

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	Web&動画	学 年	1 年
担当教員	早川 誠				
	実務経験教員 ( <input checked="" type="radio"/> 有 ) ・ 無 ) 実務経験内容 IT 関連企業勤務				
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		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	<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 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		3DCG I	
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		