

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)	8	○	CG1-01
キャラクターアニメーション(1)	4	○	CG1-02
モデリング&レンダリング(1)	4	○	CG1-03
テクスチャー制作	4	○	CG1-04
モーショングラフィックス(1)	4	○	CG1-05
フィギュアモデリング(1)	4	○	CG1-06
デッサン(1)	4	○	CG1-07
デザイン基礎	4	○	CG1-08
作品制作(1)	4	○	CG1-09
CG概論	1	○	CG1-10
合計単位数		41	

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)	8	○	CG1-01
キャラクターアニメーション(1)	4	○	CG1-02
モデリング&レンダリング(1)	4	○	CG1-03
テクスチャー制作	4	○	CG1-04
モーショングラフィックス(1)	4	○	CG1-05
フィギュアモデリング(1)	4	○	CG1-06
デッサン(1)	4	○	CG1-07
デザイン基礎	4	○	CG1-08
作品制作(1)	4	○	CG1-09
CG概論	1	○	CG1-10
合計単位数		41	

2年次			
授業科目名	単位数	実務経験 教員	シラバス ページ番 号
キャリアデザイン(2)	4	○	CG2-11
デッサン(2)	2	○	CG2-12
フィギュアモデリング(2)	3	○	CG2-13
グループワーク	8	○	CG2-14
CGフィギュアモデリング(1)	2	○	CG2-15
リギング	2	○	CG2-16
作品制作(2)	9	○	CG2-17
デッサン(3)	2	○	CG2-21
フィギュアモデリング(3)	3	○	CG2-22
キャラクターアニメーション(3)	2	○	CG2-23
モーショングラフィックス(3)	2	○	CG2-24
CGフィギュアモデリング(2)	2	○	CG2-25
合計単位数		41	

2年次			
授業科目名	単位数	実務経験 教員	シラバス ページ番 号
キャリアデザイン(2)	4	○	CG2-11
グループワーク	8	○	CG2-14
リギング	2	○	CG2-16
作品制作(2)	9	○	CG2-17
キャラクターアニメーション(2)	2	○	CG2-18
モーショングラフィックス(2)	2	○	CG2-19
シミュレーション	3	○	CG2-20
デッサン(3)	2	○	CG2-21
フィギュアモデリング(3)	3	○	CG2-22
キャラクターアニメーション(3)	2	○	CG2-23
モーショングラフィックス(3)	2	○	CG2-24
合計単位数		39	

総合単位数(2年間) 82

総合単位数(2年間) 80

				CG1-01			
授業科目名	キャリアデザイン(1)		担当者名	板持彰			
			実務経験	グラフィックデザイナー			
教科書 教材	CGクリエイターになるためのポートフォリオ実例集 Illustrator しっかり入門	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		8					
		時間数 120					
	CGクリエイター			2年	通年	必修	講義
授業概要	制作した作品の数々を、将来目指す分野を意識して、ポートフォリオにわかりやすく、見て欲しい人に共感されるようにまとめています。						
学習到達目標	将来目指す分野のニーズを分析し、ニーズに合った作品の撰別・掲載内容から共感性の高いポートフォリオを制作できる。						
時間外に必要な学修	制作時にニーズを意識した制作を習慣化し、作品の見え方だけでなく、ターゲット分析・キャラクター展開まで読み解き、制作した作品の「言語化」を行う。そして、掲載する作品の磨き上げを継続すること。						
評価方法	● 1.出席率(20点)● 2.授業への参加意欲(10点)提出内容について： ● 3.期日内に提出したか(10)● 4.提出物の評価・ポートフォリオがターゲットのニーズと実情に基づいて制作しているか(25点)・ポートフォリオが見る人に伝わりやすく工夫して制作しているか(25点)・レイアウトのテクニク(10点)						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	ポートフォリオとは？何のためにあるの？			一年間のキャリアデザインの内容や目的を説明できる			
2	「自分の志望先を決め、志望先の情報を調べる」とillustrator ポストカード制作1			自分の志望理由を説明でき目的を明確化にできる。Illustraorの基本的な使い方を使いこなせる			
3	「志望先のニーズをまとめる」とillustrator ポストカード制作2			志望企業が求めていることを明確化、説明ができる			
4	「志望情報」からillustrator ポートフォリオ 表紙制作1(テーマ設定)			自分がこれから取組むことを明確化できる			
5	「志望情報」からillustrator ポートフォリオ 表紙制作2(ビジュアル制作)			自分が取組むことと志望企業が求めていること、2つの共通点を明確化、説明ができる			
6	「志望情報」からillustrator ポートフォリオ 作品ページ制作1			自分の作品、制作意図を説明できる(言語化できる)			
7	「志望情報」からillustrator ポートフォリオ 作品ページ制作2			志望情報からどのように自分の作品をアピールすればいいか説明できる			
8	「志望情報」からillustrator ポートフォリオ 作品ページ制作3			志望情報から今後どのような作品制作をしていけばいいか提案できる			
9	「志望情報」からillustrator ポートフォリオ 自己紹介ページ制作1			自分のアピールできる部分を説明できる			
10	「志望情報」からillustrator ポートフォリオ 自己紹介ページ制作2			志望情報からどの部分を特にアピールしていけばいいか提案できる			
11	自分の作品をポートフォリオにまとめる1			一つのテーマからポートフォリオの流れを作り、まとめ提案できる			
12	自分の作品をポートフォリオにまとめる2			共感されるポートフォリオを仕上げるができる			
13	ポートフォリオのプレゼンテーション			プレゼンテーションが実践できる			
14	ポートフォリオの最終チェック(ブラッシュアップ)			志望企業を意識して客観的にブラッシュアップできる			
15	ポートフォリオの最終チェック(ブラッシュアップ)			テーマからポートフォリオを客観できに最終チェックができる Illustraorを使いこなせる			
16	就職活動のための「志望情報」を再度作成(半年後変化はあったのか?)			志望理由を細かく明確化に説明できる。			
17	就職活動のための「志望情報」からポートフォリオのテーマを制作			志望企業が求めていることを細かく明確化、説明ができる			
18	就職活動のための「志望情報」からポートフォリオの 表紙制作			自分が取組んできたことを明確化、説明ができる			
19	就職活動のための「志望情報」からポートフォリオの 作品ページ制作1			今まで制作した作品を細かく明確化、説明ができる			
20	就職活動のための「志望情報」からポートフォリオの 作品ページ制作2			志望企業目線で作品の取組み方、2つの共通点を細かく明確化、説明ができる			
21	就職活動のための「志望情報」からポートフォリオの 作品ページ制作3			今後の作品への取組み方を説明できる			
22	就職活動のための「志望情報」からポートフォリオの 自己紹介ページ制作1			自分を分析、説明できる			
23	就職活動のための「志望情報」からポートフォリオの 自己紹介ページ制作2			志望情報からどの部分を特にアピールしていけばいいか提案できる			
24	就職活動のための「志望情報」からポートフォリオにまとめる1			一つのテーマからポートフォリオの流れを作り、まとめ提案できる1			
25	就職活動のための「志望情報」からポートフォリオにまとめる2			一つのテーマからポートフォリオの流れを作り、まとめ提案できる2			
26	就職活動のための「志望情報」からポートフォリオにまとめる3			共感されるポートフォリオを仕上げることができる			
27	ポートフォリオのプレゼンテーション			プレゼンテーションが実践できる			
28	ポートフォリオのプレゼンテーション			プレゼンテーションが実践できる			
29	ポートフォリオの最終チェック(ブラッシュアップ)1			志望企業を意識して客観的にブラッシュアップできる			
30	ポートフォリオの最終チェック(ブラッシュアップ)2			テーマからポートフォリオを客観できに最終チェックができる Illustraorを使いこなせる			

授業科目名	キャラクターアニメーション(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キャラクターアニメーション制作 20年以上			
教科書 教材	・『 Maya キャラクターアニメーション』	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	・オリジナル教材	4					
		時間数	CGクリエイター	1年	通年	必修	実習
		120					
授業概要	業界標準ソフトであるAutodesk Mayaでの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、手付けアニメーションと編集方法、データの活用方法の基礎技能を習得する。						
学習到達目標	・キャラクターなどのリグの操作法とモーションの付け方を理解できる。 ・リグの構造を理解し、物理挙動を考えながら質の良いアニメーション作品を制作できる。						
時間外に必要な学修	各回の授業内容に基づき、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。 具体的には、日々の行動や活動でモノがどのように動き、どのような理論で動作しているかを考察し、実際にアニメーションとして反映・制作すること。						
評価方法	・技術点…グラフィティ、ドープシート、リグコントロール構造、物理挙動の理解と活用が出来ている(30%) ・課題点…中間、期末等の課題の制作物の評価(50%) ・授業態度…授業の集中度等(20%) ・出席率…技術点、課題点、授業態度の合計を出席割合で算出 ⇒ (技術 + 課題 + 授業態度) * 出席率 = 最終評価点 (出席率90%以上:*1.0 80%以上:*0.9 75%以上:*0.8 74%以下:*0.5)						
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) ボールバウンドアニメーション			キーフレームを用いて、ボールバウンドアニメーションを作成することができる			
2	手付けアニメーションの基礎(2) 振り子ジョイント・多関節構造アニメーション			多関節構造の動きを理解し、振り子運動を用いたアニメーションを作成することができる			
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・ジャンプ)			ウォークサイクルやジャンプ動作の流れを踏まえ、基本的なキャラクターアニメーションを作成する			
4							
5	手付けアニメーションの基礎(4) ランサイクル			ランサイクルの動作構造を踏まえ、走る動きのアニメーションを作成することができる			
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を踏まえ、動きの流れを意識したキャラクターアニメーションを作成することができる			
8							
9	手付けアニメーションの基礎(6) キャラクターアクション2			動きの意図を整理し、感情や目的を含めたアニメーションを作成することができる			
10	手付けアニメーションの基礎(7) コンストレイントアニメーション			コンストレイント機能を活用し、制御を意識したアニメーションを作成することができる			
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用し、ポートフォリオ掲載を想定した作品を制作することができる			
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			作品画像の編集を行い、就職活動用ポートフォリオサイトへ投稿することができる			
16	手付けアニメーションの基礎(8) 表情アニメーション			表情リグを操作し、感情や表情に合わせたアニメーションを作成することができる リップシンク・表情と言葉・行動の順序の基礎を説明できる			
17							
18	手付けアニメーションの基礎(9) ボーンのスキニングとウエイト			スキニングおよびウエイト調整を行い、自然な変形を設定することができる			
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			絵コンテの演出意図を踏まえ、カットに応じたアニメーションを作成することができる			
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			絵コンテの演出意図を踏まえてアニメーションを調整し、ブラッシュアップを行うことができる			
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用し、ポートフォリオ掲載を想定した作品を制作することができる			
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			作品画像の編集を行い、就職活動用ポートフォリオサイトへ投稿することができる			

				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 ディレクション・クリエイト経験 20年以上			
教科書 教材	・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	CGクリエイター科	1年	通年	必修	実習
	120						
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	・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。						
時間外に必要な学修	各回の授業内容に基づき、リファレンス収集および形状・構造の分析(約30～60分)、ならびにモデリング・UV展開・ライティング・レンダリング等の課題制作および復習(約60～120分)を継続的に行うこと。						
評価方法	出席10%、平常点(プロセス、リサーチ、作業姿勢)20%、課題作品70%						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	Maya基本操作習得 (UI操作・視点操作・基本トランスフォーム)			Mayaの基本操作(視点操作・選択・移動・回転・スケール)を理解し、プリミティブを用いた簡単な造形ができる			
2	ローポリキャラクターモデリング(ベースモデル形状制作・ポリゴン編集・仕上げ・マテリアル設定・レンダリング)			ポリゴン編集(押し出し・フェース編集など)を用いてローポリキャラクターの基本形状を構築することができる 制作したローポリキャラクターにマテリアルを適用し、簡易ライティングとレンダリングを行い、完成データとして出力することができる			
3	ローポリキャラクターモデリング(ベースモデルを使用した応用制作)			学んだ制作技法を応用して、ベースキャラモデルに付ける小物や装備品を制作できる。			
4	レンダリング基礎(ライティング・レンダリング)			学んだライティング・レンダリング技法を使用して、適切なライト設定及び最終出力ができる			
5	ポリゴンモデリング基礎(構造理解)			頂点・エッジ・フェースの基本構造を理解し形状を扱える			
6	ポリゴンモデリング基礎(応用編集)			押し出し・ループなどを用いて意図した形状を構築できる			
7	ハードサーフェスモデリング(機械・構造物制作)			プリミティブを組み合わせ、構造的なオブジェクトを制作できる			
8	ハードサーフェスモデリング(機械・構造物制作)			形状の論理とシルエットを意識したモデリングができる			
9	キャラクターモデリング(デフォルメ表現)			人体の基本構造とデフォルメの考え方を理解し、簡易キャラクターを構築することができる			
10	キャラクターモデリング(デフォルメ表現)			シルエットと比率を意識し、キャラクターとして成立する形状を制作できる			
11	キャラクターモデリング(デフォルメ表現)			キャラクターに簡易的なディテールやパーツを追加し、完成度を高めることができる			
12	応用モデリング①(企画)			これまで習得した技法から 課題を選定・企画し、意図したモデリングを行うことができる			
13	応用モデリング②(モデリング)						
14	応用モデリング③(モデリング)						
15	応用モデリング④(仕上げ・提出)						
16	スカルプトモデリング(基礎・応用)			スカルプトツールの基本操作を理解し、有機的な形状を制作することができる			
17	スカルプトモデリング(基礎・応用)			ディテールを追加し、造形表現を強化することができる			
18	リトポロジー基礎			スカルプトモデルを適切なポリゴン構築へ再構築することができる			
19	ハイポリ・ローポリ変換(ノーマルマップ)			ハイポリからローポリへの変換とノーマルマップの基礎を踏まえて適切に変換することができる			
20	補助モデリング技法(SVG等)			外部データを活用した効率的なモデリング手法を理解することができる			
21	カメラ構図応用			構図を意識した画面設計を行うことができる			
22	ライティング応用			意図的なライティング設計を行うことができる			
23	マテリアル・質感表現			質感表現をコントロールし、物体の見え方を調整できる			
24	シーン構築総合演習			複数要素を統合し、1つのシーンとして成立させることができる			
25	修了課題作品制作個別制作課題①			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制作できる			
26	修了課題作品制作個別制作課題②						
27	修了課題作品制作個別制作課題③						
28	修了課題作品制作個別制作課題④						
29	修了課題作品制作個別制作課題⑤						
30	修了課題作品制作個別制作課題⑥(仕上げ・提出)						

				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	企業でのシステム開発経験			
教科書 教材	・デジタルスケッチ入門	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	・作りながら覚える Substance Painterの教科書	4					
	・オリジナル教材	時間数					
		120	CGクリエイター科	1年	通年	必修	実習
授業概要	本授業では、テクスチャ制作における基本的な考え方と技術の習得を目的とし、Substance Painter等のツールを用いて質感表現を学ぶ。前期では、既製品を題材とした課題を通して、リファレンスを基に金属・プラスチック・ゴムなどの質感を観察・分析し、再現する力を養う。後期では、スタイライズ表現や簡易的な背景制作(ビネット)を取り入れ、質感表現を応用した作品制作を行う。最終的には、質感の説得力と作品としての完成度を両立させた成果物の制作を目指す。						
学習到達目標	・リファレンスを基に質感の特徴を分析し、複数の素材を使い分けてテクスチャを再現できる。 ・再現した質感を基にスタイライズ表現を行い、作品として構成・提示できる。						
時間外に必要な学修	各回の授業内容に基づき、リファレンス資料の収集および分析(約30～60分)と、課題制作および授業内で扱った内容の復習(約60～90分)を継続的に行うこと。						
評価方法	出席10%、平常点(プロセス、リサーチ、作業姿勢)20%、課題作品70%						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	Photoshopの基本操作 (ブラシ、レイヤー、調整ツール)			Photoshopの基本的なツール(ブラシ、レイヤー、調整ツール)を活用して、簡単なイラストを作成することができる			
2	デジタルスケッチ入門1「レモン」(マスク・クリッピングマスク、描画モード、ブラシ設定)			固有色と光源(主光源・環境光)を意識し、影を含めた立体的な色表現を用いて対象物を描画することができる			
3	デジタルスケッチ入門1「レモン」(レモンのハイライト表現、テクスチャ付加、調整レイヤー)			ハイライトや質感のテクスチャを加え、調整レイヤーを用いて全体の色味や質感を調整しリファレンス通りに再現することができる			
4	デジタルスケッチ入門2「陶器」(線画～着彩～陰影表現)			固有色に加えて環境光や反射光を考慮し、白色の対象物を複数の色で構成して描画することができる			
5	デジタルスケッチ入門2「陶器」(陰影・ハイライト調整、全体調整)			影やハイライトを調整し、質感と立体感を意識してリファレンス通りに完成させることができる			
6	Substance Painter基礎 (インターフェース、レイヤー構造、スマートマテリアル、IDカラー設定)			レイヤーやマテリアルの仕組みを用いて、モデルに対して基本的な質感を適用することができる			
7	質感再現入門 (簡易モデルを用いた素材表現:金属・プラスチック・ゴム等)			同一モデルに対して複数の素材を適用し、反射や粗さの違いを調整することで質感の差を表現することができる			
8	プロダクト再現課題入門 (モチーフ決定・リファレンス収集・分析)			再現対象に適したリファレンスを収集し、素材ごとの質感の特徴(反射、粗さ、色味等)を整理することができる			
9	プロダクト再現入門 (テクスチャ制作)			リファレンスを基に各素材の基本的な質感を再現し、複数素材を適切に配置することができる			
10	プロダクト再現入門 (仕上げ・提出)			質感の調整を行い、リファレンスに基づいた再現として作品を完成させることができる			
11	プロダクト作品制作課題(モチーフ設定・リファレンス収集・構成設計)			作品のテーマに基づきリファレンスを収集し、使用する素材や構成を計画することができる			
12	プロダクト作品制作課題(テクスチャ制作・ベース作成)			複数素材の基本的な質感を設定し、全体構成を意識したテクスチャを作成することができる			
13	プロダクト作品制作課題(質感強化・ディテール追加)			エッジや汚れの表現を追加し、質感の説得力を高めることができる			
14	プロダクト作品制作課題(ライティング・見せ方調整)			ライティングや構図を調整し、作品としての見せ方を最適化することができる			
15	プロダクト作品制作課題(最終仕上げ・提出・講評)			作品全体を調整し、ポートフォリオページを作成して意図を説明できる状態で完成作品として提出することができる			
16	スタイライズ作品制作課題(表現手法の導入・基礎)			リアル表現との違いを踏まえ、色や質感を調整したスタイライズ表現を行うことができる			
17	スタイライズ作品制作課題(表現トレーニング)			簡易モデルに対して誇張表現を用いた質感を作成することができる			
18	スタイライズ作品制作課題(小課題:制作)			スタイライズの方向性を設定し、質感を表現することができる			
19	スタイライズ作品制作課題(小課題:調整・仕上げ)			色や質感の調整を行い、スタイライズ表現として作品を完成させることができる			
20	スタイライズ作品制作課題(小課題提出・講評)			ポートフォリオページを作成し制作した作品の意図や工夫した点を説明することができる			
21	スタイライズ作品制作課題(ビネット制作:企画・リファレンス収集・構成設計)			テーマに基づきリファレンスを収集し、作品構成を計画することができる			
22	スタイライズ作品制作課題(ビネット制作:モデリング)			作品に必要な要素を整理し、簡易的な背景や小物を制作することができる			
23	スタイライズ作品制作課題(ビネット制作:テクスチャ制作・ベース)			全体の統一感を意識し、基本的な質感を設定することができる			
24	スタイライズ作品制作課題(ビネット制作:質感強化)			スタイライズ表現を活かし、質感の特徴を強調することができる			
25	スタイライズ作品制作課題(ビネット制作:ディテール調整)			細部の調整を行い、情報量をコントロールすることができる			
26	スタイライズ作品制作課題(ビネット制作:ライティング)			光の設定を調整し、作品の雰囲気演出することができる			
27	スタイライズ作品制作課題(ビネット制作:構図・レンダリング)			構図や見せ方を調整し、作品としての完成度を高めることができる			
28	スタイライズ作品制作課題(ビネット制作:ブラッシュアップ)			全体を見直し、質感や表現の完成度を向上させることができる			
29	スタイライズ作品制作課題(ビネット制作:ブラッシュアップ)			全体を見直し、質感や表現の完成度を向上させることができる			
30	スタイライズ作品制作課題(最終仕上げ・提出・講評)			作品を完成させ、ポートフォリオページを作成して意図や工夫を説明することができる			

				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映像/VFX制作 20年以上			
教科書 教材	『Premiere 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』 『映像制作モダンパーシク教本』	時間数 120	CGクリエイター科	1年	通年	必修	実習
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	制作課題を通して、Premiere ProとAfter Effectsの基本操作を段階的に習得し、テキストアニメーション、シェイプアニメーション、アニメ撮影、VFX、Short動画制作などの表現を実践する。最終的には、目的に合わせた映像を企画・制作・書き出し・発表できることを目標とする。						
時間外に必要な学修	各週の授業内容に応じて、授業で扱った操作の復習、制作データの整理、素材準備、参考動画の観察を行う。時間外学修の目安は各週30分程度とし、制作課題の進行状況に応じて必要な修正・追加制作を行う。						
評価方法	出席10%、平常点(プロセス、リサーチ、作業姿勢)20%、課題作品70%						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	Premiere Proの使い方			Premiere Proの基本画面を確認し、素材の読み込み、タイムライン配置、カット編集、保存までの基本操作を自分で行える。			
2	Premiere Proの使い方			映像・音声・テロップを組み合わせ、短い動画として書き出せる。素材管理や保存場所の重要性を説明できる。			
3	After Effectsの使い方			After Effectsでコンポジションを作成し、レイヤー、キーフレーム、トランスフォームを使って簡単な動きを作成できる。			
4	Premiere ProとAfter Effectsを使用した動画制作①			Premiere ProとAfter Effectsの役割の違いを説明し、編集用データとアニメーション用データを連携して扱える。			
5	Premiere ProとAfter Effectsを使用した動画制作②			Premiere Proで編集した映像にAfter Effectsで作成した素材を組み込み、一本の短い動画として仕上げられる。			
6	テキストアニメーション①			テキストレイヤーを作成し、位置・スケール・透明度などを使って基本的な文字アニメーションを作成できる。			
7	テキストアニメーション②			動きの速さや間を調整し、読みやすさと演出意図を意識したテキストアニメーションを制作できる。			
8	テキストアニメーション③			音楽や映像のタイミングに合わせて文字を動かし、情報が伝わる短いタイトル・告知映像を制作できる。			
9	シェイプアニメーション①			シェイプレイヤーを使い、図形の作成、色変更、移動、拡大縮小などの基本アニメーションを作成できる。			
10	シェイプアニメーション②			複数のシェイプを組み合わせ、画面構成や視線誘導を意識したモーショングラフィックスを制作できる。			
11	アニメ撮影			After Effectsを使用し、BG、セル、ブック、指定表、タイムシートなどのアニメ撮影に必要な用語と素材構成を確認する。指定表やタイムシートをもとに、PAN、TU、TBなどのカメラワークを再現し、エフェクトやパーティクルを用いた演出効果を加えながら、短いアニメ撮影カットを制作できることを目標とする。			
12							
13							
14							
15	作った作品のまとめ動画制作			これまでに制作した作品を整理し、見せる順番や尺を考えて動画を作成できる。			
16	VFX			パーティクルを用いた炎・火花・魔法表現を制作できる エフェクトごとの「見やすさ」と「説得力」の違いを説明できる 映像の目的に応じたエフェクト演出を提案できる			
17							
18							
19							
20							
21	課題動画制作			課題に合わせた内容の動画を構成し、企画に沿った課題動画を制作・修正できる。			
22							
23	発表会、フィードバック			完成した課題動画を発表し、制作意図や工夫した点を説明できる。他者の作品に対して具体的な改善点を伝えられる。			
24	Short動画の企画			Short動画の特徴を踏まえ、短時間で伝わるテーマ、構成、見せ場を企画としてまとめられる。			
25	Short動画の制作			企画意図に沿ったShort動画を完成させ、提出形式に合わせて書き出せる。			
26							
27							
28							
29							
30	発表会、フィードバック			完成したShort動画を発表し、企画意図、制作工程、改善点を自分の言葉で説明できる。フィードバックを今後の制作に活かす視点を持てる。			

				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としての経験			
教科書 教材	スカルプターのための美術解剖学	単位数 4	学科 CGクリエイター	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数 60		1年	通年	必修	実習
授業概要	石粉粘土やスカルピーを使用してモチーフとなる人物をフィギュアとして造形して、実際にアナログな「指先」を使った粘土の盛り付けや切削を行うことで立体的な造形センスや3Dとしての審美眼を養う						
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、そういった基礎を立体として粘土で造形していき、完成度の高いフィギュア立体物として完成させることができるようになる アナログ的に立体として再現できた形状やバランスを別授業でデジタル再現するときに、そのプロセスやテクニックをより具体的な感覚として活かすことができるようになる						
時間外に必要な学修	予定通りに行えなかった箇所や自分で上手くできなかったパーツは、納得がいくまで形状のやり直しを行い、次の授業内容に間に合わせて準備をすること						
評価方法	出席30%、授業態度10%、課題取組10%、制作工程20%、完成度30%						
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		キャラクターの筋肉や骨格を映像作品を通して確認して、基本的な人体の構造を具体的にイメージできる			
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ィラスト図面起こし		実際に制作する筋肉表現のあるモチーフからラフ画図面を作成して、サイズを割り出した頭身バランスや筋肉の形状を図解できる			
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		図面のサイズ感を参考に粘土を盛りつける芯としてアルミ線で簡易的な骨格を作り、骨の構造や各関節の位置を説明できる			
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、ポージング作業		骨格にポージングを付けて部位に粘土で固定していき、人体としての可動域や体重移動を具体的に認識することができる			
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		粘土で人体に沿ったボリューム感を盛り付けていき、胸や腰、臀部といった身体の凹凸の位置を立体として表現することができる			
6	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」6	大まかな全体の筋肉の造形再現		ここから胴体筋肉を中心に粘土を解剖学的に盛り付けていき、筋肉の具体的な形状やサイズ感を視覚的に再現できる			
7	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」7	腕の筋肉・脚の筋肉造形		胴体に合わせて腕の筋肉、脚の筋肉をバランスよく形にしていき、筋肉の位置やつながりを視覚的に再現できる			
8	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」8	各正面筋肉パーツの再現作業		資料を元に、より具体的に胸筋・腹筋等を粘土で再現していき、大胸筋と広背筋の関係や腹筋の数など立体として表現することができる			
9	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」9	背面の筋肉造形		前面部分に合わせて背面の筋肉も造形し、身体の厚みを意識しつつ僧帽筋や三角筋などの位置や繋がりを意識して形状を表現することができる			
10	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」10	手首(握りこぶし)・足首の造形		手首、足首といったパーツを細かく粘土で再現し、身体に対してのサイズ感や形状、バランスを立体として意識することができる			
11	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」11	顔パーツ(目、鼻、口、耳)の再現		モチーフとなる人物の顔の具体的な造形を行い、頭部のサイズ感や顔の具体的なパーツ関係を立体で再現できる			
12	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」12	顔をモチーフの人物に似せる		粘土の盛り削りでより細かくモチーフの人物に顔を似せていく彫塑を行い、目、鼻、口の位置関係やニュアンスを立体として再現できる			
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		髪の毛をフィギュアマナーで造形して、ボリューム感や髪の毛の流れを3Dモチーフ的に表現することができる			
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		全体の造形が出来て、ヤスリがけで研磨して表面を整えていくことで艶やかな表面処理を行い見栄えを整えることができる			
15	「筋肉の強調されたキャラクターを造形」15	サーフェーサーコーティングと台座固定作業		最後の仕上げにグレー塗料でコーティング、アナログでのフィギュア造形として完成させることでCGモデリングとの連動を具体的に意識することができる			
16	頭蓋骨を制作 1	ラフィラスト図面制作、軸パーツ造形		頭蓋骨写真を見ながらラフィラスト図面を起こし、形状やバランスを把握して頭蓋骨の形状を具体的にイメージできる			
17	頭蓋骨を制作 2	大まかな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き、頭蓋骨の正面と側面の形状の比率を意識することができる			
18	頭蓋骨を制作 3	頭蓋骨の細かい形状の再現		細部の形状を確認しながら盛り削りでリアルに仕上げて、アナログ造形として完成させCGモデリングとの連動を意識することができる			
19	「俳優女優」のバストアップモデル制作 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正面側面の図面を起こして、正面と側面の比率や顔のパーツのバランスを具体的に認識することができる			
20	「俳優女優」のバストアップモデル制作 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)を形出ししていき、正面側面の比率を立体として再現することができる			
21	「俳優女優」のバストアップモデル制作 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き、粘土で具体的なパーツを再現することができる			
22	「俳優女優」のバストアップモデル制作 4	「顔」似せ 表情の再現		モチーフ俳優の顔の各パーツの凹凸や位置をよく観察して、その通りに肉付けしていき顔の構成を具体的に認識して似せることができる			
23	「俳優女優」のバストアップモデル制作 5	目の部分の造形作業		眼球と瞼の構造、眉との関係を意識して造形し、立体としての「目」を粘土で再現することができる			
24	「俳優女優」のバストアップモデル制作 6	頭部の焼き固め、耳、首パーツの造形		ある程度出来上ってきた頭部に「耳」「首」の造形を付け加えて、頭部に対してのバランスを立体として再現することができる			
25	「俳優女優」のバストアップモデル制作 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)を造形していき、人体としてのバランスを意識することができる			
26	「俳優女優」のバストアップモデル制作 8	衣服を着せる、造形方法		素体に粘土で衣服を着せていき、衣服の重なりやシワ、ステッチや質感などをリアルに仕上げるることができる			
27	「俳優女優」のバストアップモデル制作 9	髪の毛の表現		髪の毛のボリュームや流れをスパチュラを使用して、フィギュアマナーとして再現することができる			
28	「俳優女優」のバストアップモデル制作 10	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歯ブラシやスパチュラ、スタンピング素材を使って表現することができる			
29	「俳優女優」のバストアップモデル制作 11	小物類、アクセサリーの再現		衣服以外の帽子や小物類、アクセサリ等を粘土、またはリベット、ビスなどの金具を使って表現し、作品の完成度を上げることができる			
30	「俳優女優」のバストアップモデル制作 12	サーフェイサーコーティング、台座に固定		最後の仕上げにグレー塗料でコーティング、アナログでのフィギュア造形として完成させることでCGモデリングとの連動を具体的に意識することができる			

			CG1-07			
授業科目名	デッサン(1)		担当者名		長谷川賢朗	
			実務経験			
教科書 教材	やさしい人物画	単位数	学 科	学 年	学 期	科目種別
		4				
		時間数				
		120	CGクリエイター科	1年	通年	必修
授業方法						
実 習						
授業概要						
コンピュータグラフィックスにおいて、仮想現実として、本来目の前には存在しない人や物、風景が存在するかのように見える映像を制作するために、実際の現実さとのようなものであるかを観察する能力が必要である。自分の想像や、経験された既存のイメージ(アニメのキャラクター等)に頼るのではなく、実物を観察することで、形がどのようなになっているかを理解する姿勢を身につける。デッサンは、それを行う上で大変重要な方法である。人は物を描こうとして対象を見る際、より注意深く観察するようになる。本授業では、デッサンを描けるようになることだけでなく、描こうとして繰り返し対象を見ることで、人や物を本当に観察することができるようになることを理解することを重視する。						
学習到達目標						
現実を見る見方が変わるということとは、例えば人の顔を見た際に、目・鼻・口といった言葉で認識している部分だけではなく、名前の付いていない部分も顔の中には存在しており、それらを描くにできなくなるということである。実際に自分の顔を手で覆ってみることで、目・鼻・口以外にも多くの部分が存在していることを実感できる。その実感を、コンピュータグラフィックス制作の際に反映できるようになることが望ましい。さらに、現実には存在する物も、様々な部分が単独で存在しているのではなく、互いに関連性を持って構成されている。その繋がりを見つづけるようになることも重要である。現実の見方が変化すると、その変化はデッサンにも現れる。また、その変化の現れ方はそれぞれ異なる。しかし、見方が変わるまでに要する時間や、それに伴ってデッサンに変化が現れるまでの時間には大きな個人差がある。そのため、自信を失ったり不安を感じたりすることも考えられる。その際は、必要に応じて講師へ相談すること。						
時間外に 必要な学習						
現実の見方を変える方法は、デッサンを描くことだけではなく、日常生活においても、これまでとは異なる見方を意識して工夫することが重要である。例えば風景を見る際には、手前にあるものと奥にあるものとの程度離れているかを観察することで、奥行きを意識し、3Dとして現実を見る感覚を養うことができる。人を見る際には、顔の下に隠れている肩・肘・膝・膝などどこにあるかを意識しながら観察する。人が動いている場合には、顔の顔とは異なる身体の構造や位置関係を描画できるようになる。これは、現実を関連性や繋がり、構造として捉える訓練となる。また、身の回りにある椅子や台所用皿、線などを実際に描いてみることも重要である。ただし、10cm以下の小さな物は訓練効果が低いので注意する。デッサン・修繕の少ない者は枚数を多く描くことを意識し、ある程度描ける者は一枚に時間をかけて取り組むことが望ましい。日々30分程度を目処として継続的に実践すること。						
評価方法						
出席状況 30%(授業回数) 授業態度 10%(集中力が授業時間中持続しているか) 観察力 40%(三次元空間を把握できているか) 描写力 20%(平面に三次元空間を表現できているか)						
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・遠近法・正六面体 1点透視図法・2点透視図法・3点透視図法の違い 授業で使う2点透視図法の正しい説明 2点透視図法で正六面体を描く 道具の使い方、鉛筆・練りゴム・カッター・イーゼル 観察と描写のしやすいうつアップの姿勢 大まかから詳細正確に向かうデッサンを描く手順		遠近法の基本、同じ大きさのものが、近くにある時は大きく、遠くになると小さく見える。それによって発生するパースラインを消失点へ向かってイメージできるようにする。正六面体を見ている自分の目の高さで画面とどの位置にあるかが分かる。また、正六面体のプロポーションを正確に描き、直方体にならないようにする。	
2			幾何形体1 テーブルに配置した正六面体と円筒形を使い、遠近法に従って正確に形を取り、鉛筆のハッチングによって面の傾きや明暗を描く。 デスクールによる構図の取り方 フリーハンドによる直線の引き方 ハッチングによる明暗の付け方と面の表現		デスクールでモチーフを画面の中央に配置する。 フリーハンドで直線が引ける。 ハッチングを素早く効率よくできる。 正六面体を正確に描ける。 正六面体と円筒形の位置関係、大きさの関係を正確に描く。	
3			上記の続き		明確のグラデーションを作る。 面の傾きに促ってハッチングを変化させる。 形の形が分かる(説明)レベルから、仮定の現実(商用紙画面)に本物があるように描くレベルまで完成の感覚を高める。	
4			幾何形体2 2点透視図法に従った形を正確に描く。 直方体等の複雑な幾何形体を、その構造を理解して描く。 構造を理解して描くとはどういうことかの解説。		形が正確であるかを様々な方法で検討する。 デッサンを速くから見る。 スケッチで確認した形と比べる。 他の学生の意見を聞く。	
5			上記の続き		自分の視点の高さを考えて描いているか。 パースラインが同じ消失点へ向かっているか。 プロポーションが正確か。 以上が特に遅れている学生には個別に課題を考える。	
6			幾何形体3		形を2点透視図法に従って素早く正確に描けるようになる。 丁寧で明確なハッチングにより自然に見える明暗が描ける。	
7			上記の続き		学生間で互いのデッサンについて批評ができるようになる。	
8			幾何形体4		この時点までで素早く鉛筆を使ったハッチング等の技術は確実に上がっている。 しかし、立体を観察する能力が上がっているかは別な場で検討する。	
9			上記の続き		商用紙上(仮想現実)に本物の幾何形体があるように描けたか。 学生間の到達度の違いによって個々への課題を更に検討する。 (大きな差が出ている可能性は高い。)	
10			静物デッサン1 静物と自分の目が入った構図をガラス、木工品を描く。 質感の違いを丁寧に観察するクセをつける。 鉛筆による質感の描き分け。		幾何形体と同じく2点透視図法に従って形を正確に描く。 平滑なものとはスベスベと、素直さはガラガラと質感の違いを描く。	
11			上記の続き			
12			静物デッサン2			
13			上記の続き			
14			静物デッサン3			
15			上記の続き		入学前から経験のある学生や潜在的な能力が高かった学生は、この時点で静物デッサンがポートフォリオに掲載出来る可能性がある。 また、幾何形体と違って静物デッサンは生活用品がモチーフなので、遅れている学生や向上心の高い学生には、夏休み・秋休みを利用しての自宅学習を勧める。	
16			石膏デッサン面取り1 幾何形体との形を繋ぐモチーフとして、頭部彫刻をポリゴンに分けてある石膏像を描く。 デスクールを使った幾何形体や静物デッサンとは少し違った構図の取り方。		人間の形に近づき間違いが目立ちやすいモチーフを正確に描く。 人の顔は観察よりも先入観に従って描いてしまうことが多いため、目鼻口としてでなく目鼻口として見ると。 また、これも2点透視図法で描くことを忘れないように、顔の目鼻口の遠近法による変化を見逃さない。	
17			上記の続き		形を正確に描くのが難しいモチーフなので、学生間の差が大きくなることを予想される。 描いたデッサンの結果を見て、学生各自の状態に合わせて各自課題を提案する。	
18			石膏デッサン面取り2			
19			上記の続き		アニメーションコースで勉強に伸びている学生は、この辺りからポートフォリオ掲載も考えてデッサンをする。 逆に、なかなか伸びない学生に取っては、ますます難しいモチーフに移って行くので、落ちこぼれないよう個々に対応を考える。	
20			石膏デッサン首像1 緻かな形の狂いも目立ち実力差が明確に出るリアルな人物頭像の課題となる。 ポリゴンに分解してある石膏デッサン面取りと違って複雑な曲面の中にポリゴンを見えなければいけない。		リアルな頭部を2点透視図法の空間にできるだけ正確に描く。 多くの学生がこの段階で悩むことになる。 講師による個々のデッサンの修正が必要。	
21			上記の続き		完成を目指すのではなく、何度も形を直して少しでも石膏像の形に近づける。	
22			石膏デッサン首像2			
23			上記の続き		理想の石膏デッサンでは髪等の細部描写の省略が必要だが、初心者には難しいので、省略せず徹底的に描くことになる。 ポートフォリオ掲載を考えた場合は、自己による描き込みが必要。	
24			人物デッサン準備としての人物面模写 ドラクロワやベラスケ等のリアルな人物面を模写して全身像の描き方を学ぶ。 写真と違って画面におけるリアルな人体表現は、人体の観察の仕方の特徴にもなる。		骨格や筋肉が不自然でない人体を描く。 平面から平面への模写なので、定規等の補助手段を使っても良い。 プロポーションに関しては極端な間違いがなければ良いとする。	
25			上記の続き		次の人物デッサンへの模写し授業なので、この模写で自然な人の形を描けなかった学生には自宅での繰り返し練習を求める。	
26			人物デッサン 実際のモデルを使って人物を描く。 年間を通して学んで来たことの総決算となる。 2点透視図法の中に人の形を立体的に描くこと。 人の形を骨格を元にした構造で描くこと。 前・髪・顔の質感の違いを描くこと。 5回授業で、2・5枚のデッサンを各々の状況に合わせて描く。		2点透視図法の仮想空間(商用紙の画面)の中に自然な人間を描く。 人間の形になっていけば、理想的でなくとも、モデルに似ているだけでも良いとする。 質感の違いの表現は必須ではない。 アニメーションコースの学生は最低1枚はポートフォリオ掲載のデッサンを完成させる。	
27			同上			
28			同上			
29			同上			
30			同上			

				CG1-08			
授業科目名	デザイン基礎		担当者名	菊地 実			
			実務経験	グラフィックデザイナー			
教科書 教材		単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	「Photoshopしっかり入門」	4					
	教科書指定の素材データ	時間数					
	120						
授業概要	アドビPhotoshopの基本・応用操作とデジタル画像データの描画・加工						
学習到達目標	Photoshopを用いて設定画やコンセプトアート、テクスチャの描画できる。 ポートフォリオやポスター、チラシ用の加工やトリミングができる。						
時間外に 必要な学修	各回の授業に基づき、教科書の該当箇所の予習(30分程度)と前回内容の復習(30分程度)を継続する事。 日頃から目にする画像・映像作品を能動的に観察し分析する事。具体的には色使い、平面構成、フォント、 各種要素のメリハリを観察分析し、自身の作品にフィードバックすること。						
評価方法	・授業態度(20%) ・課題評価(80%)						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	Photoshopの基礎知識			Photoshopの概要とデジタル画像の基本知識			
2	はじめてのPhotoshop			Photoshopの基本操作ができる			
3	色調補正の基本(1)			明るさコントラスト、レベル補正、トーンカーブ、色相彩度を狙い通りに調整できる			
4	色調補正の基本(2)			カラーバランス、レンズフィルター、階調、グラデーションマップを自在に操れる			
5	選択範囲			アルファチャンネルとマスクを使いこなせる			
6	レイヤー(1)			スマートオブジェクト、レイヤーマスクを使った画像加工ができる			
7	レイヤー(2)			レイヤースタイルを用いて思い通りの効果を表現できる			
8	色の設定とペイント			ブラシツールとグラデーションで自在に着色・描画できる			
9	画像修正の基本			画像上の不要要素の除去、不足部分の追加ができる			
10	フィルター			フィルター機能を用いて狙い通りの特殊効果を得られる			
11	文字とパス			テキストツールによる文字表現とパスによる図形描画ができる			
12	画像合成			複数の画像を用いて実践的な画像合成ができる			
13	課題制作(1)			前期採点用課題としてフォトバッシュ作品を制作する			
14	課題制作(2)			前期採点用課題としてフォトバッシュ作品を制作する			
15	課題制作(3)			完成作品の品評会で自他の作品を客観的に観察分析し、今後の課題を明確にする			
16	背景コンセプトアート(1)			背景コンセプトアートの基本的な描画ができる			
17	背景コンセプトアート(2)			背景コンセプトアートの応用的な描画ができる			
18	背景コンセプトアート(3)			オリジナルの背景コンセプトアート描画			
19	背景コンセプトアート(4)			オリジナルの背景コンセプトアート描画			
20	人物コンセプトアート(1)			人物コンセプトアートの基本的な描画ができる			
21	人物コンセプトアート(2)			人物コンセプトアートの応用的な描画ができる			
22	人物コンセプトアート(3)			オリジナルの人物コンセプトアート描画			
23	人物コンセプトアート(4)			オリジナルの人物コンセプトアート描画			
24	静物コンセプトアート(1)			武器や防具、乗り物などの基本的な描画ができる			
25	静物コンセプトアート(2)			武器や防具、乗り物などの応用的な描画ができる			
26	静物コンセプトアート(3)			オリジナルの静物コンセプトアート描画			
27	課題制作(1)			後期採点用課題としてオリジナル作品のキービジュアルの制作			
28	課題制作(2)			後期採点用課題としてオリジナル作品のキービジュアルの制作			
29	課題制作(3)			後期採点用課題としてオリジナル作品のキービジュアルの制作			
30	課題制作(4)			完成作品の品評会で自他の作品を客観的に観察分析し、今後の課題を明確にする			

				CG1-09			
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/CG制作 20年以上			
教科書 教材	・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					
授業概要	各授業で修得した技術と知識を活かした作品制作を行う。また、この作品はポートフォリオに掲載できるクオリティを目指して制作を行う。						
学習到達目標	・ポートフォリオに掲載できるクオリティの作品を制作できる。 ・作品制作における工程と進行管理ができる。						
時間外に必要な学修	各回の授業内容に基づき、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。 具体的には、各授業で習得した知識と技術を活かし、ポートフォリオへの掲載を意識した作品を計画的に制作する。						
評価方法	・技術点…各授業で習得した技術や知識の理解と活用をし、作品として制作できている(30%) ・課題点…中間、期末等の課題の制作物の評価(50%) ・授業態度…授業の集中度等(20%) ・出席率…技術点、課題点、授業態度の合計を出席割合で算出 ⇒ (技術 + 課題 + 授業態度) * 出席率 = 最終評価点 (出席率90%以上:*1.0 80%以上:*0.9 75%以上:*0.8 74%以下:*0.5)						
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			これまでに習得した技術を振り返り、作品の完成度を向上させることができる			
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用し、制作テーマを設定して作品内容を発表することができる			
4	個別テーマに沿った作品制作(1)			自身の技量や課題を整理しながら、テーマに沿った作品制作を進めることができる			
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用し、制作テーマを設定して作品内容を発表することができる			
8	個別テーマに沿った作品制作(2)			自身の技量や課題を整理しながら、テーマに沿った作品制作を進めることができる			
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用し、制作テーマを設定して作品内容を発表することができる			
12	個別テーマに沿った作品制作(3)			自身の技量や課題を整理しながら、テーマに沿った作品制作を進めることができる			
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用し、制作テーマを設定して作品内容を発表することができる			
16	個別テーマに沿った作品制作(4)			自身の技量や課題を整理しながら、テーマに沿った作品制作を進めることができる			
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用し、制作テーマを設定して作品内容を発表することができる			
20	個別テーマに沿った作品制作(5)			自身の技量や課題を整理しながら、テーマに沿った作品制作を進めることができる			
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用し、制作テーマを設定して作品内容を発表することができる			
24	個別テーマに沿った作品制作(6)			自身の技量や課題を整理しながら、テーマに沿った作品制作を進めることができる			
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用し、制作テーマを設定して作品内容を発表することができる			
28	個別テーマに沿った作品制作(7)			自身の技量や課題を整理しながら、テーマに沿った作品制作を進めることができる			
29							
30							

				CG1-10			
授業科目名	CG概論		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 ディレクション・クリエイト経験 20年以上			
教科書 教材	・『演出・絵コンテ 実践ガイド』	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	・オリジナル教材	1					
		時間数					
		30					
		CGクリエイター	1年	前期	必修	講義・演習	
授業概要	CGイラスト、映像、インタラクティブコンテンツを作るための知識と考え方、概念を学習する。						
学習到達目標	・モデリング、アニメーション、VFXなどのCG制作時の概念を把握でき、意識する事で速度とクオリティが上がる。 ・コンテンツを創造、構築する力が養われる。						
時間外に必要な学修	各回の授業内容に基づき、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。CGに対する概念や知識の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。 具体的には、各授業で学んだ知識と概念を自分なりにカテゴライズし、まとめること。また、CG制作時にそれらの知識を意識して行うこと。						
評価方法	・技術点…CGに対する概念の理解とコンテンツを制作する上での活用が出来ている(30%) ・課題点…中間、期末等の課題の制作物の評価(50%) ・授業態度…授業の集中度等(20%) ・出席率…技術点、課題点、授業態度の合計を出席割合で算出 ⇒ (技術 + 課題 + 授業態度) * 出席率 = 最終評価点 (出席率90%以上:*1.0 80%以上:*0.9 75%以上:*0.8 74%以下:*0.5)						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	CGコンテンツの種類と理解			CGコンテンツの種類を分類し、それぞれの特徴を説明することができる			
2	CGの理解と分類			CG制作に必要な工程を分類し、それぞれの役割を説明することができる			
3	ポリゴンのトポロジとつなぎ方			ポリゴンの構造や接続方法を用いて、基本的な3DCGモデリングを行うことができる			
4	ライティング			ライティングの基礎を踏まえてライトを配置・調整し、意図したライティング表現を行うことができる			
5	演出論(1)			CGを活用した演出手法を整理し、目的に応じた演出方法を説明することができる			
6	演出論(2)			CGを活用した演出手法を整理し、目的に応じた演出方法を説明することができる			
7	演出論(3)			CGを活用した演出手法を整理し、目的に応じた演出方法を説明することができる			
8	絵コンテ制作(1)			演出意図を踏まえた絵コンテを制作し、構成内容を発表することができる			
9							
10	演出論(4)			コンテンツ演出に関する要素を整理し、作品に応じた演出方法を説明することができる			
11							
12	絵コンテ制作(2)			演出意図を踏まえた絵コンテを制作し、構成内容を発表することができる			
13							
14							
15							

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年広告業界でデザイナーとして就業			
教科書 教材		単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数 60					
			CGクリエイター科	2年	前期	必修	講義・演習
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						
時間外に必要な学修	特になし						
評価方法	課題提出(40%)・出席(40%)・授業態度(20%)での総合評価。						
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 自分の言葉で「働くとは」を説明することが出来る			
2	履歴書の記載＋個人面談			紙・データの両方で履歴書を完成させることが出来る			
3	同上			同上			
4	同上			同上			
5	応募書類郵送のための封筒の記載			ボールペンで応募先へ郵送する封筒を 完成させることが出来る			
6	同上			同上			
7	応募書類郵送のための添え状の作成			Wordを使っ添え状を完成させることが出来る			
8	同上			同上			
9	メールの署名の作成			署名の完成させ、企業へのメール送信で使えるこ とが出来			
10	同上			同上			
11	志望動機の書き方			志望動機の完成させ、応募先の企業へ送ることが 出来る			
12	同上			同上			
13	面接指導			面接への対応力を身につけ、内定獲得につながる 好印象を与えることが出来る			
14	電話のかけ方			同上			
15	就職指導を継続しながら、求人への応募			内定の獲得			

			CG2-12				
授業科目名	デッサン(2)		担当者名	長谷川資朗			
			実務経験				
教科書 教材	やさしい人物画	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	デッサン1後期で学んだ、人間の形を立体として骨格構造を持ったものとして捉える見方と、それを描写する能力をさらに高めることを目的とする。石膏像は首像から胸像へと移行し、より大きく複雑なポリゴン構造を見抜き、描写する力を養う。また、卒業後も人体の表現能力を高められるよう、学習手段としての自画像の活用方法や描き方についても扱う。						
学習到達目標	人間の形を理解し表現することは、デッサンにおいて最も難しい課題の一つである。最低限の目標としては、人体をポリゴンの集積として捉え、関節の位置など基本的な骨格構造を理解した上で、頭部のみが大きくなるなど極端なプロポーションにならないよう描写できるようになることである。さらに、人体のポーズによる重心の変化を見抜き、骨盤の傾きや背骨の曲がり具合、足元の位置の微妙な違いを描き分けることで、マネキンや人形ではなく、動きのある生きた人間としての存在感を表現できるようになることが望ましい。						
時間外に必要な学修	実際の生きた人間を描くことは、人体表現を学習する上で重要である。周囲に学生同士がいる環境は貴重な機会であり、互いにモデルとなってクロッキーやデッサンを行うことが望ましい。クロッキーは5分ポーズで4～5枚程度、デッサンは椅子に座った状態を20分程度かけて1枚描くことを目安とする。いずれかを毎週1回程度実施することを推奨する。						
評価方法	出席状況 30点(授業回数) 授業態度 10点(集中力が授業時間中持続しているか) 観察力 40点(三次元空間を把握できているか) 描写力 20点(平面に三次元空間を表現できているか)						
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・石膏デッサン首像 授業と新たな準備物、自画像での鏡使用について説明をする。 小さな石膏首像を描く。			デッサン1後期の石膏デッサン首像の復習となる。 石膏像の中では比較的難易度の低いものを選択するので、形は正確に描けなければいけない。			
2	石膏デッサン胸像1 裸の胸像をモチーフとする。 元となった彫刻の全身を写真で確認する。 大きな石膏像を描く時の構図の取り方について説明をする。			高度な力を必要とする授業で、求められる結果も高い、学生によっては講師によるかなりの手直しが必要。 石膏像の動きを、多方面から観察して形を正確に描く。 様々な方向・長さのハッチングを使い石膏像の立体感を明確に出す。			
3	上記の続き						
4	上記の続き						
5	上記の続き			ポートフォリオ掲載を考え、形の修正は最後まで行い、授業時間内に完成しなかった場合は課題とする。			
6	自画像 鏡に写った自分の姿を描く。立体を観察する課題なので写真は使用しない。 今後の自主的な訓練のための自画像による人物表現を覚える。			鏡に写った自分の姿が遠近法・2点透視図法の中でどうなっているかを理解する。 目・肌・髪質感の違いを観察し、鉛筆の硬軟を使い分けて表現する。 髪質感表現に気を取られて、頭蓋の立体感を忘れないように注意する。			
7	上記の続き						
8	上記の続き						
9	石膏デッサン胸像2 着衣の胸像をモチーフとする。 元となった彫刻の全身を写真で確認する。			高度な力を必要とする授業で、求められる結果も高い、学生によっては講師によるかなりの手直しが必要。 石膏像の動きを、多方面から観察して形を正確に描く。 様々な方向・長さのハッチングを使い石膏像の立体感を明確に出す。			
10	上記の続き						
11	上記の続き						
12	上記の続き			ポートフォリオ掲載を考え、形の修正は最後まで行い、授業時間内に完成しなかった場合は課題とする。			
13	人物デッサン 実際のモデルを使い、動きのあるポーズを各回1枚ずつ描く。			2点透視図法の中に正確に人体を配置しているか。 動きのあるポーズで重心が何処にあるかを理解しているか。 骨格構造が分かり、立体感があるか。 肌・髪・服の質感の違いを描く。			
14	同上						
15	同上						

				CG2-13				
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としての経験				
教科書 教材	なし (資料は自分のモチーフに合わせて各自用意)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法	
		3		CGクリエイター	2年	前期	必修	実習
		時間数 90						
授業概要	一般的に販売されている既存のフィギュアを直接参考にしながらトレースするように造形していく							
学習到達目標	難易度の高い既存のフィギュアを「模写造形」をすることで、さらに緻密で完成度の高い立体造形として完成させることができるようになる							
時間外に必要な学修	予定通りに行えなかった箇所や自分で上手くできなかったパーツは、納得がいくまで形状のやり直しを行い、次の授業内容に間に合わせて準備をすること							
評価方法	出席30%、授業態度10%、課題取組10%、制作工程20%、完成度30%							
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など				
1	難易度の高い「既存のフィギュア」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、道具の使い方を学習し、それを反映させることができるようになる				
2	難易度の高い「既存のフィギュア」造形2	見本のフィギュアから図面を作成		見本のフィギュアを参考に1/6～7サイズの図面を描き起こして、実際に制作するサイズ感を確認することができる				
3	難易度の高い「既存のフィギュア」造形3	図面と見本を元にパーツの造形		部位ごとのパーツを粘土ラドールで形出しを行い、芯になる骨格を作り図面に合わせた大きさをコントロールすることができる				
4	難易度の高い「既存のフィギュア」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見本に沿ったポーズで固定、所作や体重の掛け方をミリ単位で調整することができる				
5	難易度の高い「精巧なフィギュア」造形5	大まかな肉付け作業		見本を参考に、人間としての骨格、肉付きを意識して大まかにポリウムを出すことで全体のサイズ感を意識することができる				
6	難易度の高い「既存のフィギュア」造形6	リアルなプロポーションの造形		モチーフのキャラに合わせてプロポーションを研究しながら、適切な場所に具体的に盛り付けを行い、サイズ感をコントロールできる				
7	難易度の高い「既存のフィギュア」造形7	足首の造形と全体のバランスを取る		ここで足首の造形を行い、サイズや角度、指の形状などを再現し、フィギュアとして自立させることができる				
8	難易度の高い「既存のフィギュア」造形8	頭部の造形		頭蓋骨ではなく、お面的なレリーフ型で造形していくことで、アニメ特有の顔を表現することができる				
9	難易度の高い「既存のフィギュア」造形9	着ている衣服の造形表現		衣服のシワや質感等を粘土で緻密に再現していくことでリアルな表現をすることができる				
10	難易度の高い「既存のフィギュア」造形10	ズボンや靴、小物類の造形作業		ズボンや小物類も精巧にスケールアップして表現していき、シチュエーションを衣服で再現できる				
11	難易度の高い「既存のフィギュア」造形11	手首の造形、手の表情再現		人間らしい手の所作がわかるよう、それぞれのモチーフに合わせて再現し、キャラクターとしての完成度を高めることができる				
12	難易度の高い「既存のフィギュア」造形12	アニメキャラ的な髪の毛の表現		アニメマナーに沿って、髪の毛の表現を形にしていすることで、フィギュア全体としての空間演出を再現することができる				
13	難易度の高い「既存のフィギュア」造形13	全体から細部にわたっての最終造形		見本のモチーフに似せる最終的な造形を行い、より既製品のような完成度を目指すことができる				
14	難易度の高い「既存のフィギュア」造形14	ヤスリがけによる表面仕上げ		ヤスリにて滑らかな表面に仕上げることで、きれいな仕上がりを行うことができる				
15	難易度の高い「既存のフィギュア」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しフィギュア本体と台座を固定、既存のフィギュア並みのクオリティーで完成させることができる				

				CG2-14			
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/CG制作 20年以上			
教科書 教材	・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					
授業概要	グループワークを通じて、実際の作品における企画・制作・進行を現場に近いワークフローで習得する。						
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。						
時間外に必要な学修	各回の授業内容に基づき、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。 具体的には、スケジュールに基づいた制作や確認を行いチーム内の連携と状況を把握し、改善や修正をして作品制作を遂行すること。						
評価方法	・技術点…チームとしての役割を理解し、完成に向けての制作と補間が出来ている(30%) ・課題点…中間、期末等の課題の制作物の評価(50%) ・授業態度…授業の集中度等(20%) ・出席率…技術点、課題点、授業態度の合計を出席割合で算出 ⇒ (技術 + 課題 + 授業態度) * 出席率 = 最終評価点 (出席率90%以上:＊1.0 80%以上:＊0.9 75%以上:＊0.8 74%以下:＊0.5)						
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			チーム内で役割分担を行い、制作内容に応じた絵コンテとスケジュールを作成できる			
2	第1回各チームの計画発表と制作開始			Vコンテを用いて作品内容や担当範囲、制作スケジュールを第三者へ説明できる			
3	第1回チーム作品制作			制作進捗を共有しながら課題点を整理し、必要に応じてスケジュールを調整しながら制作を進行できる 制作した素材を反映したVコンテを更新し、制作状況を整理した状態で提出できる			
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10	第1回チーム作品発表			作品の企画意図や完成内容を説明し、制作上の課題点や改善案を発表できる			
11	第2回チーム決めと企画・絵コンテ制作			チーム内で役割分担を行い、制作内容に応じた絵コンテとスケジュールを作成できる			
12	第2回各チームの計画発表と制作開始			Vコンテを用いて作品内容や担当範囲、制作スケジュールを第三者へ説明できる			
13	第2回チーム作品制作			前回の課題点を活かし、制作進捗を共有しながら課題点を整理し、必要に応じてスケジュールを調整しながら制作を進行できる 制作した素材を反映したVコンテを更新し、制作状況を整理した状態で提出できる			
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20	第2回チーム作品発表			作品の企画意図や完成内容を説明し、制作上の課題点や改善案を発表できる			
21	第3回チーム決めと企画・絵コンテ制作			チーム内で役割分担を行い、制作内容に応じた絵コンテとスケジュールを作成できる			
22	第3回各チームの計画発表と制作開始			Vコンテを用いて作品内容や担当範囲、制作スケジュールを第三者へ説明できる			
23	第3回チーム作品修了制作			前回の課題点を活かし、制作進捗を共有しながら課題点を整理し、必要に応じてスケジュールを調整しながら制作を進行できる 制作した素材を反映したVコンテを更新し、制作状況を整理した状態で提出できる			
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30	第3回チーム作品修了発表			作品の企画意図や完成内容を説明し、制作上の課題点や改善案を発表できる			

				CG2-15			
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モデリング制作 20年以上		
教科書 教材	・ゲーム会社が本気でVTuberを作ってみた	単位数	学科 CGクリエイター	学年 2年	学期 前期	科目種別 必修	授業方法 実習
	・オリジナル教材	2					
		時間数					
		60					
授業概要			Blender、Zbrush、Maya等のDCCツールを使い分けて、主に人物や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、またはレンダリングし完成させる。				
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。				
時間外に必要な学修			各回の授業内容に基づき、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。 具体的には、習得したモデリング方法を効率的に活かし、クオリティを重視して制作すること。				
評価方法			・技術点…習得したモデリング手法を用いた効率的なモデリングの活用とディティールアップが出来ている(30%) ・課題点…中間、期末等の課題の制作物の評価(50%) ・授業態度…授業の集中度等(20%) ・出席率…技術点、課題点、授業態度の合計を出席割合で算出 ⇒ (技術 + 課題 + 授業態度) * 出席率 = 最終評価点 (出席率90%以上:*1.0 80%以上:*0.9 75%以上:*0.8 74%以下:*0.5)				
週数			授 業 内 容		到達目標・学習課題など		
1			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、3Dモデルとして構築できる		
2							
3							
4			ポートフォリオに掲載できる作品のモデリング制作(1) フォトグラメトリを利用したキャラクター、ハードサーフェース、景観シーンから選択		フォトグラメトリの習得と効率的かつ実践的なモデリングを行うことができる		
5							
6							
7							
8							
9			資料収集、個別相談、目標策定		制作目的に合わせた明確な目標を設定し、計画的にモデリングを進行できる		
10			ポートフォリオに掲載できる作品のモデリング制作(2) 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い、作品として完成できる		
11							
12							
13							
14							
15							

				CG2-16				
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モデリング・アニメーション制作 20年以上			
教科書教材	・『 Mayaリギング』	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法	
	・オリジナル教材	2						
		時間数						
		60						
CGクリエイター	2年	前期	必修	講義・演習				
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、コントロール方法について、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	・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。							
時間外に必要な学修	各回の授業内容に基づき、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。CGに対する概念や知識の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。 具体的には、各授業で学んだ知識と概念をカテゴライズしまとめること。また、CGキャラクター制作時にそれらの知識を意識して行うこと。							
評価方法	・技術点…リグの構造と適切な組み込みを行いコントロールが出来ている(30%) ・課題点…中間、期末等の課題の制作物の評価(50%) ・授業態度…授業の集中度等(20%) ・出席率…技術点、課題点、授業態度の合計を出席割合で算出 ⇒ (技術 + 課題 + 授業態度) * 出席率 = 最終評価点 (出席率90%以上:*1.0 80%以上:*0.9 75%以上:*0.8 74%以下:*0.5)							
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など				
1	変形コントロール			簡単なコントロールリグを作成し、アニメーション制作に活用できる				
2	多関節変形・コントロール			パラメータを連結したコントロール設定を行い、効率的にリグを調整できる				
3	エクストラボーン構造			ツイストボーンや補助ボーンの役割を説明でき、動きに応じた設定を実践できる				
4	Maya Bifrostを使用した制御			Bifrostの基本構造を説明でき、シミュレーション制作に活用できる				
5								
6								
7								
8	Unreal Engine,Unityを用いたカットの作成(1)			Unreal Engine または Unity を用いて、リアルタイム環境で映像カットを制作できる 自作したキャラクターまたはモーションを用いて、作品内で活用できる				
10	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							
11								
12	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 または Unity を用いて、リアルタイム環境で映像カットを制作できる 自作したキャラクターまたはモーションを用いて、作品内で活用できる				
13								
14								
15								

				CG2-17			
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/CG制作 20年以上			
教科書 教材	・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	CGクリエイター	2年	通年	必修	実習
		270					
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	・習得したい技術を研究し、将来の目標に向け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。						
時間外に必要な学修	各回の授業内容に基づき、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々積み重ねが不可欠である。 具体的には、各授業で習得した知識と技術を活かし、ポートフォリオへの掲載を意識した作品を計画的に制作する。						
評価方法	・技術点…自身で研究した技術や知識の理解と活用をシクオリティのある作品として制作できている(30%) ・課題点…中間、期末等の課題の制作物の評価(50%) ・授業態度…授業の集中度等(20%) ・出席率…技術点、課題点、授業態度の合計を出席割合で算出 ⇒ (技術 + 課題 + 授業態度) * 出席率 = 最終評価点 (出席率90%以上:＊1.0 80%以上:＊0.9 75%以上:＊0.8 74%以下:＊0.5)						
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			科目内容を踏まえて個別の研究課題を設定し、制作目的に応じた計画を立案できる			
2	個別テーマ発表と制作する作品の概要説明			研究課題の要点を整理し、作品制作へ反映するための方向性を説明できる			
3	技術研究(1)			設定したテーマに合わせて必要な技術研究を行い、検証結果を制作へ活用できる また、研究した技術をどのように作品へ取り入れるかを提案し、具体的な演出として落とし込むことができる			
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			科目内容を踏まえて個別の研究課題を設定し、制作目的に応じた計画を立案できる			
12	個別テーマ発表と制作する作品の概要説明			研究課題の要点を整理し、作品制作へ反映するための方向性を説明できる			
13	技術研究(2)			設定したテーマに合わせて必要な技術研究を行い、検証結果を制作へ活用できる また、研究した技術をどのように作品へ取り入れるかを提案し、具体的な演出として落とし込むことができる			
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			進路目的を踏まえて個別の研究課題を設定し、制作目的に応じた計画を立案できる			
22	個別テーマ発表と制作する作品の概要説明			研究課題の要点を整理し、作品制作へ反映するための方向性を説明できる			
23	技術研究(3)			設定したテーマに合わせて必要な技術研究を行い、検証結果を制作へ活用できる また、研究した技術をどのように作品へ取り入れるかを提案し、具体的な演出として落とし込むことができる			
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							

				CG2-18			
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クターアニメーション制作 20年以上			
教科書教材	・『 Maya キャラクターアニメーション』	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	・オリジナル教材	2					
			時間数	CGクリエイター	2年	前期	必修
		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、意図通りのモーション・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。						
時間外に必要な学修	各回の授業内容に基づき、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。 具体的には、日々の行動や活動でモノがどのように動き、どのような理論で動作しているかを考察し、実際にアニメーションとして反映・制作すること。						
評価方法	・技術点…グラフエディタ、リグコントロール構造、物理挙動を理解し説得力のある表現が出来ている(30%) ・課題点…中間、期末等の課題の制作物の評価(50%) ・授業態度…授業の集中度等(20%) ・出席率…技術点、課題点、授業態度の合計を出席割合で算出 ⇒ (技術 + 課題 + 授業態度) * 出席率 = 最終評価点 (出席率90%以上:*1.0 80%以上:*0.9 75%以上:*0.8 74%以下:*0.5)						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	アニメーションレイヤを使用したモーション制作			アニメーションレイヤの役割を説明でき、目的に応じてレイヤを使い分けたアニメーション制作を実践できる			
2	タイムエディタを使用したモーション編集			タイムエディタを用いてアニメーションの速度やタイミングを調整し、演出意図に合わせた動きを作成できる			
3	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 課題制作とスケジュールリング・添削			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もとに制作スケジュールを立案し、期限を意識しながらアニメーション制作を進行できる			
4							
5							
6							
7							
8	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 課題制作とスケジュールリング・添削			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もとに制作スケジュールを立案し、期限を意識しながらアニメーション制作を進行できる			
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15	アニメーション作品制作(3) 絵コンテに従ったアニメーションの作成 課題制作とスケジュールリング・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もとに制作スケジュールを立案し、期限を意識しながらアニメーション制作を進行できる			

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 での映像/VFX制作 20年以上			
教科書 教材	・『Unity VFX Graph』	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	・オリジナル教材	2					
		時間数	CGクリエイター	2年	前期	必修	実習
		60					
授業概要	様々なVFXの制作方法を織り交ぜながらモーショングラフィックス動画の制作と編集を行う。						
学習到達目標	・After Effects、premiere等の動画編集ソフトで、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。						
時間外に必要な学修	各回の授業内容に基づき、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。 具体的には、シチュエーションに応じた適切な映像表現を映像エフェクトと音を用いて魅力的に制作すること。						
評価方法	・技術点…映像表現におけるキーイング、グレーディング、トラッキングの理解と活用が出来る(30%) ・課題点…中間、期末等の課題の制作物の評価(50%) ・授業態度…授業の集中度等(20%) ・出席率…技術点、課題点、授業態度の合計を出席割合で算出 ⇒ (技術 + 課題 + 授業態度) * 出席率 = 最終評価点 (出席率90%以上:*1.0 80%以上:*0.9 75%以上:*0.8 74%以下:*0.5)						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	After Effectsを使用したモーショントイトル(1)			調整レイヤと高度なエフェクトができる			
2	After Effectsを使用したモーショントイトル(2)			調整レイヤと高度なエフェクトができる			
3	After Effectsを使用したモーショントイトル(3)			調整レイヤと高度なエフェクトができる			
4	After Effectsを使用したモーショントイトル(4)			調整レイヤと高度なエフェクトができる			
5	After Effectsを使用したモーショントイトル(5)			調整レイヤと高度なエフェクトができる			
6	After Effectsを使用したモーショントイトル(6)			調整レイヤと高度なエフェクトができる			
7	After Effectsを使用したモーショントイトル(7)			調整レイヤと高度なエフェクトができる			
8	After Effectsを使用したモーショントイトル(8)			調整レイヤと高度なエフェクトができる			
9	ポートフォリオに掲載できるモーショントイトルを用いた動画作品制作			個別に設定した課題に基づき 魅力的なCG動画制作ができる			
10							
11							
12	ポートフォリオに掲載できるCG/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CG/VFX動画制作ができる			
13							
14							
15							

				CG2-20			
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デリング・アニメーション制作 20年以上			
教科書 教材	・『映像制作のためのVFX教科書』	単位数	学科 CGクリエイター	学年 2年	学期 前期	科目種別 必修	授業方法 実習
	・オリジナル教材	3					
		時間数					
		90					
授業概要		ツールを限定せず、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		・キーイング、マスキング、エフェクト、トラッキング、グレーディングの連携を習得できる。 ・物理、流体のシミュレーションを習得できる。					
時間外に必要な学修		各回の授業内容に基づき、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。CGに対する概念や知識の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。具体的には、各授業で学んだ知識と概念を復習すること。また、CG映像制作時にそれらの知識を意識してクオリティ高い作品の制作を行うこと。					
評価方法		・技術点…キーイング、トラッキング、マスキングなどとエフェクトやCG素材の連携が出来る(30%) ・課題点…中間、期末等の課題の制作物の評価(50%) ・授業態度…授業の集中度等(20%) ・出席率…技術点、課題点、授業態度の合計を出席割合で算出 ⇒ (技術 + 課題 + 授業態度) * 出席率 = 最終評価点 (出席率90%以上:*1.0 80%以上:*0.9 75%以上:*0.8 74%以下:*0.5)					
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	2Dトラッキング			トラック機能を理解して使用できる			
2	キーイング・グレーディング			様々なキーイング方法を理解して使用できる			
3	3Dトラッキング			3Dトラッキングを理解して使用できる			
4	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			
5	Maya Bifrost Graph、						
6	またはBlenderのジオメトリノードの操作と課題作例研究						
7	シミュレーション			シミュレーションの理解と作成ができる			
8	Maya Bifrost Graph、						
9	またはBlenderのジオメトリノードの操作と課題作例研究						
10	パーティクル			パーティクルの理解と作成ができる			
11	After Effectsまたは3D系DCCによる						
12	パーティクル効果の作成						
13	課題作品制作と動画ポートフォリオ制作			習得した技術の中から作品目的に適した表現手法を選択し、制作へ活用できる ポートフォリオ掲載を意識した作品制作を行い、完成度を高めることができる			
14							
15							

				CG2-21			
授業科目名	デッサン(3)		担当者名	長谷川資朗			
			実務経験				
教科書 教材		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	必修選択	実習
授業概要	デッサン1前期で学んだ、幾何形体や単純な静物デッサンによる遠近法を用いた物の捉え方、およびモニターや画用紙などの平面上に奥行きのある仮想空間を表現する能力を、ビデオカメラや都市風景など複雑な対象を描くことでさらに高めることを目的とする。同時に、就職活動においてポートフォリオへ掲載できる、細部まで描き込まれた完成度の高いデッサンを制作する力を身につける。						
学習到達目標	現実空間に存在する物体を、自身の視点から見た際に形状がどのように変化するかを正確に理解する能力は、一年半程度の学習ではなお発展途上にある。そのため、本授業では、遠近法におけるパースラインが同一の消失点へ向かっている状態を、最低限の到達目標の一つとする。モチーフを見る際、自身の視点が高すぎる、あるいは近すぎるといった傾向が残る場合もあるが、ポートフォリオには正確なデッサンを掲載する必要があるため、風景デッサンではグリッド等を利用した機械的な転写方法など、補助的な手段も活用する。						
時間外に必要な学修	就職活動を見据え、授業内容、特に風景デッサンの完成度を高めるため、授業内で制作しているデッサンを継続して描き進めることが重要である。風景デッサンにおける多数のビルの窓や、ビデオカメラなど工業製品の細部表現には、多くの時間を要するため、継続的に取り組む姿勢が求められる。						
評価方法	出席状況 30点(授業回数) 授業態度 10点(集中力が授業時間中持続しているか) 観察力 40点(三次元空間を把握できているか) 描写力 20点(平面に三次元空間を表現できているか)						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	工業製品静物デッサン1 ビデオカメラ等の工業製品をモチーフとして静物デッサンを描く。 デッサン1での幾何形体デッサンをより複雑にしたものとなる。 透視図法の微かな乱れも注意指導して妥協しないようにする。			細部まで2点透視図法が完璧であること。 質感の違いをよく観察し、鉛筆の硬軟を使い分け丁寧に描写すること。 定規等の製図道具を使っても良い。 ポートフォリオ掲載を考え細かいところまで完成させる。			
2	上記の続き						
3	上記の続き			授業時間内に完成しなかった場合は課題とする。			
4	風景デッサン ビルを中心とした都市風景を描く。 学校付近の風景写真を使い、不鮮明なところは現地で確認する。 無数に並ぶビルの窓も2点透視図法に従って正確に描く。 資料写真への補助線挿入や製図道具を使い、形は完璧にする。			水平線や消失点が何処か確認する。 全パースラインは正確に消失点へ向かわせる。 たくさんの窓の描写も雑にならないよう集中力を維持する。 樹木がある場合は、それも立体として捉え、特に奥行き方向の枝がどうなっているかを注意する。 また、樹木の葉は描き方のお手本を参考に自然な省略で描く。			
5	上記の続き						
6	上記の続き						
7	上記の続き						
8	上記の続き						
9	上記の続き						
10	上記の続き						
11	上記の続き						
12	上記の続き			大変な努力を必要とする課題だが、最後まで手を抜かず描き上げれば好印象のデッサンとなる。 ポートフォリオ掲載を考え、授業時間内に完成しなかった場合は課題とする。			
13	工業製品静物デッサン2 ビデオカメラ等の工業製品をモチーフとして静物デッサンを描く。 デッサン1での幾何形体デッサンをより複雑にしたものとなる。 透視図法の微かな乱れも注意指導して妥協しないようにする。			細部まで2点透視図法が完璧であること。 質感の違いをよく観察し、鉛筆の硬軟を使い分け丁寧に描写すること。 定規等の製図道具を使っても良い。 ポートフォリオ掲載を考え細かいところまで完成させる。			
14	上記の続き						
15	上記の続き			授業時間内に完成しなかった場合は課題とする。			

				CG2-22			
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としての経験			
教科書 教材	なし (資料は自分のモチーフに合わせて各自用意)	単位数 3	学 科	学 年	学 期	科 目 種 別	授 業 方 法
		時間数 90					
			CGクリエイター	2年	後期	必修選択	実習
授業概要	「卒業制作」として今まで学習した技術の集大成的作品を制作する内容で、フィギュア本体のみならず情景として土台や背景部分も含めたディオラマ的「ビネットフィギュア」(切り出した背景付フィギュア)を制作する						
学習到達目標	粘土によるアナログパーツ、デジタルプリントによるデジタルパーツを駆使し、壮大なシチュエーション造形としてクオリティの高いビネットフィギュアを制作し、2年間で修得した技術を立体物として表現、発揮することができる						
時間外に必要な学修	予定通りに行えなかった箇所や自分で上手くできなかったパーツは、納得がいくまで形状のやり直しを行い、次の授業内容に間に合わせて準備をすること						
評価方法	出席30%、授業態度10%、課題取組10%、制作工程20%、完成度30%						
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、制作する大きさにラフイラストを書き起こすことで、実際の立体物としてイメージすることができる			
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		前回のラフイラストからキャラを決定し、ビネット(切り出した背景)を含めたイメージ画を作成することで全体のサイズ感を確認することができる			
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を行い、ミリ単位でフィギュアの身長を調整する			
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ことで派手なアクションをこの段階で付けることができる			
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		骨格ができたら大まかな肉付け作業を行っていくことで、全体のポリウム感をコントロールしていくことができる			
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		体の体型や筋肉に沿って粘土の盛り削り作業をバランスを考えながら行うことで、キャラクターに合わせたプロポーションをこの段階で具現化できる			
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、胴体の大まかな形出し、足首のパーツ等もここで同時に進めることで、効率よく作業を進めることができる			
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、シワをリアルに再現していくことで説得力のある造形物として形にすることができる			
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、手首の造形作業を同時に進めて、全体のバランスを調整しながら行うことができる			
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		この段階で本体と同時進行で台座の制作に入り、バランスを取りながら土台としてのサイズ感や強度を考えながら作ることで作品のポリウムをコントロールできる			
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		ビネット台座のオブジェクトや背景パーツを制作し、フィギュアを中央に配置しながら各パーツをデコレーションしていくことで全体の完成イメージをすることができる			
12	卒業制作「ビネットフィギュア」12	3Dプリンターによる小物パーツ類の仕上げ		装飾品や、オブジェ、小物パーツ類を3Dデータでプリントアウトし、作品に組み込むことでより精密な仕上がりを演出することができる			
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		どこから見てもバランスよく見えるよう、空間演出を意識して各パーツのレイアウトを微調整していき、卒業制作としての完成度を上げる			
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		最終仕上げとしてヤスリで磨き上げて表面処理を行い、既製品のような仕上がりを目指すことができる			
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フィギュア本体と台座を固定して完成、集大成として2年間で修得した技術を立体物として表現、発揮することができる			

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 20年以上			
教科書 教材	・『 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
		2					
		時間数	CGクリエイター	2年	後期	必修選択	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、意図通りのモーション・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。						
時間外に必要な学修	各回の授業内容に基づき、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。 具体的には、日々の行動や活動でモノがどのように動き、どのような理論で動作しているかを考察し、実際にアニメーションとして反映・制作すること。						
評価方法	・技術点…グラフエディタ、リグコントロール構造、物理挙動を理解し説得力のある表現が出来ている(30%) ・課題点…中間、期末等の課題の制作物の評価(50%) ・授業態度…授業の集中度等(20%) ・出席率…技術点、課題点、授業態度の合計を出席割合で算出 ⇒ (技術 + 課題 + 授業態度) * 出席率 = 最終評価点 (出席率90%以上:*1.0 80%以上:*0.9 75%以上:*0.8 74%以下:*0.5)						
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(3) 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もとに制作スケジュールを立案し、期限を意識しながらアニメーション制作を進行できる			
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8	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もとに制作スケジュールを立案し、期限を意識しながらアニメーション制作を進行できる			
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

				CG2-24			
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 での映像/VFX制作 20年以上			
教科書 教材	『Unity VFX Graph』	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	・オリジナル教材	2					
		時間数					
		60					
		CGクリエイター	2年	後期	必修選択	実習	
授業概要	様々なVFXの制作方法を織り交ぜながらモーショングラフィックス動画の制作と編集を行う。						
学習到達目標	・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。						
時間外に必要な学修	各回の授業内容に基づき、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。 具体的には、シチュエーションに応じた適切な映像表現を映像エフェクトと音を用いて魅力的に制作すること。						
評価方法	・技術点…映像表現におけるキーイング、グレーディング、トラッキングの理解と活用が出来ている(30%) ・課題点…中間、期末等の課題の制作物の評価(50%) ・授業態度…授業の集中度等(20%) ・出席率…技術点、課題点、授業態度の合計を出席割合で算出 ⇒ (技術 + 課題 + 授業態度) * 出席率 = 最終評価点 (出席率90%以上:*1.0 80%以上:*0.9 75%以上:*0.8 74%以下:*0.5)						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	ポートフォリオに掲載できるCG/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CG/VFX動画制作ができる			
2							
3							
4							
5							
6	ポートフォリオに掲載できるCG/VFX動画作品制作(3)			個別に設定した課題に基づき 実践的なCG/VFX動画制作ができる			
7							
8							
9							
10							
11	ポートフォリオに掲載できるCG/VFX動画作品制作(4)			個別に設定した課題に基づき 実践的なCG/VFX動画制作ができる			
12							
13							
14							
15							

				CG2-25			
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 でのモデリング制作 20年以上			
教科書 教材	・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	2					
		時間数					
		60					
	CGクリエイター	2年	後期	必修選択	実習		
授業概要	Blender、Zbrush、Maya等のDCCツールを使い分けて、主に人物や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、またはレンダリングし完成させる。						
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。						
時間外に必要な学修	各回の授業内容に基づき、配布資料や課題を用いた復習(約60～90分)を継続的に行うこと。専門用語の習得や技術の定着には、日々の積み重ねが不可欠である。 具体的には、習得したモデリング方法を効率的に活かし、クオリティを重視して制作すること。						
評価方法	・技術点…習得したモデリング手法を用いた効率的なモデリングの活用とディティールアップが出来ている(30%) ・課題点…中間、期末等の課題の制作物の評価(50%) ・授業態度…授業の集中度等(20%) ・出席率…技術点、課題点、授業態度の合計を出席割合で算出 ⇒ (技術 + 課題 + 授業態度) * 出席率 = 最終評価点 (出席率90%以上:*1.0 80%以上:*0.9 75%以上:*0.8 74%以下:*0.5)						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	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い、 作品として完成できる			
2							
3							
4							
5							
6	ポートフォリオに掲載できる作品のモデリング制作(4) 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い、 作品として完成できる			
7							
8							
9							
10							
11	ポートフォリオに掲載できる作品のモデリング制作(5) 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い、 作品として完成できる			
12							
13							
14							
15							