

2019 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・CD seminar (Shade)	村田 仁	専門	1	選択	1,2 年後期

**科目の概要**

デジタルコンテンツにおいて、3DCG はもはや特別なものではなく、身の回りに溢れています。この授業では、3DCG ソフトの基本操作を理解し、演習を通じて 3D CG を作成します。  
日進月歩に更新されていく 3D CG 表現分野の状況を理解することにも繋がります。

学修内容	到達目標
1 Shade の基本操作を理解する。 2 身近なモチーフを 3D CG 化する。 3 最終課題のためのスケッチと制作計画を立てる。 4 制作計画に基づいての実作。「Shade」を使用。 5 他者の作品を鑑賞、意見交換を行う。	1 Shade 操作をスムーズに行えること。 2 狙い通りに 3D 上に形成できること。 3 パソコン画面に取り組む前に、正面、右面、上面図をスケッチし、制作計画を立てる。 4 作品制作をやり遂げること。 5 他者の作品を鑑賞し、互いに良いところを発見しあえること。

**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	講義を受ける基本的な姿勢をもつ。教科書による予習、復習。
	働きかけ力	
	実行力	期限までに課題を完成させること。
考え抜く力	課題発見力	ソフトウェア操作において、自身にとっての、得意、不得意とするところを見つけること。
	計画力	
	創造力	最終課題において、スケッチから 3D CG まで繋げる際に、アレンジを行うこと。
チームで働く力	発信力	作品講評で、自身の作品を紹介する。
	傾聴力	学生同士で作品について鑑賞する。
	柔軟性	
	状況把握力	
	規律性	最低限の授業を受ける態度(私語を慎む、欠席、遅刻の対応など)を、社会人としてもつこと。
	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  
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 のベジェ曲線技術、Photoshop の基本操作。  
資格との関連、情報処理士、web デザイン実務士

学修上の助言	受講生とのルール
講義を主体的に参加すること。 不明点を明確にすること。	各提出期限の厳守。

【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"> <li>・作品制作中、講評会において自身の作品趣旨などを分かりやすく伝えられるか。</li> <li>・作品講評会への参加態度。他者作品への鑑賞、意見交換を行うこと。</li> </ul>
		②	
		③	
		④	
		⑤	
作品	60	①	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ Shade の基本操作を盛り込んだ作品であること。</li> <li>・モデリングの作り込み。</li> <li>・表面素材の工夫。</li> <li>・640×480 のサイズにフレーミングすること。</li> </ul>
		②	
		③	
		④	
		⑤	
社会人基礎力 (学修態度)	20	①	<p>主体性:授業を主体的に受けているか。</p> <p>実行力:モチーフ選び、スケッチを計画的に作成できるか。</p> <p>課題発見力:ソフトウェアの操作で不明なところを挙げられるか。</p> <p>創造力:スケッチを重ねているか。</p> <p>発信力:講評会で作品を発信できるか。</p> <p>傾聴力:授業全般においての傾聴ができているか。</p> <p>規律性:遅刻、欠席について社会人としての対応を行えるか。</p>
		②	
		③	
		④	
		⑤	
その他			
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)の基準
スケッチ、最終課題を提出すると共に、Shade の技術を駆使しているか。 無遅刻、無欠席。	最終課題を提出しているか。 授業内容を理解していること。

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベル C(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
1週 /	講義紹介 / インTRODクシヨN	講義	授業 15 回分の予定を説明できる。	(予習)シラバスを読んでおく。 (復習)配布資料を読んでおく。	120	主体性 傾聴力 規律性
2週 /	Shade の説明、基本操作 基礎的な内容の理解	演習	Shade の概念を理解し、オブジェクトの形成と移動が可能。	(復習)配布資料を読んでおく。	120	主体性 傾聴力 規律性
3週 /	背景の設定 レンタリング方法	演習	指定した背景でレンタリングを行えること。	(復習)配布資料を読んでおく。	120	主体性 傾聴力 規律性
4週 /	表面素材の設定 マッピング方法	演習	表面素材の種類が理解できる。	(復習)配布資料を読んでおく。	120	主体性 傾聴力 規律性
5週 /	ベジェ曲線を用いて、 ハート柱とスペード柱を作成する	演習	ハート柱とスペード柱を画像データとして出力する。	(復習)配布資料を読んでおく。	120	主体性 課題発見力 規律性
6週 /	掃引の応用 ミルクピッチャーの作成	演習	ミルクピッチャーのモデリングを、ベジェ曲線と掃引から行えること。	(復習)配布資料を読んでおく。	120	主体性 課題発見力 規律性
7週 /	テクスチャをマッピングした ミルクピッチャーの完成	演習	ミルクピッチャーを画像データとして提出すること。	(復習)配布資料を読んでおく。	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	サイコロを画像データとして提出すること。	(復習)配布資料を読んでおく。 (予習)最終課題の制作計画を行う。	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	到達レベル C(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
9週 /	最終課題の説明と作品イメージスケッチの作成	演習	最終課題のイメージスケッチ、正面、右面図、上面図を完成させる。Shadeの作業計画も稼いすこと。	(予習) イメージスケッチを準備する。 (復習) 授業時間に完成できなかったところを補う。	120	主体性 実行力 創造力 規律性
10週 /	最終課題に向けての制作	演習	モデリングに取り組む。	(復習) 授業時間に完成できなかったところを補う。	120	主体性 実行力 課題発見力 創造力 規律性
11週 /	最終課題に向けての制作	演習	モデリングの完成。	(復習) 授業時間に完成できなかったところを補う。	120	主体性 実行力 課題発見力 創造力 規律性
12週 /	最終課題に向けての制作	演習	表面素材の設定を完成する。	(復習) 授業時間に完成できなかったところを補う。	120	主体性 実行力 課題発見力 創造力 規律性
13週 /	最終課題に向けての制作	演習	フレーミングの為のカメラワークを完成させる。	(復習) 授業時間に完成できなかったところを補う。	120	主体性 実行力 課題発見力 創造力 規律性
14週 /	最終課題に向けての制作	演習	レンタリングを終えて、提出の準備を整えること。	(復習) 授業時間に完成できなかったところを補う。	120	主体性 実行力 課題発見力 創造力 規律性
15週 /	最終課題の提出と講評会	演習 講評会	作品提出。 他者の作品鑑賞を通し、意見を交わすこと。	(予習) 作品趣旨を文章化しておく。 (復習) 制作データのバックアップ。	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