

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Ⅱ					科目コード	D0630B2	
配当期	後期	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。 基礎や演習Ⅰ、Ⅱからより実践的なエフェクトを絡めたアニメーション制作などを行う。									
授業の概要および学習上の助言	3dsMax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"> <li>・PC(Windows)の基本操作ができる。</li> <li>・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。</li> <li>・CG 制作に必要な基礎的知識が理解できている。</li> </ul>									
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							20	20
		4.技能・表現							20	20
		5.関心・意欲							20	20
	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	01 アニメーション課題1 mixamoを使ってキャラクターを動かしてみよう1	講義・実習	
第2回	02 アニメーション課題2 mixamoを使ってキャラクターを動かしてみよう2	講義・実習	
第3回	03 アニメーション課題3 ロゴアニメーションを作ってみよう。	講義・実習	
第4回	04 アニメーション課題4 ロゴアニメーションのバリエーションを作ってみよう。	講義・実習	
第5回	01 エフェクト制作01 パーティクルを使ったディズニーっぽいアニメーションを作ろう。	講義・実習	
第6回	02 エフェクト制作02 パーティクルフローを使ったエフェクト	講義・実習	
第7回	01 合成/調整01 Zデプスによる被写界深度の合成。	講義・実習	
第8回	03 合成/調整02 火と煙を実写合成してみよう。	講義・実習	
第9回	02 合成/調整03 CGを合成してみよう。	講義・実習	
第10回	自分の好きな物を作ってみよう1 実践的に仕事という形で企画制作し、クライアント(講師)に現状報告しながら進める。 納期までに必ず完成させること。	講義・実習	
第11回	自分の好きな物を作ってみよう2 クライアント(講師)に現状報告。	講義・実習	
第12回	自分の好きな物を作ってみよう3 クライアント(講師)に現状報告。	講義・実習	
第13回	自分の好きな物を作ってみよう4 授業始めから90分以内にクライアント(講師)に完成した物を納品。 公表会	講義・実習	

第14回	課題解決型授業I	オンラインにて課題に取り組む	
第15回	課題解決型授業II	オンラインにて課題に取り組む	