

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応用				科目コード	D0610B1		
配当期	後期	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										
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	100				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
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	【キャラクターモデルの作成7】作成したモデルのブラッシュアップ1		
第2回	【キャラクターモデルの作成7】作成したモデルのブラッシュアップ2		
第3回	質感①いろいろな質感をつけれるようになる		
第4回	質感②いろいろな質感をつけれるようになる		
第5回	キャラクタアニメーションの基本1		
第6回	キャラクタアニメーションの基本2		
第7回	オリジナルキャラクタ①自分が創作したキャラが作れるようになる		
第8回	オリジナルキャラクタ②自分が創作したキャラが作れるようになる		
第9回	オリジナルキャラクタ③自分が創作したキャラが作れるようになる		
第10回	オリジナルキャラクタ④自分が創作したキャラが作れるようになる		
第11回	オリジナルキャラクタ⑤自分が創作したキャラが作れるようになる		
第12回	オリジナルキャラクタ⑥自分が創作したキャラが作れるようになる		
第13回	オリジナルキャラクタ⑦自分が創作したキャラが作れるようになる		
第14回	課題解決型授業1 オリジナルキャラ用の武器を作成		
第15回	課題解決型授業2 攻撃モーシヨンの作成		