科目名	３ＤＣＧＩ			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐　正哉		実務授業の有無	有						
対象学科	キャラクターデザイン科 2年制			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	1	開講時期	通年			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.ゲーム業界で使用されるMayaによる3DCGの基本操作の習得。 2.３DCGのゲームグラフィック制作工程を実習形式で理解する。 3.最終課題として、３DCGで制作したゲームキャラクターをプレゼンテーションする。									
学習目標（到達目標）	３DCGを使用したCGデザインの理解。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教材：パソコン、プロジェクター。講師の実演、制作解説をプロジェクターを使用して実施									

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	３DCGソフトのツール操作（１）	Mayaのインターフェイスの理解
2	３DCGソフトのツール操作（２）	Mayaの基本操作、ツールの練習
3	３DCGソフトのツール操作（３）	Mayaのオブジェクトの座標、ピボットポイント
4	３DCGソフトのツール操作（４）	Mayaのモデリング、プロジェクト作成
5	３DCGソフトのツール操作（５）	頂点、エッジの操作方法についての理解
6	３DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習（１）	モデリング、プロジェクト作成、練習
7	３DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習（２）	フェース、法線の主な操作方法の理解
8	３DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習（３）	ポリゴンの結合、数の調整の練習
9	３DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習（４）	ポリゴンのブーリアンの理解、作成の演習
10	３DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習（５）	サブディビションの理解、作成の演習
11	最終課題３DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作（1）	最終課題　CGキャラクター作品のモデリング作業
12	最終課題３DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作（2）	最終課題　CGキャラクター作品のモデリング作業
13	最終課題３DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作（3）	最終課題　CGキャラクター作品のモデリング作業
14	最終課題３DCGソフトMayaを使用したキャラクター制作（4）	最終課題　CGキャラクター作品のテクスチャ制作
15	最終課題３DCGソフトMayaをしようした作品の完成、発表	最終課題のプレゼンテーション

評価方法・成績評価基準	履修上の注意
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の４段階とする。	評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務

科目名	3DCG II			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐　正哉		実務授業の有無	有						
対象学科	キャラクターデザイン科 2年制			単位時間数	168	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	前期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	1.ゲーム業界で使用されるMayaによる3DCGの操作のモデリングの習得。 2. 3 DCGのデザイン制作工程を実習形式で理解する。 3.最終課題として、 3 DCGで制作したモデルのコンセプトをプレゼンテーションする。									
学習目標（到達目標）	3 DCGを使用したゲームキャラクター制作とCG制作の工程を理解する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	Maya 公式サイト、その他配付資料									

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	3 DCGソフトのツール操作（1）	Mayaのインターフェイスの理解
2	3 DCGソフトのツール操作（2）	Mayaの基本操作、ツールの練習
3	3 DCGソフトのツール操作（3）	Mayaのオブジェクトの座標、ピボットポイント
4	3 DCGソフトのツール操作（4）	Mayaのモデリング、プロジェクト作成
5	3 DCGソフトのツール操作（5）	頂点、エッジの操作方法についての理解
6	3 DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習（1）	モデリング、プロジェクト作成、練習
7	3 DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習（2）	フェース、法線の主な操作方法の理解
8	3 DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習（3）	ポリゴンの結合、数の調整の練習
9	3 DCGソフトMayaを使用したCG制作の演習（4）	ポリゴンのブーリアン、サブディビションの理解
10	最終課題　Maya制作ゲームキャラクター制作実習（1）	最終課題　コンセプトデザイン
11	最終課題　Maya制作ゲームキャラクター制作実習（2）	最終課題　キャラクター全体のモデリング作業
12	最終課題　Maya制作ゲームキャラクター制作実習（3）	最終課題　各部ディテール調整のモデリング作業
13	最終課題　Maya制作ゲームキャラクター制作実習（4）	最終課題　モデリング・テクスチャ制作
14	最終課題　Maya制作ゲームキャラクター制作実習（5）	最終課題　モデリング・テクスチャの調整、仕上げ
15	最終課題　ゲームキャラクター完成発表	最終課題　作品完成、プレゼンテーション

評価方法・成績評価基準	履修上の注意
作品提出50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の 4 段階とする。	評価の作品提出は、制作期間内での提出、課題テーマ毎の完成度で評価する。

実務経験教員の経歴	ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務