

平成30年度 愛知学泉短期大学シラバス

科目番号	科目名	担当者名	基礎・専門別	単位数	選択・必修別	開講年次・時期
32205	3D・CG 演習 (Shade) 3D・CG seminar (Shade)	小笠原英祐	専門	1	選択	1・2年 後期

科目の概要

今日の私たちの生活において、テレビ、映画、ゲーム、インターネットなど、コンピュータグラフィックスを用いて生成されるデジタルコンテンツを通じたコミュニケーションは日々身近となってきています。そうした環境にかかわっていくためには、デジタルコンテンツに対するスキルと、新しい感性が必要となります。この授業では、3DCG ソフトである Shade の基本操作体系を理解し、演習を通してスキルを習得しながら、二次元における、三次元の空間把握を学ぶことを目的としています。

学修内容	到達目標
① Shade の基本操作をマスターする。 ② 身近にあるものを題材とし、パソコン画面という 2 次元の世界を通して、3 次元の創作技術を取得する。 ③ 最終課題で独自性のある作品を制作する為に、スケッチによる制作計画を立てる。 ④ 自ら立てた制作計画に基づき、Shade を駆使して作品制作を行う。 ⑤ 他者の作品を鑑賞し作品の多様性に触れる。	① 講義の全行程で Shade の基本操作を使いこなし、創作に支障をきたさない程度の熟練度を身に付けていること。 ② 制作における基本概念である 2 次元と 3 次元の捉え方を理解し、狙った形を形成できるようになること。 ③ 制作物の正面、右面、上面図をスケッチし、Shade による制作工程を意識しながら計画を立てること。 ④ クリエイターとしての自覚を意識しながら、得た技術を駆使して作品制作をやり遂げること。 ⑤ 他者の作品を鑑賞し、作品の多様性に触れることで他者の良さを発見できていること。

学生に発揮させる社会人基礎力の能力要素

学生に求める社会人基礎力の能力要素の具体的行動事例

前に踏み出す力	主体性	講義を受けるのが自分たちであることを強く自覚し、授業時間になったら自主的に私語を慎むこと。講義内容の取得に向けて、授業資料の予習、復習をする等、自主的、自発的に授業に取り組む姿勢であること。
	働きかけ力	
	実行力	定められた期限までに、指定された課題を完遂させること。
考える力	課題発見力	難解なソフトウェアに挫けず、課題を着実に熟すことができること。
	計画力	
	創造力	独自性のある作品制作の為にスケッチを明確に表現できること。
チームで働く力	発信力	作品講評において、自身の制作意図を分かり易く視聴者に伝えること。
	傾聴力	他者の作品に対して興味を持って視聴し、作品の良さを客観に捉えることができること。
	柔軟性	
	状況把握力	
	規律性	欠席、遅刻、授業態度について、社会人として求められる教養ある態度、対応がとれること。授業開始時間と共に私語を慎むこと。ルールとモラルを守って円滑な授業進行に努めること。
	ストレスコントロール力	

テキスト及び参考文献

テキスト:なし。プリントアウトしたものを随時授業内で配布する。
参考文献:なし

他科目との関連、資格との関連

他科目との関連:Illustrator によるベジェ曲線の技術のマスターと、Photoshop による基本操作のマスター。
資格との関連:情報処理士・ウェブデザイン実務士

学修上の助言	受講生とのルール
講義は主体的に参加すること。配布資料をよく読んで予習、復習を怠らず、課題のラフスケッチ等 PC が無くてもできることは自主的に作業を進めること。	第 1 週目に説明する講義に対する受講態度、特に遅刻、欠席の扱いについて、よくその意図を理解すること。事前連絡が無い期限を過ぎた作品提出は一切認めない。

【評価方法】

評価方法	評価の割合	到達目標	各評価方法、評価にあたって重視する観点、評価についてのコメント	
筆記試験				
小テスト				
レポート				
成果発表 (口頭・実技)	20	①	<ul style="list-style-type: none"> ・第15週目で最終課題の講評を行う際、他の作品を意欲的に鑑賞する姿勢があるか。(10点) ・講評において、自身の作品コンセプト等、制作意図を視聴者に分かり易く伝えること。(10点) 	
		②		
		③		
		④		
		⑤		✓
作品	60	①	<ul style="list-style-type: none"> ・Shadeの基本操作を駆使したと見受けられる作品であること。(10点) ・モデリングが適切に作り込まれていること。(20点) ・表面素材に工夫がされ、作品の意図が十分に表現されていること。(20点) ・640×480のサイズでセンスよく作品がフレーミングされていること。(10点) 	
		②		✓
		③		✓
		④		✓
		⑤		
社会人基礎力 (学修態度)	20	①	<p>(主体性) 受講態度の欠如(居眠り、余所事、私語雑談)が見受けられる場合は減点する。(1回につき-1点)</p> <p>(実行力) 事前連絡のない提出物の期限切れは不合格(※)</p> <p>(課題発見力) パソコンを利用した作業中、分からないことを積極的に質問する姿勢がある場合は加点することがある(1回につき1点)</p> <p>(創造力) 多くの案を出さなければならないアイデアスケッチにおいて、図1点のみ等、努力の痕跡が見受けられない場合は減点する。(-5点)</p> <p>(発信力) 講評中、他者の作品の良さを積極的に指摘、発言する場合、その発言者に加点することがある。(1回につき1点)</p> <p>(傾聴力) 講義中、教員や発言者の方を見て話を聞く姿勢でなければ減点する。(1回につき-1点)</p> <p>(規律性) 遅刻、欠席について、社会人としての対応(事前連絡、遅延証明書等の提出)がない場合は減点する。(1回につき-4点)</p>	
		②		
		③		
		④		
		⑤		
その他		①	<p>※作品の提出期限(第15週目、受講者全員の作品講評をする直前まで)を守れない場合は、作品評価分60点の減点とし、不合格とする。</p>	
		②		
		③		
		④		
		⑤		
総合評価割合	100			

【到達目標の基準】

到達レベル S(秀)及び A(優)の基準	到達レベル B(良)及び C(可)の基準
<p>無遅刻無欠席で、最終課題の提出が絶対条件。</p> <p>①最終課題作品の制作技術が優れていると判断される場合。またそれを可能とさせた受講態度であること。</p> <p>②随所で提出する作品において、独自の創意工夫が特に優れたものが多いと判断される場合。</p> <p>S(秀)=①+②、A(優)=①or②</p>	<p>最終課題の提出が絶対条件。</p> <p>①遅刻、欠席の対応による減点が少なく、随所で提出する作品が毎度提出されていること。</p> <p>②最終課題作品に創意工夫の努力が垣間見れること。</p> <p>B(良)=①+②、C(可)=①</p>

週	学修内容	授業の実施方法及びフィードバック方法	到達レベル C(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
1週 /	講義のねらい、進め方を説明するイントロダクション	講義 シラバス内容の詳細な説明	講義の進め方、講義に臨む受講態度、評価基準について理解できていること。	復習:シラバスをよく読み返し講義の進め方を理解しておくこと。 予習:次回演習内容のShadeの基本操作について配布資料に目を通しておくこと。	120	主体性 傾聴力 規律性
2週 /	Shadeの説明や操作方法など、基礎的な内容の理解	演習 配布資料に沿ったパソコンによる制作作業。資料通りの制作結果が出ていることを技術取得とみなしフィードバックとする。	Shadeの基本操作、簡単なオブジェクトの形成と移動ができること。	復習:配布資料をよく読み返しShadeの基本操作を理解すること。 予習:次回演習内容の背景設定とレンダリングについて配布資料に目を通しておくこと。	120	主体性 傾聴力 規律性
3週 /	背景設定の仕方とレンダリング方法の解説	演習 配布資料に沿ったパソコンによる制作作業。資料通りの制作結果が出ていることを技術取得とみなしフィードバックとする。	設定した背景でレンダリングできていること。	復習:配布資料をよく読み返し背景設定とレンダリングについて理解すること。 予習:次回演習内容の表面素材の設定とマッピングについて配布資料に目を通しておくこと。	120	主体性 傾聴力 規律性
4週 /	表面素材の設定とマッピングの方法の解説	演習 配布資料に沿ったパソコンによる制作作業。資料通りの制作結果が出ていることを技術取得とみなしフィードバックとする。	表面素材の種類をある程度理解し、適した設定ができていること。	復習:配布資料をよく読み返し表面素材の設定とマッピングについて理解すること。 予習:次回演習内容のベジェ曲線を用いた作業について目を通しておくこと。	120	主体性 傾聴力 規律性
5週 /	ベジェ曲線を用いたハート柱とスペード柱の作成	演習 配布資料に沿ったパソコンによる制作作業。資料通りの制作結果が出ていることを技術取得とみなしフィードバックとする。	レンダリングしたハート柱とスペード柱を画像データとして提出していること。	復習:配布資料をよく読み返しベジェ曲線を用いた作業について理解すること。 予習:次回演習内容の掃引の応用について配布資料に目を通しておくこと。	120	主体性 課題発見力 規律性
6週 /	掃引の応用とミルクピッチャーの作成	演習 配布資料に沿ったパソコンによる制作作業。資料通りの制作結果が出ていることを技術取得とみなしフィードバックとする。	ベジェ曲線と掃引を使いこなし、ミルクピッチャーのモデリングが完成していること。	復習:配布資料をよく読み返し掃引の応用について理解すること。 予習:次回演習内容のテキストチャマッピングについて配布資料に目を通しておくこと。	120	主体性 課題発見力 規律性
7週 /	テキストチャを思い通りにマッピングしたミルクピッチャーの完成	演習 配布資料に沿ったパソコンによる制作作業。資料通りの制作結果が出ていることを技術取得とみなしフィードバックとする。	レンダリングしたミルクピッチャーを画像データとして提出していること。	復習:ミルクピッチャー制作の全作業行程を見返し、理解不十分な箇所を配布資料で復習すること。 予習:次回演習内容のブーリアンについて配布資料に目を通しておくこと。	120	主体性 課題発見力 規律性
8週 /	ブーリアンを駆使したサイコロの作成	演習 配布資料に沿ったパソコンによる制作作業。資料通りの制作結果が出ていることを技術取得とみなしフィードバックとする。	レンダリングしたサイコロを画像データとして提出していること。	復習:サイコロ制作の全作業行程を見返し、理解不十分な箇所を配布資料で復習すること。 予習:最終課題制作の制作計画とイメージスケッチを複数案描き出しておくこと。	120	主体性 課題発見力 規律性

能力名: 主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性
ストレスコントロール力

週	学修内容	授業の実施方法及び フィードバック方法	到達レベル C(可)の基準	予習・復習	時間 (分)	能力 名
9週 /	最終課題の説明とそれ に向けた作品のイメー ジスケッチの作成	演習 手描きによる最終課 題のコンセプトスケッ チの作成。個別面談 でスケッチを講評しフ ィードバックする。	最終課題のイメージスケ ッチ、正面図、右面図、上面 図が完成し、Shade での作 業計画ができていていること。	復習:時間内で完成し なかつたスケッチ、作 業計画を必ず完了さ せてくること。 予習:今週の作業経 過によって、次回の作 業計画を立て直してく ること。	120	主体性 実行力 創造力 規律性
10週 /	最終課題に向けた個人 制作	演習 パソコンによる Shade を利用した制作作 業。個別で制作過程 を指導しフィードバッ クする。	最終課題のイメージスケ ッチに基づいたモデリングが ある程度できていること。	復習:作業計画に照ら し、時間内で至らなか った作業を次週までに 完了させておくこと。 予習:今週の作業経 過によって、次回の作 業計画を立て直してく ること。	120	主体性 実行力 課題発 見力 創造力 規律性
11週 /	最終課題に向けた個人 制作	演習 パソコンによる Shade を利用した制作作 業。個別で制作過程 を指導しフィードバッ クする。	最終課題のイメージスケ ッチに基づいたモデリングが でき上がっていること。	復習:作業計画に照ら し、時間内で至らなか った作業を次週までに 完了させておくこと。 予習:今週の作業経 過によって、次回の作 業計画を立て直してく ること。	120	主体性 実行力 課題発 見力 創造力 規律性
12週 /	最終課題に向けた個人 制作	演習 パソコンによる Shade を利用した制作作 業。個別で制作過程 を指導しフィードバッ クする。	最終課題のイメージスケ ッチに基づいた表面素材の 設定がある程度できている こと。	復習:作業計画に照ら し、時間内で至らなか った作業を次週までに 完了させておくこと。 予習:今週の作業経 過によって、次回の作 業計画を立て直してく ること。	120	主体性 実行力 課題発 見力 創造力 規律性
13週 /	最終課題に向けた個人 制作	演習 パソコンによる Shade を利用した制作作 業。個別で制作過程 を指導しフィードバッ クする。	表面素材の設定が完了 し、フレーミングの為のカメ ラワークができていていること。	復習:作業計画に照ら し、時間内で至らなか った作業を次週までに 完了させておくこと。 予習:今週の作業経 過によって、次回の作 業計画を立て直してく ること。	120	主体性 実行力 課題発 見力 創造力 規律性
14週 /	最終課題に向けた個人 制作 作品提出の為の準備	演習 パソコンによる Shade を利用した制作作 業。個別で制作過程 を指導しフィードバッ クする。	レンダリングを終え、提出 の準備が整っていること。	復習:最終課題のレン ダリングを終え、提出 の準備を必ず整えて おくこと。 予習:次週講評の際 の作品に対するコンセ プトのコメントを明確に 伝えられるよう準備し てくること。	120	主体性 実行力 課題発 見力 創造力 規律性
15週 /	最終課題の提出と作品 の講評	演習 作品提出と作品講 評。作品の講評でフ ィードバックする。	最終課題を指定された提 出場所に作品提出してい ること。	復習:最終課題の講 評を独自にまとめ、今 後の制作活動に活か せるようアーカイブし ておくこと。	120	主体性 発信力 傾聴力 規律性

能力名: 主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性
ストレスコントロール力