

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) 3Dモデラー専攻
-----------	---------------------------

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
キャラクターアニメーション(1)	180	○	CG1-02
モデリング&レンダリング(1)	180	○	CG1-03
テクスチャー制作	120	○	CG1-04
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
作品制作(1)	120	○	CG1-09
合計時間数	1200		

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

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
キャラクターアニメーション(1)	180	○	CG1-02
モデリング&レンダリング(1)	180	○	CG1-03
テクスチャー制作	120	○	CG1-04
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
作品制作(1)	120	○	CG1-09
合計時間数	1200		

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
キャリアデザイン(2)	60	○	CG2-10
デッサン(2)	60	○	CG2-11
フィギュアモデリング(2)	90	○	CG2-12
グループワーク	240	○	CG2-13
CGフィギュアモデリング(1)	60	○	CG2-14
リギング	60	○	CG2-15
作品制作(2)	270	○	CG2-16
デッサン(3)	60	○	CG2-20
フィギュアモデリング(3)	90	○	CG2-21
キャラクターアニメーション(3)	60	○	CG2-22
モーショングラフィックス(3)	60	○	CG2-23
CGフィギュアモデリング(2)	60	○	CG2-24
合計時間数	1170		

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
キャリアデザイン(2)	60	○	CG2-10
グループワーク	240	○	CG2-13
リギング	60	○	CG2-15
キャラクターアニメーション(2)	60	○	CG2-17
モーショングラフィックス(2)	60	○	CG2-18
シミュレーション	90	○	CG2-19
デッサン(3)	60	○	CG2-20
フィギュアモデリング(3)	90	○	CG2-21
キャラクターアニメーション(3)	60	○	CG2-22
モーショングラフィックス(3)	60	○	CG2-23
合計時間数	840		

総合計時間数(2年間) 2040

総合計時間数(2年間) 2370

				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				
教科書	オリジナル教材 配布プリント等	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
120							
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	キャラクターアニメーション(1)		播摩亮達				
			実務経験 3DCG映像およびデジタルコンテンツ制作事業でのキャラ				
教科書	『 Maya キャラクターアニメーション』 ・オリジナル教材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		6					
		時間数					
180							
授業概要	業界標準ソフトであるAutodesk Mayaで短いキャラクターアニメーション作品制作を繰り返しながら、手付けおよびモーションキャプチャーデータによる、キャラクターアニメーションの基礎技能を習得する。						
学習到達目標	・標準的な人型キャラクターリグの操作法の大部分を理解できる。 ・構造を理解し、観察力・再現力・表現力を磨き、質の良いアニメーション作品を制作できる。						
評価方法	出席率・授業態度、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	手付けアニメーションの基礎(1) ボールバウンド・振り子ジョイントアニメーション			アニメーションとキーフレームの理解			
2	手付けアニメーションの基礎(2) 多関節構造アニメーション			多関節構造アニメーションの理解			
3	手付けアニメーションの基礎(3) キャラクターアニメーション(歩行)			ウォークサイクルのステップの理解と制作			
4							
5	手付けアニメーションの基礎(4) ランサイクル			ランサイクルのステップの理解と制作			
6							
7	手付けアニメーションの基礎(5) キャラクターアクション1			意識・構えとアクションの違いの理解 構造的なアニメーションの作成			
8							
9	手付けアニメーションの基礎(5) キャラクターアクション2			意図的なアニメーションの理解と作成			
10							
10	手付けアニメーションの基礎(6) コンストレイントアニメーション			コンストレイントアニメーションの理解と制作			
11							
12	アニメーション作品制作 個別制作課題			習得したアニメーション技術を活かして、 ポートフォリオに掲載できる作品を目指す			
13							
14							
15	作品のポートフォリオ化、および就活自己PRサイトへの投稿			就活自己PRサイトへの投稿する画像編集・投稿			
16	手付けアニメーションの基礎(7) 表情アニメーション			表情リグの理解と操作 感情と表情の関連の理解操作 リップシンク・表情と言葉・行動の順序			
17							
18	手付けアニメーションの基礎(8) ボーンのスキニングとウエイト			スキニングとウエイト処理・編集の理解			
19							
20	アニメーション作品制作(1) 絵コンテに従ったアニメーションの作成1			絵コンテからカットの意味や意図を くみ取り、違和感のないアニメーションを制作			
21							
22							
23							
24	アニメーション作品制作(2) 絵コンテに従ったアニメーションの作成2			絵コンテからカットの意味や意図を くみ取り、違和感のないアニメーションを制作 適切なブラッシュアップを行う			
25							
26							
27	修了課題作品制作 個別制作課題			習得したアニメーション技術を活かして、 ポートフォリオに掲載できる作品を目指す			
28							
29							
30	作品のポートフォリオ化、および就活自己PRサイトへの投稿			就活自己PRサイトへの投稿する画像編集・投稿			

				CG1-03			
授業科目名	モデリング&レンダリング(1)		担当者名	播摩亮達			
			実務経験	3DCG映像およびデジタルコンテンツ制作事業での3Dモデリング制作			
教科書	・ゲーム会社が本気でVTuberを作ってみた	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	・オリジナル教材	6					
		時間数					
		180	CGクリエイター科	1年	通年	必修	実習
授業概要	業界標準ソフトであるAutodesk Mayaで様々なモデリング技術とライティング、レンダリング技術を習得する。						
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ポリゴンモデリングと付帯するUV展開、マテリアル設定を理解し、習得する。 ・モデリングにおいて、目的の編集方法を理解し、適切なツールを選択し作成する技術を習得する。 ・シーンを構築し、ライティング、レンダリング等の技術を理解し、習得する。 						
評価方法	出席率・授業態度、期間中何度か行われる小実技テスト、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	Mayaの基本操作とモデリングの基礎			Mayaでのモデリング操作ができる			
2	武器のモデリング			簡単なアイテムをモデリングできる			
3	UV展開とテクスチャの設定			オブジェクトをUV展開できる			
4	シーンの構成とライティング			適切なライティングができる			
5	ハードサーフェースモデリング			課題(日本兜)の構成を理解し、複数のパーツをモデリングして、シーン構築とレンダリングを行うことができる。			
6							
7							
8							
9	キャラクターモデリング			キャラクターの構造を理解し、シームレスなモデリングして、シーン構築とレンダリングを行うことができる。			
10							
11							
12							
13	前期課題モデリング			これまで習得した技法から課題を選定し、意図したモデリングを行うことができる			
14	UV展開とマテリアル設定、シーン制作、レンダリング						
15							
16	スカルプトモデリング			スカルプトモデリングができる			
17							
18							
19	リトポロジーの基礎とリトポロジー			リトポロジーを理解し、ハイメッシュをリトポロジーできる			
20							
21							
22	差分データの生成とマテリアル			差分データを生成し、適切に設定できる			
23	教科書を使用したキャラクターモデリング			しっかりした設定のキャラクターをモデリングができる			
24							
25							
26							
27							
28	修了課題作品制作 個別制作課題			習得したモデリング技術を活かして、ポートフォリオに掲載できる作品を目指す			
29							
30							

		CG1-04					
授業科目名	テクスチャー制作		担当者名	志村 淳			
			実務経験				
教科書	『デジタルスケッチ入門(長砂ヒロ)』	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
授業概要	○業界標準のデジタルペイントアプリであるphotoshop、Substance Painter、Substance Designerを操作する。共通課題および自由課題でデジタルスケッチおよび3DCGのテクスチャを制作しながら、適切なデジタルペイントの操作と表現の技能を習得する。						
	○photoshop、Substance Painter、Substance Designerを操作して、マテリアルおよびテクスチャ素材を効率よく作成することができる。 ○配色、陰影による立体描画および物理ベースマテリアルの原理を理解し、デザインの目的に適切なペイントのCG素材を作成することができる。						
学習到達目標	○photoshop、Substance Painter、Substance Designerを操作して、マテリアルおよびテクスチャ素材を効率よく作成することができる。 ○配色、陰影による立体描画および物理ベースマテリアルの原理を理解し、デザインの目的に適切なペイントのCG素材を作成することができる。						
評価方法	毎回の提出物、小実技テスト、小知識テスト、期末テストによる						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	Photoshopで制作するデジタルスケッチ(1)		・ブラシ設定、ブラシでの基本操作 ・レイヤー描画モード、クリッピングマスク ・塗りつぶし、範囲選択ツール他基本ツール ・上記の基本操作及び知識をふまえて指定の簡単なデジタルイラスト作品を制作する				
2	Photoshopで制作するデジタルスケッチ(2)		・レイヤーマスク ・環境光と発光源 ・暖色光と寒色光 ・上記の基本操作及び知識をふまえてPhotoshopでデジタルスケッチ				
3	Photoshopで制作するデジタルスケッチ(3)		・陰影 ・色調補正 ・調整レイヤー ・上記の基本操作及び知識をふまえてPhotoshopでデジタルスケッチ				
4	Photoshopで制作するデジタルスケッチ(4)		・固有色 ・明度 ・モチーフへの映り込み ・上記の基本操作及び知識をふまえてPhotoshopでデジタルスケッチ				
5	Photoshopで制作するデジタルスケッチ(5)		・テクスチャの使用と調整 ・光の拡散 ・上記の基本操作及び知識をふまえてPhotoshopでデジタルスケッチ				
6	Substance Painterでのテクスチャ制作入門(1)		・Substance Painterの入門操作				
7	Substance Painterでのテクスチャ制作入門(2)		・Substance Painterの入門操作				
8	Substance Painterで制作するスタイライズドテクスチャ(1)		・手描きペイントによるゲームプロップスのテクスチャ制作				
9	Substance Painterで制作するスタイライズドテクスチャ(1)		・手描きペイントによるゲームプロップスのテクスチャ制作				
10	Substance Painterで制作するスタイライズドテクスチャ(2)		・手描きペイントによるゲームアセットのテクスチャ制作				
11	Substance Painterテクスチャ制作(1)		・入門をふまえ各自選択した3Dモデルのマテリアルとテクスチャを制作することができる				
12	Substance Painterテクスチャ制作(2)		・入門をふまえ各自選択した3Dモデルのマテリアルとテクスチャを制作することができる				
13	Substance Painterテクスチャ制作(3)		・入門をふまえ各自選択した3Dモデルのマテリアルとテクスチャを制作することができる				
14	Substance Painterテクスチャ制作(4)		・入門をふまえ各自選択した3Dモデルのマテリアルとテクスチャを制作することができる				
15	Substance Painterテクスチャ制作(5)		・入門をふまえ各自選択した3Dモデルのマテリアルとテクスチャを制作することができる ・最終的にテクスチャ画像として書き出し、3Dモデルに貼り付けて完成させることができる。				
16	UnrealEngine5でLandScape LayerMaterialを制作及び地形の生成		・UnrealEngine5のLandscape LayerBlendを使用してマテリアルを作成する ・Landscapeモードで地形を生成し、実際に作成したマテリアルを使用して差分けができる。				
17	Substance Designer テクスチャ制作入門(1) ～ オリエンテーション ～		・比較的広域の繰り返しテクスチャ制作向けのアプリであることを理解する				
18	Substance Designer テクスチャ制作入門(2)		手続的作業のワークフロー ・ベースマテリアルの作成と合成について、作例にしたがって操作できる				
19	Substance Designer テクスチャ制作入門(3)		・関数を理解し作例にしたがって操作できる				
20	Substance Designer テクスチャ制作入門(4)		・制作を完了させ、ゲームエンジンで正しく適用することができる。				
21	Substance Designer テクスチャ制作(1)		各自選択したゲーム背景モデル作品のマテリアルとテクスチャ制作の手続的作業工程を開始し作業をすすめることができる。				
22	Substance Designer テクスチャ制作(2)		各自選択したゲーム背景モデル作品のマテリアルとテクスチャ制作の手続的作業工程について、効率よく作業を進めることができる。				
23	Substance Designer テクスチャ制作(3)		各自選択したゲーム背景モデル作品のマテリアルとテクスチャ制作の手続的作業工程について、効率よく作業を進めて、この工程を終了することができる。				
24	Substance Designer テクスチャ制作(4)		各自選択した背景モデル作品のマテリアルとテクスチャ制作の手描き仕上げ工程行いことができる。				
25	Substance Designer テクスチャ制作(5)		各自選択した背景モデル作品のマテリアルとテクスチャ制作工程を完了させ、ゲームエンジンUnityに読み込ませて、正しく表示させて完成させることができる。				
26	修了課題作品の制作(1)		・修了作品制作プロジェクトのマテリアル制作、テクスチャ制作作業を行う ・本科目のこれまでの技能の復習と研究と体得を旨とする。 ・スケジュールを立て、資料を収集し、可能なら制作を開始する。				
27	修了課題作品の制作(2)		・資料収集を完了し、制作を開始する。 ・あるいは必要なら教員との相談の上、資料収集、スケジュール調整に戻る。				
28	修了課題作品の制作(3)		・制作の手続的作業を効率よく進め、仕上げ工程を目指す。				
29	修了課題作品の制作(4)		・制作を継続し、手続的作業の最終仕上げ工程に入る。 ・仕上げに必要な資料の追加、スケジュール微調整を行う。				
30	修了課題作品の制作(5)		・制作を継続し、仕上げ工程を行い、完成させる。 ・必要な資料の追加、スケジュール微調整を行う。				

				CG1-05			
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	3DCG映像およびデジタルコンテンツ制作事業でのモーショングラフィックス/VFX制作			
教科書	『Premire Pro & After Effects』	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	『After Effects for アニメーション』	4					
	『魅せるテキストアニメーション』	時間数	CGクリエイター科	1年	通年	必修	実習
	『映像制作モダンベーシック教本』	120					
授業概要	VFX系の業界標準ソフトであるAfter Effectsを中心に動画合成、モーショングラフィックス、アニメ撮影、編集などの動画を制作する。						
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> After Effectsの機能全般について、基本操作ができる。 目標の業界に向けた編集、VFXの技能を習得できる。 						
評価方法	出席率・授業態度、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	Premire Proの使い方		Premire Proの使い方と編集の基礎				
2	After Effectsの使い方		After Effectsの使い方と操作の基礎				
3	Premire ProとAfter Effectsを使用したショート動画の作成(1)		課題に合わせた内容の動画を構成し、タイトルと編集を行い動画を作成する				
4							
5	モーショングラフィックス(1)		テキストを利用したモーシヨンの習得				
6	モーショングラフィックス(2)		テキストを利用したモーシヨンの習得				
7	モーショングラフィックス(3)		テキストを利用したモーシヨンの習得				
8	モーショングラフィックス(4)		図形を利用したモーシヨンの習得				
9	モーショングラフィックス(5)		図形を利用したモーシヨンの習得				
10	アニメーション撮影(1)		教科書のチュートリアルを用いたアニメーション撮影の習得				
11	アニメーション撮影(2)		教科書のチュートリアルを用いたアニメーション撮影の習得				
12	アニメーション撮影(3)		教科書のチュートリアルを用いたアニメーション撮影の習得				
13	アニメーション撮影(4)		教科書のチュートリアルを用いたアニメーション撮影の習得				
14	アニメーション撮影(5)		教科書のチュートリアルを用いたアニメーション撮影の習得				
15	ショート動画制作		これまでの作品を編集してダイジェスト動画を作成				
16	VFX(1)		After Effectsで様々な視覚効果を習得				
17	VFX(2)		After Effectsで様々な視覚効果を習得				
18	VFX(3)		After Effectsで様々な視覚効果を習得				
19	VFX(4)		After Effectsで様々な視覚効果を習得				
20	VFX(5)		After Effectsで様々な視覚効果を習得				
21	Premire ProとAfter Effectsを使用したショート動画の作成(2)		課題に合わせた内容の動画を構成し、タイトルとVFX/編集を行い動画を作成する				
22							
23	ショート動画の発表とフィードバック		作成した動画のプレゼンと評価				
24	Premire ProとAfter Effectsを使用したショート動画の作成(3)		ショート動画の企画				
25			自ら企画したショート動画を作成 撮影、VFX/編集を行う				
26							
27							
28							
29							
30	ショート動画の発表とフィードバック		作成した動画のプレゼンと評価				

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。	筋肉や骨格、人体のバランスを理	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。	そのキャラの作品資料を参考に	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	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	各部位パーツを固定、ポーズング	粘土パーツをアルミ線を軸に接着して、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	粘土盛り付けによる、全体的な肉	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	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。	足首パーツの接着、頭部の軸パ	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	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	ズボンのシワ表現、ブーツの質感の再現等	ズボンのシワ表現、ブーツの質感	衣服の表現方法。ズボンのシワの見え方、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(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	プロテクター、ベルト類の小物	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、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	ヤスリがけによる最終仕上げ	表面をヤスリがけして滑らかにし、トータルな完成度を上げる。			
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	サーフェイサーコーティングと台	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	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	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	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」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	目の部分の造形作業	目の表現、瞼や眉毛の造形。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	頭部の焼き固め、首パーツの造	ある程度でき上がった頭部に、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	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	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	顔を似せる、各パーツの位置のや	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	皮膚の表面処理、服のテクス	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	サーフェイサーコーティング、台	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.ルーミス著 マール社』	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	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けているようになる。						
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	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修法の基礎を学び、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ブリプロダクション		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	作品制作(1)		担当者名	播摩亮達			
			実務経験	3DCG映像およびデジタルコンテンツ制作事業でのディレクション			
教科書	オリジナル教材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数 120					
	CGクリエイター科		1年	通年	必修	実習	
授業概要	授業で習った技術について復習・研究する授業。 目指す業界や職種、事業所、本人の技量に合わせて、研究課題内容を選定。						
学習到達目標	・ポートフォリオへの掲載を意識した作品作り ・不得意な技術の復習、得たい技術の習得と研究を行い作品制作に活かす						
評価方法	出席率・授業態度、期間中何度か行われる小知識テスト、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	オリエンテーション、各授業で習得した技術の補習		復習作品のクオリティアップを図る				
2							
3	個別作品制作課題の選定と発表		授業で習得した技術を活かし作品を考える				
4	個別テーマに沿った作品制作(1)		現在の技量を確認しながら作品制作を進める				
5							
6							
7	個別作品制作課題の選定と発表		授業で習得した技術を活かし作品を考える				
8	個別テーマに沿った作品制作(2)		現在の技量を確認しながら作品制作を進める				
9							
10							
11	個別作品制作課題の選定と発表		授業で習得した技術を活かし作品を考える				
12	個別テーマに沿った作品制作(3)		現在の技量を確認しながら作品制作を進める				
13							
14							
15	個別作品制作課題の選定と発表		授業で習得した技術を活かし作品を考える				
16	個別テーマに沿った作品制作(4)		現在の技量を確認しながら作品制作を進める				
17							
18							
19	個別作品制作課題の選定と発表		授業で習得した技術を活かし作品を考える				
20	個別テーマに沿った作品制作(5)		現在の技量を確認しながら作品制作を進める				
21							
22							
23	個別作品制作課題の選定と発表		授業で習得した技術を活かし作品を考える				
24	個別テーマに沿った作品制作(6)		現在の技量を確認しながら作品制作を進める				
25							
26							
27	個別作品制作課題の選定と発表		授業で習得した技術を活かし作品を考える				
28	個別テーマに沿った作品制作(7)		現在の技量を確認しながら作品制作を進める				
29							
30							

授業科目名	キャリアデザイン(2)		担当者名	鈴木 理			
			実務経験	14年の業界経験あり			
教科書	独自資料	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数					
		60					
授業概要	卒業年度生に対し、働くことへの理解を深め、企業から内定をもらうためのビジネスマナーを身につける。						
学習到達目標	自分が希望する企業からの内定獲得と社会人としての常識を身につける						
評価方法	課題提出・出席・授業態度などの総合評価。						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	働くとは		働く事への理解と動機づけ				
2	履歴書の記載+個人面談		履歴書の完成				
3							
4	応募書類郵送のための封筒の記載		封筒の完成				
5	応募書類郵送のための添え状の作成		添え状の完成				
6	メールの署名の作成		署名の完成				
7	志望動機の書き方		志望動機の完成				
8	面接指導		面接への対応力を身につける				
9							
10	電話のかけ方		電話のかけ方の習得				
11	就職指導を継続しながら、求人への応募		内定の獲得				
12							
13							
14							
15							

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			自然物と建築の描き分け、十分な細部描写			
12	建築を含む風景デッサン I-9						
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。			

CG2-13							
授業科目名	グループワーク		担当者名	播摩亮達			
			実務経験	3DCG映像およびデジタルコンテンツ制作事業でのディレクション			
教科書	オリジナル教材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		8					
		時間数					
		240	CGクリエイター科	2年	通年	必修	実習
授業概要	グループワークを通じて、実際の企画・制作を現場に近いワークフローを習得できる。						
学習到達目標	自身のチームで企画立案、役割分担、スケジューリングと進捗管理をして、プロジェクトを制作・遂行できる。						
評価方法	出席率・授業態度、期間中何度か行われる実技課題、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	オリエンテーション、第1回チーム決めと企画・絵コンテ制作			各自の希望によりチームを組み絵コンテとスケジュールを建てる			
2	第1回各チームの計画発表と制作開始			Vコンテと役割、スケジュールのプレゼンテーションを行う			
3	第1回チーム作品制作			毎週の進捗確認 使用技術習得とテスト 制作相談 リスケジュール、管理等 実際の制作現場に近い形で進行 授業終わりに、現在の素材を反映したVコンテをアップロード			
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10	第1回チーム作品発表			最初のプレゼンテーションに伴う作品の説明、完成品の披露と課題点の発表			
11	第2回チーム決めと企画・絵コンテ制作			各自の希望によりチームを組み絵コンテとスケジュールを建てる			
12	第2回各チームの計画発表と制作開始			Vコンテと役割、スケジュールのプレゼンテーションを行う			
13	第2回チーム作品制作			前回の課題点を活かし、毎週の進捗確認 使用技術習得とテスト 制作相談 リスケジュール、管理等 実際の制作現場に近い形で進行 授業終わりに、現在の素材を反映したVコンテをアップロード			
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20	第2回チーム作品発表			最初のプレゼンテーションに伴う作品の説明、完成品の披露と課題点の発表			
21	第3回チーム決めと企画・絵コンテ制作			各自の希望によりチームを組み絵コンテとスケジュールを建てる			
22	第3回各チームの計画発表と制作開始			Vコンテと役割、スケジュールのプレゼンテーションを行う			
23	第3回チーム作品修了制作			前回の課題点を活かし、毎週の進捗確認 使用技術習得とテスト 制作相談 リスケジュール、管理等 実際の制作現場に近い形で進行 授業終わりに、現在の素材を反映したVコンテをアップロード			
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30	第3回チーム作品修了発表			最初のプレゼンテーションに伴う作品の説明、完成品の発表			

授業科目名	CGフィギュアモデリング(1)		担当者名	播摩亮達								
			実務経験	3DCG映像およびデジタルコンテンツ制作事業での3Dモデリング制作								
教科書	オリジナル教材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法					
		2						CGクリエイター科	2年	前期	必修	実習
		時間数 60										
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> Blender、Zbrush、Maya等のDCCツールを使い分けて、主に人物キャラクターやクリーチャーの説得力ある3DCG造形に挑戦して、原則3Dプリント出力して完成させる。前後期末にそれぞれの完成目標を持って行う。手作業で粘土で行うフィギュアモデリング(2)(3)の授業と連携する。 											
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 操作や資料研究の難易度や必要な制作時間について事前に打合せをし、目標や技量に合わせて造形を「完成」させる。 リアル身体とアニメ身体の美術解剖学について深く研究しつつ行い、説得力ある造形技能の基礎を習得する。 各種DCCツールの使い分けやCGフィギュア造形工程の基礎について実践的に理解し、習得する。 											
評価方法	出席率・授業態度、期間中何度か行われる小実技テスト、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	スカルプトモデリング			スカルプトツールを使ったモデリングの習得								
2												
3	リトポロジ			ハイメッシュをベースに用途を考慮したリトポロジ技術の習得と差分マップの生成								
4												
5												
6												
7	フォトグラメトリによるモデル生成			複数の写真データから点群データを生成し、モデル化する技術の習得								
8												
9												
10	ポートフォリオに掲載できる作品のモデリング制作(1) キャラクター、ハードサーフェース、景観シーンから選択			個別に設定した課題に基づき実践的なモデリングを行う								
11												
12												
13												
14												
15	完成作品の提出			クオリティのある作品を制作できる								

授業科目名	リギング		担当者名	播摩亮達			
			実務経験	3DCG映像およびデジタルコンテンツ制作事業でのキャラクターアニメーション制作			
教科書	・オリジナル教材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数	60				
授業概要	3DCGキャラクターなどを動かす仕組みの代表である「リグ」の組み込み設定について、基本事項を復習したのち、各自の興味や他科目課題との関連で、それぞれのリギング技法の研究と制作を行う。						
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 技法の難易度に基づいた相談・選択して、各自が設定し、それぞれに挑戦してリギングを用いた作品の達成を目指す。 作品化については、各自の興味および他科目作品との連携、卒業作品構想との関係でかなり自由に構想できる。 						
評価方法	出席率・授業態度、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	オリエンテーションおよびUnreal Engine,Unityによるシーン作成			Unreal Engine,Unityでシーンを作成できる			
2							
3	基本的リギング技法の復習			基本的リギング技法 セットアップ、バインド、 ウエイト調整			
4							
5							
6	モーションデータの適用			既存のモーションデータを扱える			
7	リグの配置とシーケンス操作			ゲームエンジンでモーションデータを扱える			
8	Unreal Engine,Unityを用いたカットの作成(1) Unreal Engine,Unityを用いた自作シーンに キャラクターを配置し、モーションを適用する			Unreal Engine,Unityを用いた カットを作成できる キャラクター or モーションのどちらかは自作			
9							
10							
11	Unreal Engine,Unityを用いたカットの作成(2) Unreal Engine,Unityを用いた自作シーンに キャラクターを配置し、モーションを適用する			Unreal Engine,Unityを用いた カットを作成できる キャラクター or モーションのどちらかは自作			
12							
13							
14							
15	修了課題制作カット発表			ポートフォリオ化、動画化と発表			

授業科目名	作品制作(2)		担当者名	播摩亮達			
			実務経験	3DCG映像およびデジタルコンテンツ制作事業でのディレクション			
教科書	・オリジナル教材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		9					
		時間数					
		270	CGクリエイター科	2年	通年	必修	実習
授業概要	各自の「自信作(自己PRする際の代表作品)」やコンテスト応募作品等について相談、レビュー、添削する授業。目指す業界や職種、事業所、本人の技量に合わせて、研究課題内容を選定。						
学習到達目標	・追求したい技術を研究し、その技術を活かしたポートフォリオに掲載する作品を制作できる						
評価方法	出席率・授業態度、期間中何度か行われる実技研究課題、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	オリエンテーション、「研究課題」の構想、相談			科目の理解と個別研究課題の策定			
2	個別テーマ発表と制作する作品の概要説明			研究課題の要点を認識・落とし込み			
3	技術研究(1)			各自の設定したテーマに合わせて技術研究をする また、どのように作品に盛り込むかを検討する			
4							
5							
6	技術研究を踏まえた作品制作(1)			基本的にはポートフォリオに掲載する作品の作成研究した技術をどのように活かしたかを詳細に説明できる			
7							
8							
9							
10							
11	第2回「研究課題」の構想、相談			進路目的に合った研究課題の策定			
12	個別テーマ発表と制作する作品の概要説明			研究課題の要点を認識・落とし込み			
13	技術研究(2)			各自の設定したテーマに合わせて技術研究をする また、どのように作品に盛り込むかを検討する			
14							
15							
16	技術研究を踏まえた作品制作(2)			基本的にはポートフォリオに掲載する作品の作成研究した技術をどのように活かしたかを詳細に説明できる			
17							
18							
19							
20							
21	第3回「研究課題」の構想、相談			進路目的に合った研究課題の策定			
22	個別テーマ発表と制作する作品の概要説明			研究課題の要点を認識・落とし込み			
23	技術研究(3)			各自の設定したテーマに合わせて技術研究をする また、どのように作品に盛り込むかを検討する			
24							
25							
26	技術研究を踏まえた作品制作(3)			基本的にはポートフォリオに掲載する作品の作成研究した技術をどのように活かしたかを詳細に説明できる			
27							
28							
29							
30							

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	3DCG映像およびデジタルコンテンツ制作事業でのキャラ			
教科書	・オリジナル教材 ・参考WEBサイト	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
60							
授業概要	業界標準ソフトであるAutodesk Mayaでキャラクターアニメーション作品制作を繰り返しながら、意図した演出のあるモーション・アニメーションを制作できる能力を習得する。						
学習到達目標	・絵コンテなどを理解し、適切なアニメーションとカメラワークを表現できる。 ・制作意図を理解し、観察力・再現力・表現力を磨き、実践的なアニメーション作品を制作できる。						
評価方法	出席率・授業態度、期間中何度か行われる小実技テスト、修了課題作品のクオリティによる。						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	アニメーション作品制作(1) 絵コンテに従ったアニメーションの作成 課題制作とスケージュアリング・添削 ※目的のアニメーションコンテストがある場合は、そちらに注力する			アニメーション実技試験・アニメータドラフト 会議などの過去の課題を中心に しっかりとスケージュアリングを行い、 アニメーションを作成して実力を養う			
2							
3							
4							
5							
6	アニメーション作品制作(2) 絵コンテに従ったアニメーションの作成 課題制作とスケージュアリング・添削 ※目的のアニメーションコンテストがある場合は、そちらに注力する			アニメーション実技試験・アニメータドラフト 会議などの過去の課題を中心に しっかりとスケージュアリングを行い、 アニメーションを作成して実力を養う			
7							
8							
9							
10							
11	アニメーション作品制作(3) 実写動画からのロトスコープモーション 前期評価課題			実写動画を参考にロトスコープモーションを 作成、なめらかな動きになるように編集できる			
12							
13							
14							
15							
16	アニメーション作品制作(4) 絵コンテに従ったアニメーションの作成 課題制作とスケージュアリング・添削 ※目的のアニメーションコンテストがある場合は、そちらに注力する			アニメーション実技試験・アニメータドラフト 会議などの過去の課題を中心に しっかりとスケージュアリングを行い、 アニメーションを作成して実力を養う			
17							
18							
19							
20							
21	アニメーション作品制作(5) 絵コンテに従ったアニメーションの作成 課題制作とスケージュアリング・添削 ※目的のアニメーションコンテストがある場合は、そちらに注力する			アニメーション実技試験・アニメータドラフト 会議などの過去の課題を中心に しっかりとスケージュアリングを行い、 アニメーションを作成して実力を養う			
22							
23							
24							
25							
26	アニメーション作品制作(6) 絵コンテに従ったアニメーションの作成 課題制作とスケージュアリング・添削 後期評価課題			アニメーション実技試験・アニメータドラフト 会議などの過去の課題を中心に しっかりとスケージュアリングを行い、 アニメーションを作成して実力を養う			
27							
28							
29							
30							

授業科目名	モーショングラフィックス(2)		担当者名	播摩亮達			
			実務経験	3DCG映像およびデジタルコンテンツ制作事業でのモーショングラフィックス/VFX制作			
教科書	・オリジナル教材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
授業概要	前期は動画ポートフォリオ制作中心の、後期は3DCGソフトのモーショングラフィックス機能进行操作しての作品づくり中心の授業で、それぞれ各自の就職活動に役立たせる動画の制作を行う。		CGクリエイター科	2年	前期	必修	実習
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・After Effects、premiere等の動画編ソフトで、より完成度を高めた動画ポートフォリオが制作できる。 ・MayaやBlenderの3DCGソフトで、3DCGの特徴を生かしたモーショングラフィックス作品が制作できる。 						
評価方法	出席率・授業態度、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	オリエンテーション			各自の志望や就活スケジュールに合わせ制作課題の選択と制作スケジュール立案を行う			
2	課題作品制作と動画ポートフォリオ制作(1)			指定サイトのVFXチュートリアルから目的に合ったものを選択し、ポートフォリオに掲載できる作品を作成			
3							
4							
5							
6	課題作品制作と動画ポートフォリオ制作(2)			指定サイトのVFXチュートリアルから目的に合ったものを選択し、ポートフォリオに掲載できる作品を作成			
7							
8							
9							
10	前期オリジナル作品制作			これまでの成果を活かし、オリジナルの動画作品を制作			
11							
12							
13							
14	前期オリジナル作品発表			ポートフォリオ化と発表			
15							

授業科目名	シミュレーション		担当者名	播摩亮達			
			実務経験	3DCG映像およびデジタルコンテンツ制作事業でのモーショングラフィクス/VFX制作			
教科書	・オリジナル教材	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	アプリを限定せず、現在様々な動画コンテンツに見られるVFX生成や映像合成工程、仕上げ工程のCG作業、およびプロシージャル生成も含めて、それらの技法を実践研究し、作品に取り入れることを目指す授業。						
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・技法的には、技法の難易度に基づいた「技法と配点ガイドライン」を参考に相談 ・選択して、各自が設定し、それぞれに挑戦して達成を目指す。 ・作品化については、各自の興味および他科目作品との連携、卒業作品構想との関係でかなり自由に構想できる 						
評価方法	出席率・授業態度、期間中何度か行われる小実技テスト、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	2Dトラッキング			トラッキング機能を理解して使用できる			
2							
3	キーイング			様々なキーイング方法を理解して使用できる			
4	3Dトラッキング			3Dトラッキングを理解して使用できる			
5	プロシージャルアニメーション			プロシージャルアニメーションの理解と作成ができる			
6	MayaのMASH、またはBifrost Graph、 またはBlenderのジオメトリノードの操作と課題作例研究						
7							
8	パーティクル			パーティクルの理解と作成ができる			
9	After Effectsまたは3D系DCCによる パーティクル効果の作成						
10							
11	課題作品制作と動画ポートフォリオ制作			習得した技術から目的に合ったものを選択し、 ポートフォリオに掲載できる作品を作成			
12							
13							
14							
15	修了課題動画発表			ポートフォリオ化、動画化と発表			

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.ルーミス著 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(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』	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	CGクリエイター	2年	後期	選択	講義・実習
	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、それを題材にポージングからシチュエーションまでレイアウトして「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、ポージング、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、骨格へのポージング	粘土のパーツを繋いで組み上げていき、骨格としてポージングをつけていく。				
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(3)		担当者名	播摩亮達			
			実務経験	3DCG映像およびデジタルコンテンツ制作事業でのキャラクターアニメーション制作			
教科書	・オリジナル教材 ・参考WEBサイト	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
		2	CGクリエイター科	2年	後期	選択	実習
		60					
授業概要	業界標準ソフトであるAutodesk Mayaでキャラクターアニメーション作品制作を繰り返しながら、意図した演出のあるモーション・アニメーションを制作できる能力を習得する。						
学習到達目標	・絵コンテなどを理解し、適切なアニメーションとカメラワークを表現できる。 ・制作意図を理解し、観察力・再現力・表現力を磨き、実践的なアニメーション作品を制作できる。						
評価方法	出席率・授業態度、期間中何度か行われる小実技テスト、修了課題作品のクオリティによる。						
週数	授業内容			到達目標・学習課題など			
1	アニメーション作品制作(4) 絵コンテに従ったアニメーションの作成 課題制作とスケージュERING・添削 ※目的のアニメーションコンテストがある場合は、そちらに注力する			アニメーション実技試験・アニメータドラフト 会議などの過去の課題を中心に しっかりとスケージュERINGを行い、 アニメーションを作成して実力を養う			
2							
3							
4							
5							
6	アニメーション作品制作(5) 絵コンテに従ったアニメーションの作成 課題制作とスケージュERING・添削 ※目的のアニメーションコンテストがある場合は、そちらに注力する			アニメーション実技試験・アニメータドラフト 会議などの過去の課題を中心に しっかりとスケージュERINGを行い、 アニメーションを作成して実力を養う			
7							
8							
9							
10							
11	アニメーション作品制作(6) 絵コンテに従ったアニメーションの作成 課題制作とスケージュERING・添削 後期評価課題			アニメーション実技試験・アニメータドラフト 会議などの過去の課題を中心に しっかりとスケージュERINGを行い、 アニメーションを作成して実力を養う			
12							
13							
14							
15							

授業科目名	モーショングラフィックス(3)		担当者名	播摩亮達			
			実務経験	3DCG映像およびデジタルコンテンツ制作事業でのモーショングラフィックス/VFX制作			
教科書	・オリジナル教材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
		60					
授業概要	前期は動画ポートフォリオ制作中心の、後期は3DCGソフトのモーショングラフィックス機能进行操作しての作品づくり中心の授業で、それぞれ各自の就職活動に役立たせる動画の制作を行う。						
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・After Effects、premiere等の動画編ソフトで、より完成度を高めた動画ポートフォリオが制作できる。 ・MayaやBlenderの3DCGソフトで、3DCGの特徴を生かしたモーショングラフィックス作品が制作できる。 						
評価方法	出席率・授業態度、期間中何度が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	プロシージャルモデリング MayaのMASH、またはBifrost Graph、 またはBlenderのジオメトリノードの操作と課題作例研究			プロシージャルモデリングの 理解と作成ができる			
2							
3							
4	資料収集、個別相談、目標策定			明確な目標を立て動画制作を行う			
5	ポートフォリオに掲載できるVFX動画作品制作(1)			個別に設定した課題に基づき 実践的なVFX動画制作を行う			
6							
7							
8							
9							
10	ポートフォリオに掲載できるVFX動画作品制作(2)			個別に設定した課題に基づき 実践的なVFX動画制作を行う			
11							
12							
13							
14							
15	修了課題動画提出と評価			ポートフォリオ化			

授業科目名	CGフィギュアモデリング(2)		担当者名	播摩亮達			
			実務経験	3DCG映像およびデジタルコンテンツ制作事業での3Dモデリング制作			
教科書	・オリジナル教材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
授業概要	・Blender、Zbrush、Maya等のDCCツールを使い分けて、主に人物キャラクターやクリーチャーの説得力ある3DCG造形に挑戦して、原則3Dプリント出力して完成させる。						
学習到達目標	・操作や資料研究の難易度や必要な制作時間について事前に打合せをし、目標や技量に合わせて造形を「完成」させる。 ・リアル身体とアニメ身体の美術解剖学について深く研究しつつ行い、説得力ある造形技能の基礎を習得する。 ・各種DCCツールの使い分けやCGフィギュア造形工程の基礎について実践的に理解し、習得する。						
評価方法	出席率・授業態度、期間中何度か行われる小実技テスト、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	プロシージャルモデリング MayaのMASH、またはBifrost Graph、 またはBlenderのジオメトリノードの操作と課題作例研究			プロシージャルモデリングの 理解と作成ができる			
2							
3							
4	スカルプトを使用したフィギュアモデリング モデリングしたデータは3Dプリントする			フィギュアモデリングと 3Dプリントができる			
5							
6							
7							
8	資料収集、個別相談、目標策定			明確な目標を立てモデリングを行う			
9	ポートフォリオに掲載できる作品のモデリング制作(3) キャラクター、ハードサーフェース、景観シーン、 3Dプリントを前提としたモデリングから選択			個別に設定した課題に基づき 実践的なモデリングを行う			
10							
11							
12							
13							
14							
15	完成作品の提出			クオリティのある作品を制作できる			