授業科目名	3DCGⅡ	学年	2	学 科 コース	CGデザイン科 アニメ・イラストコース	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	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を用いた立体表現の基礎から応用までを学びます。モデリング（形を作る）、テクスチャ（色や質感をつける）、ライティング（光の演出）、レンダリング（画像化）といった一連の制作工程を実践的に習得します。 最終的には、自分のアイデアを3DCG作品として形にできる力を身につけます。
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　マッピングが制作できる。 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：優(100～90) ・ 良(89～70) ・ 可(69～40) ・ 不可(39～0)
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づけること。
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。汎用性のある3DCGを制作するための技法を身に付け、役立ててください。

授業計画

	内容		
1	ポリゴンモデリングの復習		
2	ポリゴンモデリングの復習		
3	ポリゴンモデリングの復習		
4	マッピング(UVマップ　バンプマップ)		
5	マッピング(UVマップ　バンプマップ)		
6	マッピング(UVマップ　バンプマップ)		
7	マッピング(UVマップ　バンプマップ)		
8	マッピング(UVマップ　バンプマップ)		
9	3DCGオリジナルキャラクター制作		
10	3DCGオリジナルキャラクター制作		
11	3DCGオリジナルキャラクター制作		
12	3DCGオリジナルキャラクター制作		
13	3DCGオリジナルキャラクター制作		
14	3DCGオリジナルキャラクター制作		
15	3DCGオリジナルキャラクター制作		
16	3DCGアニメーション　キーフレーム		
17	3DCGアニメーション　キーフレーム		
18	3DCGアニメーション　キーフレーム		
19	3DCGアニメーション　キーフレーム		
20	3DCGアニメーション　キーフレーム		
21	エフェクト　パーティクル		
22	エフェクト　パーティクル		
23	エフェクト　パーティクル		
24	エフェクト　パーティクル		
25	エフェクト　パーティクル		
26	オリジナルCGアニメ制作		
27	オリジナルCGアニメ制作		
28	オリジナルCGアニメ制作		
29	オリジナルCGアニメ制作		
30	オリジナルCGアニメ制作		