

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度		科目名	表現研究1	
科目基礎情報							
開設学科	CG映像科		コース名			開設期	前期
対象年次	3年次		科目区分	必修		時間数	45時間
単位数	3単位					授業形態	講義
教科書/教材	教材データは毎回配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。						
担当教員情報							
担当教員	佐藤 淳			実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー		
学習目的							
3DCGにおいての代表的なソフトウェアであるMayaを学生は中心に学んでいるが、アニメーション制作会社など3dsMaxをメインツールとして使用するケースが多くある。それに対応すべく、演習を通して各種制作テクニックを学ぶ。その特性を駆使したCG映像作品制作を行い、知識として理解するだけでなく実用的な制作スキルを身につける。結果としてクリエイターとしての資質の向上とすることを目指す。							
到達目標							
普段は使用しない3dsMaxのモデリングやマッピング、ライティング、レンダリングの基礎部分を一通り学び、課題制作を行うことによりMayaやZBrush等に偏ることなくソフトウェアの概念を広げることができる他、使用経験のないソフトウェアに対する敬遠思考と取り除くことができる。また、卒業後にアニメーション業界等の制作現場に就いた際に即応できる技術を身につけることも目標とする。							
教育方法等							
授業概要	3dsMaxを使用したモデリングとレンダリングを学習する。毎回2時間のレクチャーの後、1時間の制作時間を設ける。適宜、推薦CG作品など映像作品の紹介をする。2回の提出課題あり。						
注意点	授業中の居眠りは厳禁。私語は慎むこと。 配布資料は要点、補足のメモ書きなどに活用すること。 授業時数の4分の3以上出席しない者は評価しない(不合格とする)。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	試験・課題	70%	試験と課題を総合的に評価する				
	小テスト	0%	実施しない				
	レポート	0%	実施しない				
	成果発表 (口頭・実技)	0%	実施しない				
	平常点	30%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	授業概要説明・導入			業界の動向説明・参考映像視聴により3dsMaxの現状を理解する			
2回	3dsMax モデリング基礎①			ポリゴンモデル／ヘルメットの作成方法を理解する			
3回	3dsMax モデリング基礎②			ポリゴンモデル/ヘルメットの作成方法／オブジェクトの階層化を理解する			
4回	3dsMax モデリング基礎③			ハードサーフェスモデル／武器を作成し、操作の応用を学ぶ			
5回	3dsMax モデリング基礎④			ハードサーフェスモデル／武器を作成し、操作の応用を学ぶ			
6回	3dsMax モデリング 応用①			キャラクターモデリングを行い、操作方法の知識に不足が無いかを確認する			
7回	3dsMax モデリング マテリアル①			マテリアルとマッピングの作成方法を理解する①			
8回	3dsMax モデリング マテリアル②			マテリアルとマッピングの作成方法を理解する②			
9回	3dsMax モデリング マテリアル③			UVマップの作成方法を理解する			
10回	3dsMax モデリング 応用②			キャラクターモデリングの自習制作を通して操作の応用を学ぶ／提出			
11回	3dsMax レンダリング①			夜のライティングとレンダリングの設定方法を理解する			
12回	3dsMax レンダリング②			デイライトのライティングとレンダリングの設定方法を理解する			
13回	3dsMax レンダリング③			Arnold/Sky Dome、Arnold Lightの設定方法を理解する			
14回	3dsMax レンダリング④			Arnoldシェーダー／ガラス、金属、プラスチックの表現方法を理解する			
15回	3dsMax レンダリング⑤			その他のレンダラー／Quicksilver、iRayの使用例を知る			