

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026年度)

専門分野区分	CG関連技術	科目名	3DCG応用			科目コード	D0610B2			
配当期	後期	授業実施形態	通常			単位数	4 単位			
担当教員名	松阪 綾音	履修グループ	1J(DR/DV/MC/MV/SC)			授業方法	演習			
実務経験の内容	アプリに使用する植物のモデル制作や幅広いCGソフトの使用経験を活かし指導を行います。また、学習塾の指導経験もあり、分かりやすく伝えることを心がけています。									
学習一般目標	基本のアニメーション、リギングを学び、前期で制作したキャラクターを動かしてみる。									
授業の概要および学習上の助言	アニメーション、リギングの制作の基本を学ぶことで、表現の幅が広がる。どのように制作したらキャラクターが動くのか考えてみる。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能	前期で学んだMAYAの操作方法									
使用機器										
使用ソフト	MAYA									
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	3DCGのツールについて理解をする。								
	2	操作工程を学び、判断をすることができる。								
	3	考えたものが今の自分に制作できるか見極めることができる。								
	4	うまくできなくても、工夫して問題を解決することができる。								
	5	意欲的に、諦めずに最後まで制作することができる。								
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							10	10
		4.技能・表現					10			10
		5.関心・意欲					10		10	20
	総合評価割合						80		20	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	授業内容に合う制作内容、完成度により評価する。
ポートフォリオ	
その他	講義の出席率、授業態度、意欲から総合的に判断する。

### 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 MAYA:アニメーション①	実習・講義	授業終了後、データを提出する。
第2回	MAYA:アニメーション②	実習・講義	授業終了後、データを提出する。
第3回	MAYA:アニメーション③	実習・講義	授業終了後、データを提出する。
第4回	MAYA:アニメーション④	実習・講義	授業終了後、データを提出する。
第5回	MAYA:リギング①	実習・講義	授業終了後、データを提出する。
第6回	MAYA:リギング②	実習・講義	授業終了後、データを提出する。
第7回	MAYA:キャラクターにリグを入れる	実習・講義	授業終了後、データを提出する。
第8回	MAYA:キャラクターにアニメーションを入れる①	実習・講義	授業終了後、データを提出する。
第9回	MAYA:キャラクターにアニメーションを入れる②	実習・講義	授業終了後、データを提出する。
第10回	MAYA:カメラ、構図	実習・講義	授業終了後、データを提出する。
第11回	MAYA:ライティング、レンダリング	実習・講義	授業終了後、データを提出する。
第12回	MAYA:作品制作	実習・講義	授業終了後、データを提出する。
第13回	課題発表	実習・講義	課題提出
第14回	課題解決型授業1		別途指示
第15回	課題解決型授業2		別途指示