

2024 年度		カリキュラム 科目概要				実務家教員	担当教師	新井 元	
科	デザインビジネス	授業名	3DCG II			単位数	3	単位	
コース	イラストデザイン	講義	演習	実習	実技	コマ数	30	コマ	
学年	2年	50%	30%	0%	20%	授業期間	通期		
概要	ゲーム業界3DCG標準ソフトであるMAYAの習得、付随する各種ソフトの習得によりオリジナル作品の制作を目的とします。制作展では様々なソフトと関連させトータルでの作品制作を目指します。								
到達目標	多くのゲーム開発の制作でCGデザイナーが使用するMAYAを学びます。3DCGツールの基礎を学び、ゲーム制作に必要な技術を習得することを目指します。								
実務家教員	長年ゲーム業界に従事し現役のクリエイターとして必要な技術と知識を履修しながら3DCG作成過程を履修。基本ソフトのMayaをマスターとゲーム制作に必要な技術を修得します。								
コマ数	授業日	内容							
1	4/10	Week1-課題「学校の机と椅子をつくる」1/4 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。							
2	4/17	Week2-課題「学校の机と椅子をつくる」2/4 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。							
3	4/24	Week3-課題「学校の机と椅子をつくる」3/4 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。							
4	5/1	Week4-課題「学校の机と椅子をつくる」4/4 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。							
5	5/8	Week5-講評 ポートフォリオ形式で提出した作品を講評します。							
6	5/15	Week6-「掛け時計をつくる」1/4 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。							
7	5/22	Week7-「掛け時計をつくる」2/4 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。							
8	5/29	Week8-「掛け時計をつくる」3/4 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。							
9	6/5	Week9-「掛け時計をつくる」4/4 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。							
10	6/12	Week10-講評 ポートフォリオ形式で提出した作品を講評します。							
11	6/19	Week11-「床と壁と窓をつくる」1/4 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。							
12	6/26	Week12-「床と壁と窓をつくる」2/4 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。							
13	7/3	Week13-「床と壁と窓をつくる」3/4 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。							
14	7/10	Week14-「床と壁と窓をつくる」4/4 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。							
15	8/28	Week15-講評 ポートフォリオ形式で提出した作品を講評します。							

コマ数	授業日	内容
16	9/4	Week16-「黒板と黒板けしをつくる」1/3 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。
17	9/11	Week17-「黒板と黒板けしをつくる」2/3 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。
18	9/18	Week18-「黒板と黒板けしをつくる」3/3 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。
19	9/25	Week19-Week15-講評 ポートフォリオ形式で提出した作品を講評します。
20	10/2	Week20-「カーテンと小物をつくる」1/4 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。
21	10/9	Week21-「カーテンと小物をつくる」2/4 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。
22	10/16	Week22-「カーテンと小物をつくる」3/4 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。
23	10/23	Week23-「カーテンと小物をつくる」4/4 最終的に教室のイラストを制作するため、3Dモデリングを行います。
24	10/30	Week24-Week15-講評 ポートフォリオ形式で提出した作品を講評します。
25	11/6	Week25-「まとめ」1/5これまでのモデルを統合し、キャラクタを描いて教室の風景を作成します。2D、3Dの制作になります。
26	11/13	Week26-「まとめ」2/5これまでのモデルを統合し、キャラクタを描いて教室の風景を作成します。2D、3Dの制作になります。
27	11/20	Week27-「まとめ」3/5これまでのモデルを統合し、キャラクタを描いて教室の風景を作成します。2D、3Dの制作になります。
28	11/27	Week28-「まとめ」4/5これまでのモデルを統合し、キャラクタを描いて教室の風景を作成します。2D、3Dの制作になります。
29	12/4	Week29-「まとめ」5/5これまでのモデルを統合し、キャラクタを描いて教室の風景を作成します。2D、3Dの制作になります。
30	12/11	Week30-Week15-講評 ポートフォリオ形式で提出した作品を講評します。

評価方法	課題制作品提出(納期・技術力・表現力・クオリティetc.)、出席状況、学習態度を総合評価
主要教材	オリジナル資料
資格・検定	

校長	教務	教科主任	担当教師