

3ds Max ベーシックコースのカリキュラム

目的：3ds Maxの主要な機能を一通り理解するとともに、3DCG制作では欠かせない基本技術を理解する。

対象者レベル：通常のPCの基本操作はできる方で3ds Max初心者

テキスト：3ds Max 教科書およびオリジナルテキスト(レッスンデータ付)

使用ソフト：3ds Max 7

| 回数 | 実施日時 | 項目 | 内容 | 宿題課題(提出は自由) |
|----|-----------------------------|--------------|--|-------------|
| 1 | 2005/11/22 19:00 - 21:00 | インターフェースの理解 | 簡単なモデリング素材にアニメーションを設定し、作業の流れを理解する フライングロゴの制作 | フライングロゴ制作 |
| 2 | 2005/11/29 19:00 - 21:00 | モデリング機能の理解 | 基本的なモデリング機能を理解する 参照座標系を理解する ポリゴンモデリング機能の紹介 スプラインを利用したモデリング機能の紹介 (サーフェスツール、ロフトなど) | 椅子の制作 |
| 3 | 2005/12/6 19:00 - 21:00 | マテリアル機能の理解 | マテリアルとライティングの基本操作を理解する 基本的なマテリアルの紹介 基本的なライティングの紹介 | 観葉植物の質感設定 |
| 4 | 2005/12/13 19:00 - 21:00 | アニメーション機能の理解 | 位置、回転、スケールの基本的なアニメーション操作を理解する リンク、グループを理解する ボーン機能の紹介 | |

3ds Max モデリング・マテリアルコースのカリキュラム

目的：3ds Maxのモデリングとマテリアル設定を理解する。

対象者レベル：ベーシックコースを受講された方。または、他の3DCGソフトの操作もしくは3ds Maxの基本操作を理解している方

テキスト：3ds Max教科書およびオリジナルテキスト(レッスンデータ付)

使用ソフト：3ds Max7

| 回数 | 実施日 | 項目 | 内容 | 宿題課題(提出は自由) |
|----|----------------------------|-----------------------|---|-------------|
| 1 | 2006/1/17 19:00 - 21:00 | モデリング基礎 | スプラインを使用したモデリング(押し出し/レイズ/ロフト/サーフェスツール) を使用したモデリングを実践。 (カップボードの制作 / 時計の制作) | カップボードの制作 |
| 2 | 2006/1/23 19:00 - 21:00 | マテリアル機能 テクスチャ設定の理解 | マテリアル機能の解説とマッピング方法の理解。 1回目に作成したカップボードや時計へマテリアルやマップの設定。 | カップボードの質感設定 |
| 3 | 2006/1/30 19:00 - 21:00 | ポリゴンモデリング応用 | サーフェスツールと編集可能ポリゴンによる車のモデリング。 | 車のモデリング |
| 4 | 2006/2/7 19:00 - 21:00 | マテリアル応用 ライティング応用 | ライティング機能の解説。3回目に制作した車への質感設定。 | |