

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Ⅱ				科目コード	D0630B1		
配当期	後期	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										
履修に必要な予備知識や技能	・PC(Windows)の基本操作 ・3DCGに関する基礎知識、用語が理解できること									
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		Blenderの特殊な機能を操作することが出来る。							
	2		映像作品に必要なVFXテクニックを学ぶ。							
	3		ジオメトリノードの理解と操作が出来る。							
	4		様々なアドオンを駆使し、制作の補助や効率化を目指す。							
	5		映像作品を作ることが出来る。							
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					20			
		5.関心・意欲							20	
	総合評価割合						60		40	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	グリースペンシル	講義・実習	
第2回	2Dアニメーション	講義・実習	
第3回	カメラワーク	講義・実習	
第4回	コンポジット	講義・実習	
第5回	VFX撮影	講義・実習	
第6回	VFX合成	講義・実習	
第7回	パーティクル	講義・実習	
第8回	流体	講義・実習	
第9回	ジオメトリースタイル①	講義・実習	
第10回	ジオメトリースタイル②	講義・実習	
第11回	ジオメトリースタイル③	講義・実習	
第12回	エクストラ①	講義・実習	後期課題の作成と提出の補助
第13回	エクストラ②	講義・実習	後期課題の作成と提出の補助
第14回	課題解決型授業1 アニメーションさせたムービーデータの作成	講義・実習	
第15回	課題解決型授業2 カラコレ・ビジュアル調整したムービーの作成	講義・実習	