授業科目名	3DCG Ⅰ	学年	1	学 科	CGデザイン科	年度	2026
担当教員名	三橋　幸四郎						
授業の方法	演習	科目区分	必修	学期	通年	単位数	1	時間数	30
実務 / 指導経験	イベント・コンサート・舞台等における映像・3DCG・イラスト等の制作に携わる。 専門学校、高校、大学でCG教育に携わる。						
授業の概要 :実務/指導経験を活かした教育内容	Blender3Dを使用し、3DCG制作の基礎スキルを身に付けます。 モデリングからアニメーションの基本的な作り方まで学び、簡単な3DCGアニメーションを作れるようになるまでを目標とします。						
授業の到達目標	1. Blender3Dの基礎的な使い方を習得する。 2. 簡単なモデリング　マッピングを制作できる。 3. 短編の3DCGアニメーションが制作できる。						
成績評価の方法	方法	定期試験:60% ・ 平常点:40%　　※前期と後期で評価し、その平均が通年評価					
	基準	A(100～80) ・ B(79～70) ・ C(69～60) ・ D(59～0)					
準備学習・事後学習等	・普段から、身の回りの物をよく観察し、デッサン等で立体物の表現力を上げておくこと。 ・良い3DCG作品を作るためには観察力を身に付け、現実の物体の形や光の当たり方、影の出方、質感の違いなどをよく見る習慣をつけること。						
テキスト	無						
参考書等	有	オリジナルプリント					
その他 :学生に対する要望、メッセージ等	3DCGは、慣れれば何でも作れるようになります。 また、イラスト制作の際のパースの手掛かりにしたり、背景等に利用したり、幅広く活用できます。リアルな3DCGを作れるように、根気よく頑張ってください。						

授業計画

	内容		
1	Blender3Dの基本操作		
2	プリミティブの作成　移動		
3	編集モード　モデリング　ポリゴン操作		
4	編集モード　モデリング　ポリゴン操作		
5	編集モード　モデリング　ポリゴン操作		
6	編集モード　モデリング　ポリゴン操作		
7	編集モード　モデリング　ポリゴン操作		
8	編集モード　モデリング　ポリゴン操作		
9	スカルプト　モデリング		
10	スカルプト　モデリング		
11	スカルプト　モデリング		
12	スカルプト　モデリング		
13	スカルプト　モデリング		
14	インテリアデザイン		
15	インテリアデザイン		
16	インテリアデザイン		
17	インテリアデザイン		
18	インテリアデザイン		
19	インテリアデザイン		
20	マッピング　マテリアル		
21	マッピング　マテリアル		
22	マッピング　マテリアル		
23	マッピング　マテリアル		
24	マッピング　マテリアル		
25	ボーン　アニメーション		
26	ボーン　アニメーション		
27	ボーン　アニメーション		
28	自由課題制作		
29	自由課題制作		
30	自由課題制作		