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総合演習Ⅰ	科目コード	D0620B1
配当期	前期	授業実施形態	通常	単位数	4 単位
担当教員名	平端　和博	履修グループ	2H(GD/MD/SD/SL)	授業方法	演習

実務経験の内容	・スポーツゲームの背景及びキャラモデル、2DUI、キャラクターアニメーション、エフェクトの作成 ・アドベンチャーゲームの2DUI、アイコンの作成　・音楽ゲームのCGムービーの作成 ・遊技機向け3DCGムービー、エフェクト、コンポジット、オーサリング
学習一般目標	3DCGツールのMayaを使用して、3DCGの知識の習得を目指す。1年時で学んだ3DCGに関する基礎知識、Mayaの操作、モデリングの復習に加えて、より高度なモデリング、テクスチャ作成、リギング、アニメーションについて学習する。
授業の概要および学習上の助言	講義と課題実習を基本とする。多くの課題実習を行うことで、Mayaの習得と3DCGの基本的な知識を学習する。また課題実習を通じて3DCGへの理解を深める。
教科書および参考書	
履修に必要な予備知識や技能	・PC（Windows）の基本操作 ・3DCGの基礎知識 ・Mayaの基本操作
使用機器	PC実習室
使用ソフト	Maya、Photoshop

	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標
学習到達目標	1	3DCGの基礎知識と用語を理解する。
	2	Mayaの基本操作ができる。
	3	ポリゴンとモデリングについて理解する。
	4	マテリアルとテクスチャについて理解する。
	5	アニメーションの基礎知識を理解する。

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			
	2.思考・判断					20			
	3.態度							20	
	4.技能・表現					10			
	5.関心・意欲							30	
	総合評価割合					50		50	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	提出課題作品により、理解度や技能を判断する。
ポートフォリオ	
その他	

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	Mayaの基本操作の復習 プロジェクトの管理 モデリングの復習	講義・実習	
第2回	Mayaの機能の実習 UV展開の復習 マテリアルの復習	講義・実習	
第3回	Mayaの機能の実習 正しいポリゴンの解説と実習 カーブを使用したモデリング	講義・実習	
第4回	Mayaの機能の実習 プロップモデリング マテリアルとライティング	講義・実習	
第5回	Mayaの機能の実習 Bifrostを使用したモデリング プロップを利用したシーン作成	講義・実習	
第6回	Mayaの機能の実習 キャラクターモデリング	講義・実習	
第7回	Mayaの機能の実習 キャラクターモデリング	講義・実習	
第8回	Mayaの機能の実習 キャラクターモデリング	講義・実習	
第9回	Mayaの機能の実習 アセットのリギング アニメーションレイヤの解説と実習	講義・実習	
第10回	Mayaの機能の実習 キャラクターのリギング	講義・実習	
第11回	Mayaの機能の実習 キャラクターのリギング	講義・実習	
第12回	Mayaの機能の実習 キャラクターのリギング	講義・実習	
第13回	Mayaの機能の実習 前期の復習と学習のまとめ	講義・実習	前期課題の作成と提出
第14回	課題解決型授業1 三面図の作成	講義・実習	

第15回	課題解決型授業2 3DCGのレポートの作成	講義・実習	