

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総合演習 I					科目コード	D0620B2	
配当期	前期	授業実施形態	通常					単位数	4 単位	
担当教員名	村上 貴祥	履修グループ	2I(MC/SC)2J(DR)					授業方法	演習	
実務経験の内容	美術専門学校でCGを学び、CG制作会社に就職。4年間CMや建築、VP制作に携わる。フリーランスを経て、大手ポストプロダクションのCG部門で12年間、CMや映画のCG制作に携わる。フリーランスの3DCGクリエイターとしても、CMやテレビドラマのCG、プロジェクションマッピングなど幅広い分野での30年の制作経験を活かし、3DCGの制作工程や操作方法を実践的に講義します。									
学習一般目標	CG 映像やゲームの制作にて使用する 3DCG /モデリング/レタッチ/アニメーション制作ツール(3ds Max・Photoshop・Blender・AfterEffects・Unreal Engineなど)のオペレーションを習得しながら、3DCG 制作に必要な技術・知識・ノウハウ・管理能力等を身に付けることを目標とする。									
授業の概要および学習上の助言	3ds Max 他いくつかのアプリケーションを使用しながら実習形式で行う。内容は 3DCG 制作に必要なスキルや知識、アプリのオペレーションなど全般。授業を受けるだけではアプリケーションのオペレーションすらおぼつかない状態になるので、復習と自主制作をしっかりと行ってほしい。疑問点はそのままにしておくのではなく、授業や質問で解決してもらいたい。対面授業の学習内容は便宜上 1 ～ 13 回に分けているが、内容や順序を変えたり、内容を数週に分けて行う。授業内容は抜粋して一部のみ記述しているので、記述外の内容も数多く行う。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能	<ul style="list-style-type: none"> ・PC(Windows)の基本操作ができる。 ・3ds Max / Photoshop / AfterEffects 等 の 3DCG 制作に必要なツールの基本操作ができる。 ・CG 制作に必要な基礎的知識が理解できている。 									
使用機器	PC 実習室									
使用ソフト	3ds Max・Photoshop・Blender・AfterEffects・Unreal Engineなど									
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 の制作工程を理解し、頭の中でイメージしたものを 3DCG で具現化できる。								
	1/2	デザインの良し悪しを判断し、どこを改善すればよいか分かる。								
	1/2	制作物の内容や条件、環境などを考慮した上で制作コストを把握できる。								
	1/2	制作時に発生する様々な技術的トラブルを解決できる。								
	5	講義及び実習を意欲的に受け、課題や自主制作を積極的にこなす。								
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					30			30
		2.思考・判断					10			10
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							60	60
	総合評価割合					40		60	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	課題や宿題を期日までに提出しているか、及び提出された成果物のクオリティから判断する。
ポートフォリオ	
その他	授業の出席率、取り組む姿勢などを考慮し判断する。

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	<ul style="list-style-type: none"> ・イントロダクション ・CG学習法について ・その他CGソフトについて ・3dsmaxについて ・基本設定/操作確認 ・プリミティブを出してみよう 	実習	
第2回	<ul style="list-style-type: none"> ・モデリングの基礎1 ・図面から作ってみよう ・編集可能ポリゴン ・モデファイヤ 	実習	
第3回	<ul style="list-style-type: none"> ・モデリングの基礎2 ・下絵からトレースしてみよう ・編集可能ライン ・編集可能ポリゴン ・モデファイヤ ・ターボスムーズ ・ライティング 	実習	
第4回	<ul style="list-style-type: none"> ・モデリングの基礎3 ・論理演算 ・編集可能ポリゴン ・モデファイヤ ・ターボスムーズ 	実習	
第5回	<ul style="list-style-type: none"> ・他の3Dソフトとの連携 ・アセットの活用 ・レンダリング ・マテリアル ・テクスチャーマッピング 	実習	
第6回	<ul style="list-style-type: none"> ・AIで写真からモデルを作る ・フォトグラメトリ ・ガウシアンブラッキング ・影のレンダリング ・アンビエントオクルージョン 	実習	
第7回	<ul style="list-style-type: none"> ・トゥーンレンダリング ・biped ・リギング 	実習	
第8回	<ul style="list-style-type: none"> ・Unreal Engineと連携してレンダリングしてみよう 	実習	

第9回	<ul style="list-style-type: none"> ・コンポジット ・3dsmaxとAEの連携1 ・マットシャドウ ・モーションブラー 	実習	
第10回	<ul style="list-style-type: none"> ・コンポジット ・3dsmaxとAEの連携2 	実習	
第11回	<ul style="list-style-type: none"> ・企画/作品制作 	実習	
第12回	<ul style="list-style-type: none"> ・作品制作/進捗確認 	実習	
第13回	<ul style="list-style-type: none"> ・作品制作/提出 ・公表会 	実習	
第14回	<ul style="list-style-type: none"> ・課題解決型授業 1 	オンラインにて課題に取り組む	
第15回	<ul style="list-style-type: none"> ・課題解決型授業 2 	オンラインにて課題に取り組む	