

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表  
(クリエイティブデザイン科 高度グラフィックアート専攻)

| 科目<br>区分                        | 必修<br>選択<br>区分   | 授 業 科 目               | 実務教員<br>による授業 | 3ヵ年/3ヵ<br>区分 | 第1学年           |                | 第2学年           |                | 第3学年           |                | 第4学年           |                | 実務教員授業時数 |      |      |      | うちシラバス添付事業時数 |      |      |      |      |
|---------------------------------|------------------|-----------------------|---------------|--------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------|------|------|------|--------------|------|------|------|------|
|                                 |                  |                       |               |              | 通関<br>授業<br>時数 | 年間<br>授業<br>時数 | 通関<br>授業<br>時数 | 年間<br>授業<br>時数 | 通関<br>授業<br>時数 | 年間<br>授業<br>時数 | 通関<br>授業<br>時数 | 年間<br>授業<br>時数 | 授業時間数    | 第1学年 | 第2学年 | 第3学年 | 第4学年         | 第1学年 | 第2学年 | 第3学年 | 第4学年 |
|                                 |                  |                       |               |              |                |                |                |                |                |                |                |                |          |      |      |      |              |      |      |      |      |
| 講<br>義<br>科<br>目                | 必<br>修<br>科<br>目 | クリエイティブ概論             | ●             |              | 2              | 16             |                |                |                |                |                |                | 16       | 16   |      |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | キャリアセミナー              | ●             |              | 2              | 6              |                |                |                |                |                |                |          | 6    | 6    |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | 言語表現論                 | ●             |              |                |                |                |                |                |                |                |                |          | 26   |      |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | ポートフォリオ講座             | ●             |              |                |                | 2              | 26             |                |                |                |                | 6        |      | 26   |      |              |      |      |      |      |
| 演<br>習<br>・<br>実<br>技<br>科<br>目 | 必<br>修<br>科<br>目 | タイポグラフィ基礎             | ●             |              | 4              | 24             |                |                |                |                |                |                | 24       | 24   |      |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | メディアコンテンツ概論           | ●             |              | 4              | 12             |                |                |                |                |                |                |          | 12   | 12   |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | デッサン1                 | ●             | ★            | 4              | 48             |                |                |                |                |                |                |          | 48   | 48   |      |              |      |      | 48   |      |
|                                 |                  | デッサン2                 | ●             |              | 4              | 64             |                |                |                |                |                |                |          | 64   | 64   |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | 色彩学                   | ●             | ★            | 4              | 48             |                |                |                |                |                |                |          | 48   | 48   |      |              |      |      | 48   |      |
|                                 |                  | 平面構成                  | ●             |              | 4              | 48             |                |                |                |                |                |                |          | 48   | 48   |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | Illustrator/Photoshop | ●             |              | 4              | 48             |                |                |                |                |                |                |          | 48   | 48   |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | 図材研究                  | ●             |              | 4              | 64             |                |                |                |                |                |                |          | 64   | 64   |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | 風景描画1                 | ●             |              | 4              | 48             |                |                |                |                |                |                |          | 48   | 48   |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | 風景描画2                 | ●             |              | 4              | 52             |                |                |                |                |                |                |          | 52   | 52   |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | 遊像                    | ●             |              | 4              | 48             |                |                |                |                |                |                |          | 48   | 48   |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | ゲーム・ワールドワーク           | ●             |              | 4              | 24             |                |                |                |                |                |                |          | 24   | 24   |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | 構成デッサン1               | ●             |              | 4              | 72             |                |                |                |                |                |                |          | 72   | 72   |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | デザインワーク               | ●             |              | 4              | 52             |                |                |                |                |                |                |          | 52   | 52   |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | デジタルイラスト              | ●             |              | 4              | 56             |                |                |                |                |                |                |          | 56   | 56   |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | イメージボード制作             | ●             |              | 4              | 68             |                |                |                |                |                |                |          | 68   | 68   |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | 3DCG/MAYA 1           | ●             |              | 4              | 56             |                |                |                |                |                |                |          | 56   | 56   |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | AE/PremierPro1        | ●             | ★            | 4              | 68             |                |                |                |                |                |                |          | 68   | 68   |      |              |      |      | 68   |      |
|                                 |                  | ゲーム・ワールドワーク           | ●             |              |                |                | 4              | 32             |                |                |                |                |          | 32   |      |      | 32           |      |      |      |      |
|                                 |                  | 写真実習                  | ●             |              |                |                |                | 4              | 48             |                |                |                |          | 48   |      | 48   |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | 構成デッサン2               | ●             |              |                |                |                | 4              | 48             |                |                |                |          | 48   |      | 48   |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | 人体基礎                  | ●             |              |                |                |                | 4              | 52             |                |                |                |          | 52   |      | 52   |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | 3DCG/MAYA 2           | ●             |              |                |                |                | 4              | 48             |                |                |                |          | 48   |      | 48   |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | AE/PremierPro2        | ●             |              |                |                |                | 4              | 48             |                |                |                |          | 48   |      | 48   |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | 進級制作                  | ●             |              |                |                |                | 10             | 300            |                |                |                |          | 300  |      | 300  |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | チーム制作(企画/MTG)1        |               |              |                |                |                |                |                | 4              | 24             |                |          |      | 24   |      |              |      |      |      |      |
|                                 |                  | チーム制作(企画/MTG)2        |               |              |                |                |                |                |                | 4              | 32             |                |          |      | 32   |      |              |      |      |      |      |
| 学外出張                            |                  |                       |               |              |                |                |                | 8              | 400            |                |                |                | 400      |      |      |      |              |      |      |      |      |
| 特許取得ワンデーション                     |                  |                       |               |              |                |                |                |                |                |                |                | 8              | 200      | 200  |      |      |              |      |      |      |      |
| 卒業制作                            | ●                |                       |               |              |                |                |                |                |                |                |                | 8              | 400      | 400  |      |      |              | 400  |      |      |      |
| 体育祭                             |                  |                       |               |              | 10             | 10             |                | 10             |                |                |                | 10             | 40       |      |      |      |              |      |      |      |      |
| 東葉祭                             |                  |                       |               |              | 70             | 70             |                | 70             |                |                |                | 70             | 280      |      |      |      |              |      |      |      |      |
| オリエンテーション                       |                  |                       |               |              | 10             | 10             |                | 10             |                |                |                | 10             | 40       |      |      |      |              |      |      |      |      |
| 担任課題                            |                  |                       |               |              | 4              | 120            | 4              | 120            | 4              | 120            | 4              | 120            | 480      |      |      |      |              |      |      |      |      |
| キャリアガイダンス                       |                  |                       |               |              |                |                |                | 2              | 24             |                |                |                | 24       |      |      |      |              |      |      |      |      |
| 健康診断                            |                  |                       |               |              | 2              |                | 2              |                |                | 2              |                | 2              | 8        |      |      |      |              |      |      |      |      |

| 科目<br>区分        | 必修<br>選択<br>区分       | 授 業 科 目              | 実務教員<br>による授業 | うしラパス<br>選択 | 第1学年           |                | 第2学年           |                | 第3学年           |                | 第4学年           |                | 実務教員授業時数 |      |      |       | うしラパス添付事業時数 |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|-----------------|----------------------|----------------------|---------------|-------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------|------|------|-------|-------------|-------|-------|------|------|-----|-----|----|----|----|----|--|
|                 |                      |                      |               |             | 通関<br>授業<br>時数 | 年間<br>授業<br>時数 | 通関<br>授業<br>時数 | 年間<br>授業<br>時数 | 通関<br>授業<br>時数 | 年間<br>授業<br>時数 | 通関<br>授業<br>時数 | 年間<br>授業<br>時数 | 授業時間数    | 第1学年 | 第2学年 | 第3学年  | 第4学年        | 第1学年  | 第2学年  | 第3学年 | 第4学年 |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      |                      |               |             |                |                |                |                |                |                |                |                |          |      |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
| 演習・実技科目         | 選択<br>5科目            | ZBrush 1             | ●             |             |                |                | 4              | 48             |                |                |                |                | 48       |      | 48   |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | ZBrush 2             | ●             |             |                |                |                | 4              | 68             |                |                |                |          | 68   |      | 68    |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | MAYA アニメーション基礎1      | ●             |             |                |                |                | 4              | 48             |                |                |                |          | 48   |      | 48    |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | MAYA アニメーション基礎2      | ●             |             |                |                |                | 4              | 52             |                |                |                |          | 52   |      | 52    |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | モデリング                | ●             |             |                |                |                | 4              | 64             |                |                |                |          | 64   |      | 64    |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | 映像制作3                | ●             |             |                |                |                | 4              | 68             |                |                |                |          | 68   |      | 68    |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | ゲーム・キャラクターモデリング1     | ●             |             |                |                |                | 4              | 48             |                |                |                |          |      | 48   |       | 48          |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | ゲーム・キャラクターモデリング2     | ●             |             | ★              |                |                | 4              | 68             |                |                |                |          |      | 68   |       | 68          |       |       |      |      |     |     | 68 |    |    |    |  |
|                 |                      | ロゴ・UIデザイン            | ●             |             |                |                |                | 4              | 48             |                |                |                |          |      | 48   |       | 48          |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | 2D背景デザイン1            | ●             |             | ★              |                |                | 4              | 48             |                |                |                |          |      | 48   |       | 48          |       |       |      |      |     |     |    |    | 48 |    |  |
|                 |                      | 2D背景デザイン2            | ●             |             |                |                |                | 4              | 60             |                |                |                |          |      | 60   |       | 60          |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | 線画デザイン               | ●             |             |                |                |                | 4              | 56             |                |                |                |          |      | 56   |       | 56          |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | VRアート（空間デザイン）        | ●             |             |                |                |                | 4              | 48             |                |                |                |          |      | 48   |       | 48          |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 | 選択<br>6科目            | チーム制作[3D]1           | ●             |             |                |                |                |                | 4              | 48             |                |                |          | 48   |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | チーム制作[3D]2           | ●             |             |                |                |                |                | 4              | 68             |                |                |          | 68   |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | チーム制作[映像・フレミング]1     | ●             |             |                |                |                |                | 4              | 44             |                |                |          | 44   |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | チーム制作[映像・フレミング]2     | ●             |             |                |                |                |                | 4              | 68             |                |                |          | 68   |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | 2Dデザインワーク1           | ●             |             |                |                |                |                | 4              | 48             |                |                |          | 48   |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | 2Dデザインワーク2           | ●             |             |                |                |                |                | 4              | 56             |                |                |          | 56   |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | モデリング1               | ●             |             |                |                |                |                | 4              | 44             |                |                |          | 44   |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | モデリング2               | ●             |             | ★              |                |                | 4              | 68             |                |                |                |          | 68   |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    | 68 |  |
|                 |                      | MAYA アニメーション1        | ●             |             |                |                |                | 4              | 44             |                |                |                |          | 44   |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | MAYA アニメーション2        | ●             |             |                |                |                | 4              | 68             |                |                |                |          | 68   |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | 3D Maya キャラクターモデル作成1 | ●             |             |                |                |                | 4              | 48             |                |                |                |          | 48   |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | 3D Maya キャラクターモデル作成2 | ●             |             |                |                |                | 4              | 68             |                |                |                |          | 68   |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 |                      | 2D背景デザイン3            | ●             |             |                |                |                | 4              | 48             |                |                |                |          | 48   |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 | 2D背景デザイン4            | ●                    |               | ★           |                |                | 4              | 56             |                |                |                |                | 56       |      |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    | 56 |    |  |
|                 | 2Dデザイン[イラスト]         | ●                    |               |             |                |                | 4              | 48             |                |                |                |                | 48       |      |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
| 映像ディレクション1      | ●                    |                      |               |             |                | 6              | 72             |                |                |                |                | 72             |          |      |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
| 映像ディレクション2      | ●                    |                      |               |             |                | 6              | 90             |                |                |                |                | 90             |          |      |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
| 2Dデザイン[独自イラスト]  | ●                    |                      |               |             |                | 4              | 68             |                |                |                |                | 68             |          |      |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
| ポートフォリオレイアウト    | ●                    |                      |               |             |                | 4              | 28             |                |                |                |                | 28             |          |      |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
| Live2D          | ●                    |                      |               |             |                | 4              | 48             |                |                |                |                | 48             |          |      |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
| 選択<br>3科目       | チーム制作[3D]3           | ●                    |               |             |                |                |                |                |                |                | 4              | 48             |          |      |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 | チーム制作[映像・フレミング]3     | ●                    |               | ★           |                |                |                |                |                |                | 4              | 44             |          |      |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    | 44 |    |  |
|                 | 2Dデザインワーク3           | ●                    |               |             |                |                |                |                |                |                | 4              | 43             |          |      |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 | モデリング3               | ●                    |               | ★           |                |                |                |                |                |                | 4              | 44             |          |      |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    | 44 |    |  |
|                 | MAYA アニメーション3        | ●                    |               |             |                |                |                |                |                |                | 4              | 44             |          |      |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
|                 | 3D Maya キャラクターモデル作成3 | ●                    |               |             |                |                |                |                |                |                | 4              | 48             |          |      |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
| 2Dデザイン[独自イラスト]2 | ●                    |                      |               |             |                |                |                |                |                | 4              | 48             |                |          |      |      |       |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
| 必修科目授業時数        |                      |                      |               |             |                |                |                |                | 1,134          |                | 820            |                | 692      |      | 812  | 3,458 | 922         | 1,332 | 1,130 | 724  | 164  | 116 | 124 |    | 88 |    |    |  |
| 必修選択科目の最低取得時数   |                      |                      |               |             |                |                |                |                |                |                | 240            |                | 272      |      | 132  | 644   |             |       |       |      |      |     |     |    |    |    |    |  |
| 卒業に必要な授業時数      |                      |                      |               |             |                |                |                |                | 1,134          |                | 1,060          |                | 964      |      | 944  | 4,102 | 922         | 1,332 | 1,130 | 724  | 164  | 116 | 124 |    | 88 |    |    |  |

※上記、実務教員授業時数・うちシラバス添付授業時数の合計は、選択必修全科目を含んでいます。

博物館法施行規則第七条に基づき学芸員資格の試験科目の免除を希望する者は、次の講義科目を履修しなければならない。

| 科目<br>区分         | 必修<br>選択<br>区分   | 授 業 科 目     | 実務教員<br>による授業 | オンライン<br>選択 | 第1学年           |                | 第2学年           |                | 第3学年           |                | 第4学年           |                | 授業時間数 | 実務教員授業時数 |      |      |      | うちシラバス添付事業時数 |      |      |      |
|------------------|------------------|-------------|---------------|-------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-------|----------|------|------|------|--------------|------|------|------|
|                  |                  |             |               |             | 週間<br>授業<br>時数 | 年間<br>授業<br>時数 | 週間<br>授業<br>時数 | 年間<br>授業<br>時数 | 週間<br>授業<br>時数 | 年間<br>授業<br>時数 | 週間<br>授業<br>時数 | 年間<br>授業<br>時数 |       | 第1学年     | 第2学年 | 第3学年 | 第4学年 | 第1学年         | 第2学年 | 第3学年 | 第4学年 |
| 講<br>義<br>科<br>目 | 必<br>修<br>科<br>目 | 日本美術史       |               |             | 2              | 48             |                |                |                |                |                |                | 48    |          |      |      |      |              |      |      |      |
|                  |                  | 西洋美術史       |               |             | 2              | 48             |                |                |                |                |                |                | 48    |          |      |      |      |              |      |      |      |
|                  |                  | 博物館概論       |               |             | 2              | 48             |                |                |                |                |                |                | 48    |          |      |      |      |              |      |      |      |
|                  |                  | 生涯学習概論      |               |             | 2              | 48             |                |                |                |                |                |                | 48    |          |      |      |      |              |      |      |      |
|                  |                  | 博物館教育論      |               |             | 2              | 48             |                |                |                |                |                |                | 48    |          |      |      |      |              |      |      |      |
|                  |                  | 博物館情報・メディア論 |               |             |                |                | 2              | 48             |                |                |                |                | 48    |          |      |      |      |              |      |      |      |
|                  |                  | 博物館経営論      |               |             |                |                | 2              | 48             |                |                |                |                | 48    |          |      |      |      |              |      |      |      |
|                  |                  | 博物館資料論      |               |             |                |                | 2              | 48             |                |                |                |                | 48    |          |      |      |      |              |      |      |      |
|                  |                  | 日本文化史       |               |             |                |                |                |                | 2              | 48             |                |                | 48    |          |      |      |      |              |      |      |      |
|                  |                  | 博物館資料保存論    |               |             |                |                |                |                |                | 2              | 48             |                | 48    |          |      |      |      |              |      |      |      |
|                  |                  | 博物館展示論      |               |             |                |                |                |                | 2              | 48             |                | 48             |       |          |      |      |      |              |      |      |      |
| 必修科目授業時数         |                  |             |               |             | 240            |                | 144            |                | 144            |                |                | 528            |       |          |      |      |      |              |      |      |      |
| 学芸員受験資格に必要な授業時数  |                  |             |               |             | 240            |                | 144            |                | 144            |                |                | 528            |       |          |      |      |      |              |      |      |      |

2021 年度

## 指導内容書

クリエイティブデザイン科高度グラフィックアート専攻 1年

授業名 AfterEffects/PremierePro I

担当講師 遠藤光明

授業計画進行表(前期)

| 回数・日付        | 授業内容                         | 回数・日付         | 授業内容                |
|--------------|------------------------------|---------------|---------------------|
| 第1回<br>9/3   | 学生ヒアリング<br>進路その他聞き取り         | 第10回<br>11/12 | ショートPV（リリックビデオ）・講評会 |
| 第2回<br>9/10  | 学生進路ヒアリング<br>AE基本操作習得        | 第11回<br>11/19 | ゲームプレイ動画作成          |
| 第3回<br>9/17  | 学生進路ヒアリング<br>AE基本操作習得        | 第12回<br>11/29 | ゲームプレイ動画作成          |
| 第4回<br>9/24  | 習得レベル確認テスト                   | 第13回<br>12/3  | ゲームプレイ動画作成・中間チェック   |
| 第5回<br>10/1  | ショートPV（リリックビデオ）作成            | 第14回<br>12/10 | ゲームプレイ動画作成          |
| 第6回<br>10/8  | ショートPV（リリックビデオ）作成            | 第15回<br>1/14  | ゲームプレイ動画作成          |
| 第7回<br>10/22 | ショートPV（リリックビデオ）作成・中間<br>チェック | 第16回<br>1/21  | ゲームプレイ動画作成          |
| 第8回<br>10/29 | ショートPV（リリックビデオ）作成            | 第17回<br>1/28  | ゲームプレイ動画作成・作品講評     |
| 第9回<br>11/5  | ショートPV（リリックビデオ）作成            | 第18回<br>/     |                     |

授業形式 演習

## 授業内容

AfterEffectsおよびPremiereProを実習形式で学び映像制作に必要な知識と能力を身につける。

## 到達目標

実習形式の授業を主体として、不明な点を逐次フォローしながら作業の流れを身につけること。  
 プロクリエイターとして自ら判断し作業に不足する内容を補える制作者になること。  
 授業を通して、業界内での考え方、知識、経験を身につけること。

## ■講師について

モーションデザイナーやモデラーとしてアニメ・ゲーム・映画CMIに携わる3DCGクリエイター。

## 到達目標

実習形式の授業を主体として、不明な点を逐次フォローしながら作業の流れを身につけること。  
 プロクリエイターとして自ら判断し作業に不足する内容を補える制作者になること。  
 授業を通して、業界内での考え方、知識、経験を身につけること。

## 成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。

100-90点：A  
 89-80点：B  
 79-70点：C  
 69-60点：D

## 提出課題

- ・ショートPV(リリックビデオ)
- ・ゲームプレイ動画

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

必要に応じて各自ノートPCを持参

2021年度  
指導内容書

クリエイティブデザイン科 高度グラフィックアート専攻 1年

授業名 デッサンⅠ

授業計画進行表(前期 後期)

担当講師 高橋 誠

| 回数・日付              | 授業内容                               | 回数・日付               | 授業内容                       |
|--------------------|------------------------------------|---------------------|----------------------------|
| 第1回<br>4/15<br>(木) | グレースケールとデッサン<br>鉛筆の削り方などデッサンについての話 | 第10回<br>6/24<br>(木) | ボイドとチューブ1<br>円筒を倒して書く、楕円の形 |
| 第2回<br>4/22<br>(木) | 球体<br>ヴォリュームを出す、立体感を出す。            | 第11回<br>7/1<br>(木)  | ボイドとチューブ2<br>円筒を倒して書く、楕円の形 |
| 第3回<br>5/6<br>(木)  | 立方体<br>垂直水平の把握とパースについて             | 第12回<br>7/8<br>(木)  | パイプ椅子<br>構造に注意して描く         |
| 第4回<br>5/13<br>(木) | 円筒<br>目の高さによる円の変化を考える。             |                     |                            |
| 第5回<br>5/20<br>(木) | 相貫体<br>円錐形と角柱が90度に交差する形を把握する。      |                     |                            |
| 第6回<br>5/27<br>(木) | レンガの組み合わせ<br>パースを考える               |                     |                            |
| 第7回<br>6/3<br>(木)  | 計量カップ<br>透明感のあるものを描く               |                     |                            |
| 第8回<br>6/10<br>(木) | ガラス瓶とレモン<br>分厚ガラスの質感をとらえる          |                     |                            |
| 第9回<br>6/17<br>(木) | ブロックと紙袋<br>質感の違いを描く                |                     |                            |

授業形式 講義・演習・実験・実習実技

授業内容

- ・1枚の画用紙(B3)に、3次元の空間を描き出すこと。
- ・デッサンの基本要点は「形」と「調子」です。
- ・モチーフ(対象物)に色があっても、それを白と黒、(モノトーン)に置き換えて表現します。
- ・描く対象物が、どのような造りになっているかを観察/理解すること。
- ・デッサンの目的は、ものを見る目(脳)を鍛えることです。

【講師概要】大学版画学会会員、(有)N工房 企画主任、鎌取カルチャーセンター講師、画家・銅版画家として活動 他、建築内装インテリアとして、アートパネル、金箔・砂子いかしたアートワークの制作活動。

到達目標

写真など、平面的な2次資料ではなく、自分の眼で周りを観察して、それを3Dから、2Dに置き換え、シンプルな画材で表現できるようになること。

成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。  
100～90点：A  
89～80点：B  
79～70点：C  
69～60点：D  
59点以下：不合格

提出課題

鉛筆デッサン

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

鉛筆(3H～6B)質の高いものを用意  
練りゴム、消しゴム、カッターナイフ、フィキサチーフ、  
50センチの定規、スティックのり、B3画用紙、ティッシュ

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

課題とモチーフは変更することがあります。

2021 年度  
指導内容書

クリエイティブデザイン科 高度グラフィックアート専攻 1年

授業名 色彩学

担当講師 丹治香利

授業計画進行表(前期)

| 回数・日付              | 授業内容                                                           | 回数・日付               | 授業内容                     |
|--------------------|----------------------------------------------------------------|---------------------|--------------------------|
| 第1回<br>4/16<br>(金) | ・色彩のはたらき・効果<br>・色のしくみ(三属性・トーン)<br>・色とイメージの関連性<br>【演習課題①】トーンマップ | 第10回<br>6/25<br>(金) | ・作品制作<br>・コメント記入方法       |
| 第2回<br>4/23<br>(金) | ・カラーイメージトレーニング<br>・パッケージのカラー分析<br>【演習課題②】パッケージのカラー分析           | 第11回<br>7/2<br>(金)  | ・作品制作                    |
| 第3回<br>5/7<br>(金)  | ・カラー分析発表(グループワーク)<br>・配色技法① 配色の基本(色相配色・トーン配色)<br>【演習課題③】配色ワーク  | 第12回<br>7/9<br>(金)  | ・プレゼンテーション<br>・評価・分析・まとめ |
| 第4回<br>5/14<br>(金) | ・配色技法② 統一(ドミナントなど)<br>【演習課題④】配色ワーク                             | 第13回<br>/           |                          |
| 第5回<br>5/21<br>(金) | ・配色技法③ 変化(アクセントなど)<br>・色彩理論① 混色・色名<br>【演習課題⑤】配色ワーク             | 第14回<br>/           |                          |
| 第6回<br>5/28<br>(金) | ・色彩理論② 対比・同化<br>・カラーイメージスケール<br>【演習課題⑥】配色ワーク → 次回:中間確認(提出)     | 第15回<br>/           |                          |
| 第7回<br>6/4<br>(金)  | ・代表的なイメージの特徴①<br>【作品①②】イメージ作品(ナチュラル/カジュアル)                     | 第16回<br>/           |                          |
| 第8回<br>6/11<br>(金) | ・代表的なイメージの特徴②<br>【作品③④】イメージ作品(モダン/クラシック)                       | 第17回<br>/           |                          |
| 第9回<br>6/18<br>(金) | ・代表的なイメージの特徴③<br>【作品⑤⑥】イメージ作品(ロマンティック/エレガント)                   | 第18回<br>/           |                          |

授業形式 演習

授業内容

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 【1～2回目】<br>色彩の働きや効果、色とイメージの関連性と色彩活用のための基本理論(三属性・トーン)。デザインにおける色の役割や伝達手段として色を有効活用する意味や重要性を確認する。イメージワードをもとに色を選ぶワークやパッケージのカラー分析などの実習を実施予定。<br>【3～6回目】<br>表現したいイメージや目的に応じたカラーコーディネートを行うための配色と基本的な色彩理論。配色ワークによって(カラーカードを使用)、配色効果を体感しながら色彩表現力を身につける。<br>【7～9回目】<br>イメージスケールを活用し代表的なイメージ(6種)の色彩傾向・特徴を確認。各イメージの作品を作成→最終回に提出。 ※着彩手段は任意(色鉛筆・PC・カラーカードなど自由)<br>【10～12回目】<br>作品(最終課題制作)およびプレゼンテーション → 評価・分析・まとめ。<br>作品①②③④⑤⑥のうち1個を発表課題とする。提出は全作品(6種)。<br>【講師概要】カラーコーディネーター/色彩活用研究所株式会社サミュエルにて色彩活用の人材育成に従事。 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

到達目標

|                                                                                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 色彩の基本知識とともに、配色表現やイメージ表現のテクニックを演習課題を通して身につける。最終課題としてイメージ作品(全6種)を制作し、プレゼンテーション・相互評価・評価の分析も実施、総合的な色彩表現力(適切な色を選び組み合わせる+言葉で伝える)の向上を目指す。 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

成績評価基準

|                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。<br>100～90点:A<br>89～80点:B<br>79～70点:C<br>69～60点:D<br>59点以下:不合格 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|

提出課題

|                                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------|
| ・演習課題①②③④⑤⑥ → 各回の内容に応じて設定 ※中間確認=6/5以降実施<br>・作品①②③④⑤⑥ → イメージ作品(6種) ※7/9(最終回)に提出 |
|--------------------------------------------------------------------------------|

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

|                                                                                                                                                                                                                          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ・毎回持参 → 「カラーコーディネーター入門 色彩」、「Color Exercise (色彩活用研究所テキスト)」「新配色カード199a」、「新配色カード 199用演習台紙(PCGSTON別色相環)」※ピンクの袋に入っているカラーカードを貼る台紙(2枚入り) 通称:トーンマップ 配布プリント、はさみ、のり<br>・必要時に指示 → カラー分析に使用する商品パッケージ(演習課題②) 色鉛筆・PC・着彩ツールなど課題制作に必要なもの |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

・PC (パワーポイント)・プロジェクター  
※ メインテキスト変更に伴い、補足プリントを配布(必要時)

2021 年度

# 指導内容書

クリエイティブデザイン科 2年

授業名 2D背景デザイン1

授業計画進行表(前期)

担当講師 酒井達也

| 回数・日付       | 授業内容                                                                                    | 回数・日付        | 授業内容                                                                         |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------------|------------------------------------------------------------------------------|
| 第1回<br>4/13 | <b>授業導入/Photoshop基礎1</b><br>○着彩演習1/ツール解説<br>■本講義の授業概要を説明します/Photoshopによる着彩方法を学習します      | 第10回<br>6/22 | <b>デザインワーク2-2</b><br>○デザイン画制作(宝箱)1<br>■デザインの制作方法について学習し、デザイン画を完成させます         |
| 第2回<br>4/20 | <b>Photoshop基礎2</b><br>○着彩演習2<br>■Photoshopによる着彩方法を学習します                                | 第11回<br>6/29 | <b>デザインワーク2-3</b><br>○デザイン画制作(宝箱)2<br>■デザインの制作方法について学習し、アイデアスケッチを行います        |
| 第3回<br>4/27 | <b>ClipstudioPaint基礎1</b><br>○着彩演習/ツール解説<br>■ClipstudioPaintでの着彩方法について学習します             | 第12回<br>7/6  | <b>デザインワーク2-4</b><br>○デザイン画制作(宝箱)3(完成/提出)<br>■デザインの制作方法について学習し、デザイン画の制作を行います |
| 第4回<br>5/11 | <b>ClipstudioPaint基礎2</b><br>○線画演習/バース定規<br>■ClipstudioPaintでの線画制作方法について学習します           | 第13回<br>/    |                                                                              |
| 第5回<br>5/18 | <b>ClipstudioPaint基礎3</b><br>○3Dモデル読み込み/利用方法解説<br>■ClipstudioPaintでの3Dモデルの利用方法について学習します | 第14回<br>/    |                                                                              |
| 第6回<br>5/25 | <b>デザインワーク1-1</b><br>○アイデアスケッチ(イス)<br>■デザインの制作方法について学習し、アイデアスケッチを行います                   | 第15回<br>/    |                                                                              |
| 第7回<br>6/1  | <b>デザインワーク1-2</b><br>○デザイン画制作(イス)1<br>■デザインの制作方法について学習し、デザイン画の制作を行います                   | 第16回<br>/    |                                                                              |
| 第8回<br>6/8  | <b>デザインワーク1-3</b><br>○デザイン画制作(イス)2(完成/提出)<br>■デザインの制作方法について学習し、アイデアスケッチを行います            | 第17回<br>/    |                                                                              |
| 第9回<br>6/15 | <b>デザインワーク2-1</b><br>○アイデアスケッチ(宝箱)<br>■デザインの制作方法について学習し、デザイン画の制作を行います                   | 第18回<br>/    |                                                                              |

授業形式 演習

## 授業内容

本講座は背景イラストや構造物のデザインを制作するために必要な立体・質感表現方法を学習します  
前期では「Photoshop」や「ClipstudioPaint」によるデジタル彩色のオペレーションを学び、家具や小物類のデザイン制作のワークフローを解説していきます。

■課題について  
○「Photoshop」「ClipstudioPaint」基礎(第1回～5回)では、各ツールの使い方について解説し、課題制作を行います。  
○デザインワーク(第6回～12回)では、それぞれモチーフを決めてデザイン画の課題制作を行います。

■担当講師について  
背景イラストレーター。アニメーション背景制作会社勤務を経てフリーランスに。  
ゲーム制作会社・アニメ制作会社などにて背景・美術設定スタッフとして活動中。

## 到達目標

Photoshop/ClipstudioPaintで背景イラストを制作するためのツール・技術を理解する  
3Dモデル制作のための、イスや宝箱などのデザイン画を制作できるようになる

## 成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。

100～90点：A  
89～80点：B  
79～70点：C  
69～60点：D  
59点以下：不合格

## 提出課題

- ①第6回(5/25)で制作した課題データをjpgに変換し、指定箇所へ提出
- ②第8回(6/8)で制作した課題データをjpgに変換し、指定箇所へ提出
- ③第9回(6/15)で制作した課題データをjpgに変換し、指定箇所へ提出
- ④第12回(7/6)で制作した課題データをjpgに変換し、指定箇所へ提出

## 学生の持ち物、授業内で必要な材料など

ノートPCとペンタブレットを持参してください。  
PhotoshopとClipstudioPaintでの作業を想定した授業になります。事前にインストールし、適切に使用できる状態にしておいてください(ClipstudioPaintは所有している方のみ使用できるようにしておいてください)

## 補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

Photoshop/ClipstudioPaintが導入されているPCの準備をお願いします  
3Dデータの扱いについて説明する回がありますので、mayaもしくはBlenderが使用できるように準備をお願いします

2021 年度

## 指導内容書

クリエイティブデザイン科 高度グラフィックアート専攻 2年

授業名 ゲーム・キャラクターモデリング 2

授業計画進行表(後期)

担当講師 坂本安由美

| 回数・日付        | 授業内容                                                    | 回数・日付         | 授業内容                                                    |
|--------------|---------------------------------------------------------|---------------|---------------------------------------------------------|
| 第1回<br>9/2   | デフォルメキャラクターモデルの作成<br>夏休み宿題のチェック<br>ブラッシュアップ             | 第10回<br>11/18 | 背景小物モデルの作成or等身キャラクターモデルの作成<br>「モデリング」<br>中間チェック         |
| 第2回<br>9/9   | デフォルメキャラクターモデルの作成<br>夏休み宿題のチェック<br>ブラッシュアップ             | 第11回<br>11/25 | 背景小物モデルの作成or等身キャラクターモデルの作成<br>「UV」                      |
| 第3回<br>9/16  | 講評会                                                     | 第12回<br>12/2  | 背景小物モデルの作成or等身キャラクターモデルの作成<br>「テクスチャ」                   |
| 第4回<br>9/30  | 背景小物モデルの作成or等身キャラクターモデルの作成<br>「モデリング」<br>素体             | 第13回<br>12/9  | 背景小物モデルの作成or等身キャラクターモデルの作成<br>「テクスチャ」                   |
| 第5回<br>10/7  | 背景小物モデルの作成or等身キャラクターモデルの作成<br>「モデリング」<br>顔              | 第14回<br>1/13  | 背景小物モデルの作成or等身キャラクターモデルの作成<br>「unity出力・スクリーンショット」       |
| 第6回<br>10/21 | 背景小物モデルの作成or等身キャラクターモデルの作成<br>「モデリング」<br>服              | 第15回<br>1/20  | 背景小物モデルの作成or等身キャラクターモデルの作成<br>講評会<br>「キャラクターモデルのウエイト付け」 |
| 第7回<br>10/28 | 背景小物モデルの作成or等身キャラクターモデルの作成<br>「モデリング」<br>髪              | 第16回<br>1/27  | キャラクターモデリング<br>「キャラクターモデルのウエイト付け」                       |
| 第8回<br>11/4  | 背景小物モデルの作成or等身キャラクターモデルの作成<br>「モデリング」<br>調整             | 第17回<br>2/3   | キャラクターモデリング<br>「キャラクターモデルのウエイト付け」                       |
| 第9回<br>11/11 | 背景小物モデルの作成or等身キャラクターモデルの作成<br>「モデリング」<br>調整<br>中間チェック提出 | 第18回<br>/     |                                                         |

授業形式

演習

授業内容

毎週木曜日 1～2限 180分

現場で実際に使える3Dの知識や技術の習得を目指す。  
キャラクターモデリングにおける、チェック体制とワークフローの経験をする。

■講師について  
ゲーム業界歴史5年目の3Dキャラクターモデラー。/2016年…株式会社トライエース…NPCの制作や小物の制作。モンスターや衣装の制作/2019年…株式会社ハイド…ゲームプランナーに転職。コンシューマのUIを担当/2020年…株式会社ロータス…キャラクターモデラーとして現在勤務

到達目標

仕事の基本的なワークフローの習得。  
1種のキャラクターモデル又は背景小物モデルの完成→unity出力まで

成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。  
100-90点:A  
89-80点:B  
79-70点:C  
69-60点:D  
59点以下:不合格

提出課題

キャラクターモデル又は背景小物モデルの提出

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

ノート、筆記用具、HHDまたはUSBメモリー

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

MAYA、Photoshop、unity、Zbrush、officeソフト、ペンタブレット、データ共有用・提出用共有サーバー、インターネット

2021 年度

# 指導内容書

クリエイティブデザイン科

3年

授業名 2D背景デザイン4

授業計画進行表(後期)

担当講師 酒井達也

| 回数・日付        | 授業内容                                                                                              | 回数・日付         | 授業内容                                                                                              |
|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 第1回<br>8/31  | <b>デザインワーク4-1</b><br>○アイデアスケッチ(戸棚/キャビネット)<br><br>■デザインの制作方法について学習し、アイデアスケッチを行います                  | 第10回<br>11/9  | <b>デザインワーク・フィードバック/ブラッシュアップ2</b><br>○フィードバックとブラッシュアップ<br><br>■制作したデザインワーク課題のフィードバックとブラッシュアップを行います |
| 第2回<br>9/7   | <b>デザインワーク4-2</b><br>○デザイン画制作(戸棚/キャビネット)1<br><br>■デザインの制作方法について学習し、デザイン画の制作を行います                  | 第11回<br>11/16 | <b>作品制作1-1</b><br>○作品制作1<br><br>■各自のテーマに沿って作品制作を行います                                              |
| 第3回<br>9/14  | <b>デザインワーク4-3</b><br>○デザイン画制作(戸棚/キャビネット)2(完成/提出)<br><br>■戸棚、キャビネットのデザインを完成し提出します                  | 第12回<br>11/30 | <b>作品制作1-2</b><br>○作品制作2<br><br>■各自のテーマに沿って作品制作を行います                                              |
| 第4回<br>9/21  | <b>デザインワーク・フィードバック/ブラッシュアップ1</b><br>○フィードバックとブラッシュアップ<br><br>■制作したデザインワーク課題のフィードバックとブラッシュアップを行います | 第13回<br>12/7  | <b>作品制作1-3</b><br>○中間提出<br><br>■制作中の作品のチェックを行います                                                  |
| 第5回<br>9/28  | <b>デザインワーク5-1</b><br>○室内パース制作1<br><br>■室内パースの制作方法を解説します                                           | 第14回<br>1/18  | <b>作品制作1-4</b><br>○作品制作3<br><br>■作品を完成させて提出します                                                    |
| 第6回<br>10/5  | <b>デザインワーク5-2</b><br>○室内パース制作2(線画制作)<br><br>■室内パースを制作します                                          | 第15回          | <b>作品制作1-5</b>                                                                                    |
| 第7回<br>10/19 | <b>デザインワーク5-3(中間提出)</b><br>○室内パース制作3(線画制作/彩色)<br><br>■室内パースを制作します                                 | 第16回          | <b>作品制作1-6</b>                                                                                    |
| 第8回<br>10/26 | <b>デザインワーク5-4</b><br>○室内パース制作4(彩色)<br><br>■室内パースを制作します                                            | 第17回<br>/     |                                                                                                   |
| 第9回<br>11/2  | <b>デザインワーク5-5</b><br>○室内パース制作5(完成/提出)<br><br>■室内パースを完成し提出します                                      | 第18回<br>/     |                                                                                                   |

授業形式

演習

## 授業内容

本講座は背景イラスト・モデル制作のためのデザインを、どのように制作するかを中心に学習していきます。後期は家具のデザイン画制作から、室内のデザイン画を制作していきます。後半は各自でテーマ、モチーフを決めて作品制作をおこないます

■課題について

○デザインワーク4の課題は、アイデアスケッチとデザイン画をそれぞれ提出

○デザインワーク5の課題は彩色したものを出し

○作品制作の課題は、13回に中間データを提出し、16回に完成データを提出

■担当講師について

背景イラストレーター。アニメーション背景制作会社勤務を経てフリーランスに。ゲーム制作会社・アニメ制作会社などにて背景・美術設定スタッフとして活動中。

## 到達目標

3Dモデル制作のための家具・室内などのデザイン画を制作できるようになる

ポートフォリオに入れることができる作品を増やす

## 成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。

100-90点 : A

89-80点 : B

79-70点 : C

69-60点 : D

59点以下 : 不合格

## 提出課題

- ①第3回(9/14)で制作した課題をjpgに変換して、指定箇所へ提出
- ②第9回(11/2)で制作した課題をjpgに変換して、指定箇所へ提出
- ③第14回(1/18)で制作した課題をjpgに変換して、指定箇所へ提出

## 学生の持ち物、授業内で必要な材料など

ノートPCとペンタブレットを持参してください。

PhotoshopとClipstudioPaintでの作業を想定した授業になります。事前にインストールし、適切に使用できる状態にしておいてください(ClipstudioPaintは所有している方のみ使用できるようにしておいてください)

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

Photoshop/ClipstudioPaintが導入されているPCの準備をお願いします

3Dデータの扱いについて説明する回がありますので、mayaもしくはBlenderが使用できるように準備をお願いします

2021 年度

# 指導内容書

クリエイティブデザイン科高度グラフィックアート専攻 3年

授業名 モデリング2

授業計画進行表（前期）

担当講師 重田 良亮

| 回数・日付        | 授業内容                                                                                                   | 回数・日付         | 授業内容                        |
|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-----------------------------|
| 第1回<br>9/1   | 講評会 / 進路に関したヒアリングなど。                                                                                   | 第10回<br>11/17 | 制作B ③ / 質疑応答 / 中間チェック       |
| 第2回<br>9/8   | 制作A ① / 質疑応答<br>・10/20 授業開始までが締め切り。<br>・指定された各プラットフォーム想定ゲームモデリングを行う。<br>・就活向けポートフォリオの目玉になる作品のひとつとして制作。 | 第11回<br>11/24 | 制作B ④ / 質疑応答                |
| 第3回<br>9/15  | 制作A ② / 質疑応答                                                                                           | 第12回<br>12/1  | 制作B ⑤ / 質疑応答                |
| 第4回<br>9/22  | 制作A ③ / 質疑応答                                                                                           | 第13回<br>12/8  | 制作B ⑥ / 講評会<br>・質疑応答(振り返り)。 |
| 第5回<br>9/29  | 制作A ④ / 質疑応答 / 中間チェック                                                                                  | 第14回<br>1/12  | 制作C ① / ポートフォリオ制作           |
| 第6回<br>10/6  | 制作A ⑤ / 質疑応答                                                                                           | 第15回<br>1/19  | 制作C ② / ポートフォリオ制作           |
| 第7回<br>10/20 | 制作 ⑥ / 講評会                                                                                             | 第16回<br>1/26  | 制作C ③ / ポートフォリオ制作 / 提出      |
| 第8回<br>10/27 | 制作B ① / 質疑応答<br>・12/8 授業開始までが締め切り。<br>・指定された各プラットフォーム想定ゲームモデリングを行う。<br>・就活向けポートフォリオの目玉になる作品の2つ目として制作。  | 第17回<br>2/2   | ポートフォリオ講評                   |
| 第9回<br>11/10 | 制作B ② / 質疑応答                                                                                           | 第18回<br>/     |                             |

授業形式 講義 ・ 実習実技

## 授業内容

主にリアルタイムモデリング向けの解説になりますが、映像、アニメ、3Dプリントなどについても対応しますのでツールの使い方ではなく、何を作るか(完成させるか)前期で学び、後期では技術をさらに実践で活用してもらう為に作品制作をベースにポートフォリオの更なる底上げと、就職活動をより円滑に行える環境を作る内容となっております。

■講師について  
ゲーム業界での3DCGモデル制作をメインとして、幅広い知識と経験をもつ3DCGクリエイター。現在は3DCGを扱う企業の技術面での講習や、学生を相手にした講師業を主軸に活動中。

## 到達目標

造形の能力を高める事や実際の案件を想定した制作課題、ポートフォリオ制作に活かして貰う事を目標としています。

## 成績評価基準

各課題の提出作品、出席状況、各50%ずつを合わせた合計点で評価。  
100-90点 : A  
89-80点 : B  
79-70点 : C  
69-60点 : D  
59点以下 : 不合格

## 提出課題

## 学生の持ち物、授業内で必要な材料など

筆記用具と外付けHDD/USBメモリーだけは必ず持参して下さい。

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

2021年度  
指導内容書

クリエイティブデザイン科 高度グラフィックアート専攻 4年

授業名 チーム制作(映像／ブレンダー)3

授業計画進行表(前期 後期)

担当講師 遠藤光明

| 回数・日付       | 授業内容                          | 回数・日付        | 授業内容             |
|-------------|-------------------------------|--------------|------------------|
| 第1回<br>4/16 | 学生進路ヒアリング                     | 第10回<br>6/25 | 就活指導/作品制作ディレクション |
| 第2回<br>4/23 | 学生進路ヒアリング                     | 第11回<br>7/2  | 就活指導/作品制作ディレクション |
| 第3回<br>5/7  | 学生進路ヒアリング<br>就活指導/作品制作ディレクション | 第12回<br>7/9  | 就活指導/作品制作ディレクション |
| 第4回<br>5/14 | 就活指導/作品制作ディレクション              | 第13回         |                  |
| 第5回<br>5/21 | 就活指導/作品制作ディレクション              | 第14回         |                  |
| 第6回<br>5/28 | 就活指導/作品制作ディレクション              | 第15回         |                  |
| 第7回<br>6/4  | 就活指導/作品制作ディレクション              | 第16回         |                  |
| 第8回<br>6/11 | 就活指導/作品制作ディレクション              | 第17回         |                  |
| 第9回<br>6/18 | 就活指導/作品制作ディレクション              | 第18回<br>/    |                  |

授業形式 演習

授業内容

映像分野での就職活動を見据えた作品制作と、卒業制作に向けたディレクション能力の向上をはかる。

■講師について

モーションデザイナーやモデラーとしてアニメ・ゲーム・映画CMIに携わる3DCGクリエイター。

到達目標

実習形式の授業を主体として、不明な点を逐次フォローしながら作業の流れを身につけること。  
ブロッカーとして自ら判断し作業に不足する内容を補える制作者になること。  
授業を通して、業界内での考え方、知識、経験を身につけること。

成績評価基準

各課題の評価、出席状況、学習態度等を総合して評価される。  
100-90点:A  
89-80点:B  
79-70点:C  
69-60点:D  
59点以下:不合格

提出課題

・7/9時点での完成作品

学生の持ち物、授業内で必要な材料など

必要に応じてノートPCを持参

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)

2021 年度

## 指導内容書

クリエイティブデザイン科高度グラフィックアート専攻 4年

授業名 モデリング3

授業計画進行表(前期)

担当講師 重田 良亮

| 回数・日付       | 授業内容                                 | 回数・日付        | 授業内容                                                        |
|-------------|--------------------------------------|--------------|-------------------------------------------------------------|
| 第1回<br>4/14 | ポートフォリオ / デモリール制作 ① / 進路に関するヒアリングなど。 | 第10回<br>6/23 | ポートフォリオ / デモリール制作 ⑩ / 中間チェック                                |
| 第2回<br>4/21 | ポートフォリオ / デモリール制作 ②                  | 第11回<br>6/30 | ポートフォリオ / デモリール制作 ⑪                                         |
| 第3回<br>4/28 | ポートフォリオ / デモリール制作 ③                  | 第12回<br>7/7  | ポートフォリオ / デモリール制作 ⑫ / 講評会<br>・質疑応答(振り返り)。<br>・夏季休暇中の就活の話など。 |
| 第4回<br>5/12 | ポートフォリオ / デモリール制作 ④                  | 第13回<br>/    |                                                             |
| 第5回<br>5/19 | ポートフォリオ / デモリール制作 ⑤ / 中間チェック         | 第14回<br>/    |                                                             |
| 第6回<br>5/26 | ポートフォリオ / デモリール制作 ⑥ / 講評会            | 第15回<br>/    |                                                             |
| 第7回<br>6/2  | ポートフォリオ / デモリール制作 ⑦                  | 第16回<br>/    |                                                             |
| 第8回<br>6/9  | ポートフォリオ / デモリール制作 ⑧                  | 第17回<br>/    |                                                             |
| 第9回<br>6/16 | ポートフォリオ / デモリール制作 ⑨                  | 第18回<br>/    |                                                             |

授業形式 講義 ・ 実習実技

## 授業内容

ポートフォリオの強化と共に生徒にあった就職活動が行えるように底上げをサポートする授業を予定しています。

- ・各プラットフォーム想定ゲームモデリングや映像向けモデル(セルルックなど)、デモリール等の映像の完成。
- ・ポートフォリオの目玉になる作品の追加制作。

■講師について  
ゲーム業界での3DCGモデル制作をメインとして、幅広い知識と経験をもつ3DCGクリエイター。現在は3DCGを扱う企業の技術面での講習や、学生を相手にした講師業を主軸に活動中。

## 到達目標

- ・社会に出た時に最低限現場で必要なルールや仕様などを習得。
- ・業界で利用している技術や知識を身に付ける事で社会に出てもすぐ対応できるようになる事を目指す。

## 成績評価基準

ポートフォリオ/デモリールの完成度、出席状況、各50%ずつを合わせた合計点で評価。

100-90点:A  
89-80点:B  
79-70点:C  
69-60点:D  
59点以下:不合格

## 提出課題

完成ポートフォリオ  
各回の進捗報告

## 学生の持ち物、授業内で必要な材料など

筆記用具と外付けHDD/USBメモリーだけは必ず持参して下さい。

補足(授業内でご使用予定機材等がございましたらご記入下さい。)