗確認
第11回	ライティング設定	実習	進捗確認
第12回	カメラ設定、書き出し	実習	進捗確認
第13回	AEでの最終調整	実習	進捗確認
第14回	課題解決 ライティング課題①	実習	提出
第15回	課題解決 ライティング課題②	実習	提出