

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 応用	科目コード	D0610B1
配 当 期	前期・ <u>後期</u> ・通年	授業実施形態	<u>通常</u> ・集中	単 位 数	<u>4 単位</u>
担当教員名	大塚 英哉	履修グループ	<u>1J(GD/MD/SD/SL)</u>	授業方法	演習
実務経験の内容	2D 格闘ゲーム実機キャラクター制作、3D カーレースゲーム実機モデル制作、3D アクションゲーム実機モーション制作、遊技機ムービー・カットシーン及びモーション制作。ゲーム CG デザイナーとして9年間勤務した経験を活かしてモデリング制作・モーション制作・カットシーン制作を実践的に講義する。				
学習一般目標	プレイヤーキャラクターを想定した人体モデル（装飾）と武器モデルの制作、および各リギング⇒セットアップ終了まで。				
授業の概要 および学習上の助言	講義と課題実習。 モデラー希望の学生とモーション希望の学生の授業として両立させるため 初期段階からリファレンス（参照機能）により制作を並行し進行する。				
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	PC 実習室				
使用ソフト	3dsmax・Photoshop				
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・4	実機用ゲームのリアルなキャラクターモデルを制作できる。			
	1・4	実機用ゲームのキャラクターセットアップを行う事ができる。			

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					70		30	100	
	学部 D P	1.知識・理解					30			30
		2.思考・判断								
		3.態度							10	10
		4.技能・表現					40			40
		5.関心・意欲							20	20
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	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

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 /	人体モデリング・リギングの解説 ボーンの説明 IK, FKの説明 セットアップ終了までの流れを説明	講義・実習	モデリング、スキニング、 リギング⇒セットアップ の遅れ修正
第2週 /	人体モデリング・IKの設定 ボーンの作成①(胴体・足⇒IK⇒IKソル バターゲットの設定・フロアコンタクトの設 定)	講義・実習	モデリング、スキニング、 リギング⇒セットアップ の遅れ修正
第3週 /	人体モデリング・IKの設定 ボーンの作成②(手・腕⇒IK⇒IKソルバ ターゲットの設定、ボーン階層の確認)	講義・実習	モデリング、スキニング、 リギング⇒セットアップ の遅れ修正
第4週 /	人体リギング リグの制作①(各コントローラー作成・位置 合わせ)	講義・実習	モデリング、スキニング、 リギング⇒セットアップ の遅れ修正
第5週 /	人体リギング リグの制作②(各コントローラーへコンスト レイン、リグ階層の確認)	講義・実習	モデリング、スキニング、 リギング⇒セットアップ の遅れ修正
第6週 /	人体モデリング エンベロープの設定 スキニング①(ウエイトの割り振り)	講義・実習	モデリング、スキニング、 リギング⇒セットアップ の遅れ修正
第7週 /	人体モデリング スキニング②(ウエイトの割り振り)	講義・実習	モデリング、スキニング、 リギング⇒セットアップ の遅れ修正
第8週 /	人体モデリング スキニング③(ウエイトの割り振り)	講義・実習	モデリング、スキニング、 リギング⇒セットアップ の遅れ修正
第9週 /	人体モデリング スキニング④(ウエイトの割り振り)	講義・実習	モデリング、スキニング、 リギング⇒セットアップ の遅れ修正
第10週 /	武器モデリング① デザインと三面図	講義・実習	モデリング、スキニング、 リギング⇒セットアップ の遅れ修正
第11週 /	武器モデリング② デザインと三面図	講義・実習	モデリング、スキニング、 リギング⇒セットアップ の遅れ修正
第12週 /	武器モデリング③ ボーン作成、(剣⇒IK⇒IKソルバターゲ ットの設定) エンベロープの設定 スキニング	講義・実習	モデリング、スキニング、 リギング⇒セットアップ の遅れ修正
第13週 /	武器モデリング④ ボーン作成、(剣⇒IK⇒IKソルバターゲ ットの設定) エンベロープの設定 スキニング	講義・実習	モデリング、スキニング、 リギング⇒セットアップ の遅れ修正

第14週 /	武器リギング コントローラーの作成・位置合わせ、各コントローラーへコンストレイン IKの先から手首を拘束	講義・実習	モデリング、スキニング、リギング⇒セットアップの遅れ修正
第15週 /	ボーン、リグ各階層の最終確認 ⇒セットアップ完成 ・まとめ ・合評	講義・実習	振り返りと休み中の課題設定