

学科名	学年	授業のタイトル（科目名）	
工業専門課程 Webスペシャリスト科	3	3DCG制作III	
授業の種類	授業担当者	実務経験	
<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input checked="" type="checkbox"/> 実習	木村 和史	●有 ○無	
[実務経験歴]			
<p>映像、ゲーム、DTPの分野で開発、制作などを幅広く担当。 開発に於いては、グラフィック等の変換システムやデータ構築などを担当。 デザイン分野では、企画、グラフィックデザイン、3DCGモデリング、スクリプト制御、ムービー制作などを担当。</p>			
単位数（授業の回数）	時間数	配当時期	必修・選択
4 単位（60回）	120 時間	<input type="checkbox"/> 前期 <input type="checkbox"/> 後期 <input checked="" type="checkbox"/> 通年	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選択
[授業の目的・ねらい]			
従来のポリゴンモデリングに合わせてスカルプトモデリングの基本を学ぶ			
[授業全体の内容の概要]			
ポートフォリオ用作品制作			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
3DCG制作の完パケ作品、就職活動の為の課題制作			
[準備学習の具体的な内容]			
在学中に限り可能であるautodeskの3DCGソフトを各自PCにインストールすることで自宅での学習を可能とし、復習と作品制作を実施する。			
[使用テキスト]		[単位認定の方法及び評価の基準]	
使用テキスト 参考文献 必要に応じて授業の中で紹介する。		実習課題と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。 ・課題評価の点数は60点以上を合格点とする。 ・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。 評価基準 課題評価80%、平常点（出席、講義の参加度）20%とする。	
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]			
1回	スカルプトモデリングの基礎①		
2回	スカルプトモデリングの基礎②		
3回	スカルプトモデリングの基礎③		
4回	スカルプトモデリングの基礎④		
5回	スカルプトモデリングの基礎⑤		

6回	スカルプトモデリングの基礎⑥
7回	スカルプトモデリングの基礎⑦
8回	スカルプトモデリングの基礎⑧
9回	スカルプトモデリングの基礎⑨
10回	スカルプトモデリングの基礎⑩
11回	3 DCG作品制作企画①
12回	3 DCG作品制作企画②
13回	3 DCG作品制作企画③
14回	3 DCG作品制作企画④
15回	まとめと振り返り
16回	3 DCG作品用デザイン制作①
17回	3 DCG作品用デザイン制作②
18回	3 DCG作品用デザイン制作③
19回	3 DCG作品用デザイン制作④
20回	3 DCG作品用デザイン制作⑤
21回	3 DCG作品用デザイン制作⑥
22回	3 DCG作品制作 1
23回	3 DCG作品制作 1
24回	3 DCG作品制作 1
25回	3 DCG作品制作 1
26回	3 DCG作品制作 1
27回	3 DCG作品制作 1
28回	3 DCG作品制作 1
29回	3 DCG作品制作 1
30回	3 DCG作品制作 1
31回	まとめと振り返り
32回	3 DCG作品制作 2
33回	3 DCG作品制作 3
34回	3 DCG作品制作 4
35回	3 DCG作品制作 5
36回	3 DCG作品制作 6
37回	3 DCG作品制作 7
38回	3 DCG作品制作 8
39回	3 DCG作品制作 9
40回	3 DCG作品制作0
41回	3 DCG作品制作11
42回	3 DCG作品制作12
43回	3 DCGアニメーション作品制作13
44回	3 DCGアニメーション作品制作14
45回	まとめと振り返り

46回	3 DCG作品制作15
47回	3 DCG作品制作16
48回	3 DCG作品制作17
49回	3 DCG作品制作18
50回	3 DCG作品制作19
51回	3 DCG作品制作20
52回	3 DCG作品制作最終①
53回	3 DCG作品制作最終②
54回	3 DCG作品制作最終③
55回	3 DCG作品制作最終④
56回	3 DCG作品制作最終⑤
57回	3 DCG作品制作最終⑥
58回	3 DCG作品制作最終⑦
59回	3 DCG作品制作最終⑧
60回	まとめと振り返り