

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

■科目基本情報

科目名	デザイン	科目コード	1680
シラバスコード	194A12-1680		
授業時数/週	1時間		
開講年次・学期	2年・通期		
必修/選択区分	選択必修		
担当教員	池田 裕貴		
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	BlenderおよびGIMP、Inkscapeを使用した2D3D双方でのキャラクターデザイン・レベルデザイン・UIデザインを総合的に学習する。
到達目標（前期）	Blender・GIMP・Inkscapeを使いこなして発想を形にすることが出来ることを目標とする。
到達目標（後期）	制作実習に向けたよりハイエンドなビジュアル表現を追求出来るスキルを身につけることを目標とする。
授業方法	3DCG全般に関する講座・アプリケーション使用による実習
実践的教育の内容	ムービー用コンテンツとゲーム用コンテンツに求められる品質の違い等を制作課題に活かせるような指導を実務経験に基づいて行います。
評価方法（前期）	提出課題(100%)
評価方法（後期）	提出課題(100%)
授業外における学修	特になし
授業計画（前期）	第1週 Blenderマスター講座(1) キャラクターを配置したヴィネットの制作を行う。
	第2週 Blenderマスター講座(2) キャラクターを配置したヴィネットの制作を行う。
	第3週 Blenderマスター講座(3) キャラクターを配置したヴィネットの制作を行う。
	第4週 Blenderマスター講座(4) キャラクターを配置したヴィネットの制作を行う。
	第5週 Blenderマスター講座(5) キャラクターを配置したヴィネットの制作を行う。
	第6週 GIMPマスター講座(1) 実際のゲームソフトを想定したUI・エフェクトの制作を行う。
	第7週 GIMPマスター講座(2) 実際のゲームソフトを想定したUI・エフェクトの制作を行う。
	第8週 GIMPマスター講座(3) 実際のゲームソフトを想定したUI・エフェクトの制作を行う。
	第9週 Blenderマスター講座(1) 自キャラ・敵キャラそれぞれにNLAモーショ制作を行う。
	第10週 Blenderマスター講座(2) 自キャラ・敵キャラそれぞれにNLAモーショ制作を行う。
	第11週 Blenderマスター講座(3) 自キャラ・敵キャラそれぞれにNLAモーショ制作を行う。
	第12週 Blenderマスター講座(4) 自キャラ・敵キャラそれぞれにNLAモーショ制作を行う。
	第13週 Blenderマスター講座(5) 自キャラ・敵キャラそれぞれにNLAモーショ制作を行う。
	第14週 Inkscapeマスター講座(1) 自作品のタイトルロゴ・架空のパッケージの制作を行う。
	第15週 Inkscapeマスター講座(2) 自作品のタイトルロゴ・架空のパッケージの制作を行う。
	第16週 Inkscapeマスター講座(3) 自作品のタイトルロゴ・架空のパッケージの制作を行う。
	第17週 Inkscapeマスター講座(4) 自作品のタイトルロゴ・架空のパッケージの制作を行う。

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

授業計画（後期）	第18週	Blenderマスター講座(6) ハイエンド3DCGの制作(シェーダ・ハイレゾ・HDR等)を行う。
	第19週	Blenderマスター講座(7) ハイエンド3DCGの制作(シェーダ・ハイレゾ・HDR等)を行う。
	第20週	Blenderマスター講座(8) ハイエンド3DCGの制作(シェーダ・ハイレゾ・HDR等)を行う。
	第21週	Blenderマスター講座(9) ハイエンド3DCGの制作(シェーダ・ハイレゾ・HDR等)を行う。
	第22週	Blenderマスター講座(10) ハイエンド3DCGの制作(シェーダ・ハイレゾ・HDR等)を行う。
	第23週	Blenderマスター講座(11) ハイエンド3DCGの制作(スカルプト・ベイク・DOF等)を行う。
	第24週	Blenderマスター講座(12) ハイエンド3DCGの制作(スカルプト・ベイク・DOF等)を行う。
	第25週	Blenderマスター講座(13) ハイエンド3DCGの制作(スカルプト・ベイク・DOF等)を行う。
	第26週	Blenderマスター講座(14) ハイエンド3DCGの制作(スカルプト・ベイク・DOF等)を行う。
	第27週	Blenderマスター講座(15) ハイエンド3DCGの制作(スカルプト・ベイク・DOF等)を行う。
	第28週	制作実習(1) 自身の開発作品に登場するモデルの制作を行う。
	第29週	制作実習(2) 自身の開発作品に登場するモデルの制作を行う。
	第30週	制作実習(3) 自身の開発作品に登場するモデルの制作を行う。
	第31週	制作実習(4) 自身の開発作品に登場するモデルの制作を行う。
	第32週	制作実習(5) 自身の開発作品に登場するモデルの制作を行う。
	第33週	制作実習(6) 自身の開発作品に登場するモデルの制作を行う。
	第34週	制作実習(7) 自身の開発作品に登場するモデルの制作を行う。
教科書・教材	なし	
参考文献・資料	特になし	
履修上の留意点	特になし	