

年間教授計画 2026年度 (4月～2月)

科目	対象	担当	教科書	授業数	年間授業時間	単位数
コンテンツ基礎	クラス: 1年 J組 学科: クリエイター コース: 全	松島周平	ゼロからスタート! Blender 1冊目の教科書 および独自プリント	2時間/週	60時間	2単位

授業概要	BlenderおよびAdobeDimensionを使った3D表現を学ぶ
最終到達目標	自分で作成したオリジナルキャラクターの作成と商品パッケージを3Dソフトを使って作成できる

月	週	単元	内容および授業方法
前期 (4月～9月)	1	オリエンテーションと基本操	Blenderを使う上での基本操作の説明
	2	積み木	基本的なプリミティブを使って建物をつくる
	3	ペンダントライト	↓
	4	フードボウルを作る	
	5	魚の骨をつくる	
	6	ネコを作る	
	7	背景を作成してレンダリン	
	8	課題提出	基本的なプリミティブを使った作品の課題提出
	9	人型キャラクターの制作	課題の説明とラフスケッチ
	10	モデリング	プリミティブを組み合わせたプロポーション
	11		体のバランスを考えたモデリング
	12		顔のパーツの作成
	13		手足の作成
	14		コスチュームの作成
	15		レンダリングと課題提出

後期 (10月～2月)	1	UV展開	キャラクターのUV展開1
	2		キャラクターのUV展開2
	3	UV作成	SubstancePainterを使ったUV作成
	4	課題提出	人型キャラクターのレンダリングと課題提出
	5	イラストレータを使ったパッケージ作成	↓
	6		
	7	Blenderを使ったパッケージの作成	
	8	Dimensionを使った3Dパッケージデザイン	
	9		
	10	課題提出	パッケージデザインの課題提出
	11	プレゼンの課題発表	自分で作成したキャラクター商品をパッケージに入れて棚に陳列したイメージの作成
	12	課題制作	↓
	13	課題制作	
	14	グループ内でのプレゼン	
	15	プレゼンテーションのピア評価	

成績評価方法	項目 ※1		授業内試験	小テスト	課題内容	出欠状況	授業態度	その他(プレゼンテーション)
	割合	前期	0%	0%	60%	10%	10%	20%
		後期	0%	0%	60%	10%	10%	20%

備考 ※2

※1 授業内試験: 期間内の総まとめの試験/小テスト: 単元ごとのテスト等/課題内容: 課題提出および課題の出来具合
 その他: ()に具体的内容を記載。(例)外部実習評価
 ※2 備考については、資格取得に対する加点、学習に当たったの留意事項等、上記以外の項目に記載すべきものがある場合に記入。