

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	1	課題制作Ⅰ	
授業の種類	授業担当者	実務経験	
<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input checked="" type="checkbox"/> 実習	木村 和史	●有 ○無	
[実務経験歴]			
<p>映像、ゲーム、DTPの分野で開発、制作などを幅広く担当。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>			
単位数（授業の回数）	時間数	配当時期	必修・選択
4 単位（60回）	120 時間	<input type="checkbox"/> 前期 <input type="checkbox"/> 後期 <input checked="" type="checkbox"/> 通年	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 選択
[授業の目的・ねらい]			
<p>①3DCGキャラクター制作を通し3Dゲームにおけるリアルタイムに動作するキャラクター作成の基本を学びます。</p> <p>②ワールドの制作を通し3Dゲームにおけるリアルタイムに動作する背景作成の基本を学びます。</p>			
[授業全体の内容の概要]			
<p>①ゲーム技術の人体形状等の理解</p> <p>②ゲーム技術の背景形状等の理解</p> <p>③ゲームにおけるデータ構造の理解</p>			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
オリジナル3Dアバター、ワールド制作の完成および運用			
[準備学習の具体的な内容]			
BlenderとUnityを各自PCにインストールすることで自宅での学習を可能とし、復習と作品制作を実施する。			
[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	キャラクターモデリング①
12回	キャラクターモデリング②
13回	キャラクターモデリング③
14回	キャラクターモデリング④
15回	キャラクターモデリング⑤
16回	キャラクターUVマッピング①
17回	キャラクターUVマッピング②
18回	キャラクターのブレンドシェイプ①
19回	キャラクターのブレンドシェイプ②
20回	キャラクターのブレンドシェイプ③
21回	キャラクターのスケルトン①
22回	キャラクターのスケルトン②
23回	キャラクターのスケルトン③
24回	キャラクターのスキニング①
25回	キャラクターのスキニング②
26回	キャラクターのスキニング③
27回	まとめと振り返り
28回	BlenderからUnityへのアバターデータの書き出し①
29回	BlenderからUnityへのアバターデータの書き出し②
30回	Unityのアバター作成①
31回	Unityのアバター作成②
32回	Unityのアバター作成③
33回	Unityのアバター作成④
34回	Unityのアバター作成⑤
35回	Unityのアバター作成⑥
36回	Unityのアバター物理ジョイント作成①
37回	Unityのアバター物理ジョイント作成②
38回	Unityのアバターデータの制御①
39回	Unityのアバターデータの制御②
40回	アバターデータ完成提出
41回	ワールド(背景)モデリング①
42回	ワールド(背景)モデリング②
43回	ワールド(背景)モデリング③
44回	ワールド(背景)モデリング④
45回	ワールド(背景)UV展開①

46回	ワールド(背景)UV展開②
47回	ワールド(背景)マッピング①
48回	ワールド(背景)マッピング②
49回	ワールド(背景)マッピング③
50回	ワールド(背景)マッピング④
51回	BlenderからUnityへのワールド(背景)データの書き出し①
52回	BlenderからUnityへのワールド(背景)データの書き出し②
53回	Unityのワールド(背景)作成①
54回	Unityのワールド(背景)作成②
55回	Unityのワールド(背景)作成③
56回	Unityのワールド(背景)作成④
57回	Unityのワールド(背景)作成⑤
58回	Unityのワールド(背景)修正①
59回	Unityのワールド(背景)修正②
60回	ワールド(背景)完成提出