

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025年度)

専門分野区分	CG関連技術	科目名	3DCG基礎				科目コード	D0600B1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	光明 瑠人	履修グループ	1I(DV/MC/MV/SC)1J(DR)				授業方法	演習		
実務経験の内容	アニメ・遊技機開発の経験を経て2024年に独立。現在はフリーランスの3DCG全般のゼネラリストとしてキャラクターモーション制作やモデル制作、専門学校にて講師業を務める。									
学習一般目標	Blenderの基本操作の習得を行います。 3DCGゲーム、映像やアニメーション、の制作にて使用する 3DCG制作ツール(substancepainter・Photoshop)のオペレーションを習得しながら、3DCG 制作に必要な基礎的技術・基礎的知識を身に付けることを目標とします									
授業の概要および学習上の助言	3DCGソフトのBlenderのCG制作に必要なオペレーションを使用しながら、実習形式で行います。 この授業では、3DCGのモデリング制作に必要なスキルや知識、ツールの操作方法など、制作に必要な基本をしっかりと学んでいきます。ただツールを使えるようになるだけではなく、「この技術を作品にどう活かすか？」を常に意識しながら、自分の表現の幅を広げていきましょう。 授業で学んだことは復習したり、自主制作にチャレンジしたりすることで、どんどん自分のものになります。ちょっとした作品でも、自分の手で形にしていける楽しさを味わってください。 わからないことがあったら、そのままにせず、授業中の質問や相談を活用してください。一緒に考えながら、疑問をクリアにしていきましょう。楽しみながら、着実にスキルアップできる時間にしていきましょう。									
教科書および参考書	なし									
履修に必要な予備知識や技能	・PC(Windows)の基本操作ができる。									
使用機器	PC 実習室									
使用ソフト	Blender / Photoshop ほか									
学習到達目標	学部DP(番号表記)		学生が到達すべき行動目標							
	1		3DCG制作に必要な基本的な操作やツールの使い方をしっかり身につけ、自分のアイデアをもとに、オリジナル作品の制作にもチャレンジできる力を養う。							
	2		3DCGがどのように作られていくのか、その流れを学びながら、自分の頭の中にあるイメージを実際に3Dで形にする力を身につける。							
	3		どんなものを、どんな環境で作るかを考えながら、『どれくらいの時間や手間がかかりそうか』をしっかりと見きわめられるようになる。							
	4		作品を作っているときに出てくるトラブルやうまくいかないことを、自分で工夫して解決できるようになる。							
	5		授業にしっかり取り組みながら、自分から進んで課題や作品づくりにもチャレンジしていきます。失敗を恐れず、いろいろ試していく中で、楽しみながら力を伸ばしていくことを目指す。							
達成度評価	評価方法		試験	小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計
	学部DP	1.知識・理解					20			20
		2.思考・判断					10			10
		3.態度							20	20
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							60	60
	総合評価割合						40		40	80

評価の要点	
評価方法	評価の実施方法と注意点
試験	
小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	課題や宿題を期日までに提出しているか、及び提出された成果物のクオリティから判断 する。
ポートフォリオ	
その他	授業の出席率、取り組む姿勢などを考慮し判断する。

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	【オリエンテーション、自己紹介】 【基本操作の説明】 ・映像作品を見てこれから学習することの全体像の把握 ・BlenderのUI、基本操作の説明	実習・講義	
第2回	【基本操作の説明(モデリング)】 ・プリミティブの作成、プリミティブモデリング ・コピー、グループ化、親子関係 ・NURBSカーブの作成、モデリング	実習・講義	
第3回	【モデリング制作の実践】 ・ポリゴンモデリング ・簡単なモデリング制作の実践	実習・講義	
第4回	【モデリング制作の実践】 ・簡単なモデリング制作の実践	実習・講義	授業終了後にデータを提出する。
第5回	【モデリング制作の実践】 ・マテリアルに関する説明 ・UV展開→テクスチャリングを実践	実習・講義	
第6回	【モデリング制作の実践】 ・UV展開→テクスチャリングを実践	実習・講義	
第7回	【モデリング制作の実践】 ・ライティング・レンダリングを行い1枚画として制作を完成させる。	実習・講義	授業終了後にデータを提出する。
第8回	【3DCGを用いた映像制作の実践】 ・『簡単なモデリング制作の実践』のモデルに更に背景、アセットを追加してシーンを構築する。 ・3Dモデル(アセット)の作成。 ・モデリングのワークフローを学ぶ。	実習・講義	
第9回	【3DCGを用いた映像制作の実践】 ・3Dモデル(アセット)の作成。 ・シーンに背景を作成。	実習・講義	
第10回	【3DCGを用いた映像制作の実践】 ・シーンに背景を作成。	実習・講義	授業終了後にデータを提出する。

第11回	【3DCGを用いた映像制作の実践】 ・UVを展開/テクスチャ作成を行う。 ・テクスチャリングとシェーディングのワークフローを学ぶ。	実習・講義	
第12回	【3DCGを用いた映像制作の実践】 ・UVを展開/テクスチャ作成を行う。 ・テクスチャリングとシェーディングのワークフローを学ぶ。	実習・講義	
第13回	【3DCGを用いた映像制作の実践】 ・シーンのライティングを行う。 ・仕上がったシーンをレンダリングし、動画素材として書き出す。	実習・講義	
第14回	【3DCGを用いた映像制作の実践】 ・書き出した動画素材をコンポジットして、映像作品として完成させる。	実習	授業終了後にデータを提出する。
第15回	【3DCGを用いた映像制作の実践】 ・完成した映像作品をクラス全体で鑑賞し、意見交換やフィードバックを行う。 ・自他の作品を客観的に見つめ、優れている点や今後の改善点を見つけ出す力を養い、審美眼と表現力の向上を目指す。	実習	