授業科目名	3DCGⅢ	学年	2	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	1年次に学んだBlender3Dの基礎を基に、より高度なモデリング、マッピング、アニメーション等を制作するための技術を身につけ付けます。 また3Dプリンタ、3Dスキャナ等を用いたフィギュア制作や造形等、幅広く学んでいきます。
授業の到達目標	1. リアルスティック3DCG作品、アニメーションが制作できる。 2. フィギュア、造形の制作が理解できる。 3. ハイポリ、ローポリの作品の制作ができる。
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：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養い、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身に付けること。
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	高度な3DCGの授業では、これまで学んだ技術を組み合わせて、より完成度の高い作品を目指すことが求められます。操作だけでなく、「なぜその表現になるのか」を理解することが重要です。細部までこだわり、光や質感などのリアリティを意識して制作しましょう。また、うまくいかない場面でも自分で考え、調べて解決する力を身につけることが大切です。さらに、作品としての見せ方や演出にも意識を向け、自分の得意分野を伸ばしていきましょう。最後までやり切る姿勢が、作品の質と成長につながります。

授業計画

	内容		
1	3Dプリンタの仕組み　種類		
2	3Dプリンタ排出用キャラクタ制作		
～			
10	3Dプリンタ排出用キャラクタ制作		
11	精密モデリング		
～			
20	精密モデリング		
21	ポリゴンの削減ローポリ制作		
～			
30	ポリゴンの削減ローポリ制作		
31	UV操作とマテリアル		
～			
35	UV操作とマテリアル		
36	ライティング		
～			
40	ライティング		
41	3DCGアニメーション		
～			
60	3DCGアニメーション		
61	CG制作の現場　スタッフ		
～			
63	CG制作の現場　スタッフ		
64	オリジナルキャラクター制作		
～			
90	オリジナルキャラクター制作		
91	オリジナル3DCG課題制作		
～			
120	オリジナル3DCG課題制作		