

情報メディア専門ユニット I 演習内容紹介

コース	CG アニメーター
担当教員	佐藤 尚・服部 元史
演習概要	<p>前半は、3DCG 制作ソフトである Maya を使用しながら、造形、質感、描画などの基礎を実習する。3DCG制作に関して事前の素養を全く仮定せずに、初歩の初歩から解説する。Maya操作方法については、日本語と英語で同一内容の解説書を使用する。</p> <p>後半は、ゲームエンジンを利用した3Dオブジェクトの表示や動きを表現する方法について学ぶ。</p>
各回の予定	<p>第01回 ガイダンス・各テーマへの配属 第02回 3DCG制作ソフトウェア Maya 第03回 Maya英語メニューと日本語への翻訳 第04回 2D下絵(正面図と側面図) 第05回 ポリゴン モデリング 第06回 刻み過ぎ無いモデリング(subdivision surface) 第07回 右半分から左半分を再現(mirror copying) 第08回 マテリアル(質感) 第09回 ゲームエンジンの基礎(その1) 第10回 ゲームエンジンの基礎(その2) 第11回 ゲームエンジンでのアニメーション 第12回 ゲームエンジンでのライティングとレンダリング(その1) 第13回 ゲームエンジンでのライティングとレンダリング(その2) 第14回 課題制作 第15回 最終課題発表</p>
その他	