

授業科目名	3DCGⅡ		科目コード	619		
開講クラス	情報システム科	コース	Webクリエイター	学 年	1 年	
担当教員	明野 はるか					
	実務経験教員（ 有 ・ 無 ）					
開講時期	前期・後期・通年・特別講義・その他			授業コマ数	32コマ	
1 コマ 90 分	必 須 ・ 選 択 ・ 選択必須			時 間 数	64時間	
使 用 テキスト1	書 名					
	著 者					
	出版社					
使 用 テキスト2	書 名					
	著 者					
	出版社					
参考図書						
授業形態	講義 ・ 演習 ・ 実習 ・ 実験 ・ その他（ ）					
＜授業の目的・目標＞ 3DCG ソフト Maya の導入や操作方法を理解し、自分が作りたい作品を作れるようにする。						
＜授業の概要・授業方針＞ 前期で学習した知識を活かし、3D で周辺の街などを再現、視点を動かして制作した3D 世界でカメラができるようになることを学習する。						
＜成績基準・評価基準＞ 授業態度，出席状況，課題提出 等 各項目において，4 段階の評価（優，良，可，不可）を行い，最終評価を行う。						
＜使用問題集・注意事項＞ 特になし						
＜授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他＞ 特になし						

授業科目名		3DCGⅡ
回	授 業 内 容	備 考
1	後期の流れ、モデリングの復習	
2	街、もしくは装飾品の多いキャラクターを作ろう 1	
3	街、もしくは装飾品の多いキャラクターを作ろう 2	
4	街、もしくは装飾品の多いキャラクターを作ろう 3	
5	街、もしくは装飾品の多いキャラクターを作ろう 4	
6	街、もしくは装飾品の多いキャラクターを作ろう 5	
7	街、もしくは装飾品の多いキャラクターを作ろう 6	
8	街、もしくは装飾品の多いキャラクターを作ろう 7	
9	街、もしくは装飾品の多いキャラクターを作ろう 8	
10	街、もしくは装飾品の多いキャラクターを作ろう 9	
11	街、もしくは装飾品の多いキャラクターを作ろう 10	
12	街、もしくは装飾品の多いキャラクターを作ろう 11	
13	街、もしくは装飾品の多いキャラクターを作ろう 12	
14	発表	
15	ポートフォリオ作成 1	
16	ポートフォリオ作成 2	
17	ポートフォリオ作成 3	
18	Unity の操作方法と設定	
19	作った作品をエクスポートして Unity にインポートしよう 1	
20	作った作品をエクスポートして Unity にインポートしよう 2	
21	シェーダーやポストプロセスを導入してみよう 1	
22	シェーダーやポストプロセスを導入してみよう 2	
23	カメラを使って作品の撮影をしてみよう	
24	レンダーパイプラインを変えてみよう	
25	銃をつくってみよう 1	
26	銃をつくってみよう 2	
27	銃をつくってみよう 3	
28	銃をつくってみよう 4	
29	銃をつくってみよう 5	
30	発表&ポートフォリオ作成 1	
31	発表&ポートフォリオ作成 2	
32	名刺をつくってみよう(時間があったら)	