

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応用			科目コード	D0610B1			
配当期	後期	授業実施形態	通常			単位数	4 単位			
担当教員名	東野 倭己	履修グループ	1H(GD/MD/ML/SD/SL)			授業方法	演習			
実務経験の内容	PS4のコンシューマーゲーム制作や、実写映画の合成用CGモデルの制作、フルCGテレビアニメーションのCG制作、遊技機のCG制作を経験。									
学習一般目標	Mayaの基礎操作の習得を行います。 ゲーム、映像やアニメーションのCG制作にて使用する3DCG制作ツール(Maya・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MayaのCG制作に必要なオペレーションをしながら、実習形式で行います。 内容は主に3DCGのモデリング制作に必要なスキルや知識、ツールのオペレーションなどの全般。ただツールを使えるだけでなく、身に付けた技術を作品制作にどのように活かすかを考え、復習と自主制作できる限り行ってほしいです。疑問点はそのままにしておくのではなく、授業中や質問で解決してもらいたいです。									
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	Maya/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	基本操作のマスター								
	2	3DCGの制作工程を理解し、頭の中でイメージしたものを3DCGで具現化できる。								
	3	制作物の内容や条件、環境などを考慮した上で制作のコストを把握できる。								
	4	制作時に発生する様々なトラブルを解決できる。								
	5	講義及び実習を意欲的に受け、課題や自主制作を積極的にこなす。								
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					30			30
		2.思考・判断					10			10
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							60	60
	総合評価割合						40		60	100
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	[アニメーション1] キャラクターアニメーション ・歩き	実習・講義	授業終了後にデータ(プレイ ブラストデータ)を提出
第2回	[アニメーション2] キャラクターアニメーション ・走り	実習・講義	授業終了後にデータ(プレイ ブラストデータ)を提出
第3回	[アニメーション3] キャラクターアニメーション ・ジャンプ	実習・講義	授業終了後にデータ(プレイ ブラストデータ)を提出
第4回	[リギング] 円柱を使ってリギング	実習・講義	授業終了後にデータ(スク ショデータ)を提出
第5回	[リギング] キャラクターにリギング	実習・講義	授業終了後にデータ(スク ショデータ)を提出
第6回	[リギング] キャラクターにリギング	実習・講義	授業終了後にデータ(スク ショデータ)を提出
第7回	[ライティング&レンダリング] ライティングとレンダリングの設定	実習・講義	授業終了後にデータ(スク ショデータ)を提出
第8回	[キャラクター模写] 五頭身～六頭身キャラクター模写	実習・講義	授業終了後にデータ(スク ショデータ)を提出
第9回	・先週に続きキャラクター作成	実習	授業終了後にデータ(スク ショデータ)を提出
第10回	・先週に続きキャラクター作成	実習	授業終了後にデータ(スク ショデータ)を提出
第11回	・先週に続きキャラクター作成	実習	授業終了後にデータ(スク ショデータ)を提出
第12回	・先週に続きキャラクター作成	実習	授業終了後にデータ(スク ショデータ)を提出
第13回	・先週に続きキャラクター作成	実習	授業終了後にデータ(スク ショデータ)を提出
第14回	・先週に続きキャラクター作成	実習	授業終了後にデータ(スク ショデータ)を提出
第15回	・先週に続きキャラクター作成	実習	授業終了後にデータ(スク ショデータ)を提出