

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 | | | | | | | | | | |
| 授業の概要および学習上の助言 | 講義と課題実習。 現行機モデラー希望の学生を対象にハイエンドモデルを制作する。 | | | | | | | | | |
| 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 | 3dsmax、MAYA、ZBrush | | | | | | | | | |
| 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 | 人体解剖学を理解した上で人体モデルを制作できる。 | | | | | | | | |
| | 1 | 細かなディティールまで作りこんだリアルなスカルプトモデルを制作できる。 | | | | | | | | |
| | 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 | | | | | | | 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)などデータ管理について 基本操作 | 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 | スカルプトモデル遅れ修正 |
| 第8回 | スカルプトモデル作成③ (マスク編集) 中間合評 | 講義・実習 | スカルプトモデル遅れ修正 |
| 第9回 | スカルプトモデル作成④ (アルファの説明) | 講義・実習 | スカルプトモデル遅れ修正 |
| 第10回 | スカルプトモデル作成⑤ (シンメトリー編集) | 講義・実習 | スカルプトモデル遅れ修正 |
| 第11回 | スカルプトモデル作成⑥ (ムーヴ、ローテーション、スケール機能の説明) | 講義・実習 | スカルプトモデル遅れ修正 |
| 第12回 | スカルプトモデル作成⑦ (ポリペイント) | 講義・実習 | スカルプトモデル遅れ修正 |
| 第13回 | スカルプトモデル作成⑧ (レイヤー機能) | 講義・実習 | スカルプトモデル遅れ修正 |
| 第14回 | スカルプトモデル作成⑨ | スカルプトモデル作成⑨ | 講義・実習 |
| 第15回 | スカルプトモデル遅れ修正 | スカルプトモデル作成⑩ | |