

科目名	リソース制作2						年度	2026	
英語科目名	Resource Production 2						学期	後期	
学科・学年	ゲームプログラミング科 1年次	必/選	選	時間数	30	単位数	1	種別※	実習
担当教員	中西 雅子	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ゲームCGデザイナー		
【科目の目的】 Blenderの基礎を理解し、学んだことを応用して個人でも3DCGを扱うことがある程度可能になることを目的とする									
【科目の概要】 2Dおよび3Dリソース作成のためのツールの使用法の基礎を学ぶ。									
【到達目標】 3Dグラフィックツールの基礎を理解し、学んだことを応用して個人でも3DCGを扱うことがある程度可能になる。 A. 3Dグラフィックツールの基本的な操作が使用できる B. 3Dキャラクターのモデリング・アニメーションが作成できる									
【授業の注意点】 授業理解を円滑にするために、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールを身につける為に、遅刻や欠席は厳禁とする。万が一、遅刻や欠席の場合は担任に連絡し、事前に届けを提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回の授業までに入手し、必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック評価	レベル3 優れている			レベル2 ふつう			レベル1 要努力		
到達目標 A	ソフトウェアを十分に使いこなし、独自のアイデアを入れ込んだ3Dグラフィックスが制作できる			ソフトウェアの操作方法を理解し、基本的な3Dグラフィック素材が制作できる			ソフトウェアの操作が理解できない		
到達目標 B	課題内容を理解し、独自のアイデアを入れ込んだ3Dグラフィックスが制作できる			課題の内容に沿った3Dグラフィック素材が制作できる			基礎的な3Dグラフィック素材が制作できない		
【教科書】 毎回レジュメ・資料を配布する。									
【参考資料】 参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									
【成績の評価方法・評価基準】 試験・課題：20% 提出課題を評価する 平常点：80% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		リソース制作2			年度	2026
英語表記		Resource Production 2			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	基本操作1	ソフトウェアのオペレーションの理解	1 ソフトウェアの操作	ソフトの基礎知識を理解する	1	
2	基本操作2	3D形状編集方法の理解	1 頂点、辺、面の編集	点・辺・面の編集を理解する	1	
3	基本操作3	3D造形方法の理解	1 押し出しによる造形	押し出しの機能を理解する	1	
4	基本操作4	テクスチャと質感設定の理解	1 テクスチャと質感設定	テクスチャを使ったモデルの制作方法を理解する	1	
5	基本操作5	UVの理解	1 UV座標の設定	UV展開を理解する	1	
6	基本操作まとめ	基礎的な3Dグラフィックスの制作	1 3Dモデル制作	これまで学んだことで3Dモデルの自由制作を行う	1	
7	3Dグラフィックス応用1	キャラクターモデルの制作	1 キャラクターモデル制作	キャラクターモデルの制作方法を理解する	1	
8	3Dグラフィックス応用2	キャラクターセットアップ	1 キャラクターのセットアップとスキニング	キャラクターモデルの基本的なスキニング方法を理解する	1	
9	アニメーション基礎1	キャラクターアニメーションの設定	1 キャラクターアニメーション制作	キャラクターへのアニメーション適用方法を理解する	1	
10	アニメーション基礎2	モーショングラフィックスの制作	1 フライングロゴ制作	ロゴアニメーションの制作方法を理解する	1	
11	作品制作	3Dグラフィックスの制作1	1 個別課題制作	これまで学んだことで自由制作を行う	1	
12	まとめ	3Dグラフィックスの制作1	1 課題の仕上げ	後期の授業の振り返りを行う	1	
評価方法：1. 小課題制作、2. 小テスト、3. その他						
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった						
備考 等						