

学科名		学年	授業のタイトル（科目名）	
工業専門課程 デジタルクリエイター科		2	3DCGアニメーションⅡ	
授業の種類		授業担当者	実務経験	
☒ 講義 ☐ 演習 ☒ 実習		木村 和史	☒ 有 ☐ 無	
[実務経験歴]				
映像、ゲーム、DTPの分野で開発、制作などを幅広く担当。 開発に於いては、グラフィック等の変換システムやデータ構築などを担当。 デザイン分野では、企画、グラフィックデザイン、3DCGモデリング、スクリプト制御、ムービー制作などを担当。				
単位数（授業の回数）		時間数☒	配当時期	
2 単位 （ 30 回 ）		60 時間	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通年 ☐ 必修 ☒ 選択	
[授業の目的・ねらい]				
・ Blender 3Dの基本的な使い方を身につける ・ Pythonでの開発の基礎知識を身につける ・ サンプルプログラムを開発ツール（Visual Studio Code）用いコーディング～動作を行う事でコンピュータ動作の理解度を高める				
[授業全体の内容の概要]				
①Blender 3Dの基本的な使い方を学ぶ ②Pythonの命令、関数、ファイル処理、等の文法概要を学ぶ ③各命令や関数が記載されているサンプルプログラムを実動作させる事で、Pythonでの開発を体得させる				
[授業終了時の達成課題(到達目標)]				
Blenderを用いて基本的な制作が行えること。Pythonを用いて基本的なプログラムが行えること。				
[準備学習の具体的な内容]				
Blenderを用いて過去の復習や自己作品を作成することで練度を高める。 Pythonサンプルプログラムを例にプログラム作成から動作させる事の体験により、過去の復習とこれから学ぶ命令・関数の理解度を高める。				
[使用テキスト]		[単位認定の方法及び評価の基準]		
使用テキスト 参考文献 必要に応じて授業の中で紹介する。		実習課題と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。 ・課題評価の点数は60点以上を合格点とする。 ・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。 評価基準 課題評価80%、平常点（出席、講義の参加度）20%とする。		
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]				
1回	Blenderのインターフェイスやよく使用するツールなどの基本的知識①			
2回	Blenderのインターフェイスやよく使用するツールなどの基本的知識②			
3回	Blenderのインターフェイスやよく使用するツールなどの基本的知識③			
4回	Blenderのインターフェイスやよく使用するツールなどの基本的知識④			
5回	ローポリゴン・モデリング①			

6回	ローポリゴン・モデリング②
7回	ローポリゴン・モデリング③
8回	ローポリゴン・モデリング④
9回	UVマップの基礎①
10回	UVマップの基礎②
11回	マテリアルの基礎①
12回	マテリアルの基礎②
13回	ライティング①
14回	ライティング②
15回	レンダリング①
16回	レンダリング②
17回	Pythonの基本
18回	変数・データの入出力
19回	プログラムの基本構造（条件式と分岐）
20回	プログラムの基本構造（ブール型と論理演算子）
21回	プログラムの基本構造（while文による処理の繰り返し）
22回	プログラムの基本構造（関数）
23回	オブジェクトとリスト①
24回	オブジェクトとリスト②
25回	タプルとコレクション①
26回	タプルとコレクション②
27回	ライブラリを用いた制作①
28回	ライブラリを用いた制作②
29回	ライブラリを用いた制作③
30回	まとめと振り返り