

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	橋口 亜未					
	実務経験教員 (<input checked="" type="radio"/> 有) ・ 無) 実務経験内容 Web制作・動画制作講師					
開講時期 1コマ90分	<input checked="" type="radio"/> 前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 特別講義 ・ その他			授業コマ数	32コマ	
	必 須 ・ 選 択 ・ <input checked="" type="radio"/> 選択必須			単 位 数	2 単位	
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	<input checked="" type="radio"/> 講義) ・ <input checked="" type="radio"/> 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	