

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 総合演習 I	科目コード	D0620B1
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	大塚 英哉	履修グループ	2J(MD/SD/SL)	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	本授業では、3DCG ツールを使用し、リアルな人体（ゲームキャラクターデザイン I と連携）モデル（素体）を作成し、ゲーム中のプレイヤーを想定した装飾デザインも含めてモデリングを完成させ、通常行動や攻撃モーションの制作を行う。				
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・ZBrush・Spritestudio				
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モデリングに必要な機能を独自に理解使用し、モデリングを行うことができる			
	1	人体解剖学を理解し、リアルな人体モデルを制作することができる			
	1	企画したゲームの世界観に適したキャラクターデザイン（装飾）をすることができる			
	1	プレイヤーキャラクターを想定したモーション（リグ）の制作を行うことができる			

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 /	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・モーション制作における各基本機能の解説と設定方法 ・キーフレーム (オートキー) の打ち方、及びファンクションカーブの編集 ・ループの編集 (ファンクションカーブ開始と終了の繋ぎ方) ・キーのコピー (切り取り、貼り付け) とラグの編集方法 ・簡易レンダリング (プレイブラスト) の設定 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 各編集の復習
第2週 /	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・アニメーション基礎(加速・減速⇒停止) ・重心移動について(90° ターンモーションの制作)① 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重心移動について(90° ターンモーションの制作)
第3週 /	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重心移動について(90° ターンモーションの制作)② 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重心移動について(90° ターンモーションの制作)
第4週 /	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重心移動について(90° ターンモーションの制作)③ 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重心移動について(90° ターンモーションの制作)
第5週 /	<ul style="list-style-type: none"> ・人体モデル制作 ・ポージングについて(多方向から観察する意識付け) ・ポージングラフ画(モーションコンテ)の作成を習慣化する 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・ポージングラフ画の作成
第6週 /	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重さの表現(押す、引く、持ち上げるなど)の作成① 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重さの表現(押す、引く、持ち上げるなど)の作成
第7週 /	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重さの表現(押す、引く、持ち上げるなど)の作成② 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重さの表現(押す、引く、持ち上げるなど)の作成
第8週 /	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重さの表現(押す、引く、持ち上げるなど)の作成③ 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・重さの表現(押す、引く、持ち上げるなど)の作成
第9週 /	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避) 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走

	などの作成①		り、ステップ、回避などの作成
第 10 週 /	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成② 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成
第 11 週 /	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成③ 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成
第 12 週 /	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成④ 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成
第 13 週 /	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成⑤ 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成
第 14 週 /	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成⑥ 	講義・実習	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成
第 15 週 /	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクターモデル制作 ・キャラクターモーション制作 ・通常行動(待機、歩き、走り、ステップ、回避など)の作成⑦ ・まとめ ・合評 	講義・実習	振り返りと休み中の課題設定