

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	映像編集関連技術	科目名	3DCG 総合演習Ⅳ	科目コード	D0631A1
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	奥野 陽	履修グループ	<u>3H(MC/SC)</u>	授業方法	演習
実務経験の内容	フリーランスで15年間3DCGを用いた映像制作に関わった実務経験を活かして、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映像やゲームの制作にて使用する3DCGアニメーション制作ツール(3dsMax・AfterEffectsなど)のオペレーションを習得しながら、3DCG制作に必要な技術・知識・ノウハウ・管理能力等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	3dsMax 他いくつかのアプリケーションを使用しながら実習形式で行う。内容は3DCG制作に必要なスキルや知識、アプリのオペレーションなど全般。授業を受けるだけではアプリケーションのオペレーションすらおぼつかない状態になるので、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	<ul style="list-style-type: none"> ・PC (Windows) の基本操作ができる。 ・3ds Max / 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が理解できている。 				
使用機器	PC 実習室				
使用ソフト	3ds Max / AfterEffects / 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	制作時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		
	学 部 D P	1.知識・理 解					30			
		2.思考・判 断					10			
		3.態度								
		4.技能・表 現								
5.関心・意 欲								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、取り組む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 /	【コンポジット/レンダリング】 ・ワイヤーフレームレンダリング		
第2週 /	【コンポジット/レンダリング】 ・RGB マット		
第3週 /	【エフェクト】 ・スキッターリング/ オブジェクトペイント		
第4週 /	【エフェクト】 ・Multi/Sub-Map		
第5週 /	【エフェクト】 ・パーティクル①		
第6週 /	【エフェクト】 ・パーティクル②		
第7週 /	【エフェクト】 ・パーティクル③		
第8週 /	【Maya】 ・Introduction		
第9週 /	【Maya】 ・Edit Mesh / Component Mode		
第10週 /	【Maya】 ・Hyper Shade / Material		
第11週 /	【Maya】 ・UV Texture Editor		
第12週 /	【Maya】 ・GraphEditor / Animation		
第13週 /	【Maya】 ・Deformer		
第14週 /	【Maya】 ・Lighting / Rendering		
第15週 /	【Maya】 ・Rig		