

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2024年度)

専門分野区分	CG関連技術	科目名	3DCG基礎				科目コード	D0600B1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	森崎 翔太	履修グループ	1I(GD/MD/SD/SL)				授業方法	演習		
実務経験の内容	コンシューマー、スマホ、PCゲーム・遊技機開発の経験を経て2023年に独立。現在はフリーランスの3Dモデラー、モーションデザイナーとして、キャラクターモーション制作やモデル制作、専門学校にて講師業を務める。									
学習一般目標	Mayaの基本操作の習得を行います。 3DCGゲーム、映像やアニメーション、の制作にて使用する 3DCG制作ツール(Maya・Photoshop)のオペレーションを習得しながら、3DCG制作に必要な基礎的技術・基礎的知識を身に付けることを目標とします									
授業の概要および学習上の助言	3DCGソフトのMayaのCG制作に必要なオペレーションを使用しながら、実習形式で行います。 内容は主に3DCGのモデリング制作に必要なスキルや知識、ツールのオペレーションなどの全般。ただツールを使えるだけでなく、身に着けた技術を作品制作にどう活かすかを常に考え、復習と自主制作をできる限り行ってほしいです。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です。									
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。									
使用機器	PC 実習室									
使用ソフト	Maya / Photoshop ほか									
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	基本操作のマスター								
	2	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。								
	3	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。								
	4	制作時に発生する様々な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			30
		2.思考・判断					10			10
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							60	60
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	課題や宿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	【オリエンテーション、自己紹介】 【基本操作のマスター】 ・サンプルモデル等を見ながらこれから学習することの全体像の把握 ・インターフェイス/各種設定ウィンドウカスタマイズ ・ビュー操作とオブジェクトの選択・解除 ・オブジェクトの移動、回転、拡大、縮小 ・オブジェクトの基点・参照座標系・原点	実習・講義	
第2回	【基本操作のマスター】 ・プリミティブの作成、プリミティブモデリング ・コピー、グループ化、親子関係 ・NURBSカーブの作成、モデリング	実習・講義	
第3回	【基本操作のマスター】 ・ポリゴンモデリング ・メッシュ編集ツールの把握	実習・講義	
第4回	【静止画用モデル作成1】 ・ここまで学習した内容を踏まえて簡単なモデリングに挑戦してみる	実習・講義	授業終了後にデータを提出する。
第5回	【静止画用モデル作成2】 ・UV展開をできるようになる	実習・講義	授業終了後にデータを提出する。
第6回	【静止画用モデル作成3】 ・フォトショップを使用してテクスチャーを貼れるようになる	実習・講義	授業終了後にデータを提出する。
第7回	【静止画用モデル作成4】 ・ライティング・レンダリングができるようになる	実習・講義	授業終了後にデータを提出する。
第8回	【キャラクターモデルの作成1】 ・上半身が作れるようになる	実習・講義	
第9回	【キャラクターモデルの作成2】 ・下半身が作れるようになる	実習・講義	授業終了後にデータを提出する。
第10回	【キャラクターモデルの作成3】 ・顔や手が作れるようになる	実習・講義	
第11回	【キャラクターモデルの作成4】 ・UVを展開できるようになる	実習・講義	授業終了後にデータを提出する。
第12回	【キャラクターモデルの作成5】 ・骨組みができるようになる	実習・講義	授業終了後にデータを提出する。

第13回	【キャラクターモデルの作成6】 ・キャラクターにポーズをつけてレンダリングしてみる	実習・講義	授業終了後にデータを提出する。
第14回	【骨格の把握】 写真に骨格を正しく書き込む	実習	提出
第15回	前期後半で作成するキャラクター用の武具を最低一つ用意する	実習	提出