

シラバス

科目名	3DモデリングⅠ	必修/選択	必修
授業時数	120時間	担当教員	本多 学
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	この授業では、3 DCGソフトであるMayaを基礎から学習します。		
到達目標	Mayaの基本的操作、モデリング、マテリアル、UV展開ができるようになる。		
授業の方法	PC教室でMayaを操作しながら授業を行います。		
評価方法	提出された課題との評価と、普段の授業態度等で総合的に評価します。		
授業時間外に必要な学修	空き時間等に授業課題以外のオリジナルのCG作品を制作するように心がけてください。		
使用教材教具	教科書（Autodesk Maya トレーニングブック 第4版・Autodesk Maya ビジュアルリファレンス 3）、配布資料		
留意点	特になし		

授業計画	
1	◇コンピュータグラフィックスと3Dの概要 ◇MAYAのインターフェース
2	◇ポリゴンモデリング ・簡単なモデリングを通して基本的なモデリング方法の習得（1）
3	◇ポリゴンモデリング ・簡単なキャラクターモデリングを通して基本的なモデリング方法の習得（2）
4	◇シェーディングとマテリアル ・ライトの種類や設定について
5	◇シェーディングとマテリアル ・マテリアルの種類や設定について
6	◇UV展開 ・UV概念。Photoshopを使用しテクスチャーの作成方法。
7	◇UV展開 ・UVエディタの基本操作。
8	◇UV展開 ・モデリング、UV展開、テクチャー制作し、レンダリング。
9	◇レンダリング Arnoldレンダリングの設定方法について
10	◇レンダリング 部屋のモデリングをし、マテリアル及びライティングの設定
11	◇レンダリング 部屋のモデリングをし、マテリアル及びライティングの設定
12	■ゲームショー向けの作品制作 ・ゲームショー及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作（企画）
13	■ゲームショー向けの作品制作 ・ゲームショー及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作（制作）
14	■ゲームショー向けの作品制作 ・ゲームショー及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作（制作）
15	■ゲームショー向けの作品制作 ・ゲームショー及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作（仕上げ・提出）
16	

シラバス

科目名	3DモデリングⅡ	必修/選択	必修
授業時数	120時間	担当教員	本多 学
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	この授業では、3 DCGソフトであるMayaを基礎から学習します。		
到達目標	Mayaの基本的操作、モデリング、マテリアル、UV展開ができるようになる。		
授業の方法	PC教室でMayaを操作しながら授業を行います。		
評価方法	提出された課題との評価と、普段の授業態度等で総合的に評価します。		
授業時間外に必要な学修	空き時間等に授業課題以外のオリジナルのCG作品を制作するように心がけてください。		
使用教材教具	教科書（Autodesk Maya トレーニングブック 第4版・Autodesk Maya ビジュアルリファレンス 3）、配布資料		
留意点	特になし		

授業計画	
1	■学園祭向けの作品制作 ・学園祭向けのオリジナル作品の制作（企画）
2	■学園祭向けの作品制作 ・学園祭向けのオリジナル作品の制作（制作）
3	■学園祭向けの作品制作 ・学園祭向けのオリジナル作品の制作（仕上げ・提出）
4	◇Arnoldレンダリング（AOV s）
5	◇Arnoldレンダリング（AOV s）
6	◇Arnoldレンダリングについて（コンポジット）
7	◇Arnoldレンダリングについて（コンポジット）
8	◇Arnoldレンダリングについて（コンポジット）
9	■卒業進級展向けの作品制作 ・オリジナル作品の制作（企画）
10	■卒業進級展向けの作品制作 ・オリジナル作品の制作
11	■卒業進級展向けの作品制作 ・オリジナル作品の制作
12	■卒業進級展向けの作品制作 ・オリジナル作品の制作
13	■卒業進級展向けの作品制作 ・オリジナル作品の制作
14	■卒業進級展向けの作品制作 ・オリジナル作品の制作
15	■卒業進級展向けの作品制作 ・オリジナル作品の制作・提出
16	

シラバス

科目名	3DモデリングⅢ	必修/選択	必修
授業時数	120時間	担当教員	本多 学
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	Mayaのリアルな表現手法から応用を学習する。		
到達目標	自分でモデリングしたキャラクターを動かせるようリグの知識を身に付けます。 また、Mudbox等を使用し、モデリングの幅広げ、よりリアルなCG制作ができるようになります。		
授業の方法	PC教室でMayaを操作しながら授業を行います。		
評価方法	提出された課題の評価と、普段の授業態度等で総合的に評価します。		
授業時間外に必要な学修	空き時間等に授業課題以外のオリジナルのCG作品を制作するように心がけてください。		
使用教材教具	教科書（Autodesk Maya トレーニングブック 第4版・）、配布資料		
留意点	特になし		

授業計画	
1	◇リギング IKコントローラーの作成
2	◇リギング IK・FKを切り替えるコントローラーの作成
3	◇リギング キャラクターのリグ作成
4	◇リギング キャラクターのリグ作成
5	◇ゲーム背景CG制作 Unityの基本操作について
6	◇ゲーム背景CG制作 UnityのTerrainで地形の制作
7	◇ゲーム背景CG制作 オブジェクトの読み込み、質感、ライティングの設定
8	◇ゲーム背景CG制作 オリジナルのゲーム背景CGをモデリングする
9	◇ゲームエフェクトの制作 オリジナルのゲーム背景CGをモデリングする
10	◇ゲーム背景CG制作 オリジナルのゲーム背景CGをモデリングする
11	◇ゲーム背景CG制作 オリジナルのゲーム背景CGをモデリングする
12	■ゲームショー向けの作品制作 ・ゲームショー及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作（企画）
13	■ゲームショー向けの作品制作 ・ゲームショー及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作（制作）
14	■ゲームショー向けの作品制作 ・ゲームショー及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作（制作）
15	■ゲームショー向けの作品制作 ・ゲームショー及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作（仕上げ・提出）
16	

シラバス

科目名	3DモデリングIV	必修/選択	必修
授業時数	120時間	担当教員	本多 学
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	Mayaの応用的な操作を学習する。		
到達目標	Mayaからゲームエンジンに出力し、リアルタイムで表現できるようになる		
授業の方法	PC教室でMayaを操作しながら授業を行います。		
評価方法	提出された課題の評価と、普段の授業態度等で総合的に評価します。		
授業時間外に必要な学修	空き時間等に授業課題以外のオリジナルのCG作品を制作するように心がけてください。		
使用教材教具	教科書（Autodesk Maya トレーニングブック 第4版）、配布資料		
留意点	特になし		

授業計画	
1	■学園祭向けの作品制作 ・学園祭向けのオリジナル作品の制作（企画）
2	■学園祭向けの作品制作 ・学園祭向けのオリジナル作品の制作（制作）
3	■学園祭向けの作品制作 ・学園祭向けのオリジナル作品の制作（制作）
4	■学園祭向けの作品制作 ・学園祭向けのオリジナル作品の制作（制作）
5	■学園祭向けの作品制作 ・学園祭向けのオリジナル作品の制作（仕上げ・提出）
6	◇ゲームエフェクトの制作 Unity上でパーティクルなどを使用したエフェクトの制作
7	◇ゲームエフェクトの制作 Unity上でパーティクルなどを使用したエフェクトの制作
8	◇スカルプトツールのモデリング Mudboxを使用したモデリング
9	◇スカルプトツールのモデリング Mudboxを使用したモデリング
10	■卒業進級展向けの作品制作 ・卒業進級展に向けてオリジナル作品の制作をする（企画）
11	■卒業進級展向けの作品制作 ・卒業進級展に向けてオリジナル作品の制作をする（制作）
12	■卒業進級展向けの作品制作 ・卒業進級展に向けてオリジナル作品の制作をする（制作）
13	■卒業進級展向けの作品制作 ・卒業進級展に向けてオリジナル作品の制作をする（制作）
14	■卒業進級展向けの作品制作 ・卒業進級展に向けてオリジナル作品の制作をする（仕上げ・提出）
15	2年間のまとめ
16	

シラバス

科目名	コンセプトデザインⅠ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	丸橋 都
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	キャラクターや背景デザインの発想・調査・分析の方法とイラストレーション制作で視覚化する手法を学ぶ		
到達目標	グラフィックソフトウェアAdobe Photoshopの基本的な技術を習得し、ラスター系ソフトを自由に操作して、求められたコンセプトを的確に、より美しく表現したり、複雑な画像の編集ができるようにする。		
授業の方法	前期はソフトPhotoshopの基本を習得。教科書の演習問題を、熟読しながら個々のペースで進める。講師も同時に進行し、生徒の提出課題を個々にチェック。不正解の場合は再提出させ、完全習得を目指す。		
評価方法	演習問題70項目を各1点として採点、最後にPhotoshopを使用した1作品30点を作り、100点とする。課題70%+出席15%+授業態度15%。		
授業時間外に必要な学修	Photoshopはゲームだけでなく、アニメや動画・デザインなど多角的なクリエイト業界で使用されている。映画や動画等を見ながらどの部分で使われているのかで意識しながらPhotoshopスキルを確認させる。		
使用教材教具	PhotoshopCC ペンタブレット 教科書『Photoshopトレーニングブック』		
留意点	Photoshop制作は、丁寧で根気のいる緻密な作業。技術格差が顕著に出るソフトなので、全員がスキルアップできるように、細やかな指導を心掛けたい。		

授業計画	
1	挨拶/授業の注意事項/教科書課題ダウンロード/導入課題 ①Photoshopトレーニング/基本編1 ※ペンタブの用意 導入課題（速描写レッスン）
2	①Photoshopトレーニング/基本編2 導入課題（速描写レッスン）
3	①Photoshopトレーニング/基本編3 導入課題（速描写レッスン）
4	①Photoshopトレーニング 基本編4 導入課題（速描写レッスン）
5	①Photoshopトレーニング 修正編P91-P101 導入課題（速描写レッスン）
6	①Photoshopトレーニング 修正編P102-108 ②ペンタブ練習/アニメレタッチ 導入課題（速描写レッスン）
7	①Photoshopトレーニング 修正編P109-122 ②ペンタブ練習/アニメレタッチ 導入課題（速描写レッスン）
8	①Photoshopトレーニング 修正編P123-135 ②ペンタブ練習/アニメレタッチ 導入課題（速描写レッスン）
9	①Photoshopトレーニング 修正編P136-154 ②ペンタブ練習/アニメレタッチ 導入課題（速描写レッスン）
10	①Photoshopトレーニング 加工編P156-177 ②キャラクターを描く 導入課題（速描写レッスン）
11	①Photoshopトレーニング 加工編P178-191 ②キャラクターを描く 導入課題（速描写レッスン）
12	①Photoshopトレーニング 加工編P192-208 ②キャラクターを描く 導入課題（速描写レッスン）
13	①Photoshopトレーニング 加工編P209-227 ②キャラクターを描く 導入課題（速描写レッスン）
14	①Photoshopトレーニング 加工編P228-261 ②キャラクターを描く 導入課題（速描写レッスン）
15	①Photoshopトレーニング 終了
16	

シラバス

科目名	コンセプトデザインⅡ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	丸橋 都
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	キャラクターや背景デザインの発想・調査・分析の方法とイラストレーション制作で視覚化する手法を学ぶ		
到達目標	グラフィックソフトウェアAdobe Illustratorの基本的な技術を習得。ベクトル系ソフトを自由に操作し、求められているコンセプトに沿って、美しいドロー作品を表現できるようにする。		
授業の方法	授業時間前半は教科書に沿った約70項目を実技演習でIllustratorの基本を完全習得する。後半はテーマを与え、アニメ塗りキャラクターのいる世界を制作。提出時には皆で評価し、更なるステップアップを促す。		
評価方法	演習問題が70項目を各1点として採点、最後にIllustratorを使用した1作品30点を作り、100点とする。課題70%+出席15%+授業態度15%に換算。		
授業時間外に必要な学修	Illustratorは、ゲーム業界のみならず、クリエイティブ企業では多岐に渡って活用されているソフトなので即戦力レベルにしたい。その為には授業のみならず、自発的な作品づくりや応用を推奨する。		
使用教材教具	IllustratorCC、教科書『Illustratorトレーニングブック』		
留意点	演習問題は積み重ねの為、欠席で大きなハンデとなる。欠席厳禁を注意。更に遅れた生徒には個別にフォロー。また、生徒間で意見交換や助け合いを促し、良いコミュニケーションを作ってスムーズな作業環境を整えたい。		

授業計画	
1	導入課題（ペンタブデッサン） ① Illustrator覚えておきたい機能 ②<合同実技>Illustrator演習（P20-28） ③<個別実技P30-52>
2	導入課題（ペンタブデッサン） ①Illustrator<個別実技P30-52>
3	導入課題（ペンタブデッサン） ①Illustrator<個別実技P53-66>
4	導入課題（ペンタブデッサン） ①Illustrator<個別実技P67-78>
5	導入課題（ペンタブデッサン） ①Illustrator<個別実技P80-94> ②Illustrator作画
6	導入課題（ペンタブデッサン） ①Illustrator<個別実技P96-118> ②Illustrator作画
7	導入課題（ペンタブデッサン） ①Illustrator<個別実技P119-136> ②Illustrator作画
8	導入課題（ペンタブデッサン） ①Illustrator<個別実技P138-154> ②Illustrator作画
9	導入課題（ペンタブデッサン） ①Illustrator<個別実技P155-172> ②Illustrator作画
10	導入課題（ペンタブデッサン） ①Illustrator<個別実技P174-202> ②Illustrator作画
11	導入課題（ペンタブデッサン） ①Illustrator<個別実技P204-223> ②Illustrator作画
12	導入課題（ペンタブデッサン） ①Illustrator<個別実技P224-233> ②Illustrator作画
13	導入課題（ペンタブデッサン） ①Illustrator<個別実技P234-256> ②Illustrator作画
14	導入課題（ペンタブデッサン） ①Illustrator<個別実技P258-267> ②Illustrator作画
15	導入課題（ペンタブデッサン） ①Illustrator作画提出
16	

シラバス

科目名	コンセプトデザインⅢ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	丸橋 都
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	1年次ではIllustrator、Photoshopの基礎を学び、2年次はその技術を駆使しての応用作品作りとなる。また、背景だけでなく、企画構成やキャラクター、コピーライトなど、多様なコンセプトデザインの要素を学び、コンペ対策を経験させる。		
到達目標	ドローイングソフトを使用してのリアル背景。動きのある魅力的なキャラクター描写。クオリティの高い文字や画像編集。深く展開されたストーリー構築と企画力の育成。		
授業の方法	まずはドローイングソフトを使用して背景とキャラクター描写を学び、ペンタブ技術を高める。次に文字や画像編集を加えて、クオリティの高い完全作品を経験させ、次のステップアップへ導く		
評価方法	全員で個々の講評をさせることで、客観的に自己作品を評価し、弱点克服とモチベーション高揚を狙う。課題の早期採点、返却、アドバイスを心掛ける。課題70%+出席30%+授業態度30%。		
授業時間外に必要な学修	授業時間内に完成できない場合は、時間外も努力してほしい。就職活動も始めるので、様々な媒体を制作している企業の作品を調べ、参考にさせる。ポートフォリオの作品づくりも行う。		
使用教材教具	PC,教科書『基礎から実践まで全網羅/背景の描き方』、ペンタブレット		
留意点	就職活動も始まり、面接や研修等で欠席も多くなる。ストレスや負担になりにくい様に、バックアップをしながら余裕を持って進行して行きたい。		

授業計画	
1	教科書『背景の描き方』/第1章 背景を描くための基礎知識と考え方 P28-31 <実技>①P31木の『線のみ』『色のみ』 ②コンセプトデザイン（企画）
2	教科書『背景の描き方』/第1章 背景を描くための基礎知識と考え方 P32-46 <実技>①P33線を引く P42色んな角度からの箱 P46透視図法 ②コンセプトデザイン（企画）
3	教科書『背景の描き方』/第1章 背景を描くための基礎知識と考え方 P48-57 <実技>①りんごを描く ②コンセプトデザイン（タイトル・fantasy背景制作1）
4	教科書『背景の描き方』/第2章 大空が広がる草原 P84-92（先に全体像を確認） <実技>①P86-87全体の構図をとる ②コンセプトデザイン（fantasy背景制作2）
5	教科書『背景の描き方』/第2章 大空が広がる草原 P60-83 <実技>①66-69雲を描く 大空が広がる草原の空を描く ②コンセプトデザイン（fantasy背景制作3）
6	教科書『背景の描き方』/第2章 大空が広がる草原 P60-83 <実技>①70-73木を描く 大空が広がる草原の木を描く ②コンセプトデザイン（fantasy背景制作4）
7	教科書『背景の描き方』/第2章 大空が広がる草原 P60-83 <実技>①74-77草花を描く 大空が広がる草原の草原を描く ②コンセプトデザイン（fantasy背景制作5）
8	教科書『背景の描き方』/第2章 大空が広がる草原 P60-83 <実技>①78-79岩を描く 大空が広がる草原の岩を描く ②コンセプトデザイン（fantasy背景制作6）
9	教科書『背景の描き方』/第2章 大空が広がる草原 P60-83 <実技>①80-83地面を描く 大空が広がる草原の道を描く ②コンセプトデザイン（fantasy背景制作7）
10	教科書『背景の描き方』/第2章 大空が広がる草原 P60-83 <実技>①大空が広がる草原を描く ②コンセプトデザイン（fantasy背景制作8）
11	教科書『背景の描き方』/第4章 桜雨の中の道の車の描き方 P130-131 <実技>①好きな車を描く ②コンセプトデザイン（fantasy背景制作9）
12	教科書『背景の描き方』/第4章 桜雨の中の道の車の描き方 P130-131 <実技>①好きな車を描く ②コンセプトデザイン（fantasy背景制作10）
13	教科書『背景の描き方』/第4章 桜雨の中の道の家の描き方 P132-135 <実技>①家を描く ②コンセプトデザイン（世界観作成）
14	教科書『背景の描き方』/第4章 桜雨の中の道の家の描き方 P132-135 <実技>①家を描く ②コンセプトデザイン（コンセプト作成）
15	<実技>①大空が広がる草原の提出 ②fantasy背景及びコンセプトページ提出
16	

シラバス

科目名	コンセプトデザインⅣ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	丸橋 都
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	前期はファンタジー背景を時間をかけて制作した。後期は企画・構成・世界観・コンセプト・キャラクター・コピーなど、コンセプトデザインの要素を学び、コンペに勝つ為の作品作りを経験させる。		
到達目標	ドローイングソフトを使用してのリアル背景。動きのある魅力的なキャラクター描写。クオリティの高い文字や画像編集。深く展開されたストーリー構築と企画力の育成。特にクオリティ度を高めるエフェクト技術。		
授業の方法	メインの3DCG卒展作品の制作にしっかり集中させる為にも、繁忙期を避け、12月までの早い時期に完成作品を経験させる。スタートや進みの遅い生徒もみられるので、進行を確認しながら作りこみたい。		
評価方法	2年後期は課題数が少ない。その為、少しの失敗や欠席が大きな減点につながる。こまめな進行度合いのチェックを行い、通過点ごとの加点方式を採用して、卒業単位取得へつなげていく。課題70%+出席30%+授業態度30%。		
授業時間外に必要な学修	卒展作品のクオリティを高めるためには、授業時間内だけでは足りない。完成作品のイメージを最初からしっかり持たせ、授業時間外にも労力を費やし、完成時の達成感、満足感を味あわせたい、		
使用教材教具	PC,ペンタブレット		
留意点	2年次は、大きく技術力を育てられる生徒もいれば、良い力を持って入学したにも関わらずその力を伸ばせない生徒もいる。過信をせず、また反対に自分を過少評価せず、今しかできない努力と成果に気づかせ、大きな喜びにつなげたい。		

授業計画	
1	①<実技>コンセプトアート作品 企画案 提出及びフィードバック
2	①<実技>コンセプトアート作品 ストーリー 提出及びフィードバック
3	①<実技>コンセプトアート作品 ストーリー 提出及びフィードバック
4	①<実技>コンセプトアート作品 世界観 提出及びフィードバック
5	①<実技>コンセプトアート作品 世界観 提出及びフィードバック
6	①<実技>コンセプトアート作品 キャラクターⅠ制作
7	①<実技>コンセプトアート作品 キャラクターⅠ制作
8	①<実技>コンセプトアート作品 キャラクターⅠ制作
9	①<実技>コンセプトアート作品 キャラクターⅡ制作
10	①<実技>コンセプトアート作品 キャラクターⅡ制作
11	①<実技>コンセプトアート作品 キャラクターⅡ制作
12	①<実技>コンセプトアート作品 キャラクターⅢ制作
13	①<実技>コンセプトアート作品 キャラクターⅢ制作
14	①<実技>コンセプトアート作品 キャラクターⅢ制作
15	①<実技>コンセプトアート作品 タイトル・レイアウト・仕上げ
16	