

科目シラバス (2021年度)

--

■科目基本情報

科目名	デザイン	科目コード	1680
授業時数/週	2 時間/週	年次・学期	2 年 ・ 通期
必修/選択区分	必修	授業形態	実習
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		連携企業等	
備考			

■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	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											
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	キャラクター・BG・UI等開発の実務経験を学生作品(制作実習)用ゲーム内コンテンツ作り実践させるために、具体例(1)ベクターグラフィクスを変換してビットマップ化したものを活用する事でUI等のクオリティを向上させる 具体例(2)実際の業務で用いられるプロユースの陰影ペイキング技法の履修 など											
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%	その他	0%
	各課題にそれぞれ設定された規定が満たされているか。ゲームソフト用モデルとしての正しい手順に則った制作が成されているか。デザインの新規性や獨創性。											
授業外における学修	特になし											
教科書・教材	「Blender 2.8 3DCG スーパーテクニック」ソーテック社：ISBN978-4800712554											
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	Blender基本講座(1) 初期設定・画面設定から基本操作編										
	第2週	Blender基本講座(2) 初期設定・画面設定から基本操作編										
	第3週	Blender基本講座(3) 初期設定・画面設定から基本操作編										
	第4週	Blender基本講座(4) レトロ調ロボットの制作(教科書チュートリアルモデル)										
	第5週	Blender基本講座(5) レトロ調ロボットの制作(教科書チュートリアルモデル)										
	第6週	Blender基本講座(6) イルカおよびレシプロ飛行機の制作(PDF資料チュートリアルおよび教科書チュートリアルモデル)										
	第7週	Blender基本講座(7) イルカおよびレシプロ飛行機の制作(PDF資料チュートリアルおよび教科書チュートリアルモデル)										
	第8週	Blender基本講座(8) イルカおよびレシプロ飛行機の制作(PDF資料チュートリアルおよび教科書チュートリアルモデル)										
	第9週	Blender基本講座(9) イルカおよびレシプロ飛行機の制作(PDF資料チュートリアルおよび教科書チュートリアルモデル)										
	第10週	GIMP・Inkscape基本講座(1) 初期設定・画面設定から基本操作編										
	第11週	GIMP・Inkscape基本講座(2) 初期設定・画面設定から基本操作編										
	第12週	Blender基本講座(10) アドオン実習(Landscape/Sapling Tree Gen)										
	第13週	Blender基本講座(11) 自然地形・樹木・スカイフィアを組み合わせたステージ制作(実演チュートリアル)										
	第14週	Blender基本講座(12) 自然地形・樹木・スカイフィアを組み合わせたステージ制作(実演チュートリアル)										
	第15週	Blender基本講座(13) 自然地形・樹木・スカイフィアを組み合わせたステージ制作(実演チュートリアル)										
	第16週	Blender基本講座(14) 自然地形・樹木・スカイフィアを組み合わせたステージ制作(実演チュートリアル)										
	第17週	GIMP応用講座(1) マルチレイヤー・フィルタ編										

授業計画	第18週	Blender応用講座(1) UVマッピング実習(缶飲料ラベルの制作)
	第19週	Blender応用講座(2) UVマッピング実習(缶飲料ラベルの制作)
	第20週	Blender応用講座(3) UVマッピング実習(缶飲料ラベルの制作)
	第21週	Blender応用講座(4) UVマッピング実習(缶飲料ラベルの制作)
	第22週	GIMP・Blender応用講座(1) グリースペンシル実習(ダンジョンMAPの制作)
	第23週	GIMP・Blender応用講座(2) グリースペンシル実習(ダンジョンMAPの制作)
	第24週	GIMP・Blender応用講座(3) グリースペンシル実習(ダンジョンMAPの制作)
	第25週	GIMP・Blender応用講座(4) グリースペンシル実習(ダンジョンMAPの制作)
	第26週	GIMP・Blender応用講座(5) グリースペンシル実習(ダンジョンMAPの制作)
	第27週	GIMP・Inkscape応用講座(1) ベジェ曲線実習(トレース練習)
	第28週	GIMP・Inkscape応用講座(2) ベジェ曲線実習(トレース練習)
	第29週	GIMP・Inkscape・Blender応用講座(1) ベジェ曲線実習(タイトルロゴ/チームロゴの制作)
	第30週	GIMP・Inkscape・Blender応用講座(2) ベジェ曲線実習(タイトルロゴ/チームロゴの制作)
	第31週	GIMP・Inkscape・Blender応用講座(3) ベジェ曲線実習(タイトルロゴ/チームロゴの制作)
	第32週	Blender応用講座(5) スカルプト実習(自由課題：自身の制作実習用モデルでも可)
	第33週	Blender応用講座(6) スカルプト実習(自由課題：自身の制作実習用モデルでも可)
	第34週	Blender応用講座(7) スカルプト実習(自由課題：自身の制作実習用モデルでも可)