.授業科目名	背景モデリング	学年	1	学科 コース	CGデザイン科 CGデザイナーコース	年度	2026

担当教員名	三橋　幸四郎								
授業の方法	演習	科目区分	選択必修	学期	通年	単位数	4	時間数	120
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	3DCGソフトを用いて、アニメ・ゲーム・映像作品で使用される「背景」を制作する技術を習得します。リアルさや世界観を表現するためのモデリング力・観察力・構成力を養います。								
授業の到達目標	1. Blender3Dを用いて、建物・小物・地形などの背景要素を正確にモデリングできる。								
	2. スケール感・遠近感・構図を意識し、視覚的に説得力のある背景空間を構築できる。 さらに、ライティングや色彩、配置によって「雰囲気」や「世界観」を演出できる。								
	3.リファレンスを基にした背景制作を行い、一定のクオリティを持つ作品を完成できる。 また、作品制作を通し、第三者に意図や魅力を伝えることができる。								
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、身の回りの建築物やインテリア等制作者の目線から観察し、構造を理解しておくこと。 ・出来上がった作品は、何度もブラッシュアップして、自分が表現したい作品に近づくよう手直しを行っていくこと。								
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	背景制作を行う上で大事なことは、普段の観察力です。身の回りや、映画・ゲームなどを参考にし、現実に基づいた観察と再現を意識してください。また、背景制作では「大きさ・距離・配置」が非常に重要です。違和感のない空間を作るために、現実のサイズ感を常に意識してください。								

授業計画

内容				
1	ゲーム・映画・アニメに見る背景デザイン	66	クロスシミュレーション
2	プリミティブを使った背景制作	67	液体と気体の制作
～		～	
5	プリミティブを使った背景制作	70	液体と気体の制作
6	カメラ　視点の操作	71	背景のアニメーション制作
7	ライティングの基本	～	
8	インテリアデザイン	85	背景のアニメーション制作
～		86	フォトリアルスティック
17	インテリアデザイン	～	
18	パースの理解と　レイアウト設計	95	フォトリアルスティック
11	建築物デザイン①　モダンデザイン	96	ノンフォトリアルスティックレンダリング
～		～	
16	築物デザイン①　モダンデザイン	100	ノンフォトリアルスティックレンダリング
17	建築物デザイン②　和風建築	101	昼夜の表現方法
～		～	
27	建築物デザイン②　和風建築	105	昼夜の表現方法
28	建築物デザイン③　自由制作	106	背景制作企画書制作　提出
～		107	背景自由課題制作
38	建築物デザイン③　自由制作	～	
39	街並みの制作　レイアウトの理解	120	背景自由課題制作
～			
55	街並みの制作　レイアウトの理解		
56	物理演算の基礎知識		
57	ドミノ倒し		
～			
60	ドミノ倒し		
61	物理演算を使った崩壊アニメーション		
～			
64	物理演算を使った崩壊アニメーション		
65	ソフトボディ		