

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	ゲーム基礎	科目名	ゲームCG基礎			科目コード	G6114A2			
配当期	後期	授業実施形態	通常			単位数	2 単位			
担当教員名	伊丹 繁幸	履修グループ	2G(GP/SP)			授業方法	演習			
実務経験の内容	イラストレーター、デザイナー、テレビゲームの企画、シナリオ、設定デザイン、3DCG制作として30年余りのフリーランス及び法人経営者としての経験を持つ。 インターネット関連業務としては黎明期より25年余りの間制作に携わり、CMS、3D関連書籍執筆歴など経験をもとに講義に活かす。									
学習一般目標	・3D制作の基本に関してを学びます。 ・Blenderの基本を学びます。 ・3D制作を体験することによって将来、制作現場でのデザイナー等チーム間の意思共有を育みます。									
授業の概要 および学習上の助言	無料で使用できるオープンソースのBlenderは様々な現場での利用が進んでいます。Blenderの基礎をしっかりと学んで下さい。 3Dに関する基礎知識はVR、MRが益々発展する今後の市場において最重要な知識の一つです。 今後、他の分野に対する知識を持つジェネラリストが制作現場では有用とされます。									
教科書および参考書	資料、動画等適宜使用									
履修に必要な予備知識や技能	・PC、windows OS 使用に関する基本スキル									
使用機器	実習室デスクトップPC ※個人用ラップトップパソコンの使用は禁止です。									
使用ソフト	・Maya ・ https://pixlr.com/jp/									
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		3Dの基本を理解できる。							
	2		資料を元にリアリティを追及している。							
	2		プリミティブによるモデル制作に工夫が見られる。							
	4		制作物のクオリティアップの試みが見られる。							
	5		制作された作品にオリジナリティの追及が見られる。							
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					40			40
		2.思考・判断					20			20
		3.態度								
		4.技能・表現					20			20
		5.関心・意欲					10		10	20
	総合評価割合						90		10	100
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								

試験	試験は実施しません。
小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	制作課題の提出は必須です。 ※提出物は授業内で適宜説明します。
ポートフォリオ	
その他	授業参加への意欲や提出作品に関するモチベーションなどを総合的に判断します。

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	・シラバスの説明 ・3Dの基礎 ・基本ナビケーション ・プリミティブを利用した基礎演習1	講義・演習	
第2回	・モデリング演習1	講義・演習	
第3回	・マテリアル設定 ・モデリング演習2	講義・演習	提出(予定)
第4回	・マテリアル設定 ・モデリング演習3	講義・演習	
第5回	・マテリアル設定 ・モデリング演習4	講義・演習	提出
第6回	・画像編集ソフトの利用 ・テクスチャとレンダリング	講義・演習	
第7回	・画像編集ソフトの利用 ・テクスチャとレンダリング	講義・演習	
第8回	・UVの編集 ・テクスチャとレンダリング	講義・演習	
第9回	・UVの編集 ・テクスチャとレンダリング	講義・演習	
第10回	・UVの編集 ・テクスチャとレンダリング	講義・演習	提出
第11回	・3Dのファイル形式 ・スケルトンとリグ、アニメーション	講義・演習	
第12回	・スケルトンとリグ、アニメーション	講義・演習	
第13回	・スケルトンとリグ、アニメーション	講義・演習	提出(予定)