

平成28年度 授業シラバスの詳細内容

科目名(英)	CG3(CG3)		授業コード	C162651
担当教員名	足立 元		科目ナンバリングコード	
配当学年	2	開講期	後期	
必修・選択区分	選択	単位数	2	
履修上の注意または履修条件	関連科目を履修することを勧めます。			
受講心得	長い時間をかけて一つの作品を制作します。欠席のないようにしてください。			
教科書	資料を配布します。			
参考文献及び指定図書	CG入門 河口洋一郎・監修(丸善) デジタル映像表現 (CG-ARTS協会) BLENDER ビギナーズバイブル 田崎進一 (毎日コミュニケーションズ)			
関連科目	CG基礎、CG1、2 デッサン1、2、造形1、2、3、4			

授業の目的	デジタル画像の生成と加工のための基礎概念を演習を通して学習します。具体的には、画像処理技術を用いた画像生成によるシーン(情景)の制作とその技術を基にした仮想空間の表現、3DCGによる造形表現の3点を中心に課題作品の制作を行います。
授業の概要	モーション(動き)に着目して、3DCGによるアニメーション作品の制作を行います。

○授業計画	
学修内容	学修課題(予習・復習)
第1週： 第1回 グループを決める。各グループで作品のテーマを決める。	企画書の提出
第2週： 第2回 キャラクタ作成。スケッチを提出する。	スケッチの提出
第3週： 第3回 絵コンテ作成。提出。	絵コンテの提出
第4週： 第4回～第7回 モデリング。各自のデザインしたキャラクターを3DCGでモデリングする。モーションを考慮してパーツの数を決定する。大まかな形をモデリングする。(第7回に提出。)	モデリング
第5週： モデリング。全体の形を見ながら細部のモデリングを行う。	モデリング
第6週： モデリング。ポージングを考慮して、プロポーションのチェックを行う。	モデリング
第7週： モデリング。キャラクターの設定に合わせて形状を修正し、完成させる。完成課題を提出。	モデリングイメージの提出

第8週： 第8回～第11回 モーシヨンの作成。シーンを作成し、キャラクター、背景、カメラ、ライト等を配置する。(第11回に提出。)	モーシヨンの作成。キャラクター、カメラ等に大きな動きをつける。	モーシヨンの作成。制作意図が反映されるよう、モーシヨンを調整する。	モーシヨンの作成。完成課題を提出。	モーシヨンの作成。完成課題を提出。
第9週：	モーシヨンの作成。モーシヨンの作成。モーシヨンを調整する。	モーシヨンの作成。モーシヨンを調整する。	モーシヨンの作成。完成課題を提出。	モーシヨンの作成。完成課題を提出。
第10週：	モーシヨンの作成。モーシヨンを調整する。	モーシヨンの作成。完成課題を提出。	モーシヨンの作成。完成課題を提出。	モーシヨンの作成。完成課題を提出。
第11週：	モーシヨンの作成。完成課題を提出。	モーシヨンの作成。完成課題を提出。	モーシヨンの作成。完成課題を提出。	モーシヨンの作成。完成課題を提出。
第12週： 第12回 レンダリング。ライティング、シェーディングを確認し、レンダリングを行う。	レンダリング。ライティング、シェーディングを確認し、レンダリングを行う。	レンダリング。ライティング、シェーディングを確認し、レンダリングを行う。	レンダリング。ライティング、シェーディングを確認し、レンダリングを行う。	レンダリング。ライティング、シェーディングを確認し、レンダリングを行う。
第13週： 第13回、第14回 編集(音入れ、テロップ作成等)シーンの状況やモーシヨンに合わせて効果音等を挿入する。	編集(音入れ、テロップ作成等)シーンの状況やモーシヨンに合わせて効果音等を挿入する。	編集(音入れ、テロップ作成等)シーンの状況やモーシヨンに合わせて効果音等を挿入する。	編集(音入れ、テロップ作成等)シーンの状況やモーシヨンに合わせて効果音等を挿入する。	編集(音入れ、テロップ作成等)シーンの状況やモーシヨンに合わせて効果音等を挿入する。
第14週：	編集(音入れ、テロップ作成等)必要に応じて、画像効果、テロップ等を挿入する。	編集(音入れ、テロップ作成等)必要に応じて、画像効果、テロップ等を挿入する。	編集(音入れ、テロップ作成等)必要に応じて、画像効果、テロップ等を挿入する。	編集(音入れ、テロップ作成等)必要に応じて、画像効果、テロップ等を挿入する。
第15週： 第15回 作品の完成、提出。制作意図に沿うよう細部を調整、確認する。	作品の完成、提出。制作意図に沿うよう細部を調整、確認する。	作品の完成、提出。制作意図に沿うよう細部を調整、確認する。	作品の完成、提出。制作意図に沿うよう細部を調整、確認する。	作品の完成、提出。制作意図に沿うよう細部を調整、確認する。
第16週： 期末試験 作品鑑賞	作品鑑賞	作品鑑賞	作品鑑賞	作品鑑賞
授業の運営方法	(1) 授業の形式	「演習等形式」		
	(2) 複数担当の場合の方式	「共同担当方式」		
	(3) アクティブ・ラーニング			
地域志向科目	該当しない			
備考				

○単位を修得するために達成すべき到達目標

【関心・意欲・態度】	3DCGで制作したキャラクターに生きた動きを与えることに関心と意欲を持つことができる。
【知識・理解】	映像制作の流れを理解し、順序立てて制作計画を立てることができる。
【技能・表現・コミュニケーション】	キャラクタのデザインを制作することができる。 絵コンテを作成し、映像のイメージを伝達することができる。
【思考・判断・創造】	モーシヨンをつけた映像を制作することができる。

○成績評価基準(合計100点)	合計欄	100点
-----------------	-----	------

到達目標の各観点と成績評価方法の関係および配点	期末試験・中間確認等 (テスト)	レポート・作品等 (提出物)	発表・その他 (無形成果)
【関心・意欲・態度】 ※「学修に取り組む姿勢・意欲」を含む。		30点	
【知識・理解】 ※「専門能力(知識の獲得)」を含む。		20点	
【技能・表現・コミュニケーション】 ※「専門能力(知識の活用)」「チームで働く力」「前に踏み出す力」を含む。		20点	
【思考・判断・創造】 ※「考え抜く力」を含む。		30点	
<p>(「人間力」について)</p> <p>※以上の観点到、「こころの力」(自己の能力を最大限に発揮するとともに、「自分自身」「他者」「自然」「文化」等との望ましい関係を築き、人格の向上を目指す能力)と「職業能力」(職業観、読解力、論理的思考、表現能力など、産業界の一員となり地域・社会に貢献するために必要な能力)を加えた能力が「人間力」です。</p>			

○配点の明確でない成績評価方法における評価の実施方法と達成水準の目安

成績評価方法	評価の実施方法と達成水準の目安
レポート・作品等 (提出物)	
発表・その他 (無形成果)	