

実務経験のある教員等による授業科目一覧

学科名(修業年限)	CGクリエイター科(2年) (新)3Dモデラー専攻 (旧)3Dモデラーコース
-----------	--

1年次			
授業科目名	単位時間数	実務経験教員	シラバスページ番号
キャリアデザイン(1)	120	○	CG1-01
モーショングラフィックス(1)	120	○	CG1-05
フィギュアモデリング(1)	120	○	CG1-06
デッサン(1)	120	○	CG1-07
デザイン基礎	120	○	CG1-08
合計時間数		600	

学科名(修業年限)	CGクリエイター科(2年) (新)CG動画クリエイター専攻 (旧)CG動画クリエイターコース
-----------	--

1年次			
授業科目名	単位時間数	実務経験教員	シラバスページ番号
キャリアデザイン(1)	120	○	CG1-01
モーショングラフィックス(1)	120	○	CG1-05
フィギュアモデリング(1)	120	○	CG1-06
デッサン(1)	120	○	CG1-07
デザイン基礎	120	○	CG1-08
合計時間数		600	

2年次			
授業科目名	単位時間数	実務経験教員	シラバスページ番号
デッサン(2)	60	○	CG2-11
フィギュアモデリング(2)	90	○	CG2-12
モデリング&レンダリング(2A)	240	○	CG2-13
デッサン(3)	60	○	CG2-16
フィギュアモデリング(3)	90	○	CG2-18
合計時間数		540	

2年次			
授業科目名	単位時間数	実務経験教員	シラバスページ番号
キャラクターアニメーション(2)	240	○	CG2-20
モデリング&レンダリング(2B)	120	○	CG2-21
デッサン(2)B	60	○	CG2-24
デッサン(3)B	60	○	CG2-25
フィギュアモデリング(2)B	90	○	CG2-26
合計時間数		570	

総合計時間数(2年間) 1140

総合計時間数(2年間) 1170

				CG1-01			
授業科目名	キャリアデザイン(1)		担当者名	菊地 実			
			実務経験	CG・ゲーム制作の実務経験			
教科書	オリジナル教材 配布プリント等	単位数 8	学科 CGクリエイター	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数 120		1年	通年	必修	講義・実習
授業概要	志望する業界への研究を重ね自身のキャリアを構築していくと共に、社会人としての基本的な考え方を身に着ける。 CG業界全体の現状について理解する。						
学習到達目標	・希望する業界を研究し、自身のキャリア形成の中で役立つ知識を身に着ける。 ・自己分析を通じ、自己の柱を認識し、社会人として環境の変化に対する対応力を高める。						
評価方法	実習課題の制作進捗やクオリティによる評価を行う。						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	CG業界研究(東北)		・仙台のCG業界について動向を知る ・昨今のCGに対する需要について把握する				
2							
3	CG業界研究(全国)		・全国のCG業界について動向を知る ・昨今のCGに対する需要について把握する ・志望企業を絞り新卒募集期間や待遇等詳細について把握する				
4							
5							
6							
7	志望企業を絞り戦略の構築(作品制作と連携)		・キャリア検討/就職対策 ・制作目標(志望企業/業界)を定める ・担当教員と打ち合わせを繰り返し、志望業界/職種についてのすり合わせを行う。 ・作品制作の授業と連携し、就活用の作品について対策を練る。				
8							
9							
10							
11	CGクリエイター検定ベーシック対策		CGクリエイター検定ベーシック合格に向けた対策				
12							
13							
14							
15	前期末試験						
16	CGクリエイター検定エキスパート対策		CGクリエイター検定エキスパート合格に向けた対策				
17							
18							
19							
20							
21	就職活動[自己分析]		自己分析を通じ自身の強みを理解する				
22	エントリーシート練習1/ポートフォリオ雛形作成		・就活に向けたエントリーシートの書き方を例題を以て身に着ける ・就活で実際に使用するポートフォリオのひな型を作り、これまで制作した作品を纏める ・年度末作品展に向けて作品説明の文章を制作できる				
23	エントリーシート練習2/ポートフォリオ雛形作成						
24	エントリーシート練習3/ポートフォリオ雛形作成						
25	エントリーシート練習4/ポートフォリオ制作						
26	エントリーシート練習5/ポートフォリオ作成						
27	エントリーシート練習6/ポートフォリオ作成						
28	エントリーシート練習7/ポートフォリオ作成						
29	履歴書の書き方/本番用の履歴書作成		履歴書の書き方を身に着ける				
30	後期末試験						

授業科目名	モーショングラフィックス(1)		担当者名	播摩亮達			
			実務経験	CG映像制作 インタラクティブコンテンツ制作			
教科書	『AfterEffects FIRST LEVEL』 佐藤智幸著 ポーンデジタル	単位数 4	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	『AfterEffects for Animation』 大平幸輝 BNN新社	時間数 120					
授業概要	動画合成の業界標準ソフトであるAfter Effectsの操作を中心に、動画合成、モーショングラフィックス、プロジェクションマッピング、アニメ撮影などの動画を制作する。						
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・After Effectsの機能全般について、基本的操作ができる。</li> <li>・業界別、ジャンル別に特徴的な動画制作技能のそれぞれの基本を習得できる。</li> <li>・他のCG実習系の科目と合わせて、CG映像制作技能の全般を理解し、総合的に優れたCG映像制が制作できる。</li> </ul>						
評価方法	毎回の提出物、期間中何度か行われる小実技テスト、小知識テスト、修了課題作品による。						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	AFXの基本操作(1) ～オリエンテーション～		<ul style="list-style-type: none"> <li>・インターフェースの理解</li> <li>・動画形式/コンポジション/エンコードへの理解を深める</li> </ul>				
2	AFXの基本操作(2) ～ ワークフロー ～		<ul style="list-style-type: none"> <li>・素材の読み込みと整理法</li> <li>・チュートリアルに従い動画を完成させることができる</li> </ul>				
3	AFXの基本操作(3) ～ マスク ～		<ul style="list-style-type: none"> <li>・マスク/ペンツールへの理解</li> <li>・トラックマットの操作</li> </ul>				
4	AFXの基本操作(4) ～ アニメーションとエフェクト～		<ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメーションの基礎/エフェクトの適用法を知る</li> <li>・アニメーショングラフの操作</li> </ul>				
5	AFXの基本操作(5) ～ キネティック タイポグラフィ ～		<ul style="list-style-type: none"> <li>・文字パネルの理解</li> <li>・文字アニメーションの基礎を学ぶ</li> </ul>				
6	AFXの応用操作 ～ モーショングラフィックス ～		<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題に従いシェイプレイヤーを用いたモーショングラフィックスを制作する</li> <li>・特定の条件下、作品創作を開始出来る</li> </ul>				
7							
8	AFXの応用操作 ～ 作品模写 ～		<ul style="list-style-type: none"> <li>・TVCMに使用されているモーショングラフィックスの模写を行う</li> <li>・制作ワークフローを理解しその通りに制作を進められる</li> </ul>				
9							
10	AFXの応用操作 ～ 自主制作 ～		<ul style="list-style-type: none"> <li>・参考資料を的確に収集</li> <li>・制作にあたって企画書を提出</li> <li>・必須条件を順守の下、各自興味のあるジャンルのCG動画制作に挑戦する</li> <li>・教員の添削を受け企画書通りの作品を完成させる</li> </ul>				
11							
12							
13							
14							
15	作品のポートフォリオ化		ポートフォリオとして作品を紹介できる				
16	AFX アニメーション撮影技法入門 ・カメラワーク技法/操作 ・2D/3Dエフェクト操作 ・レイヤー構造の学習 ・アニメーション操作 (イージングへの理解)		<ul style="list-style-type: none"> <li>・教科書のチュートリアルを用いりアニメ撮影技法を学ぶ</li> <li>・カメラワークに関するアニメーション撮影技法の理解</li> <li>・シーンによる効果的なエフェクトへの理解</li> <li>・アニメーショングラフを適切に操作出来る</li> <li>・イージングを自由に扱える</li> </ul>				
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23	Unity エフェクト技法入門		<ul style="list-style-type: none"> <li>・教科書のチュートリアルを用いりUnityにおけるエフェクト技法を学ぶ</li> <li>・シーンによる効果的なエフェクトへの理解</li> </ul>				
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30	作品のポートフォリオ化		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ポートフォリオとして作品を紹介できる</li> <li>・説明文の添削を受け修正することができる</li> </ul>				

				CG1-06			
授業科目名	フィギュアモデリング(1)		担当者名	関東 武久			
			実務経験	商業用フィギュア原型師の経験			
教科書	『スカルプターのための美術解剖学1』	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
時間数		120					
授業概要	デジタル授業と連動して、粘土で立体物彫像を制作。						
学習到達目標	人体の骨格やバランス、筋肉の付き方や顔のパーツの形状、そういった基礎を直接的に学習。アナログ的に立体として理解した形状を、デジタルに反映させることが目標。						
評価方法	出席・授業態度・課題取組・制作工程・完成度の結果を総合評価						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」1 筋肉や骨格、人体のバランスを理解する。		キャラの筋肉や骨格、人体のバランスを映像作品を通して学習、確認。				
2	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」2 そのキャラの作品資料を参考にラフ画描き起こし。		実際に制作する筋肉表現のフィギュアから、設計図を制作してサイズ感を確認。				
3	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」3 骨格(軸パーツ)の制作		図面を参考に、各部位のパーツをラドールという粘土で形出し作業を行う。				
4	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」4 各部位パーツを固定、ポーズング作業		粘土パーツをアルミ線に軸に接着して、見本フィギュアに合わせてポーズング。				
5	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」5 粘土盛り付けによる、全体的な肉付け作業		関節の隙間を粘土で埋めつつ、全体のプロポーションを盛り付け作業で形作る。				
6	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」6 大まかな筋肉の造形再現		ここから筋肉の形状を、見本参考に盛り削り作業を行っていく。				
7	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」7 足首パーツの接着、頭部の軸パーツ接着。		足首パーツ、頭部パーツの軸的なものを接着して全体のバランスを確認。				
8	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」8 各筋肉パーツの再現作業		プロポーションを意識しながら、胸筋、腹筋、僧帽筋等を正確に再現していく。				
9	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」9 スポンのシワ表現、ブーツの質感の再現等		衣服の表現方法。スポンのシワの見え方、ブーツの再現。				
10	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」10 顔パーツ(目、鼻、口、耳)の再現		顔の造形。目と鼻のバランス、口の表現、耳の位置、全体の位置関係。				
11	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」11 手首(握りこぶし)の造形		手首パーツ「握りこぶし」の造形。腕への接着作業。				
12	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」12 プロテクター、ベルト類の小物パーツ再現		肌とは違う金属的なパーツや、段差のある重なったパーツの造形表現。				
13	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」13 髪の毛の表現、全体のまとめ		髪の毛の表現、筋肉の最終仕上げ、顔の「似せ」作業を行い全体をまとめる。				
14	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」14 ヤスリがけによる最終仕上げ		表面をヤスリがけて滑らかにし、トータル的な完成度を上げる。				
15	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」15 サーフェイサーコーティングと台座固定作業		グレイカラー塗料をコーティングし、木製台座にきっちり固定して完成。				
16	頭蓋骨を制作 1	図面制作、軸パーツ造形	写真を見ながら簡単な図面を起こし、それに合わせて軸パーツを形づくる。				
17	頭蓋骨を制作 2	粘土の盛り付け作業	スカルピーという粘土で、大まかな形出しを盛り付け作業で行っていく。				
18	頭蓋骨を制作 3	細かい形状の再現	細部の形状を確認しながら、盛り削りでリアルに仕上げ完成させる。				
19	「俳優女優」のバスタップモデル制作 1	モチーフの選定、図面の制作	モチーフ役者の写真資料から、2図面を起こす。				
20	「俳優女優」のバスタップモデル制作 2	頭部の軸パーツの形出し	図面を参考にスカルピーで大まかな頭部(頭蓋骨部分)を形出ししていく。				
21	「俳優女優」のバスタップモデル制作 3	「顔」の大まかな形状だし	「顔」のバランスの表現。額、鼻、口、顎の形状を盛り付けていく。				
22	「俳優女優」のバスタップモデル制作 4	「顔」似せ 表情の再現	顔の各パーツの凹凸をよく観察して、その通りに肉付け。				
23	「俳優女優」のバスタップモデル制作 5	目の部分の造形作業	目の表現、頬や眉毛の造形。顔全体の「似せ」作業。				
24	「俳優女優」のバスタップモデル制作 6	頭部の焼き固め、首パーツの造形	ある程度でき上がってきた頭部に、首の造形を付け加えて一旦焼き固める。				
25	「俳優女優」のバスタップモデル制作 7	上半身ボディの造形	焼き固めた頭部パーツに、上半身部分の素体(裸体)を造形していく作業。				
26	「俳優女優」のバスタップモデル制作 8	衣服を着せる、造形方法	素体に衣服を着せていく。衣服の重なりを段差で表現してリアルに仕上げる。				
27	「俳優女優」のバスタップモデル制作 9	顔を似せる、各パーツの位置のや形状	顔の最終的「似せ」作業。パーツの微調整を行いリアルな表情を再現する。				
28	「俳優女優」のバスタップモデル制作 10	髪の毛の表現	髪の毛のモールドの再現をリアルに表現する。毛の流れやボリューム感。				
29	「俳優女優」のバスタップモデル制作 11	皮膚の表面処理、服のテクスチャー	皮膚の表現、衣服の質感の違いをツールを使って表現する。				
30	「俳優女優」のバスタップモデル制作 12	サーフェイサーコーティング、台座に固定	サーフェイサーをコーティングしてグレイカラー処理をし、台座に固定して完成。				

授業科目名	デッサン(1)		担当者名	長谷川資朗			
			実務経験	国内外の個展開催経験がある			
教科書	『やさしい人物画 A.ルーマス著 マール社』	単位数 4	学科 CGクリエイター科	学年 1年	学期 通年	科目種別 必修	授業方法 実習
		時間数 120					
授業概要	平面上の立体表現の基礎として、線遠近法・陰影法を、また、リアルな人体表現の基礎(人体骨格等)を学ぶ。						
学習到達目標	前期は、遠近法を理解し、単純な形体に関しては正確な描写ができるようになる。同時に描画材である鉛筆の多彩な技法を身につけ、明暗の階調表現、立体の面の表現ができるようになる。後期は、石膏デッサンと人体デッサン模写・人物デッサンで、CGに必要な人体表現の基礎が身につくようになる。						
評価方法	実技能力の伸長度と授業態度の総合						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	オリエンテーション・デッサン道具の使い方・正六面体デッサン		遠近法理論の再確認				
2	幾何形体Ⅰ-1		デッサン手順の理解				
3	幾何形体Ⅰ-2		デッサン完成目標の理解				
4	幾何形体Ⅱ-1		正六面体の完全描写				
5	幾何形体Ⅱ-2						
6	幾何形体Ⅱ-3		講評会によるデッサン評価の理解				
7	幾何形体Ⅲ-1		構図の重要性の理解				
8	幾何形体Ⅲ-2						
9	幾何形体Ⅲ-3		講評会にて自己評価				
10	静物デッサンⅠ-1						
11	静物デッサンⅠ-2		質感表現の初歩のマスター				
12	静物デッサンⅠ-3		質感と立体感の両立				
13	静物デッサンⅡ-1						
14	静物デッサンⅡ-2		ポイントを押さえた的確な表現				
15	実技テスト						
16	アグリッパ面取りⅠ-1		構図とバランスを取る				
17	アグリッパ面取りⅠ-2		面への確かな明度を与える				
18	アグリッパⅠ-1		複雑な形を単純化して考える				
19	アグリッパⅠ-2		単純化した面から有機的立体へ				
20	アグリッパⅠ-3		彫刻の形態理解に基づいた立体表現				
21	ビーナスⅠ-1		彫刻の特性を理解した構図				
22	ビーナスⅠ-2		形と明暗の同時進行				
23	ビーナスⅠ-3		彫刻の形態理解に基づいた立体表現				
24	人体デッサン模写Ⅰ-1		人体の自然なプロポーション理解				
25	人体デッサン模写Ⅰ-2		人体理解と立体表現				
26	人物デッサンⅠ		実際の人間の骨格理解				
27	人物デッサンⅡ-1		骨格とプロポーション				
28	人物デッサンⅡ-2						
29	人物デッサンⅢ-1		空間を意識した人体表現				
30	人物デッサンⅢ-2		自然な人体の存在感				

授業科目名	デザイン基礎		担当者名	菊地 実			
			実務経験	Photoshopの実務経験がある。			
教科書	・やさしい人物画(マール社) ・配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数					
		120					
授業概要	Photoshopを用いて並行投影や透視投影技法の基礎を学び、教科書や資料画像の模写でデッサン描画経験を積んだのち、プロとして通用するフィニッシュワーク技術を身につける。毎回提出の課題作品、期末試験期間中の試験課題作品。						
学習到達目標	デジタル画材の基本的な使い方の習得、デジタルツールの可逆性を生かした試行錯誤の経験によるデザイン技術の習得と向上。						
評価方法	出席率、授業態度、課題提出						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	「遠近法の原理」平行投影と透視投影、一点透視・二点透視・三点透視図法の原理		遠近法の基本を理解し、平行投影と透視投影、一転透視・二点透視・三点透視図法を描けるようになる。正六面体が回転する様子を描けるようになる。				
2							
3	「写真画像から起こす街並みパース」資料画像からアイレベル・消失点・透視線を割り出し、線画パースを描く		自然風景の画像から正確にパースを割り出し、地形や樹木を線画で模写できるようになる。				
4							
5	「写真画像から起こす自然パース」人工物のない資料画像からアイレベル・消失点・透視線を割り出し、線画パースを描く		メジャー、マイナースケールについて理解する				
6							
7	「面で描く球体」輪郭ではなく面の陰影を表現することで球体を描く		面の陰影を明暗で描き分けられるようになる。				
8							
9	「面で描くペトラ遺跡」ペトラ遺跡の資料画像を参考に、線に頼らず面で描く		正確なパースと物体のフォルムを描き分けられるようになる。				
10							
11	「面で描くビーナス首像」ビーナス石膏像の資料画像を参考に、面の濃淡で描く		生物的な質感、複雑な三次曲面を描けるようになる。				
12							
13	「理想的人体のプロポーション・骨格」教科書の人体比率図を参考に骨格を模写する		人体の骨格構造を理解する。				
14							
15	「理想的人体のプロポーション・筋肉」教科書の人体比率図を参考に筋肉を模写する		人体の筋肉構造を理解する。				
16							
17	「ポーズ集のクロッキー」人体ポーズ集の画像を参考に、短い時間で素早くスケッチする		最初は数分の作業時間から始め、徐々に時間を短くして素早く的確にフォルムを捉えられるようになる。				
18							
19	「キャラクターコンセプトアートの模写」プロのコンセプトアートを模写し、表現技術を学ぶ		スピードペインティングの技法を習得し、プロの技術を学び取る。				
20							
21	「メカニックコンセプトアートの模写」プロのコンセプトアートを模写し、表現技術を学ぶ		メカニカル描写の技法を習得し、プロの技術を学び取る。				
22							
23	「人物写真の模写」高解像度の人物写真を可能な限り正確に模写する		妥協のないフィニッシュワークを目指す。				
24							
25	「修了作品のためのデザインと資料収集」期末課題作品を制作するためのプリプロダクション		ラサムネイル、ラフスケッチを経てデザイン案を提出し、インターネットを活用して資料を収集する。				
26							
27	「修了作品の制作」期末課題作品を制作する		デザイン案と資料に基づいてプロの鑑賞に耐える作品を制作する。				
28							
29	「修了作品の完成」期末課題作品を完成・提出し、全員で品評する		リメイクや調整を行い、自身の最高傑作として作品を仕上げる。				
30							

授業科目名	デッサン(2)		担当者名	長谷川資朗			
			実務経験	国内外の個展開催経験			
教科書	資料プリント配布	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
		60	CGクリエイター科	2年	前期	必修	実習
授業概要	デッサン1前期の基礎(線遠近法と陰影法)をふまえて実践的な力を養う						
学習到達目標	遠近法により複雑な工業製品や建築を含んだ風景を正確に描けるようになる。						
評価方法	実技能力の伸長度と授業態度の総合						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	静物デッサン 工業製品 I-1			的確な構図と正確なパースライン設定			
2	静物デッサン 工業製品 I-2						
3	静物デッサン 工業製品 I-3			十分な細部描写と質感表現			
4	建築を含む風景デッサン I-1			的確な構図と正確なパースライン設定			
5	建築を含む風景デッサン I-2						
6	建築を含む風景デッサン I-3						
7	建築を含む風景デッサン I-4						
8	建築を含む風景デッサン I-5						
9	建築を含む風景デッサン I-6						
10	建築を含む風景デッサン I-7						
11	建築を含む風景デッサン I-8						
12	建築を含む風景デッサン I-9			自然物と建築の描き分け、十分な細部描写			
13	静物デッサン 工業製品 II-1			的確な構図と正確なパースライン設定			
14	静物デッサン 工業製品 II-2						
15	静物デッサン 工業製品 II-3			十分な細部描写と質感表現			

授業科目名	フィギュアモデリング(2)		担当者名	関東 武久			
			実務経験	商業用フィギュア原型師の経験			
教科書	『スカルプターのための美術解剖学1』	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	『スカルプターのための美術解剖学2』	3					
		時間数					
		90					
授業概要	デジタル授業と連動して、粘土で「美少女フィギュア」を造形。						
学習到達目標	女性ならではの骨格、肉付き、プロポーションをモチーフを通して学習。アナログ的に立体として理解した形状を、デジタルに反映させることが目標。						
評価方法	出席・授業態度・課題取組。製作工程・完成度の結果を総合評価						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	「水着の美少女フィギュア」造形1	プロの造形テクニック研究	プロの造形家のメイキング映像鑑賞。プロのテクニックや表現方法、道具の使い方等を学習。				
2	「水着の美少女フィギュア」造形2	見本のフィギュアから図面を作	見本のフィギュアを参考に1/6サイズの図面を描き起こす。				
3	「水着の美少女フィギュア」造形3	図面と見本を元にパーツの造形	各パーツを粘土ラドールで形出しを行う。				
4	「水着の美少女フィギュア」造形4	パーツのジョイント、骨格の造形	各パーツのジョイントを行いポーシング。関節の隅を埋めて骨格を仕上げる。				
5	「水着の美少女フィギュア」造形5	大まかな肉付け作業	見本を参考に、女性としての骨格、肉付きを意識して大まかにポリウムを出す。				
6	「水着の美少女フィギュア」造形6	女性らしいプロポーションの造形	女性としてのプロポーションを研究しながら、適切な場所に盛り付けを行う。				
7	「水着の美少女フィギュア」造形7	足首の造形と全体のバランスを取る	足首の造形。サイズや角度。指の形状。				
8	「水着の美少女フィギュア」造形8	頭部の造形	頭部の造形。頭蓋骨ではなく、お面的なアニメレリーフ型で造形していく。				
9	「水着の美少女フィギュア」造形9	着ている水着の造形表現	水着の造形。そして水着と身体の段差表現。				
10	「水着の美少女フィギュア」造形10	サンダルパーツや小物類の造形作業	サンダル、小物類の表現。				
11	「水着の美少女フィギュア」造形11	手首の造形、手の表情再現	手首の造形。女性としての平手表現。仕草やポーシングを再現。				
12	「水着の美少女フィギュア」造形12	アニメキャラ的な髪の毛の表現	髪の毛の造形。アニメキャラ独特の髪の毛の形状表現。				
13	「水着の美少女フィギュア」造形13	全体から細部にわたっての最終造形	見本フィギュアに似せる。最終段階のまとめ作業。				
14	「水着の美少女フィギュア」造形14	ヤスリがけによる表面仕上げ	最終表面仕上げ。ヤスリにて滑らかな表面に仕上げる。				
15	「水着の美少女フィギュア」造形15	コーティング、台座固定	サーフェイサーでコーティング。台座に固定して完成。				



授業科目名	モデリング&レンダリング(2A)		担当者名	播摩亮達			
			実務経験	CG映像制作 インタラクティブコンテンツ制作			
教科書	1年時使用教科書 参考WEBサイト	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		8					
時間数		240					
授業概要	CG及び映像作品制作						
学習到達目標	CG及び映像制作業への就職に向けたポートフォリオに掲載できる作品制作						
評価方法	出席率、授業態度、作品のクオリティ						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	制作課題の選定(企画・スケジュールリング)		制作管理ができる				
2	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
3	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
4	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
5	課題制作とスケジュール管理/リスケジュールリング		製作工程の理解				
6	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
7	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
8	課題完成と評価		作品を完成できる				
9	制作課題の選定(企画・スケジュールリング)2作品目		作品完成を踏まえた制作管理ができる				
10	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
11	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
12	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
13	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
14	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
15	課題制作とスケジュール管理		作品を完成できる				
16	自由制作課題の選定(企画・スケジュールリング)		制作管理ができる				
17	自由課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
18	自由課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
19	自由課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
20	自由課題制作とスケジュール管理/リスケジュールリング		製作工程の理解				
21	自由課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
22	自由課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
23	課題完成と評価		作品を完成できる				
24	卒業制作課題の選定(企画・スケジュールリング)2作品目		作品完成を踏まえた制作管理ができる				
25	卒業課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
26	卒業課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
27	卒業課題制作とスケジュール管理/リスケジュールリング		製作工程の理解				
28	卒業課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
29	卒業課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
30	卒業制作の課題完成と評価		作品を完成できる				

授業科目名	デッサン(3)		担当者名	長谷川資朗			
			実務経験	国内外の個展開催経験			
教科書	『やさしい人物画』A.ルーマス著 マール社	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
		60	CGクリエイター科	2年	後期	必修	実習
授業概要	デッサン1後期の基礎(人体骨格理解・人体の立体表現)をふまえて実践的な力を養う						
学習到達目標	顔等細部を含めた総合的かつ高度な人体表現ができるようになる。						
評価方法	実技能力の伸長度と授業態度の総合						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	頭蓋石膏デッサン I-1			人体頭蓋の形体を理解する			
2	頭蓋石膏デッサン I-2			頭蓋を立体的に表現する			
3	自画像 I-1			頭蓋を意識して顔の構造を理解する			
4	自画像 I-2			頭蓋構造の正しい顔を立体的に表現する			
5	石膏デッサン胸像 I-1			大きな石膏像を的確な構図で配置する			
6	石膏デッサン胸像 I-2			頭・首・胸のプロポーションを正確に把握する			
7	石膏デッサン胸像 I-3			彫刻の動勢を考慮した立体表現			
8	石膏デッサン胸像 I-4			細部描写と空間表現の両立			
9	石膏デッサン胸像 II-1			大きな石膏像を的確な構図で配置する			
10	石膏デッサン胸像 II-2			頭・首・胸のプロポーションを正確に把握する			
11	石膏デッサン胸像 II-3			彫刻の動勢を考慮した立体表現			
12	石膏デッサン胸像 II-4			細部描写と空間表現の両立			
13	人物デッサン I-1			動勢を意識した構図			
14	人物デッサン I-2			質感も考えた立体表現			
15	人物デッサン I-3			顔等細部も含めた自然な人体の表現			

授業科目名	フィギュアモデリング(3)		担当者名	関東 武久			
			実務経験	商業用フィギュア原型師の経験			
教科書	『スカルプターのための美術解剖学1』 『スカルプターのための美術解剖学2』	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		3					
		時間数					
90							
授業概要	卒業制作。フィギュア本体と情景を再現した台座を含めた「ビネットフィギュア」を制作する。						
学習到達目標	今まで学習したことの集大成として既存の2Dアニメキャラを各自チョイスし、それを題材にポーズからシチュエーションまでアイデアアウトして「物語のワンシーン」として完成させる。						
評価方法	出席・授業態度・課題取組。製作工程・完成度の結果を総合評価						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	卒業制作「ビネットフィギュア」1	モチーフを選ぶ、ポーズ、サイズ	既存のキャラクター候補をいくつか挙げて、ポーズやサイズ感をイラストにする。				
2	卒業制作「ビネットフィギュア」2	シチュエーションを考える	前回のラフィラストからキャラを決定し、ビネット(切り出した背景)としてイメージ。				
3	卒業制作「ビネットフィギュア」3	ラドールによる各部のパーツ形出し	全体のシチュエーションが確定したら、キャラのラフからラドールでパーツ出し。				
4	卒業制作「ビネットフィギュア」4	パーツの組み上げ作業、骨格へのポーズ	粘土のパーツを繋いで組み上げていき、骨格としてポーズをつけていく。				
5	卒業制作「ビネットフィギュア」5	全体のポリウム出し、肉付け作業	骨格ができたなら、大まかな肉付け作業を行い、全体のサイズをイメージしていく。				
6	卒業制作「ビネットフィギュア」6	体形の表現、筋肉再現、体重のかけ方等	体の体系や筋肉に沿って、粘土の盛り削り作業をバランスを考えて行う。				
7	卒業制作「ビネットフィギュア」7	頭部のパーツ、足首の造形作業	頭部の造形、大まかな形出し。足首のパーツもここで進める。				
8	卒業制作「ビネットフィギュア」8	コスチュームの造形、服のシワ、細部の表現	衣服の表現。モチーフの服装に合わせて、襟やポケット、シワを再現していく。				
9	卒業制作「ビネットフィギュア」9	髪の毛の表現、手首パーツの造形	髪の毛の表現、顔の細部仕上げ、手首の造形作業。				
10	卒業制作「ビネットフィギュア」10	ビネット台座の造形作業開始	ビネット台座の作業開始。本体と同時進行でバランスを取る。				
11	卒業制作「ビネットフィギュア」11	ビネット台座の大まかな全体像	ビネット台座の仕上げ作業。この段階で大まかに完成させておく。				
12	卒業制作「ビネットフィギュア」12	小物パーツ類の仕上げ	装飾品や、オブジェ、小物パーツ類の完成度を上げる。				
13	卒業制作「ビネットフィギュア」13	最終的な微調整、クオリティを上げる	細部の微調整を行い、どこから見てもバランスよくなるようクオリティを上げる作業。				
14	卒業制作「ビネットフィギュア」14	本体、台座の最終的な表面仕上げ	ヤスリがけを行い、表面を整えて最終仕上げとして磨き上げる。				
15	卒業制作「ビネットフィギュア」15	コーティング、ビネット台座への固定	サーフェイサーでコーティングして、フィギュア本体と台座を固定して完成。				

授業科目名	キャラクターアニメーション(2)		担当者名	播摩亮達			
			実務経験	CG映像制作 インタラクティブコンテンツ制作			
教科書	1年時使用教科書 参考WEBサイト	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		8					
		時間数 240					
授業概要	CG及び映像作品制作						
学習到達目標	CG及び映像制作業への就職に向けたポートフォリオに掲載できる作品制作						
評価方法	出席率、授業態度、作品のクオリティ						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	制作課題の選定(企画・スケジュールリング)			制作管理ができる			
2	課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
3	課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
4	課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
5	課題制作とスケジュール管理、リスケジュールリング			製作工程の理解			
6	課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
7	課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
8	課題完成と評価			作品を完成できる			
9	制作課題の選定(企画・スケジュールリング)2作品目			作品完成を踏まえた制作管理ができる			
10	課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
11	課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
12	課題制作とスケジュール管理、リスケジュールリング			製作工程の理解			
13	課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
14	課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
15	2作品目の課題完成と評価			作品を完成できる			
16	自由課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
17	自由課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
18	自由課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
19	自由課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
20	自由課題制作とスケジュール管理、リスケジュールリング			製作工程の理解			
21	自由課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
22	自由課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
23	課題完成と評価			作品を完成できる			
24	卒業制作課題の選定(企画・スケジュールリング)2作品目			作品完成を踏まえた制作管理ができる			
25	卒業課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
26	卒業課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
27	卒業課題制作とスケジュール管理、リスケジュールリング			製作工程の理解			
28	卒業課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
29	卒業課題制作とスケジュール管理			製作工程の理解			
30	卒業制作の課題完成と評価			作品を完成できる			

授業科目名	モデリング&レンダリング(2B)		担当者名	播摩亮達			
			実務経験	CG映像制作 インタラクティブコンテンツ制作			
教科書	1年時使用教科書 参考WEBサイト	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
時間数		120					
授業概要	CG及び映像作品制作						
学習到達目標	CG及び映像制作業への就職に向けたポートフォリオに掲載できる作品制作						
評価方法	出席率、授業態度、作品のクオリティ						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	制作課題の選定(企画・スケジュールリング)		制作管理ができる				
2	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
3	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
4	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
5	課題制作とスケジュール管理/リスケジュールリング		製作工程の理解				
6	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
7	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
8	課題完成と評価		作品を完成できる				
9	制作課題の選定(企画・スケジュールリング)2作品目		作品完成を踏まえた制作管理ができる				
10	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
11	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
12	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
13	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
14	課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
15	課題制作とスケジュール管理		作品を完成できる				
16	自由制作課題の選定(企画・スケジュールリング)		制作管理ができる				
17	自由課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
18	自由課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
19	自由課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
20	自由課題制作とスケジュール管理/リスケジュールリング		製作工程の理解				
21	自由課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
22	自由課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
23	課題完成と評価		作品を完成できる				
24	卒業制作課題の選定(企画・スケジュールリング)2作品目		作品完成を踏まえた制作管理ができる				
25	卒業課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
26	卒業課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
27	卒業課題制作とスケジュール管理/リスケジュールリング		製作工程の理解				
28	卒業課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
29	卒業課題制作とスケジュール管理		製作工程の理解				
30	卒業制作の課題完成と評価		作品を完成できる				

授業科目名	デッサン(2)B		担当者名	長谷川資朗			
			実務経験	国内外の個展開催経験			
教科書	資料プリント配布	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
		60	CGクリエイター科	2年	前期	選択	実習
授業概要	デッサン1前期の基礎(線遠近法と陰影法)をふまえて実践的な力を養う						
学習到達目標	遠近法により複雑な工業製品や建築を含んだ風景を正確に描けるようになる。						
評価方法	実技能力の伸長度と授業態度の総合						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	静物デッサン 工業製品 I-1			的確な構図と正確なパースライン設定			
2	静物デッサン 工業製品 I-2						
3	静物デッサン 工業製品 I-3			十分な細部描写と質感表現			
4	建築を含む風景デッサン I-1			的確な構図と正確なパースライン設定			
5	建築を含む風景デッサン I-2						
6	建築を含む風景デッサン I-3						
7	建築を含む風景デッサン I-4						
8	建築を含む風景デッサン I-5						
9	建築を含む風景デッサン I-6						
10	建築を含む風景デッサン I-7						
11	建築を含む風景デッサン I-8						
12	建築を含む風景デッサン I-9			自然物と建築の描き分け、十分な細部描写			
13	静物デッサン 工業製品 II-1			的確な構図と正確なパースライン設定			
14	静物デッサン 工業製品 II-2						
15	静物デッサン 工業製品 II-3			十分な細部描写と質感表現			

授業科目名	デッサン(3)B		担当者名	長谷川資朗			
			実務経験	国内外の個展開催経験			
教科書	『やさしい人物画』A.ルーマス著 マール社	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
授業概要	デッサン1後期の基礎(人体骨格理解・人体の立体表現)をふまえて実践的な力を養う						
学習到達目標	顔等細部を含めた総合的かつ高度な人体表現ができるようになる。						
評価方法	実技能力の伸長度と授業態度の総合						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	頭蓋石膏デッサン I-1			人体頭蓋の形体を理解する			
2	頭蓋石膏デッサン I-2			頭蓋を立体的に表現する			
3	自画像 I-1			頭蓋を意識して顔の構造を理解する			
4	自画像 I-2			頭蓋構造の正しい顔を立体的に表現する			
5	石膏デッサン胸像 I-1			大きな石膏像を的確な構図で配置する			
6	石膏デッサン胸像 I-2			頭・首・胸のプロポーションを正確に把握する			
7	石膏デッサン胸像 I-3			彫刻の動勢を考慮した立体表現			
8	石膏デッサン胸像 I-4			細部描写と空間表現の両立			
9	石膏デッサン胸像 II-1			大きな石膏像を的確な構図で配置する			
10	石膏デッサン胸像 II-2			頭・首・胸のプロポーションを正確に把握する			
11	石膏デッサン胸像 II-3			彫刻の動勢を考慮した立体表現			
12	石膏デッサン胸像 II-4			細部描写と空間表現の両立			
13	人物デッサン I-1			動勢を意識した構図			
14	人物デッサン I-2			質感も考えた立体表現			
15	人物デッサン I-3			顔等細部も含めた自然な人体の表現			

授業科目名	フィギュアモデリング(2)		担当者名	関東 武久			
			実務経験	商業用フィギュア原型師の経験			
教科書	『スカルプターのための美術解剖学1』 『スカルプターのための美術解剖学2』	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		3					
		時間数					
90							
授業概要	デジタル授業と連動して、粘土で「美少女フィギュア」を造形。						
学習到達目標	女性ならではの骨格、肉付き、プロポーションをモチーフを通して学習。アナログ的に立体として理解した形状を、デジタルに反映させることが目標。						
評価方法	出席・授業態度・課題取組。製作工程・完成度の結果を総合評価						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	「水着の美少女フィギュア」造形1 プロの造形テクニック研究			プロの造形家のメイキング映像鑑賞。プロのテクニックや表現方法、道具の使い方等を学習。			
2	「水着の美少女フィギュア」造形2 見本のフィギュアから図面を作			見本のフィギュアを参考に1/6サイズの図面を描き起こす。			
3	「水着の美少女フィギュア」造形3 図面と見本を元にパーツの造形			各パーツを粘土ラドールで形出しを行う。			
4	「水着の美少女フィギュア」造形4 パーツのジョイント、骨格の造形			各パーツのジョイントを行いポーシング。関節の隅を埋めて骨格を仕上げる。			
5	「水着の美少女フィギュア」造形5 大まかな肉付け作業			見本を参考に、女性としての骨格、肉付きを意識して大まかにポリウムを出す。			
6	「水着の美少女フィギュア」造形6 女性らしいプロポーションの造形			女性としてのプロポーションを研究しながら、適切な場所に盛り付けを行う。			
7	「水着の美少女フィギュア」造形7 足首の造形と全体のバランスを取る			足首の造形。サイズや角度。指の形状。			
8	「水着の美少女フィギュア」造形8 頭部の造形			頭部の造形。頭蓋骨ではなく、お面的なアニメレリーフ型で造形していく。			
9	「水着の美少女フィギュア」造形9 着ている水着の造形表現			水着の造形。そして水着と身体の段差表現。			
10	「水着の美少女フィギュア」造形10 サンドルパーツや小物類の造形作業			サンダル、小物類の表現。			
11	「水着の美少女フィギュア」造形11 手首の造形、手の表情再現			手首の造形。女性としての平手表現。仕草やポーシングを再現。			
12	「水着の美少女フィギュア」造形12 アニメキャラ的な髪の毛の表現			髪の毛の造形。アニメキャラ独特の髪の毛の形状表現。			
13	「水着の美少女フィギュア」造形13 全体から細部にわたっての最終造形			見本フィギュアに似せる。最終段階のまとめ作業。			
14	「水着の美少女フィギュア」造形14 ヤスリがけによる表面仕上げ			最終表面仕上げ。ヤスリにて滑らかな表面に仕上げる。			
15	「水着の美少女フィギュア」造形15 コーティング、台座固定			サーフェイサーでコーティング。台座に固定して完成。			