

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	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	DCGツールを使用しての遊技機開発経験5年、およびゲーム制作会社のディレクターとしてゲーム・ムービーなどの制作経験を活かし、3DCGの制作工程や使用するアプリケーションツールの操作方法を実践的に講義します。									
学習一般目標	CG映像やゲームの3DCG制作にて使用するツール(3dsMAX・Photoshopなど)を使い3DCG制作に必要な技術・知識・ワークフローの理解・データの管理方法等を身に付けることも目標とする。									
授業の概要および学習上の助言	CG映像やゲームの3DCG制作にて使用するツール(Blender・Photoshopなど)を使用し3DCG制作に必要な技術・知識・ワークフローの理解・データの管理方法等を身に付けることを目標とします。 また、様々な3DCG表現技法の応用技術を学ぶ。 前期で基礎の復習から始め、作品制作をメインに授業を進めます。									
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。 ・Blender／Photoshop／AfterEffects等の3DCG制作に必要なツールの基本操作ができる。 ・CG制作に必要な基礎的知識(CGクリエイター検定ベーシックのレベル)が理解できている。									
使用機器	PC実習室									
使用ソフト	使用ソフト3dsMAX／Photoshop／AfterEffects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							
	1/2		3DCGの制作工程を体系的に理解し、その知識をもとに自らの作品制作を計画的に進めることができる。							
	1/2/3/4		デザインにおける表現の良し悪しを自ら判断し、必要に応じて改善・修正を加える力を養います。作品を客観的に見つめる視点を持ち、自分の意図と仕上がりとのズレに気づきながら、より良い表現へとブラッシュアップしていく姿勢をもつ。							
	3/4		・授業に積極的に参加し、継続的に学ぶ姿勢を身につける。 ・教員やクラスメイトと積極的にコミュニケーションをとりながら、協力して学びを深める。							
	1/2		制作時に発生するであろうトラブルを解決できる。もしくは事前にリスク管理ができる。							
	3/5		自分の興味や関心のある分野を主体的に見つけ出し、将来の制作活動や学びにつなげていく意欲と姿勢を育む。自分に合った表現方法やテーマを探求しながら、継続的に挑戦し続ける力を身につける。							
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					20			20
		3.態度							20	20
		4.技能・表現							20	20
		5.関心・意欲							20	20
	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	評価は課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完成度から判断する。
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	【前期の復習】 ・簡単なモデリング/テクスチャ制作。 ・オブジェクトのアニメーションについて解説。	講義・実習	
第2回	【CG制作の幅を広げよう】 ・シェーダー/シミュレーションを用いたエフェクト作成の実践。	講義・実習	作業終了時に提出
第3回	【3DCGを用いた映像制作実践】 ・30秒ほどのCM映像制作を行う。 ・プリプロダクション、プロダクション、ポストプロダクションの3段階と分け、事前にワークフローを明確にし質の高いコンテンツを制作する方法を学ぶ。 【プリプロダクション編】 ・プリプロダクション 企画、プロット、シナリオを考える	講義・実習	作業終了時、次回授業開始時に企画書を提出
第4回	【3DCGを用いた映像制作実践/プロダクション編】 ・絵コンテ・Vコンテ・レイアウトの制作。	講義・実習	作業終了時、次回授業開始時に提出
第5回	【3DCGを用いた映像制作実践/プロダクション編】 ・Vコンテ、絵コンテ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。 ・モデリング・テクスチャリングの制作。	講義・実習	
第6回	【3DCGを用いた映像制作実践/プロダクション編】 ・モデリング・テクスチャリングの制作。	講義・実習	
第7回	【3DCGを用いた映像制作実践/プロダクション編】 ・スキニング/リギングの制作。 ・BGや音楽といった素材を用意。	講義・実習	作業終了時に進捗用スクリーンショット提出
第8回	【3DCGを用いた映像制作実践/プロダクション編】 ・プライマリアニメーションの制作。	講義・実習	作業終了時に進捗用スクリーンショット提出
第9回	【3DCGを用いた映像制作実践/プロダクション編】 ・セカンダリアニメーションの制作。 ・シミュレーションやエフェクトの制作。	講義・実習	作業終了時に進捗用スクリーンショット提出

第10回	【3DCGを用いた映像制作実践/プロダクション編】 ・現在の進捗状況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。 ・セカンダリアニメーションの制作。 ・シミュレーションやエフェクトの制作。	講義・実習	
第11回	【3DCGを用いた映像制作実践/プロダクション編】 ・レンダリング/コンポジットの制作。	講義・実習	作業終了時に進捗用スクリーンショット提出
第12回	【3DCGを用いた映像制作実践/プロダクション編】 ・レンダリング/コンポジットの制作。	講義・実習	作業終了時に進捗用スクリーンショット提出
第13回	【3DCGを用いた映像制作実践/ポストプロ編】 ・映像の編集を行い、指定された動画の形式として書き出す。 ・制作していた作品を完成させる。	講義・実習	作業終了時に映像を提出
第14回	【3DCGを用いた映像制作実践】 ・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。	講義・実習	
第15回	【キャラクターアニメーションの制作の基礎】 ・アニメーションの制作の基礎についての座学。 ・3Dのキャラクターを動かしてみる。	講義・実習	