

# 神戸電子専門学校 2019年度シラバス

## ■科目基本情報

科目名	3DCGモデリング	科目コード	6405
シラバスコード	195B2C-6405		
授業時数/週	2時間/週		
開講年次・学期	1年次・通期		
必修/選択区分	必修		
担当教員	西條広和		
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によるモデリング基礎学習。ポリゴンモデリング習得・Photoshopを使用したテクスチャ作成・UV編集・ジョイント作成とスキンウェイトの調整
到達目標（前期）	モデリングの基礎技能習得と、キャラクターモデリングに必要な知識及び技術の習得を目指す。
到達目標（後期）	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	担当教員はゲーム業界にて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、モデリング、リギング、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。
評価方法（前期）	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。
評価方法（後期）	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19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。
授業計画（前期）	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） ジョイント作成
	第6週 Mayaの基礎（6） スキンウェイト基礎編
	第7週 Mayaの基礎（7） スキンウェイト応用編
	第8週 スカルプト基礎（1） Zbrushの基本的な使い方 ペンタブの使い方
	第9週 スカルプト基礎（2） Zbrushの基本的な使い方 ブラシの説明
	第10週 スカルプト基礎（3） Zbrushの基本的な使い方 デフォルメ人形作成
	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 キャラクターモデリング（1） テンプレートの作成
	第14週 キャラクターモデリング（2） 顔モデリング練習
	第15週 キャラクターモデリング（3） 顔モデリング練習
	第16週 前期全体発表会
	第17週 前期期末試験

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

授業計画（後期）	第18週	キャラクターモデリング（4） 素体モデリング
	第19週	キャラクターモデリング（5） 体モデリング
	第20週	キャラクターモデリング（6） 服モデリング
	第21週	キャラクターモデリング（7） UV編集
	第22週	キャラクターモデリング（8） テクスチャ作成
	第23週	キャラクターモデリング（9） ジョイント作成
	第24週	キャラクターモデリング（10） ウェイト作成
	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	
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」	