

■科目基本情報

科目名	3DCG概論						
単位数	4	授業時数	68 時間	学年	1年	学期	通年
必修/選択区分	必修			主たる授業方法	演習		
担当教員	山本 祥司, 赤松 富美雄, 田中 佑弥						
教員の実務経験	無			実務経験職種			
企業等連携授業	該当しない			職業実践専門課程 の企業等連携科目			
連携企業等							

■科目詳細情報

授業概要	映像表現、視覚伝達理論を中心に3DCG 理論全般を解説する。本講座は前期検定として CG 検定ベーシック合格をその範囲としている。体系的に理論を学ぶことにより実作業での応用や展開を容易にでき得ると考えている。											
到達目標	映像表現、視覚伝達理論を中心に3DCG 理論全般を解説する。本講座は前期検定として CG 検定ベーシック合格を目指す。前期で習得した技術を活用し、実践的課題を用いた映像制作を学ぶ。学期末に行われる全体発表会の作品精度向上を目指す。											
授業方法	演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。											
実務家教員による実践的教育の内容												
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	0%	課題評価	50%	平常評価	50%	合計	100%
	課題評価は検定基準に準じた知識定着度と解法の正確性を、平常評価は授業への取組姿勢や提出状況を評価指標とする。専門技術の習得度を多角的な視点から総合的に評価する。											
授業外における学修	各回指定の課題および個人制作の進捗を、授業前までにオンライン添削ツールへ提出する											
教科書・教材	入門CGデザイン ISBN:978-4-903474-79-3											
参考文献・資料	CCGクリエイター検定過去問:Web上に前年度の問題が公開されている。											
履修上の留意点	単位認定に必要な各単元の補習は、週を定めず実施する場合があります。											
授業計画	第 1 週	カリキュラム概要説明 CG検定についての説明、受験指導、教科書の確認										
	第 2 週	検定対策(1) 歴史、ワークフロー、デッサン、遠近法、三原色、加法混色										
	第 3 週	検定対策(2) 色について、仮現運動、運動則、誇張、文字、モーショングラフィックスなど										
	第 4 週	検定対策(3) 画像の各種要素、ラスタベクタ、写真撮影、構図、露出、焦点距離、被写界深度など										
	第 5 週	検定対策(4) 露出補正、焦点距離、WB、三灯照明、レタッチ、課題説明										
	第 6 週	検定対策(5) マスク、キーイング、課題の追加説明、3Dモデリングの基礎関連										
	第 7 週	検定対策(6) モデリング要素、手法、課題チェック										
	第 8 週	検定対策(7) 課題チェック、マテリアル(法線の恩恵)										
	第 9 週	検定対策(8) アニメーション(Latticeの恩恵、リギング)、タイミング										
	第 10 週	検定対策(9) カメラ、レンダーリング、コンポジット、モンターージュ										
	第 11 週	検定対策(10) 著作権、課題2説明										
	第 12 週	検定対策(11) 傾向分析、検定直前対策										
	第 13 週	検定対策(12) 傾向分析、検定直前対策										
	第 14 週	検定対策以外での教科書を利用した知識補足 著作権とその実例、課題政策上の留意点など										
	第 15 週	課題チェック・授業内テスト 課題添削指導										
	第 16 週	前期発表課題チェック 作品添削個別指導 リテイク指示										
	第 17 週	前期合評会 全体での発表および作品講評を行う										

授業計画	第 18 週	3DCG知識補足:(1) 構図について
	第 19 週	3DCG知識補足:(2) 世界観や状況説明の映像構築方法について
	第 20 週	3DCG知識補足:(3) コンテとVコンテについて(1)
	第 21 週	3DCG知識補足:(4) コンテとVコンテについて(2)
	第 22 週	Brushupチェック期間(1) 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 23 週	3DCG知識補足:(5) 制作上の注意点補足(1) ライティングとカメラ
	第 24 週	3DCG知識補足:(6) 質感設定とArnoldレンダーについて
	第 25 週	後期作品進捗報告会 現在の進捗状況の発表、ライブ配信も行い外部からの講評も実施する。”
	第 26 週	作品修正指示 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	3DCG知識補足: フリーデータの利用と注意点について(1) テクスチャとfbx形式・Adobe Maxisimoの利用
	第 28 週	3DCG知識補足: フリーデータの利用と注意点について(2) obj形式での注意点と修正方法
	第 29 週	3DCG知識補足: フリーデータの利用と注意点について(3) 樹木作成ツール及びMayaペイントエフェクトの注意点と修正方法”
	第 30 週	進級課題チェック(1) 作品添削個別指導 リテイク指示
	第 31 週	進級課題チェック(2) 作品添削個別指導 リテイク指示
	第 32 週	進級課題チェック(3) 作品添削個別指導 リテイク指示
	第 33 週	進級課題最終チェック 作品添削指導
	第 34 週	後期合評会 全体での発表および作品講評を行う