

科目シラバス (2023年度)

| |
|--|
| |
|--|

■科目基本情報

| | | | |
|----------------|------------------|-------|----------|
| 科目名 | 背景モデリング I | 科目コード | A730 |
| 授業時数/週 | 4 時間/週 | 年次・学期 | 1 年 ・ 通期 |
| 必修/選択区分 | 必修 | 授業形態 | 演習 |
| 担当教員 | 戸山由貴孝 | | |
| 教員の実務経験 | 実務経験のある教員による授業科目 | | |
| 職業実践専門課程 備考 | | 連携企業等 | |

■科目詳細情報

| | | | | | | | | | | | | |
|-----------|---|--|--------------|----|------|-----|------|-----|------|-----|----|------|
| 授業概要 | Mayaによる背景モデリング基礎学習。ポリゴンモデリング習得・Substance Painterを使用したテクスチャ作成。 | | | | | | | | | | | |
| 到達目標 | モデリングの基礎技能習得と、背景モデリングに必要な知識及び技術の習得を目指す。 前期で習得した技術を活用し、実践的課題に取り組む。学期末に行われる全体発表会の作品完成を目指す。 | | | | | | | | | | | |
| 授業方法 | 実習形式での学習を実施し、専門分野に関するすべてにわたり実践的・総合的に学ぶ。 | | | | | | | | | | | |
| 実践的教育の内容 | 担当教員は映像業界にて3DCGを使用したコンテンツ作成業務に従事していた経験があり、背景モデリング、テクスチャ作成などの実務経験を活かし、当授業にて専門的及び実践的な課題を学べるようにしている。 | | | | | | | | | | | |
| 成績評価方法 | 筆記試験 定期試験 | 0% | 筆記試験 小テスト | 0% | 実技試験 | 25% | 課題評価 | 50% | 平常評価 | 25% | 合計 | 100% |
| | 背景モデリング業務を担う上で必要な技術習得がなされているかを重視し、単元毎に課した課題を評価した基礎点に、前期末に行われる全体発表会での当該科目の寄与点を加算し総合評価とする。 | | | | | | | | | | | |
| 授業外における学修 | 平日、日中放課後17時まで実習室を開放し、課題制作および個人製作の添削指導を実施 | | | | | | | | | | | |
| 教科書・教材 | 「Mayaトレーニングブック4」 出版社：ポーンデジタル：ISBN-10：4862463991 | | | | | | | | | | | |
| 参考文献・資料 | 特になし | | | | | | | | | | | |
| 履修上の留意点 | 特になし | | | | | | | | | | | |
| 授業計画 | 第1週 | Mayaの基礎（1） Mayaの基本的な使い方 | | | | | | | | | | |
| | 第2週 | Mayaの基礎（2） ポリゴンの編集 | | | | | | | | | | |
| | 第3週 | Mayaの基礎（3） UV編集基礎編 | | | | | | | | | | |
| | 第4週 | Mayaの基礎（4） UV編集応用編 | | | | | | | | | | |
| | 第5週 | Mayaの基礎（5） ラフモデル作成 | | | | | | | | | | |
| | 第6週 | Mayaの基礎（6） ラフモデリング基礎編 | | | | | | | | | | |
| | 第7週 | Mayaの基礎（7） ラフモデリング応用編 | | | | | | | | | | |
| | 第8週 | テクスチャ基礎（1） Substance Painterの基本的な使い方 ペンタブの使い方 | | | | | | | | | | |
| | 第9週 | テクスチャ基礎（2） Substance Painterの基本的な使い方 マテリアルの説明 | | | | | | | | | | |
| | 第10週 | テクスチャ基礎（3） Substance Painterの基本的な使い方 テクスチャ作成 | | | | | | | | | | |
| | 第11週 | プリミティブアニメーション合評会作業 | | | | | | | | | | |
| | 第12週 | プリミティブアニメーション合評会作業 | | | | | | | | | | |
| | 第13週 | 背景モデリング（1） テンプレートの作成 | | | | | | | | | | |
| | 第14週 | 背景モデリング（2） ハイモデリング練習 | | | | | | | | | | |
| 第15週 | 背景モデリング（3） ハイモデリング練習 | | | | | | | | | | | |
| 第16週 | 前期全体発表会 | | | | | | | | | | | |
| 第17週 | 前期期末試験 | | | | | | | | | | | |

| | | |
|------|------|---|
| 授業計画 | 第18週 | 背景モデリング（４） アセットモデリング基礎 |
| | 第19週 | 背景モデリング（５） アセットモデリング応用 |
| | 第20週 | 背景モデリング（６） 室内モデリング基礎 |
| | 第21週 | 背景モデリング（７） 室内モデリング応用 |
| | 第22週 | 背景モデリング（８） テクスチャ作成 |
| | 第23週 | 背景モデリング（９） 質感設定 |
| | 第24週 | 背景モデリング（１０） レンダリング |
| | 第25週 | 後期作品進捗報告会 |
| | 第26週 | 進級制作途中経過の進捗状況の確認後、各自の制作に関する技術的指導 |
| | 第27週 | 後期作品進捗チェック |
| | 第28週 | 後期作品進捗チェック |
| | 第29週 | Googleドライブ共有。３回のチェック期間を設け、ビデオコンテから始まり、レイアウトチェック、クオリティチェックなどを行う。 |
| | 第30週 | Googleドライブ共有。３回のチェック期間を設け、ビデオコンテから始まり、レイアウトチェック、クオリティチェックなどを行う。 |
| | 第31週 | 進級課題チェック 作品添削個別指導 リテイク指示 |
| | 第32週 | 進級課題最終チェック 作品添削指導 |
| | 第33週 | 後期合評会 |
| 第34週 | 期末試験 | |