

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	専門エクステンション	科目名	3Dスカルプト				科目コード	S3506J1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	大塚 英哉	履修グループ	選択				授業方法	演習		
実務経験の内容	2D格闘ゲーム実機キャラクター制作、3Dカーレースゲーム実機モデル制作、3Dアクションゲーム実機モーション制作、遊技機ムービー・カットシーン及びモーション制作。ゲームCGデザイナーとして9年間勤務した経験を活かしてモデリング制作・モーション制作・カットシーン制作を実践的に講義する。									
学習一般目標	人体解剖学に基づいた祖祖的な人体スカルプトモデル制作。									
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	実機用ゲームのリアルなスカルプトモデルを制作できる。								
	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					30			30
		2.思考・判断								
		3.態度					10	10		
		4.技能・表現					40			40
		5.関心・意欲							20	20
	総合評価割合					70		30	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	提出課題作品により、理解度や技能を判断する。
ポートフォリオ	
その他	授業への出席、取り組み、態度などを含め総合的に判断する。

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	zブラシインターフェイスとインポートエクスポート(セーブとロード)などでデータ管理について 基本操作 人体解剖8等身と全体のバランスについて	講義・実習	人体解剖8等身と全体のバランスについて
第2回	zスフィアモデル作成① 人体解剖8等身と全体のバランスについて	講義・実習	人体解剖8等身と全体のバランスについて
第3回	zスフィアモデル作成② 人体解剖頭部と上半身	講義・実習	zスフィアモデル遅れ修正
第4回	zスフィアモデル作成③ 人体解剖頭部と下半身	講義・実習	zスフィアモデル遅れ修正
第5回	zスフィアモデル作成④ 全身の調整とブラッシュアップ	講義・実習	zスフィアモデル遅れ修正
第6回	スカルプトモデル作成① (ブラシの種類)	講義・実習	スカルプトモデル遅れ修正
第7回	スカルプトモデル作成② (ストロークの種類)	講義・実習	
第8回	スカルプトモデル遅れ修正	スカルプトモデル作成③ (マスク編集) 中間合評	講義・実習
第9回		スカルプトモデル遅れ修正	スカルプトモデル作成⑤ (シンメトリー編集)
第10回	講義・実習	スカルプトモデル遅れ修正	スカルプトモデル作成⑥ (ムーブ、ローテーション、スケール機能の説明)
第11回	講義・実習	スカルプトモデル遅れ修正	スカルプトモデル作成⑦ (ポリペイント)
第12回	講義・実習	スカルプトモデル遅れ修正	スカルプトモデル作成⑧ (レイヤー機能)
第13回	講義・実習	スカルプトモデル遅れ修正	スカルプトモデル作成⑨ (レイヤー機能)
第14回	講義・実習	前期振り返り	