

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・ 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	山下 貴司	履修グループ	<u>1K(DA/DV/MC/SC)</u>	授業方法	演習
実務経験の内容	企業において CM やテレビ番組、各種宣材用プロモーション映像制作やフリーランスとしてポストプロダクションスタジオでの映像制作、CG 制作してきた経験を活かし 3DCG の制作工程や使用する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	CG 映像やゲームの 3DCG 制作にて使用するツール (3dsMAX・Photoshop など) を使い、3DCG 制作に必要な技術・知識・ワークフローの理解・データの管理方法等を身に付けることも目標とする。				
授業の概要 および学習上の 助言	本授業は 3dsMAX を使用した 3DCG 制作を軸にいくつかのアプリケーションを連携させた実習形式で行う。3DCG 制作に必要な技術と知識全般を学ぶ。授業を受けるだけではアプリケーションの操作すらおぼつかない状態になるので、授業以外の時間を使った復讐や予習、自主製作をしっかりと行うこと。疑問点はそのままにせず、授業や質問で解決すること。				
教科書および 参 考 書	なし				
履修に必要な 予備知識や 技能	<ul style="list-style-type: none"> ・PC (Windows) の基本操作ができる。 ・3dsMAX (最重要) /Photoshop/AfterEffects 等の 3DCG 制作に必要なツールの基本操作ができる。 ・CG 制作に必要な基礎的知識 (CG クリエイター検定ベーシックのレベル) が理解できている。 				
使用 機 器	PC 実習室				
使用ソフト	3dsMAX/Photoshop/AfterEffects 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 に具現化できる。			
	1・2	デザインの良し悪しを自分で判断し、改善・修正することができる。			
	1・2	制作物の内容や条件を理解した上で、制作環境などを考慮した制作コストを把握できる。			
	1・2	制作時に発生するであろうトラブルを解決できる。もしくは事前にリスク管理ができる。			
5	講義及び実習を積極的・意欲的に受講し、課題制作や自主製作を行える。				

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						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		評価課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完成度から判断する。							
	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 9/24	ポリゴンモデリング 01 キャラクターモデリング ポリゴンの編集作業	講義・実習	
第2週 10/1	ポリゴンモデリング 02 キャラクターモデリング ポリゴンの編集作業 2	講義・実習	
第3週 10/8	ポリゴンモデリング 03 キャラクターモデリング ポリゴンの編集作業仕上げ	講義・実習	
第4週 10/15	ポリゴンモデリング 04 キャラクターモデリング UV 展開とマッピング作業	講義・実習	
第5週 10/22	ポリゴンモデリング 05 キャラクターモデリング UV 展開とマッピング作業仕上げ	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第6週 10/29	リギング 01 Biped の基本操作 セッティングとキーフレーム設定	講義・実習	次回までにキャラクターモデリングを完成させる。
第7週 11/5	リギング 02 Biped を使ったセットアップ リギングとスキニング作業	講義・実習	完成したキャラモデルを使用する。
第8週 11/12	カメラワーク カメラの設定、ポージングと構図を決める	講義・実習	
第9週 11/19	ライティング ライトの基本設定方法 ライティングを行う。	講義・実習	
第10週 11/26	レンダリング Arnold レンダラーの使用法 レンダリングを行い仕上げる	講義・実習	
第11週 12/3	アニメーション 01 Biped を使ったアニメーション 1 ウォーク (歩き)、ラン (走り)	講義・実習	
第12週 12/10	アニメーション 02 Biped を使ったアニメーション 2 キック、パンチ	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第13週 12/17	アニメーション 03 コンストレイントの設定と キーフレームアニメーションの基礎	講義・実習	
第14週 1/14	マテリアル テクスチャマップの理解と表現	講義・実習	
第15週 1/21	レンダリング レンダリング設定の理解と表現	講義・実習	