

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								
	4								
11月	5								
	6								
	7								
12月	8								
	9								
1月	10	モデリングとテクスチャー	○ラジオのモデリング ○バンダのモデリング	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。					
	11								
2月	12								
	13								
1月	14								
	15								
2月	16								
	17								
2月	18								
	19								
2月	20								
	21								
2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