

授業科目名	3DCGⅢ		科目コード	618		
開講クラス	情報システム科	コース	Web&動画	学 年	2年	
担当教員	早川 誠					
	実務経験教員（有・無）					
	実務経験内容 IT 関連企業勤務					
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 Blender 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		3DCGⅢ
回	授 業 内 容	備 考
1	オリエンテーション、学習の進め方	
2	Blender インストール、環境設定	
3	Blender の基本的な操作 1	
4	Blender の基本的な操作 2	
5	操作復習 (いろいろな図形をならべてみる)	
6	モデリングⅠ	
7	モデリングⅡ	
8	マテリアルⅠ	
9	マテリアルⅡ	
10	身近なものを作ってみようⅠ (モデリング、マテリアル応用)	
11	身近なものを作ってみようⅡ (モデリング、マテリアル応用)	
12	マテリアルⅢ	
13	マテリアルⅣ	
14	マテリアルⅤ	
15	マテリアルⅥ	
16	身近なものを作ってみようⅢ (モデリング、マテリアル応用)	
17	身近なものを作ってみようⅣモデリング、マテリアル応用)	
18	シェーディング・UV Ⅰ	
19	シェーディング・UV Ⅱ	
20	シェーディング・UV Ⅲ	
21	シェーディング・UV Ⅳ	
22	身近なものを作ってみようⅤ (シェーディング・UV 応用)	
23	身近なものを作ってみようⅥ (シェーディング・UV 応用)	
24	ライティング・カメラ・レンダリングⅠ	
25	ライティング・カメラ・レンダリングⅡ	
26	ライティング・カメラ・レンダリングⅢ	
27	ライティング・カメラ・レンダリングⅣ	
28	身近なものを作ってみようⅤ (ライティング・レンダリング応用)	
29	身近なものを作ってみようⅥ (ライティング・レンダリング応用)	
30	評価用作品制作Ⅰ	
31	評価用作品制作Ⅱ	
32	評価用作品制作Ⅲ	