

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	杉山 圭司	履修グループ	2I(DA/DV/MC/SC)			授業方法	演習			
実務経験の内容	PALPLAYという制作会社を運営し、ファッションショーのイベント映像や、電気メーカー展示用映像、民放またはCS系テレビ番組のOPタイトル・CGなどを制作。遊技機開発やコンシューマー用途のゲーム開発に携わり、エフェクトアーティスト／アートディレクターとして、関西の様々なゲーム会社と共に、多くの制作案件に携わっている。これらの制作技術力を通じ、映像やゲーム業界を目指す学生に対し近年人気の高まりつつある3DCGソフトBlenderを修得させ、制作に役立てる。科目の主旨に伴い、内容はポートフォリオへの作品掲載を前提とした、高度な技術を修得させる。									
学習一般目標	3DCGツールBlenderを活用し、映像制作作品に役立てる									
授業の概要および学習上の助言	講義と演習を重ねながら、より多くの実習を行うことで、Blenderの習得と3DCGの基礎的な知識を習得する。また課題制作を通じて、作品制作への3DCGの役割と理解を深める。									
教科書および参考書	特になし									
履修に必要な予備知識や技能	<ul style="list-style-type: none"> ・PC(Windows)の基本操作 ・3DCGの基礎知識 									
使用機器	Windows									
使用ソフト	Blender/Photoshop									
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	作品制作における企画方法やプリプロダクションの概念を理解している。								
	2	3DCGの基礎知識と用語を理解し、Blenderの基本操作が出来る。								
	3	モデリング～アニメーションまでの基礎知識を理解する。								
	4	マテリアル～レンダリングまでの基礎知識を理解する。								
	5	様々なアドオンを駆使し、制作の補助や効率化を目指す。								
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			
		2.思考・判断					20			
		3.態度							20	
		4.技能・表現					20			
		5.関心・意欲							20	
	総合評価割合					60		40		
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	授業中の実習により仕上がった成果物を元に、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	プリプロダクション概論	講義・実習	
第2回	Blender基礎①	講義・実習	
第3回	Blender基礎②	講義・実習	
第4回	モデリング①	講義・実習	
第5回	モデリング②	講義・実習	
第6回	リギング①	講義・実習	
第7回	リギング②	講義・実習	
第8回	マテリアル①	講義・実習	
第9回	マテリアル②	講義・実習	
第10回	アニメーション①	講義・実習	
第11回	アニメーション②	講義・実習	
第12回	ライティング	講義・実習	
第13回	レンダリング	講義・実習	
第14回	課題解決授業1 企画～コンテ(企画書・イメージ絵の作成)	実習・サポート	
第15回	課題解決授業2 コンセプトビジュアルの制作(一枚絵の作成)	実習・サポート	