

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

■科目基本情報

科目名	モデルデザイン	科目コード	9760
シラバスコード	194A12-9760		
授業時数/週	3時間		
開講年次・学期	2年・通期		
必修/選択区分	選択必修		
担当教員	池田 裕貴		
教員の実務経験	実務経験のある教員による授業科目		
職業実践専門課程 備考		連携企業等	

■科目詳細情報

授業概要	Blenderを中心とした基本的なモデル作りの基礎知識を学び、実践を通して3Dゲーム制作で使用する素材を作れるようになること、またデッサン、キャラクターデザインが描けることを目標とする。
到達目標（前期）	Blenderの基本操作の習熟および飛行機・武器・スフィア内マップの完成することを目標とする。
到達目標（後期）	アドオン等も活用したBlenderの応用編および制作実習用モデルを完成することを目標とする。
授業方法	3DCG全般に関する講座・アプリケーション使用による実習
実践的教育の内容	ムービー用コンテンツとゲーム用コンテンツに求められる品質の違い等を制作課題に活かせるような指導を実務経験に基づいて行います。
評価方法（前期）	提出課題(100%)
評価方法（後期）	提出課題(100%)
授業外における学修	特になし
授業計画（前期）	第1週 Blender基本講座(1) 初期設定・画面設定から基本操作編を理解する。
	第2週 Blender基本講座(2) 初期設定・画面設定から基本操作編を理解する。
	第3週 Blender基本講座(3) 教科書チュートリアルモデル制作を行う。
	第4週 Blender基本講座(4) 教科書チュートリアルモデル制作を行う。
	第5週 Blender基本講座(5) レシプロ型飛行機モデルの製作を行う。
	第6週 Blender基本講座(6) レシプロ型飛行機モデルの製作を行う。
	第7週 Blender基本講座(7) 教科書チュートリアルモデル制作を行う。
	第8週 Blender基本講座(8) 教科書チュートリアルモデル制作を行う。
	第9週 Blender基本講座(9) 教科書チュートリアルモデル制作を行う。
	第10週 Blender基本講座(10) スフィア内マップの制作を行う。
	第11週 Blender基本講座(11) スフィア内マップの制作を行う。
	第12週 Blender基本講座(12) スフィア内マップの制作を行う。
	第13週 Blender基本講座(13) 教科書チュートリアルモデル制作を行う。
	第14週 Blender基本講座(14) 教科書チュートリアルモデル制作を行う。
	第15週 Blender基本講座(15) FPS用武器モデルの制作を行う。
	第16週 Blender基本講座(16) FPS用武器モデルの制作を行う。
	第17週 Blender基本講座(17) FPS用武器モデルの制作を行う。

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

授業計画（後期）	第18週	Blender応用講座(1) 間接部のあるモデルの制作を行う。
	第19週	Blender応用講座(2) 間接部のあるモデルの制作を行う。
	第20週	Blender応用講座(3) 間接部のあるモデルの制作を行う。
	第21週	Blender応用講座(4) 間接部のあるモデルの制作を行う。
	第22週	Blender応用講座(5) 人体モデルの制作を行う。
	第23週	Blender応用講座(6) 人体モデルの制作を行う。
	第24週	Blender応用講座(7) 人体モデルの制作を行う。
	第25週	Blender応用講座(8) 人体モデルの制作を行う。
	第26週	Blender応用講座(9) 人体モデルの制作を行う。
	第27週	Blender応用講座(10) 人体モデルの制作を行う。
	第28週	制作実習(11) 自身の開発作品に登場するモデルを制作を行う。
	第29週	制作実習(12) 自身の開発作品に登場するモデルを制作を行う。
	第30週	制作実習(13) 自身の開発作品に登場するモデルを制作を行う。
	第31週	制作実習(14) 自身の開発作品に登場するモデルを制作を行う。
	第32週	制作実習(15) 自身の開発作品に登場するモデルを制作を行う。
	第33週	制作実習(16) 自身の開発作品に登場するモデルを制作を行う。
	第34週	制作実習(17) 自身の開発作品に登場するモデルを制作を行う。
教科書・教材	はじめよう！作りながら楽しく覚えるBlender ラトルズ：ISBN-978-4899774617	
参考文献・資料	特になし	
履修上の留意点	特になし	