

授業科目名	3DCG II	年 次		2年					
		学 科(コース)	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	2	年間授業時数	76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. 1年で学んだモデリングの技術・知識を基盤に、UV展開・各種マップ作製・リギング等が習得できる。 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	・Blenderの基礎操作の習得							
	5	・実践的なモデリングUV展開							
	6	・マテリアル設定 　・テクスチャ、ノーマル、メタリック、ラフネス等のマップ作製							
	7	・マテリアル設定 　・テクスチャ、ノーマル、メタリック、ラフネス等のマップ作製							
	8	一							
	9	・ヒューマリング制作 　・ウェイト調整 　・アニメーション制作 ・前期末試験実施							
	10	・アニメーション作成							
	11	・アニメーション作成							
	12	・課題制作							
	1	・課題制作 ・卒業試験実施							
	2	一							
	3	一							
成績評価の方法	前期(9月)と後期(1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。								