

年間教授計画 2023年度 (4月～2月)

科目:3Dグラフィック I 実習	クラス:1年J組 学科:クリエイター科 コース:3Dグラフィック	担当:近藤	教科書:なし	授業数: 2時間/週	年間授業: 60時間
------------------	--	-------	--------	---------------	---------------

授業概要: CG作品が制作できる事を目標にMayaの機能を学習する。

最終到達目標: CG作品(静止画や動画)が制作出来る。

月	週	大項目	中項目	到達目標	評価方法	使用教材	授業方法						
4月	1	モデリングとテクスチャー	○maya操作の基礎 ○モデリングとテクスチャー ・宇宙船 ・ハンマー ・宝箱 ・おなじものをつくれ ・チェスのポーン ・パン ・UV道場 ・ローポリキャラ	モデリングとテクスチャーを理解する									
	2												
5月	3												
	4												
	5												
6月	6												
	7												
	8												
7月	9												
	10												
9月	11	エフェクト入門	○エフェクトとは ○nParticleとは ・Bullet物理エンジン ・階段から転がる玉 ・ボールプールをつくる ・フィールド ○nClothとは ・nClothのいろいろ ・人間の服 ○xGenとは ・男髪 ・トラの毛	Mayaのエフェクトを理解する	制作物提出	独自プリント	PC実習						
	1												
10月	2												
	3												
11月	4												
	5												
12月	6							モデリングとテクスチャー	○ラジオのモデリング ○バンドのモデリング	工業製品のモデリングを理解する。 キャラクターのモデリングを理解する。			
	7												
1月	8												
	9												
2月	10												
	11												
3月	12												
	13												
4月	14												
	15												
5月	16												
	17												
6月	18												
	19												
7月	20												
	21												
8月	22												
	23												
成績評価方法	項目	期末試験	平常試験	課題提出率	課題内容	出欠状況	授業態度						
	割合				1								
		資格取得等											

平常試験:授業内に実施する試験 課題:実習, 演習, 宿題等 課題提出:課題の提出率 課題内容:課題の出来具合
 上段の評価:評価する時期と評価方法を必ず記入