

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 | ゲーム基礎 | 科目名 | ゲームCG基礎 | | | 科目コード | G6114A1 | | | |
| 配当期 | 前期 | 授業実施形態 | 通常 | | | 単位数 | 2 単位 | | | |
| 担当教員名 | 松阪 綾音 | 履修グループ | 2G(GP/MP/SP) | | | 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 | Blenderを使用した3D制作とGIMPを使用した2D制作の基本操作について学び、制作の流れを理解する。 | | | | | | | | | |
| 授業の概要および学習上の助言 | 無料のソフトウェアBlender、GIMPについて使い方を学ぶことで、知識や表現の幅を広げることができる。そのため、操作に慣れないところもあると思うので、理解しながら授業に取り組んでいくこと。 | | | | | | | | | |
| 教科書および参考書 | | | | | | | | | | |
| 履修に必要な予備知識や技能 | パソコンの基本操作ができる。 | | | | | | | | | |
| 使用機器 | | | | | | | | | | |
| 使用ソフト | Blender、GIMP | | | | | | | | | |
| 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について理解ができる。 | | | | | | | | |
| | 2 | 原因を探り、問題の解決ができる。 | | | | | | | | |
| | 2 | 工夫したモデルの制作ができる。 | | | | | | | | |
| | 4 | 資料をいろいろ探して、アイデアを身に付けられる。 | | | | | | | | |
| | 5 | 自分が作りたいモデルの制作ができる。 | | | | | | | | |
| 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 | | | | | 30 | | | 30 |
| | | 3.態度 | | | | | | | | |
| | | 4.技能・表現 | | | | | 20 | | | 20 |
| | | 5.関心・意欲 | | | | | | | 10 | 10 |
| 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 | | | | | | | | | | |
| 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 | 3Dについて Blender:モデリング制作① | 講義・演習 | 授業終了後、スクリーンショットを提出する。 |
| 第2回 | Blender:モデリング制作② | 講義・演習 | 授業終了後、スクリーンショットを提出する。 |
| 第3回 | Blender:モデリング制作③ | 講義・演習 | 授業終了後、スクリーンショットを提出する。 |
| 第4回 | Blender:モデリング制作④ | 講義・演習 | 授業終了後、スクリーンショットを提出する。 |
| 第5回 | GIMP:テクスチャ制作① | 講義・演習 | 授業終了後、スクリーンショットを提出する。 |
| 第6回 | GIMP:テクスチャ制作② | 講義・演習 | 授業終了後、スクリーンショットを提出する。 |
| 第7回 | Blender:モデルの配置 | 講義・演習 | 授業終了後、スクリーンショットを提出する。 |
| 第8回 | Blender:ライティング | 講義・演習 | 授業終了後、スクリーンショットを提出する。 |
| 第9回 | Blender:アニメーション① | 講義・演習 | 授業終了後、スクリーンショットを提出する。 |
| 第10回 | Blender:アニメーション② | 講義・演習 | 授業終了後、スクリーンショットを提出する。 |
| 第11回 | Blender:アニメーション③ | 講義・演習 | 授業終了後、スクリーンショットを提出する。 |
| 第12回 | Blender:レンダリング、仕上げ | 講義・演習 | 授業終了後、スクリーンショットを提出する。 |
| 第13回 | 制作発表 | 講義・演習 | 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 |