

科目シラバス 2024年度

--

■科目基本情報

科目名	技術研究	科目コード	A660
授業時数/週	6 時間/週	年次・学期	4 年 ・ 通期
必修/選択区分	必修	授業形態	演習
担当教員	森山弘樹, 上善雄人		
教員の実務経験	無	実務経験職種	
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	ゲーム作品の「質」を左右する大きな要素である3Dキャラクターやモーションに焦点を当て、基本技術を理解するとともにプロのクオリティに伍する生産性を研究し実習する。											
到達目標	学生自身で市場で注目される3Dキャラクターやモーションを作成し、公開配布して対外的にアピールする。											
授業方法	現在使用できる様々なツールや最新動向調査を中心とした講義を行い、コンテンツ制作実習を行う。期末にこれらの演習課題を与える事によって習熟度の確認を行う。											
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	100%	平常評価	0%	合計	100%
	定期的なレポート提出と、期末に提出される課題を評価として採点する。											
授業外における学修	不定期に「VRSNSツアー」の開催をアナウンスし参加を促すことで、VRSNSでの3Dキャラクターの重要性を体験させる。											
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											
授業計画	第1週	ゲームにおける3Dキャラクターの歴史 学生自身が好きなゲームの3Dキャラクターについてディスカッションする										
	第2週	ゲームにおける3Dキャラクター作成方法の変遷 人気ゲームの3Dキャラクター作成方法についてディスカッションする										
	第3週	ゲームにおける3Dキャラクター作成方法の未来 生成AIの登場で3Dキャラクター作成方法がどう変化するかをディスカッションする										
	第4週	「講義レポート筆記・提出(1)」 第1週～第3週までの講義に対するレポートを筆記し提出する。										
	第5週	3Dキャラクターモデルの調査 市販されている3Dキャラクターデータを観察し、その特徴をディスカッションする。										
	第6週	3Dキャラクターモデルの調査 市販されている3Dキャラクターデータを観察し、その特徴をディスカッションする。										
	第7週	3Dキャラクターモデルの作成 ツールを利用した3Dキャラクター制作方法を学び、実際に作成する。										
	第8週	3Dキャラクターモデルの作成 ツールを利用した3Dキャラクター制作方法を学び、実際に作成する。										
	第9週	「講義レポート筆記・提出(2)」 第5週～第8週までの講義に対するレポートを筆記し提出する。										
	第10週	3Dキャラクターモデルの再検討 どのようにすれば「売れる3Dキャラクター」が作れるかディスカッションする。										
	第11週	3Dキャラクターモデルのシェーダー調査 3Dキャラクターでよく使われるシェーダーを調査する。										
	第12週	3Dキャラクターモデルへのシェーダー追加 3Dキャラクターに付加することで魅力が上げられるシェーダーを追加する。										
	第13週	3Dキャラクターモデルへのシェーダー追加 3Dキャラクターに付加することで魅力が上げられるシェーダーを追加する。										
	第14週	「講義レポート筆記・提出(3)」 第10週～第13週までの講義に対するレポートを筆記し提出する。										
	第15週	前期提出課題制作実習 「3Dキャラクターの製作とプレゼン動画」に向けて制作実習を行なう。										
	第16週	前期提出課題制作実習 「3Dキャラクターの製作とプレゼン動画」に向けて制作実習を行なう。										
	第17週	前期提出課題制作成果の発表 「3Dキャラクターの製作とプレゼン動画」を発表する。										

授業計画	第18週	3Dゲームにおけるモーションの歴史 学生自身が好きなゲームのモーションについてディスカッションする。
	第19週	ゲームにおけるモーション作成方法の変遷 人気ゲームのモーション作成方法についてディスカッションする
	第20週	ゲームにおけるモーション作成方法の未来 生成AIの登場でモーション作成方法がどう変化するかをディスカッションする
	第21週	「講義レポート筆記・提出(4)」 第18週～第20週までの講義に対するレポートを筆記し提出する。
	第22週	モーションの調査 市販されているモーションデータを観察し、その特徴をディスカッションする。
	第23週	モーションの調査 市販されているモーションデータを観察し、その特徴をディスカッションする。
	第24週	モーションの作成 入力を利用した3Dキャラクター制作方法を学び、実際に作成する。
	第25週	モーションの作成 入力を利用した3Dキャラクター制作方法を学び、実際に作成する。
	第26週	「講義レポート筆記・提出(5)」 第22週～第25週までの講義に対するレポートを筆記し提出する。
	第27週	3Dキャラクターおよびモーションの公開を考える 3Dキャラクターやモーションの公開方法を検討しディスカッションする
	第28週	3Dキャラクターおよびモーションの公開を考える 3Dキャラクターやモーションの公開方法を検討しディスカッションする
	第29週	公開を目標とした作品制作 ブラッシュアップと公開に向けた手続き
	第30週	公開を目標とした作品制作 ブラッシュアップと公開に向けた手続き
	第31週	公開を目標とした作品制作 マスターアップ版の作成とクオリティチェック
	第32週	公開を目標とした作品制作 PixivまたはBoothでの公開開始
	第33週	公開を目標とした作品制作 公開した3Dキャラクターやモーション作品のプレゼン
第34週	公開を目標とした作品制作 公開後の振り返りと反省点のディスカッション	