

科目名	3DCG
年次	2
単位数	6
担当教員	中田貴映
到達目標	CGに関する基礎的な知識や3Dデザインの技術習得を目指す。
授業概要	3DCGソフトを用いてモデリングやアニメーションの製作技法を学ぶ。総合演習として、3Dプリンタで造形可能な形状をモデリングして出力を行う。
授業計画	<p>以下の内容の講義を予定している。1コマは3時間である。</p> <p>1 CGの歴史と特性  2 CGの産業分野での利用  3-4 CGの観察と表現  5-7 CGの形と色、グラフィックス  8 タイポグラフィ  9-10 レイアウト  11-13 ピクトグラムとダイヤグラム  14-16 3次元CGのモデリング  17-19 カメラワーク  20-21 ライティング  22-25 レンダリング  26-29 知的財産権  30 ファイル形式  31-34 総合演習(3Dプリンタへの出力)</p>
テキスト	CG-ARTS協会 入門CGデザイン
参考書	なし
評価方法	期末試験、出席、課題による。
準備学習等	なし
備考	