

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	専門エクステンション	科目名	3Dスカルプト				科目コード	S3506J1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	東野 倅己	履修グループ	選択				授業方法	演習		
実務経験の内容	PS4のコンシューマーゲーム制作や、実写映画の合成用CGモデルの制作、フルCGテレビアニメーションのCG制作、遊技機のCG制作を経験。									
学習一般目標										
授業の概要および学習上の助言	講義と課題実習。 背景アセットを中心とした3Dスカルプト制作。その後Adobe Substance 3D Painterで質感調整。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能										
使用機器										
使用ソフト	Maya、Zbrush、Adobe Substance 3D Painter									
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	細かなディティールまで作りこんだリアルなスカルプトモデルを制作できる。								
	2	細かな傷やよごれなどの質感を制作できる								
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								
		2.思考・判断								
		3.態度							10	10
		4.技能・表現					40			40
		5.関心・意欲							20	20
	総合評価割合					70		30	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	提出課題作品により、理解度や技能を判断する。
ポートフォリオ	
その他	授業への出席、取り組み、態度などを含め総合的に判断する。

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	[Zbrushの基本操作] 基本操作とデータ管理 Zbrushの主な機能	実習、講義	授業終了後にデータ(スクショデータ)を提出
第2回	[Zbrushスカルプト] 岩をスカルプト	実習、講義	授業終了後にデータ(スクショデータ)を提出
第3回	[Zbrushスカルプト] Zスフィアを使って木をスカルプト	実習、講義	授業終了後にデータ(スクショデータ)を提出
第4回	先週に続き木のスカルプト	実習、講義	授業終了後にデータ(スクショデータ)を提出
第5回	[Zbrushスカルプト] 盾をスカルプト	実習、講義	授業終了後にデータ(スクショデータ)を提出
第6回	[Zbrushスカルプト] 斧をスカルプト	実習、講義	授業終了後にデータ(スクショデータ)を提出
第7回	[Zbrushスカルプト] ポケモンなどの低頭身キャラを作成	実習、講義	授業終了後にデータ(スクショデータ)を提出
第8回	先週に続きキャラクターのスカルプト	実習	授業終了後にデータ(スクショデータ)を提出
第9回	Substance 3D Painterの使い方	実習、講義	授業終了後にデータ(スクショデータ)を提出
第10回	・盾や斧のブラッシュアップ	実習	授業終了後にデータ(スクショデータ)を提出
第11回	・盾や斧をSPで質感付け	実習	授業終了後にデータ(スクショデータ)を提出
第12回	・先週に続き盾や斧をSPで質感付け	実習	授業終了後にデータ(スクショデータ)を提出
第13回	・先週に続き盾や斧をSPで質感付け	実習	授業終了後にデータ(スクショデータ)を提出