

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021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	後期	授業実施形態	通常			単位数	4 単位			
担当教員名	大塚 英哉	履修グループ	1J(GD/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、及びカットシーン、モーショ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	MAYA, Photoshop									
使用ソフト	MAYA, Photoshop									
学習到達目標	学部DP(番号表記)		学生が到達すべき行動目標							
	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。							
	3		実機用ゲームのキャラクターのアニメーションを製作できる							
	3		実機用ゲームのサブキャラクターのアニメーションを製作できる							
	3		実機用ゲームのキャラクターとサブキャラクターの共同アニメーションを製作できる							
達成度評価	評価方法		試験	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
	学部DP	1.知識・理解				30	30			30
		2.思考・判断								
		3.態度							10	10
		4.技能・表現					40		40	40
		5.関心・意欲						20	20	20
	総合評価割合					70			30	100
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								
試験										

小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	提出課題作品により、理解度や技能を判断する。
作品	
ポートフォリオ	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。
その他	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

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	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	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)
第2回	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	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)
第3回	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	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)
第4回	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	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)
第5回	講義・実習	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)	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回	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	人体モデリング スキニング②(ウエイトの割り振り)
第7回	講義・実習	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	人体モデリング スキニング③(ウエイトの割り振り)
第8回	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	人体モデリング スキニング④(ウエイトの割り振り)
第9回	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	武器モデリング①(デザインを含む)
第10回	講義・実習	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	武器モデリング②

第11回	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	武器モデリング③ ボーンの作成、(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
第12回	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	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
第13回	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	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 ・まとめ ・合評
第14回	講義・実習	振り返りと休み中の課題 設定	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 ・まとめ ・合評
第15回	講義・実習	振り返りと休み中の課題 設定	