

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 I			単位数	4	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	1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	3DCGツールに慣れ、簡単なポリゴンモデル作成が出来る事を目指します。また、ツール習得だけでなく、リファレンスの集め方を学び、準備の大切さも学びます。								
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をマスターします。								
コマ数	授業日	内容							
1	4/10	Week1-準備①Mayaのインストールを行います。またMayaで何ができるかなどを紹介しします。基本操作の説明を行います。							
2	4/17	Week2-準備②Mayaのインストールを行います。またMayaで何ができるかなどを紹介しします。基本操作の説明を行います。							
3	4/24	Week3-Mayaの基本操作の説明を行います。「マグカップ」のモデリングで基本操作を学びます。モデリングで使用頻度の高いツールを随時説明していきます。							
4	5/1	Week4-Mayaの基本操作の説明を行います。「マグカップ」のモデリングで基本操作を学びます。モデリングで使用頻度の高いツールを随時説明していきます。							
5	5/8	Week5-Mayaの基本操作の説明を行います。ライティングとレンダリングについて学びます。							
6	5/15	Week6-課題「部屋を作る1」基本操作を学びながら部屋を作成します。作例を参考に各自「部屋」をモデリングしていきます。簡単な床と壁を制作します。							
7	5/22	Week7-課題「部屋を作る2」基本操作を学びながら部屋を作成します。作例を参考に各自「部屋」をモデリングしていきます。簡単な床と壁を制作し、窓をつくります。							
8	5/29	Week8-課題「部屋を作る3」基本操作を学びながら部屋を作成します。作例を参考に各自「部屋」をモデリングしていきます。机と椅子を制作し、簡単な部屋が完成します。							
9	6/5	Week9-中間報告 製作中の作品をチェックします。							
10	6/12	Week10-課題「部屋を作る5」基本操作を学びながら部屋を作成します。各自のオリジナル部分を作成していきます。							
11	6/19	Week11-課題「部屋を作る6」基本操作を学びながら部屋を作成します。各自のオリジナル部分を作成していきます。							
12	6/26	Week12-課題「部屋を作る7」基本操作を学びながら部屋を作成します。各自のオリジナル部分を作成していきます。							
13	7/3	Week13-課題提出日 ポートフォリオのまとめ方について魔案びます。作成した課題をポートフォリオ形式にして提出します。							
14	7/10	Week14-課題講評							
15	8/28	Week15-モデリング「剣①」Aoutdesk Maya Learning Channelの剣のモデリングを行います。これはUV展開の課題のための準備になります。							

コマ数	授業日	内容
16	9/4	Week16-モデリング「剣②」 Aoutdesk Maya Learning Channelの剣のモデリングを行います。これはUV展開の課題のための準備になります。
17	9/11	Week17-UV展開「剣①」 UV展開を学びます。week15で作成した剣のモデルをUV展開し、テクスチャ制作を行います。
18	9/18	Week18-UV展開「剣②」 UV展開を学びます。week15で作成した剣のモデルをUV展開し、テクスチャ制作を行います。
19	9/25	Week19-UV展開「剣③」 UV展開を学びます。week15で作成した剣のモデルをUV展開し、テクスチャ制作を行います。
20	10/2	Week20-講評 課題「剣」をポートフォリオ形式にして提出。講評します。
21	10/9	Week21-UV展開「うりぼう①」 UV展開を学びます。Week17で作成した剣のモデルをUV展開し、テクスチャ制作を行います。
22	10/16	Week22-UV展開「うりぼう②」 UV展開を学びます。Week17で作成した剣のモデルをUV展開し、テクスチャ制作を行います。
23	10/23	Week23-UV展開「うりぼう③」 UV展開を学びます。Week17で作成した剣のモデルをUV展開し、テクスチャ制作を行います。
24	10/30	Week24-UV展開「うりぼう④」 UV展開を学びます。Week17で作成した剣のモデルをUV展開し、テクスチャ制作を行います。
25	11/6	Week25-Substance 3D Painter① サブスタンスペインターの基本的な操作、使用方法を学びます。
26	11/13	Week26-Substance 3D Painter② サブスタンスペインターの基本的な操作、使用方法を学びます。
27	11/20	Week27-Substance 3D Painter③ サブスタンスペインターの基本的な操作、使用方法を学びます。
28	11/27	Week28-課題「樽」をつくる1/3 モデリング、UV展開をmayaで行い、substance painterをつかいテクスチャまで制作します。
29	12/4	Week29-課題「樽」をつくる2/3 モデリング、UV展開をmayaで行い、substance painterをつかいテクスチャまで制作します。
30	12/11	Week30-課題「樽」をつくる3/3 モデリング、UV展開をmayaで行い、substance painterをつかいテクスチャまで制作します。

を

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