

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020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・後期・通年	授業実施形態	通常・集中	単 位 数	4 単位
担当教員名	池田 篤史	履修グループ	1K(DA/DV/MC/SC)	授業方法	演習
実務経験の内容	CG 制作会社とフリーランス合わせて 14 年間 3DCG を用いた映像・アニメーション制作に関わった実務経験を活かして、3DCG での制作工程や使用するソフト・アプリケーションツールの操作方法を講義する。				
学習一般目標	3DCG 映像やアニメーション、ゲームの制作にて使用する 3DCG 制作ツール (3dsMax・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する。				
授業の概要 および学習上の 助言	3DCG ソフトの 3dsMax や CG 制作に必要なツール等を使用しながら、実習形式で行う。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、身につけた技術を作品制作にどう活かすかを常に考え、復習と自主制作をしっかりと行ってほしい。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				
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	3ds Max / After Effects / Photoshop ほか				
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標			
	1	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。			
	1・2	デザインの良し悪しを判断し、どこを改善すればよいか分かる。			
	1・2	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。			
	1・2	制作中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	クイズ 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	
	総合評価割合					40		60	100	
	学部 D P	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		
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ 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、取り組み姿勢などを考慮し判断する。								

授業明細表

回数/日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 /	【3D イントロダクション】 ・3DCGについて ・3dsMaxの基本操作	実習・講義	
第2週 /	【3D イントロダクション】 ・トランスフォーム ・オブジェクト(プリミティブ)作成	実習・講義	
第3週 /	【モデリング】 ・ポリゴンの基礎	実習・講義	
第4週 /	【モデリング】 ・スプライン基礎	実習・講義	
第5週 /	【モデリング】 ・モディファイヤ基礎	実習・講義	
第6週 /	【質感・マテリアル・テクスチャ】 ・質感・マテリアル基礎	実習・講義	
第7週 /	【質感・マテリアル・テクスチャ】 ・テクスチャ・UV基礎	実習・講義	
第8週 /	【カメラ】 ・カメラ基礎	実習・講義	
第9週 /	【背景制作(モデリング)】 ・背景モデリング制作	実習・講義	
第10週 /	【背景制作(モデリング)】 ・背景モデリング制作	実習・講義	
第11週 /	【ローポリモデリング】 ・シンメトリでのモデリング	実習・講義	
第12週 /	【ローポリモデリング】 ・ペイント基礎	実習・講義	
第13週 /	【動物モデリング】 ・動物のモデリング制作	実習・講義	
第14週 /	【動物モデリング】 ・動物のモデリング制作	実習・講義	
第15週 /	【動物モデリング】 ・動物のモデリング制作	実習・講義	