

科目シラバス 2024年度

--

■科目基本情報

科目名	3DCG総合演習	科目コード	6640
授業時数/週	1 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	山本梓司		
教員の実務経験	有：実務経験のある教員による授業科目	実務経験職種	3DCGデザイナー
職業実践専門課程		連携企業等	
備考			

■科目詳細情報

授業概要	他の教科と関連づけながら、作品制作の工程全体を幅広く学び、3Dモデリング、アニメーション、ビジュアルエフェクトなどの各工程の関係性を制作を通して理解し、技術を習得する。											
到達目標	3DCG関連の各教科を横断した課題演習を中心に、学習知識の定着を図る。必要に応じ、関連知識や応用表現を学び、表現力の向上に努める。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	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、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	0%	課題評価	50%	平常評価	50%	合計	100%
	専門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、後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している。											
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) ポリゴンの基本おさらい										
	第3週	Mayaの基礎(3) モデリング基礎おさらい										
	第4週	Mayaの基礎(4) モデリング応用編										
	第5週	Mayaの基礎(5) ラフモデル作成										
	第6週	Mayaの基礎(6) アニメーション基本機能おさらい										
	第7週	Mayaの基礎(7) コンストレイン基礎おさらい										
	第8週	Mayaの基礎(8) レンダラー設定基礎										
	第9週	Mayaの基礎(9) マテリアル基礎										
	第10週	Mayaの基礎(10) ライティング基礎										
	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	Mayaの基礎(11) レンダリング設定基礎										
	第14週	Mayaの基礎(12) Maya Boss 基礎										
	第15週	Mayaの基礎(13) ペイントエフェクト基礎										
	第16週	前期発表課題最終チェック 作品添削指導										
	第17週	前期合評会										

授業計画	第18週	Mayaの基礎(13) フォトレタッチ基礎
	第19週	Mayaの基礎(14) 質感設定基礎
	第20週	Mayaの基礎(15) テクスチャ作成基礎
	第21週	Mayaの基礎(16) ライティング基礎+応用
	第22週	後期作品進捗
	第23週	後期作品進捗
	第24週	後期作品進捗
	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(1) 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(2) 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	