

年間教授計画 2024年度 (4月～2月)

科目	対象	担当	教科書	授業数	年間授業時間
コンテンツ基礎B	クラス: 1年 J組 学科: クリエイター科 コース: 全	松島	今日からはじめる Blender 3入門講座	2時間/週	60時間

授業概要	コンピュータを利用したデザイン制作の基本的習得とパース及びキャラクターデザインの基礎技術の習得
最終到達目標	空間認識を意識して様々なキャラクターデザインを描ける基礎力を身につける
実務経験の活用方法	3Dグラフィックス技術も用いたプロモーション用ムービー制作の制作、技術および作業チーム編成の様々な経験を活用する

月	週	単元	内容および授業方法					
前期 (4月～9月)	1	コンピュータ技術の基本	5大装置とファイル操作 OSなどの理解を深める講義と実習					
	2	情報の表現	アナログとデジタル 文字コードとフォント RGBとCNYK HSBモデルの理解を深める講義と実習					
	3	ネットワーク	LANとインターネット プロトコル等の理解を深める講義と実習					
	4	ファイルフォーマットデー	各種のファイルフォーマットとデータ圧縮および正規表現の概要の理解を深める講義と実習					
	5	セキュリティと暗号化	情報セキュリティと暗号化、個人情報の講義と実習					
	6	プログラムとアルゴリズム	プログラミング言語とアルゴリズムの理解を深める講義と実習					
	7	プログラミング1	JavaScriptをつかったプログラミング 四則演算の実習と課題作成					
	8	プログラミング2	JavaScriptをつかったプログラミング 条件分岐の実習と課題作成					
	9	プログラミング3	JavaScriptをつかったプログラミング 繰り返し処理の実習と課題作成					
	10	統計とグラフ	統計の基礎の理解を深める自習と実習					
	11	グラフを使ったビジュアライズ表現	人口統計を用いたグラフを用いたビジュアライズ表現の課題制作1					
	12	グラフを使ったビジュアライズ表現	人口統計を用いたグラフを用いたビジュアライズ表現の課題制作2					
	13	グラフを使ったビジュアライズ表現	人口統計を用いたグラフを用いたビジュアライズ表現の課題制作3					
	14	プログラミング4	JavaScriptをつかったプログラミング アニメーションの課題作成					
	15	プログラミング5	JavaScriptをつかったプログラミング アニメーションの課題作成					
後期 (10月～2月)	1	3Dグラフィックスの基本	Blenderをつかって3Dグラフィックスの基本操作					
	2	プリミティブの組合せ	プリミティブを組み合わせて乗り物のモデリング					
	3	レンダリングの基礎	モデリングしたジオメトリをいくつかの方法でレンダリング					
	4	基本的なモデリング1	ひとつのプリミティブを変形、引き伸ばしなどを使ったモデリング1					
	5	基本的なモデリング2	ひとつのプリミティブを変形、引き伸ばしなどを使ったモデリング2					
	6	レンダリング	マテリアルを変えたレンダリングの実際					
	7	人型キャラクターの基本1	プリミティブを組み合わせて人型モデルの作成1					
	8	人型キャラクターの基本2	プリミティブを組み合わせて人型モデルの作成2					
	9	プレゼンテーション1	人型キャラクターをレンダリングさせた課題の提出を簡単なプレゼンテーション					
	10	顔のモデリング1	頭部の骨格の解説とテンプレートからのモデリング					
	11	顔のモデリング2	テンプレートからの頭部のモデリング					
	12	顔のモデリング3	テンプレートからの頭部のモデリング					
	13	顔のモデリング4	UVマッピングとマテリアルの作成					
	14	顔のレンダリング1	レンダリング					
	15	プレゼンテーション2	キャラクターモデリングのプレゼンテーション					
成績評価方法	項目 ※1	授業内試験	小テスト	課題内容	出欠状況	授業態度	その他 (プレゼンテーション)	
	割合	前期		20%	50%	10%	10%	10%
		後期			70%	10%	10%	10%
備考 ※2								

※1 授業内試験: 期間内の総まとめの試験 / 小テスト: 単元ごとのテスト等 / 課題内容: 課題提出および課題の出来具合
その他: () に具体的内容を記載。(例) 外部実習評価

※2 備考については、資格取得に対する加点、学習に当たっての留意事項等、上記以外の項目に記載すべきものがある場合に記入。