

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	山下 貴司	履修グループ	2K(DA/DVMC/SC)	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実践的に講義する。				
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) を使用し 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を目標とする。 また、様々な 3DCG 表現技法の応用技術を学ぶ。				
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"> <li>・PC (Windows) の基本操作ができる。</li> <li>・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。</li> <li>・CG 制作に必要な基礎知識 (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。</li> </ul>				
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 4/24	オリエンテーション、自己紹介 概要の説明 ポリゴンモデリング 01 インテリア (屋内) のモデリング	講義・実習	
第2週 5/1	ポリゴンモデリング 02 インテリアのモデリング作業	講義・実習	
第3週 5/8	ポリゴンモデリング 03 インテリアのモデリング作業 マテリアルとライティング設定	講義・実習	
第4週 5/15	ポリゴンモデリング 04 インテリアのモデリング 作業の仕上げ レンダリング設定	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第5週 5/22	ポリゴンモデリング 05 スイープを使ったモデリング	講義・実習	
第6週 5/29	ポリゴンモデリング 06 スイープを使ったモデリング 背景作成とレンダリング	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第7週 6/5	ポリゴンモデリング 07 小物のモデリング ポリゴンの編集作業	講義・実習	
第8週 6/12	ポリゴンモデリング 08 小物のモデリング モデリング作業とマテリアル	講義・実習	
第9週 6/19	ポリゴンモデリング 09 小物のモデリング ライティングとレンダリング設定	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第10週 6/26	ポリゴンモデリング 10 背景のモデリング ポリゴンの編集作業 1	講義・実習	
第11週 7/3	ポリゴンモデリング 11 背景のモデリング ポリゴンの編集作業 2	講義・実習	
第12週 7/10	ポリゴンモデリング 12 背景のモデリング マテリアル設定	講義・実習	
第13週 7/17	ポリゴンモデリング 13 背景のモデリング カメラ、ライティング、レンダリング	講義・実習	次回授業開始までにデータを提出する。
第14週 7/24	ポートフォリオ制作 01 今まで制作したモデルをポートフォリオにする (Illustrator を使用)	講義・実習	
第15週 8/21	ポートフォリオ制作 02 仕上げ作業	講義・実習	ポートフォリオデータの提出