

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	3DCG(MayaB)					科目コード	S3542J1	
配当期	後期	授業実施形態	通常					単位数	2 単位	
担当教員名	杉山 圭司	履修グループ	選択					授業方法	演習	
実務経験の内容	<p>フリーランスにてファッションショーのイベント映像や、電気メーカー展示用映像、民放またはCS系テレビ番組のOPタイトル・CGなどを制作。遊技機開発やコンシューマー用途のゲーム開発に携わり、エフェクトアーティスト/アートディレクターとして、関西の様々なゲーム会社と共に、多くの制作案件に携わっている。特にゲームエフェクトの制作技術力を通じ、ゲームCG業界を目指す学生に対しゲーム業界での標準ソフトであるMayaを修得させる。科目の主旨に伴い、内容はポートフォリオへの作品掲載を前提とした、高度な技術を修得させる。</p>									
学習一般目標	<p>3DCGツールのMayaを使用して、3DCGの基礎となる知識の習得を目指す。前期で学んだ3DCGに関する基礎知識、Mayaの操作、モデリングの復習に加えて、より高度なモデリングとあらたにアニメーションについて学習する。</p>									
授業の概要および学習上の助言	<p>講義と課題実習を基本とする。多くの課題実習を行うことで、Mayaの習得と3DCGの基本的な知識を学習する。また課題実習を通じて3DCGへの理解を深める。</p>									
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</li> <li>・3DCGの基礎知識</li> <li>・Mayaの基本操作</li> </ul>									
使用機器	PC実習室									
使用ソフト	Maya、Photoshop									
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の基礎知識と用語を理解する。								
	2	Mayaの基本操作ができる。								
	3	ポリゴンとモデリングについて理解する。								
	4	マテリアルとテクスチャについて理解する。								
	5	アニメーションの基礎知識を理解する。								
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					20			
		2.思考・判断					20			
		3.態度							10	
		4.技能・表現					20			
		5.関心・意欲							30	
総合評価割合					60		40	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	Mayaの基本操作の復習 ポリゴンモデリングの復習	講義・実習	
第2回	Mayaの機能の実習 UVマッピングの解説	講義・実習	
第3回	Mayaの機能の実習 様々なUVマッピングの手法	講義・実習	
第4回	Mayaの機能の実習 ハードサーフェスモデリングとは？	講義・実習	
第5回	Mayaの機能の実習 ハードサーフェスモデリングの実習	講義・実習	
第6回	Mayaの機能の実習 ハードサーフェスモデリングの実習	講義・実習	
第7回	Mayaの機能の実習 アニメーションの基本	講義・実習	
第8回	Mayaの機能の実習 アニメーションの実習	講義・実習	
第9回	Mayaの機能の実習 アニメーションとコンストレイント	講義・実習	
第10回	Mayaの機能の実習 コンストレイントを使用したアニメーション	講義・実習	
第11回	Mayaの機能の実習 カメラワークとレンダリング	講義・実習	
第12回	Mayaの機能の実習 モデリング、UVの復習と実践	講義・実習	
第13回	Mayaの機能の実習 マテリアル、テクスチャの復習と実践	講義・実習	Mayaの基本操作や機能について一通り習得する。