

学校法人宮崎総合学院 宮崎情報ビジネス専門学校

授業科目名	CG演習			科目コード	MJMM 0009
学科・コース名	情報システム科 マルチメディアクリエイターコース			履修区分	必修
授業形態	演習	開講学年	1年次	学期	前期
担当教員	吉松 大志	実務経験	有	単位数	2 単位
授業の 目的・目標	本講義では3DCGソフトを用いてモデリングやライティング、レンダリングなどの一連の工程を理解し1枚絵として成立するCGが作品を完成させる力を身につけることを目標とする。				
授業の概要	本授業は3DCG未経験者を対象に、Blenderを用いたモデリングからレンダリングまでの基礎と制作プロセスを段階的に学ぶ演習科目である。テキストの予習を中心に基本的な操作を覚えつつ、合間に挟む自主制作では自らテーマとアイデアを出して最終的にポートフォリオに掲載できる作品をつくる力を養う。				
回	授業計画・内容			授業外学習の内容	授業外学習時間
1	オリエンテーション・授業の進め方説明・ノート			なし	0分
2~3	Blenderインストール・授業開始前準備			次回授業の予習	60分
4~6	(Blenderモデリング入門)Chap02-01から02-06			次回授業の予習	60分
7~9	Chap02-07から02-10			次回授業の予習	60分
10~12	Chap02-11から02-14			テーマを決め、自主制作を行う	330分
13~15	ミニ自由制作			次回授業の予習	60分
16~18	Chap03-01			次回授業の予習	60分
19~21	Chap03-02			次回授業の予習	60分
22~24	Chap03-03			次回授業の予習	60分
25~27	Chap03-04			次回授業の予習	60分
28~30	Chap04 p240~264			次回授業の予習	60分
31~33	Chap04 p265~298			次回授業の予習	60分
34~36	Chap05			次回授業の予習	60分
37~39	Chap06			テーマを決め、自主制作を行う	330分
40~42	復習・ポートフォリオ作品制作の基本・自由制作			次回授業の予習	60分
46~48	(SubstancePainterの教科書)Chap2-1から2-4			次回授業の予習	60分
48~50	Chap2-5から2-8			次回授業の予習	60分
51~53	Chap2-9から2-10			次回授業の予習	60分
54~56	SPからMayaへインポート・SP復習			Chap5-1から5-2	60分
54~57	SP復習			Chap5-3から5-5	60分
58	予備日			Chap5-6から5-7	60分
59~60	予備日			Blenderの復習	60分
評価方法	授業態度:20%、予習への取り組み:20%、制作物:60%				
教科書参考書	ていねいに学ぶ Blender モデリング入門[Blender 3対応] Blender完全入門[5.x対応] 形→質感→光→撮影まで全部できる SubstancePainterの教科書				