

| | | | | | | | |
|----------------------------------|--|--|---------|-----------|-------|------|----|
| 授業科目名 | 3DCG I | | 年次 | 1年 | | | |
| | | | 学科 | CGデザイン科 | | | |
| 担当教員名 | 三橋 幸四郎 | | 開講年度・学期 | 2025年度・通年 | | | |
| 授業の方法 | 実習 | 週時限数 | 4 | 年間授業時数 | 152時間 | 科目区分 | 選択 |
| 関連実務経験等 | イベント・コンサート・舞台等における映像・3DCG・イラスト等の制作に携わる。 | | | | | | |
| 授業の概要 (実務経験を 活かした教育 内容) | 統合型3DCG制作ソフトMaya及びBlenderを使用し、制作実習を通じて3DCGを制作する為の技術や関連知識を実践的に学びます。 | | | | | | |
| 授業の 到達目標 | 1. 3DCGの基礎知識、モデリング/マッピングの基本操作が習得できる。 2. CG作品を完成させるために必要な工程が習得できる。 | | | | | | |
| 授業計画 | 月 | 内容 | | | | | |
| | 4 | ・3DCGの基礎知識 ・軸の理解 ・Blenderの基礎操作の習得 | | | | | |
| | 5 | ・モデリング ・ポリゴン操作 | | | | | |
| | 6 | ・モデリング ・ポリゴン操作 | | | | | |
| | 7 | ・マテリアル設定 ・質感の制作 ・UVマッピングの基礎 | | | | | |
| | 8 | — | | | | | |
| | 9 | ・スカルプトモデリング ・前期末試験実施 | | | | | |
| | 10 | ・ハイポリとローポリの違いによるキャラクタデザイン | | | | | |
| | 11 | ・ハイポリとローポリの違いによるキャラクタデザイン | | | | | |
| | 12 | ・課題制作 | | | | | |
| | 1 | ・課題制作 | | | | | |
| | 2 | ・課題制作 ・後期末試験実施 | | | | | |
| | 3 | ・課題制作 | | | | | |
| | 成績評価の 方法 | 前期(9月)と後期(2月)の定期試験で評価を行う。出席点・作品の完成度によって評価を行う。 成績評価:優(100~90)・良(89~70)・可(69~40)・不可(39~0) | | | | | |
| 準備学習・ 事後学習等 | Artstation等、インターネットで公開されている国内・国外の3DCGアーティストのポートフォリオの閲覧や公開されている技術の収集及び、実践を行ってください。 | | | | | | |
| テキスト | なし | | | | | | |
| 参考書・ 参考資料等 | 課題プリント等 | | | | | | |
| その他 (学生に対する 要望、メッセ ージ) | VRやARの最先端技術において、3DCGはなくてはならない重要な要素として注目を浴びています。この授業では、プロの現場で実際に使われている3DCGの各種ツールの使い方を学び、3DCG制作の標準的な全工程を実習で体験することにより、自分でモデリングした作品に色を付けて動かすまでに必要な様々な知識を学んでいきます。 | | | | | | |