

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	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	森崎 翔太	履修グループ	選択				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										
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	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	Zbrushインターフェイスと基本操作 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 Zbrushの主な機能 基本的なワークフロー	講義・実習	
第2回	頭蓋骨のスカulpt① 簡単なモデルで手早く完成を目指す 作成しながらZbrushの操作に慣れる	講義・実習	
第3回	頭蓋骨のスカulpt② 簡単なモデルで手早く完成を目指す 作成しながらZbrushの操作に慣れる	講義・実習	授業終了後、作成したモデルの提出
第4回	ここまでのまとめ 次のモデルの予習	講義・実習	授業終了後、作成したモデルの提出
第5回	骨格モデルを埋め込んで人体モデルの作成① 人体の筋骨格モデルに肉をつけていくようにモデルを作成 筋、骨格を意識したモデリングをできるようになる	講義・実習	
第6回	骨格モデルを埋め込んで人体モデルの作成② 人体の筋骨格モデルに肉をつけていくようにモデルを作成 筋、骨格を意識したモデリングをできるようになる	講義・実習	授業終了後、作成したモデルの提出
第7回	骨格モデルを埋め込んで人体モデルの作成③ 人体の筋骨格モデルに肉をつけていくようにモデルを作成 筋、骨格を意識したモデリングをできるようになる	講義・実習	
第8回	骨格モデルを埋め込んで人体モデルの作成④ 人体の筋骨格モデルに肉をつけていくようにモデルを作成 筋、骨格を意識したモデリングをできるようになる	講義・実習	授業終了後、作成したモデルの提出
第9回	ここまで作成したモデルをベースにオリジナルモデルを作成①	講義・実習	
第10回	ここまで作成したモデルをベースにオリジナルモデルを作成②	講義・実習	
第11回	ここまで作成したモデルをベースにオリジナルモデルを作成③	講義・実習	授業終了後、作成したモデルの提出
第12回	ここまで作成したモデルをベースにオリジナルモデルを作成④	講義・実習	
第13回	ここまで作成したモデルをベースにオリジナルモデルを作成⑤	講義・実習	