

授業概要

情報ビジネス科

科目名	3DCG		
担当教員	菊地 明 横山 孝		
対象学生	情報ビジネス科 2年		
曜日・時間	週2コマ 全32コマ 時間数28.8		
授業形態	講義（30%）と実習（70%）を併用する		
科目の概要	現在の映画やTV、ゲームなどのグラフィックスの基本は3DCGである。本科目ではグラフィックスに不可欠な3DCG制作技術を習得する。3DCGソフトのBlenderを使用し、ポリゴンモデリングやテクスチャマッピングやレンダリングなどの3DCG映像表現の基本であるシーン構築までをマスターする。		
授業の到達目標	3DCGの製作工程を身につけることが目標である。 モデリングによる3D物体の造形ができる。 モデリング形状に質感の設定ができる。 ライティングの設定ができる。 レンダリングにより画像を制作できる。		
授業方法・学習上注意	3DCGソフト『Blender』を使用して3DCGの基礎演習を行う。 具体的には、各回の授業90分のうち、30分で制作方法のポイントをレクチャーし、残りの60分で実習を行い、ポイントの理解を深める。 3Dプリンターを使用してのモデル制作方法も学ぶ。		
成績評価の方法と基準	期末考査50%、課題30%、授業態度等20%		
使用テキスト	書籍名	出版社	ISBN
	BlenderCGイラストテクニック	技術評論社	978-4-7741-8278-0
教材・参考文献・図書等	書籍名	出版社	ISBN
授業計画（内容）			時間
Blenderの基本			2
プリミティブモデリング			2
ポリゴンモデリング①			2
ポリゴンモデリング②			2
ポリゴンモデリング③			2
カーブの基本モデリング			2
カーブの応用モデリング			2
スカルプトモデリング			2
オブジェクトを増やす			2
モデルの作り方を考える			2

リアルな質感を出すマテリアル	2
手触りを伝えるテクスチャ	2
ライティングの基本, カメラの設定	2
作品を作る流れ	2
作品制作	2
最終考査	2
	合計 32

授業時数 28.8