

# 芸術工学実習(D)5 3DCG

担当教員:鈴木剛

対象学生:情報環境デザイン学科

場所:工場2 Win

時間:前期金曜3・4時限

## 授業の目的

3Dモデル作成のワークフローを実習を通じて理解し、  
VR等のコンテンツの素材を自作できる能力を身につける。

## スケジュール

6/11 3D概論・Mayaのインターフェース  
6/18 モデリング1  
6/25 モデリング2  
7/2 uvマップとテクスチャ  
7/9 ボーン、スキニング、リギング  
7/16 unityでのセットアップ  
7/23 講評

## その他

- 造形的なトレーニングが中心になります。
- 手の3Dモデルを作り、動かすまでの工程を学習します。
- 作られたモデルを自然さの観点から評価します。