

授業科目名	3DCG II		科目コード	619	
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	早川 誠				
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する。					
<授業の概要・授業方針> 前期で学習した知識を活かし、3D で周辺の街などを再現、視点を動かして制作した3D 世界でカメラができるようになることを学習する。					
<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 II	
回	授 業 内 容		備 考
1	前期復習 I		
2	前期復習 II		
3	作品制作		
4	作品制作		
5	作品制作		
6	作品制作		
7	作品制作		
8	作品制作		
9	作品制作		
10	作品制作		
11	作品制作		
12	作品制作		
13	作品制作		
14	作品制作		
15	作品制作		
16	作品制作		
17	作品制作		
18	作品制作		
19	作品制作		
20	作品制作		
21	作品制作		
22	作品制作		
23	作品制作		
24	作品制作		
25	作品制作		
26	作品制作		
27	作品制作		
28	作品制作		
29	作品制作		
30	作品制作		
31	作品制作		
32	作品制作		