

3DCG実習(表現系)

選 択

開講年次：2 年次前期

科目区分：実 習

単 位：2 単位

講義時間：60 時間

■**科目のねらい**：コンピュータの三次元空間を用いた造形表現を学び、モデリング、マッピング、レンダリング等のCG（コンピュータグラフィクス）独自の技術を理解した上で、その性質をデザインや表現に結び付ける手法を学ぶ。また、映像業界で用いられる3DCGソフトウェアの扱いに習熟し、コンピュータ上の立体的な造形力を習得する。

■**到達目標**：①モデリング、マッピング、レンダリング等の方法を理解している。
②3次元空間に於ける立体感や位置関係を表現できる。
③カメラや照明を用いた演出を理解している。

■**担当教員**：【◎は科目責任者】

◎松永 康佑

■**授業計画・内容**：

- 第 1 回 3DCGの概要と、ソフトウェアの機能。
- 第 2 回 モデリング-1（基本形体と複製による空間構成）。
- 第 3 回 モデリング-2（レイズオブジェクト、ロフトオブジェクト）。
- 第 4 回 モデリングの展開（ポリゴンメッシュによる造形1）。
- 第 5 回 モデリングの展開（ポリゴンメッシュによる造形2）。
- 第 6 回 マテリアルの作成とマッピング。
- 第 7 回 カメラアングルによる表現の違い。
- 第 8 回 ライティング。
- 第 9 回 レンダリング。
- 第10回 イメージ出力（印刷原稿作成）に至るプロセスの基本。
- 第11回 課題制作1（テーマ設定）。
- 第12回 課題制作2。
- 第13回 課題制作3。
- 第14回 課題制作4（提出）。
- 第15回 講評。

■**教科書**：プリントを配布。

■**参考文献**：適宜紹介する。

■**成績評価基準と方法**：提出された課題（85%）と出席日数（15%）によって評価。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・授業内レポート					
授業態度					
発表					
課題・作品	◎	◎	◎	到達目標の反映度	85
出席				出席日数	15
その他					

■**関連科目**：特になし

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：ソフトは、3dsmax2015（Windows 7）を使用する。グラフィックソフト、Adobe Photoshop、Adobe Illustratorなどの基本を理解している必要がある。技術情報は、ソフト上の「リファレンス」に詳細が記載されている。授業進行にあわせてプリントを配布しますので、ファイリングし必ず持参すること。遅刻をしないように心がけること。