

授業科目名	3DCG I		科目コード	618		
開講クラス	情報システム科	コース	CG 映像クリエイター	学 年	1 年	
担当教員	明野 はるか					
	実務経験教員 (有 ・ <u>無</u>) 実務経験内容					
開講時期 1 コマ 90 分	<u>前期</u> ・ 後期 ・ 通年 ・ 特別講義 ・ その他			授業コマ数	32 コマ	
	必 須 ・ 選 択 ・ <u>選択必須</u>			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	<u>講義</u> ・ <u>演習</u> ・ 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なるための基本操作や技術を学ぶ。						
<授業の概要・授業方針> ソフトの使い方から基本的な 3D の制作方法など						
<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		3DCG I
回	授 業 内 容	備 考
1	オリエンテーション	
2	CG の基礎知識と PDCA サイクル	
3	操作の練習、机をいっしょに作る	
4	机の応用として椅子を作る	
5	眼鏡を作る	
6	リンゴを作る	
7	ペットボトルをデッサンする	
8	ペットボトルをモデリングする	
9	256 モデルの説明と、実際のモデルを見ながら三面図を描く	
10	三面図や実際のモデルを見ながら、256 モデルをつくる 1	
11	三面図や実際のモデルを見ながら、256 モデルをつくる 2	
12	テクスチャとマテリアル 1	
13	テクスチャとマテリアル 2	
14	256 モデルを実際に作ってみる 1（完成予定図を描く）	
15	256 モデルを実際に作ってみる 2	
16	256 モデルを実際に作ってみる 3	
17	256 モデルを実際に作ってみる 4	
18	256 モデルを実際に作ってみる 5、発表	
19	部屋、もしくはキャラクターを再現してみよう 1	
20	部屋、もしくはキャラクターを再現してみよう 2	
21	部屋、もしくはキャラクターを再現してみよう 3	
22	部屋、もしくはキャラクターを再現してみよう 4	
23	部屋、もしくはキャラクターを再現してみよう 5	
24	部屋、もしくはキャラクターを再現してみよう 6	
25	部屋、もしくはキャラクターを再現してみよう 7	
26	部屋、もしくはキャラクターを再現してみよう 8	
27	部屋、もしくはキャラクターと夏課題の発表	
28	コンポジットをしてみよう 1	
29	コンポジットをしてみよう 2	
30	クロッキーをしてみよう 1	
31	クロッキーをしてみよう 2	
32	名刺を作ってみよう	