

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		1	実践演習Ⅰ	
授業の種類		授業担当者	実務経験	
☒ 講義 ☐ 演習 ☒ 実習		木村和史	☒ 有 ☐ 無	
[実務経験歴]				
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。				
単位数（授業の回数）		時間数☑	配当時期	
2 単位 （ 30 回 ）		60 時間	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通年 ☐ 必修 ☒ 選択	
[授業の目的・ねらい]				
3DCGキャラクター制作を通し3Dゲームにおけるリアルタイムに動作するキャラクター作成の基本を学びます。				
[授業全体の内容の概要]				
ゲーム技術の人体形状等の理解。				
[授業終了時の達成課題(到達目標)]				
オリジナル3Dキャラクター制作の完成および運用				
[準備学習の具体的な内容]				
BlenderとUnity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		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。		
参考文献		評価基準		
必要に応じて授業の中で紹介する。		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	Blenderのインターフェイスやよく使用するツールなどの基本的知識①			
2回	Blenderのインターフェイスやよく使用するツールなどの基本的知識②			
3回	Blenderのインターフェイスやよく使用するツールなどの基本的知識③			
4回	Blenderのインターフェイスやよく使用するツールなどの基本的知識④			
5回	ローポリゴン・モデリング①			

6回	ローポリゴン・モデリング②
7回	ローポリゴン・モデリング③
8回	ローポリゴン・モデリング④
9回	UVマップの基礎①
10回	UVマップの基礎②
11回	キャラクターモデリング①
12回	キャラクターモデリング②
13回	キャラクターモデリング③
14回	キャラクターモデリング④
15回	キャラクターモデリング⑤
16回	キャラクターUVマッピング①
17回	キャラクターUVマッピング②
18回	キャラクターのブレンドシェイプ①
19回	キャラクターのブレンドシェイプ②
20回	キャラクターのスケルトン①
21回	キャラクターのスケルトン②
22回	キャラクターのスキニング①
23回	キャラクターのスキニング②
24回	BlenderからUnityへのアバターデータの書き出し①
25回	BlenderからUnityへのアバターデータの書き出し②
26回	Unityのアバター作成①
27回	Unityのアバター作成②
28回	Unityのアバターデータの制御①
29回	Unityのアバターデータの制御②
30回	アバターデータ完成提出