

科目名		3DCG基礎A			
担当教員	山上 超夢		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG 3DS MAX の基本操作の習得 2. 3DCG分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	3DS MAX 技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解している。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	3DS MAX 技術習得1 3Dモデリングとは	実習(実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も)			
2	3DS MAX 技術習得2 頂点 エッジ ポリゴン 1	実習(オブジェクトの構成要素を学ぶ)			
3	3DS MAX 技術習得3 頂点 エッジ ポリゴン 2	実習(オブジェクトの構成要素を操作する)			
4	3DS MAX 技術習得4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作	実習(オブジェクトの構成要素を操作する (上級))			
5	3DS MAX 技術習得5 モデファイア1	実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等)			
6	3DS MAX 技術習得6 モデファイア2	実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等)			
7	3DS MAX 技術習得7 ここまでの知識でCGを作る	実習(習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得)			
8	3DS MAX 技術習得8 テクスチャ1	実習(テクスチャ基礎 ゆっくりと習得)			
9	3DS MAX 技術習得9 テクスチャ2	実習(テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得)			
10	3DS MAX 技術習得10 テクスチャ3	実習(習得技量チェック を兼ねテスト)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴	イラスト制作学科講師8年 3DCG制作LVチューバーを運営1年				

科目名		3DCG応用A			
担当教員	山上 超夢		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG 3DS MAX の基本操作の習得 2. 3DCG分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	3DS MAX 技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解している。				
テキスト・教材・参考図書・その他資料	技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	3DS MAX 技術習得1 3Dモデリングとは	実習(実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も)			
2	3DS MAX 技術習得2 頂点 エッジ ポリゴン 1	実習(オブジェクトの構成要素を学ぶ)			
3	3DS MAX 技術習得3 頂点 エッジ ポリゴン 2	実習(オブジェクトの構成要素を操作する)			
4	3DS MAX 技術習得4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作	実習(オブジェクトの構成要素を操作する (上級))			
5	3DS MAX 技術習得5 モデファイア1	実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等)			
6	3DS MAX 技術習得6 モデファイア2	実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等)			
7	3DS MAX 技術習得7 ここまでの知識でCGを作る	実習(習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得)			
8	3DS MAX 技術習得8 テクスチャ1	実習(テクスチャ基礎 ゆっくりと習得)			
9	3DS MAX 技術習得9 テクスチャ2	実習(テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得)			
10	3DS MAX 技術習得10 テクスチャ3	実習(習得技量チェック を兼ねテスト)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴	イラスト制作学科講師8年 3DCG制作LVチューバーを運営1年				

科目名		3DアニメーションA			
担当教員	相澤 健人		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG 3DS MAX のアニメーション基本操作の習得 2. 3DCGアニメーション分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	3DS MAX 技術習得として アニメーション Biped を理解している。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	3DS MAX アニメーション技術習得1 3Dアニメーションとは	実習(動画を見ながら学ぶ3Dアニメーション)			
2	3DS MAX アニメーション技術習得2 3Dアニメーション カーブ	実習(見本を見ながらベジェカーブを推察しよう)			
3	3DS MAX アニメーション技術習得3 Bipedの仕組み	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
4	3DS MAX アニメーション技術習得4 Bipedを動かしてみよう	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
5	3DS MAX アニメーション技術習得5 Bipedで歩くを実践	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
6	3DS MAX アニメーション技術習得6 Bipedで座るを実践	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
7	3DS MAX アニメーション技術習得7 Bipedで走るを実践	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
8	3DS MAX アニメーション技術習得8 Bipedでジャンプ	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
9	3DS MAX アニメーション技術習得9 Bipedで寝そべる	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
10	3DS MAX アニメーション技術習得10 Bipedで寝そべる 続き	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴	株式会社時空映像にて5年間 制作部で映像、特殊撮影における技術スタッフを経験				

科目名	blender A				
担当教員	山上 超夢	実務授業の有無	○		
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG blender の基本操作の習得 2. 3DCG blender 分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	blender 技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解している。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	blender 技術習得1 blender 基礎1	実習 (blenderの基礎学習を動画を交えて習得)			
2	blender 技術習得2 blender 基礎2	実習 (blenderの基礎学習を動画を交えて習得)			
3	blender 技術習得3 blender 基礎3	実習 (blenderの基礎学習を動画を交えて習得)			
4	blender 技術習得4 blender 基礎4	実習 (blenderの基礎学習を動画を交えて習得)			
5	blender 技術習得5 blender 基礎5	実習 (blenderの基礎学習を動画を交えて習得)			
6	blender 技術習得6 blender 基礎6	実習 (blenderの基礎学習を動画を交えて習得)			
7	blender 技術習得7 blender 基礎7	実習 (blenderの基礎学習を動画を交えて習得)			
8	blender 技術習得8 blender 応用	実習 (blenderの応用学習を動画を交えて習得)			
9	blender 技術習得9 blender 応用	実習 (blenderの応用学習を動画を交えて習得)			
10	blender 技術習得10 blender 応用	実習 (blenderの応用学習を動画を交えて習得)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴	イラスト制作学科講師8年 3DCG制作LVチューバーを運営1年				

科目名		映像制作 I A			
担当教員	山上 超夢		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 映像理論の片鱗を学ぶ事で、卒業後携わる仕事をイメージさせる 2. グループワークの中で、仕事に必要なコミュニケーションを学ぶ 3. 3D映像を作る上で発生する仕事を知り、得手不得手を浮き彫りにする				
学習目標 (到達目標)	映像制作を通して、映像制作の概念を体感し、個人、もしくはグループで映像を作ることが出来る。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	映像理論 映像が持つ効果と、仕組み	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
2	映像構成 起承転結を踏まえた映像構成を分析する	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
3	映像制作1-1 制作に入る為のプロット制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
4	映像制作1-2 役割、分担の配分	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
5	映像制作1-3 必要オブジェクトのデザイン掘り起し	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
6	映像制作1-4 必要オブジェクトの準備 制作 1	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
7	映像制作1-5 必要オブジェクトの準備 制作 2	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
8	映像制作1-6 必要オブジェクトの準備 制作 3	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
9	映像制作1-7 必要オブジェクトの準備 制作 4	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
10	映像制作1-8 カメラ、カット割り試作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴	3DCGデザイナーとして CM制作など21年 3DS MAXを使用				

科目名		3D背景 A							
担当教員		中野 武志		実務授業の有無		○			
対象学科		Dアニメゲームクリエイター科	対象学年		1年生	開講時期		前期	
必修・選択		必修		実施形式		対面・遠隔	時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム業界で求められる3DCGのモデリングとムービー作製スキルを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX。3DCGのキャラクターをデザインから起こし、ボーン作成で可動させショートムービーを完成させる事を目標とします。							
学習目標 (到達目標)		3DCG背景の基本制作と、仕事に発展した際のクオリティを学び、制作できるようになる。							
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書							
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考					
1	背景学 ライティング と カメラ 被写体の役割			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)					
2	背景学 ライティング と カメラ 被写体の役割			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)					
3	背景学 ライティング と カメラ 被写体の役割			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)					
4	背景学 ライティング と カメラ 被写体の役割			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)					
5	背景制作 被写体の配置と カメラの設定			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)					
6	背景制作 被写体の配置と カメラの設定			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)					
7	背景制作 被写体の配置と カメラの設定			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)					
8	背景制作 被写体の配置と カメラの設定			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)					
9	背景制作 被写体の配置と カメラの設定			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)					
10	背景制作 被写体の配置と カメラの設定			実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)					
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準				履修上の注意					
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)				テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。					
実務経験教員の経歴		3DCGデザイナーとして CM制作など21年 3DS MAXを使用							

②

科目名		3DエフェクトレンダリングA			
担当教員	中野 武志		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる3DCGのモデリングとムービー作製スキルを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX。3DCGのキャラクターをデザインから起こし、ボーン作成で可動させショートムービーを完成させる事を目標とします。				
学習目標 (到達目標)	ゲーム、映像内のCGエフェクトの仕組みを理解し、それを表現、制作が出来るようになる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	エフェクトの効果と 実演		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
2	エフェクトの効果と 実演		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
3	エフェクトの効果と 実演		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
4	エフェクトの効果と 実演		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
5	レンダリング実践 ノイズと レンダラー		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
6	レンダリング実践 ノイズと レンダラー		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
7	レンダリング実践 ノイズと レンダラー		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
8	レンダリング実践 ノイズと レンダラー		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
9	他ソフトのエフェクト 他ソフトレンダラー		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
10	他ソフトのエフェクト 他ソフトレンダラー		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)			テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。		
実務経験教員の経歴	3DCGデザイナーとして CM制作など21年 3DS MAXを使用				

科目名		ADOBE 3D A			
担当教員	中野 武志		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	1年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3D業界就職時に必須スキルになるADOBE製品の役割と基本技術を学ぶ。 2. 3DCGに必要なテクスチャ表現の為のマテリアル描画をphotoshopで学ぶ。 3. 3DS MAX の習熟度により、授業進度を調整しなければならない為、他3D授業と進度を連動させる。				
学習目標 (到達目標)	3DアニメゲームクリエイターCG マテリアルテクスチャを自在に描くことができる。 3DCG求人でも求められるテクスチャスキルを身に付けることができる。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	ADOBE photoshop の基本操作1 コピーペースト 新規作成 ブラシ		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
2	ADOBE photoshop の基本操作2 レイヤーモード選択範囲 色調補正		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
3	ADOBE photoshop の基本操作3 レイヤーの詳細		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
4	ADOBE photoshop の基本操作4 選択範囲の詳細		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
5	ADOBE photoshop の基本操作5 レイヤー効果		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
6	3DS MAX テクスチャを描く1 解像度とマテリアルの割り当て		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
7	3DS MAX テクスチャを描く2 マッピング		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
8	3DS MAX テクスチャを描く3 アルファとレンダー		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
9	3DS MAX テクスチャを描く4 キャラクターマテリアル実践1		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
10	3DS MAX テクスチャを描く5 キャラクターマテリアル実践2		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。			テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。		
実務経験教員の経歴	3DCGデザイナーとして CM制作など21年 3DS MAXを使用				

科目名		MAYA基礎A			
担当教員	和平 徹哉		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. 3DCG分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解している。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	MAYA 技術習得1 3Dモデリングとは	実習(実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も)			
2	MAYA 技術習得2 頂点 エッジ ポリゴン 1	実習(オブジェクトの構成要素を学ぶ)			
3	MAYA 技術習得3 頂点 エッジ ポリゴン 2	実習(オブジェクトの構成要素を操作する)			
4	MAYA 技術習得4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作	実習(オブジェクトの構成要素を操作する (上級))			
5	MAYA 技術習得5 モデファイア1	実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等)			
6	MAYA 技術習得6 モデファイア2	実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等)			
7	MAYA 技術習得7 ここまでの知識でCGを作る	実習(習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得)			
8	MAYA 技術習得8 テクスチャ1	実習(テクスチャ基礎 ゆっくりと習得)			
9	MAYA 技術習得9 テクスチャ2	実習(テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得)			
10	MAYA 技術習得10 テクスチャ3	実習(習得技量チェック を兼ねテスト)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴	イラスト制作学科講師8年 3DCG制作LVチューバーを運営1年				

科目名		MAYA応用A			
担当教員	和平 徹哉		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. 3DCG分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解している。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	MAYA 技術習得1 3Dモデリングとは	実習(実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も)			
2	MAYA 技術習得2 頂点 エッジ ポリゴン 1	実習(オブジェクトの構成要素を学ぶ)			
3	MAYA 技術習得3 頂点 エッジ ポリゴン 2	実習(オブジェクトの構成要素を操作する)			
4	MAYA 技術習得4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作	実習(オブジェクトの構成要素を操作する (上級))			
5	MAYA 技術習得5 モデファイア1	実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等)			
6	MAYA 技術習得6 モデファイア2	実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等)			
7	MAYA 技術習得7 ここまでの知識でCGを作る	実習(習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得)			
8	MAYA 技術習得8 テクスチャ1	実習(テクスチャ基礎 ゆっくりと習得)			
9	MAYA 技術習得9 テクスチャ2	実習(テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得)			
10	MAYA 技術習得10 テクスチャ3	実習(習得技量チェック を兼ねテスト)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴	イラスト制作学科講師8年 3DCG制作LVチューバーを運営1年				

科目名		選択3DアニメーションA			
担当教員	相澤 健人		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG 3DS MAX のアニメーション基本操作の習得 2. 3DCGアニメーション分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	3DS MAX 技術習得として アニメーション 重さの移動や緩急、止まり を理解している。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	3DS MAX アニメーション技術習得応用1 重さが表現されたアニメーション	実習(動画を見ながら学ぶ3Dアニメーション)			
2	3DS MAX アニメーション技術習得応用2 重心の移動	実習(見本を見ながらベジェカーブを推察しよう)			
3	3DS MAX アニメーション技術習得応用3 遠心力	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
4	3DS MAX アニメーション技術習得応用4 慣性の表現と理論	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
5	3DS MAX アニメーション技術習得応用5 Bipedで歩くを実践(応用)	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
6	3DS MAX アニメーション技術習得応用6 Bipedで座るを実践(応用)	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
7	3DS MAX アニメーション技術習得応用7 Bipedで走るを実践(応用)	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
8	3DS MAX アニメーション技術習得応用8 Bipedでジャンプ(応用)	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
9	3DS MAX アニメーション技術習得応用9 Bipedで寝そべる(応用)	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
10	3DS MAX アニメーション技術習得応用10 Bipedで寝そべる(応用) 続き	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴	株式会社時空映像にて5年間 制作部で映像、特殊撮影における技術スタッフを経験				

科目名		選択テクスチャーA			
担当教員	山上 超夢		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCGにおけるテクスチャの意義 テクスチャで出来る事 業界水準のテクニック 2. テクスチャでの時短、データ軽減を学ぶ 3. 講義、実践				
学習目標 (到達目標)	どんなソフトでもテクスチャに抵抗なく、効果を狙っていける				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	講義・実践1	テクスチャ基本用語 オパシティ 実践	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
2	講義・実践2	テクスチャ基本用語 デフェューズ 実践	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
3	講義・実践3	テクスチャ基本用語 ノード UV 実践	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
4	講義・実践4	テクスチャ基本用語 カットオフ カリング 実践	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
5	講義・実践5	テクスチャ基本用語 HDRP 実践	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
6	講義・実践6	テクスチャ基本用語 ソフトごとのtrue false 実践	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
7	講義・実践7	3DSMAX Arnold マテリアル	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
8	講義・実践8	Blender プリンシパル出力	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
9	講義・実践9	pencil+ と応用	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
10	講義・実践10	ノーマルとバンプ	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。			テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。		
実務経験教員の経歴		株式会社時空映像にて5年間 制作部で映像、特殊撮影における技術スタッフを経験			

科目名		動画制作A			
担当教員	脇屋 雄介		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 動画を作る上で必須となる知識習得・実践 講義 2. AfterEffectが持つ可能性を知ること、自身の作品に活かすべき技術を見極める 3. CG以外の映像技術を学び、基本に立ち返る。業界水準の知識習得				
学習目標 (到達目標)	動画制作の基本を学び、業界で制作される動画の成り立ちを学ぶ。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	講義・実践1 視覚が持つ力 導入		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
2	講義・実践2 視覚が持つ力 分析		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
3	講義・実践3 視覚が持つ力 解説		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
4	講義・実践4 視覚が持つ力 実践		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
5	講義・実践5 視覚が持つ力 例題		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
6	講義・実践6 カットと演出 説明		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
7	講義・実践7 カットと演出 導入		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
8	講義・実践8 カットと演出 意味		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
9	講義・実践9 カットと演出 実践		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
10	講義・実践10 カットと演出 グループワーク		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。			テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。		
実務経験教員の経歴		イラスト制作学科講師8年 3DCG制作LVチューバーを運営1年			

科目名		映像制作ⅡA			
担当教員	長谷川 雄一		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG業界で必須となる、グループワークとコミュニケーションを学ぶ 2. グループ分けは講師。スキルバランス コミュニケーションバランスから構成 3. 一本の動画をどこまで精度を上げていくことができるか。粘りを同時に学ぶ				
学習目標 (到達目標)	様々なタイプの人間と円滑に仕事ができる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	授業導入 概要説明 意義説明		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
2	作品構成 案出し グループワーク		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
3	構成精査 担当確認		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
4	役割分担確認 製作開始		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
5	動画制作 必要3Dオブジェクト制作 ①		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
6	動画制作 必要3Dオブジェクト制作 ②		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
7	動画制作 必要3Dオブジェクト制作 ③		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
8	動画制作 必要3Dオブジェクト制作 ④		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
9	動画制作 必要3Dオブジェクト制作 ⑤		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
10	状況生理、進捗報告 後期への引継ぎ		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)			テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。		
実務経験教員の経歴		3DCGデザイナーとして CM制作など21年 3DS MAXを使用			

②

科目名		選択3D背景A			
担当教員	中野 武志		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる3DCGの背景モデリングを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX、blender 自由				
学習目標 (到達目標)					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 制作開始 1	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
2	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 提出 1	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
3	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 制作開始 2	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
4	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 提出 2	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
5	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 制作開始 3	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
6	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 提出 3	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
7	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 制作開始 4	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
8	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 提出 4	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
9	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 制作開始 5	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
10	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 提出 5	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴	3DCGデザイナーとして CM制作など21年 3DS MAXを使用				

②

科目名		選択3D作品制作A			
担当教員	木竜 彩羅		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就活用作品制作 作品数を増やすことが目的。1～2週で1作品を増やす授業				
学習目標 (到達目標)					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
2	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
3	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
4	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
5	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
6	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
7	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
8	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
9	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
10	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴	3DCGデザイナーとして CM制作など21年 3DS MAXを使用				

②

科目名		選択3DエフェクトレンダリングA			
担当教員	中野 武志		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	2年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	作品集用 作品を増やすための選択授業。学びなおしとともに、作品を増やすことが目的。				
学習目標 (到達目標)					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	エフェクトの効果と 実演 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
2	エフェクトの効果と 実演 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
3	エフェクトの効果と 実演 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
4	エフェクトの効果と 実演 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
5	レンダリング実践 ノイズと レンダラー 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
6	レンダリング実践 ノイズと レンダラー 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
7	レンダリング実践 ノイズと レンダラー 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
8	レンダリング実践 ノイズと レンダラー 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
9	他ソフトのエフェクト 他ソフトレンダラー 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
10	他ソフトのエフェクト 他ソフトレンダラー 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴	3DCGデザイナーとして CM制作など21年 3DS MAXを使用				

科目名		MAYA基礎A			
担当教員	和平 徹哉		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. 3DCG分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解している。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	MAYA 技術習得1 3Dモデリングとは	実習(実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も)			
2	MAYA 技術習得2 頂点 エッジ ポリゴン 1	実習(オブジェクトの構成要素を学ぶ)			
3	MAYA 技術習得3 頂点 エッジ ポリゴン 2	実習(オブジェクトの構成要素を操作する)			
4	MAYA 技術習得4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作	実習(オブジェクトの構成要素を操作する (上級))			
5	MAYA 技術習得5 モデファイア1	実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等)			
6	MAYA 技術習得6 モデファイア2	実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等)			
7	MAYA 技術習得7 ここまでの知識でCGを作る	実習(習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得)			
8	MAYA 技術習得8 テクスチャ1	実習(テクスチャ基礎 ゆっくりと習得)			
9	MAYA 技術習得9 テクスチャ2	実習(テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得)			
10	MAYA 技術習得10 テクスチャ3	実習(習得技量チェック を兼ねテスト)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴	イラスト制作学科講師8年 3DCG制作LVチューバーを運営1年				

科目名		MAYA応用A			
担当教員	和平 徹哉		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. 3DCG分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解している。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	MAYA 技術習得1 3Dモデリングとは	実習(実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も)			
2	MAYA 技術習得2 頂点 エッジ ポリゴン 1	実習(オブジェクトの構成要素を学ぶ)			
3	MAYA 技術習得3 頂点 エッジ ポリゴン 2	実習(オブジェクトの構成要素を操作する)			
4	MAYA 技術習得4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作	実習(オブジェクトの構成要素を操作する (上級))			
5	MAYA 技術習得5 モデファイア1	実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等)			
6	MAYA 技術習得6 モデファイア2	実習(使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等)			
7	MAYA 技術習得7 ここまでの知識でCGを作る	実習(習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得)			
8	MAYA 技術習得8 テクスチャ1	実習(テクスチャ基礎 ゆっくりと習得)			
9	MAYA 技術習得9 テクスチャ2	実習(テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得)			
10	MAYA 技術習得10 テクスチャ3	実習(習得技量チェック を兼ねテスト)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴	イラスト制作学科講師8年 3DCG制作LVチューバーを運営1年				

科目名		選択3DアニメーションA			
担当教員	相澤 健人		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG 3DS MAX のアニメーション基本操作の習得 2. 3DCGアニメーション分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開				
学習目標 (到達目標)	3DS MAX 技術習得として アニメーション 重さの移動や緩急、止まり を理解している。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	3DS MAX アニメーション技術習得応用1 重さが表現されたアニメーション	実習(動画を見ながら学ぶ3Dアニメーション)			
2	3DS MAX アニメーション技術習得応用2 重心の移動	実習(見本を見ながらベジェカーブを推察しよう)			
3	3DS MAX アニメーション技術習得応用3 遠心力	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
4	3DS MAX アニメーション技術習得応用4 慣性の表現と理論	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
5	3DS MAX アニメーション技術習得応用5 Bipedで歩くを実践(応用)	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
6	3DS MAX アニメーション技術習得応用6 Bipedで座るを実践(応用)	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
7	3DS MAX アニメーション技術習得応用7 Bipedで走るを実践(応用)	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
8	3DS MAX アニメーション技術習得応用8 Bipedでジャンプ(応用)	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
9	3DS MAX アニメーション技術習得応用9 Bipedで寝そべる(応用)	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
10	3DS MAX アニメーション技術習得応用10 Bipedで寝そべる(応用) 続き	実習(3DS MAX の人型ボーンBipedを学ぶ)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴	株式会社時空映像にて5年間 制作部で映像、特殊撮影における技術スタッフを経験				

科目名		選択テクスチャーA			
担当教員	山上 超夢		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCGにおけるテクスチャの意義 テクスチャで出来る事 業界水準のテクニック 2. テクスチャでの時短、データ軽減を学ぶ 3. 講義、実践				
学習目標 (到達目標)	どんなソフトでもテクスチャに抵抗なく、効果を狙っていける				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	講義・実践1	テクスチャ基本用語 オパシティ 実践	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
2	講義・実践2	テクスチャ基本用語 デフェューズ 実践	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
3	講義・実践3	テクスチャ基本用語 ノード UV 実践	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
4	講義・実践4	テクスチャ基本用語 カットオフ カリング 実践	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
5	講義・実践5	テクスチャ基本用語 HDRP 実践	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
6	講義・実践6	テクスチャ基本用語 ソフトごとのtrue false 実践	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
7	講義・実践7	3DSMAX Arnold マテリアル	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
8	講義・実践8	Blender プリンシパル出力	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
9	講義・実践9	pencil+ と応用	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
10	講義・実践10	ノーマルとバンプ	テクスチャの基本技術の習得。UVを含めた知識習得		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。			テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。		
実務経験教員の経歴	株式会社時空映像にて5年間 制作部で映像、特殊撮影における技術スタッフを経験				

科目名		動画制作A			
担当教員	脇屋 雄介		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 動画を作る上で必須となる知識習得・実践 講義 2. AfterEffectが持つ可能性を知ること、自身の作品に活かすべき技術を見極める 3. CG以外の映像技術を学び、基本に立ち返る。業界水準の知識習得				
学習目標 (到達目標)	動画制作の基本を学び、業界で制作される動画の成り立ちを学ぶ。				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	講義・実践1 視覚が持つ力 導入		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
2	講義・実践2 視覚が持つ力 分析		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
3	講義・実践3 視覚が持つ力 解説		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
4	講義・実践4 視覚が持つ力 実践		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
5	講義・実践5 視覚が持つ力 例題		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
6	講義・実践6 カットと演出 説明		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
7	講義・実践7 カットと演出 導入		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
8	講義・実践8 カットと演出 意味		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
9	講義・実践9 カットと演出 実践		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
10	講義・実践10 カットと演出 グループワーク		実習(AfterEffectを通した映像技術の習得)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。			テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。		
実務経験教員の経歴	イラスト制作学科講師8年 3DCG制作LVチューバーを運営1年				

科目名		映像制作ⅡA			
担当教員	長谷川 雄一		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	1. 3DCG業界で必須となる、グループワークとコミュニケーションを学ぶ 2. グループ分けは講師。スキルバランス コミュニケーションバランスから構成 3. 一本の動画をどこまで精度を上げていくことができるか。粘りを同時に学ぶ				
学習目標 (到達目標)	様々なタイプの人間と円滑に仕事ができる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				
回数	授業項目、内容		学習方法・準備学習・備考		
1	授業導入 概要説明 意義説明		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
2	作品構成 案出し グループワーク		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
3	構成精査 担当確認		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
4	役割分担確認 製作開始		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
5	動画制作 必要3Dオブジェクト制作 ①		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
6	動画制作 必要3Dオブジェクト制作 ②		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
7	動画制作 必要3Dオブジェクト制作 ③		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
8	動画制作 必要3Dオブジェクト制作 ④		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
9	動画制作 必要3Dオブジェクト制作 ⑤		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
10	状況生理、進捗報告 後期への引継ぎ		実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)		
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準			履修上の注意		
試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%)			テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。		
実務経験教員の経歴		3DCGデザイナーとして CM制作など21年 3DS MAXを使用			

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

科目名		選択3D背景A							
担当教員		中野 武志		実務授業の有無		○			
対象学科		Dアニメゲームクリエイター科	対象学年		3年生	開講時期		前期	
必修・選択		必修		実施形式		対面・遠隔	時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム業界で求められる3DCGの背景モデリングを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX、blender 自由							
学習目標 (到達目標)									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料									
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考				
1	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 制作開始 1				実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
2	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 提出 1				実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
3	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 制作開始 2				実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
4	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 提出 2				実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
5	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 制作開始 3				実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
6	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 提出 3				実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
7	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 制作開始 4				実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
8	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 提出 4				実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
9	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 制作開始 5				実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
10	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 提出 5				実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)				
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準					履修上の注意				
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。					テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。				
実務経験教員の経歴		3DCGデザイナーとして CM制作など21年 3DS MAXを使用							

②

科目名		選択3D背景B			
担当教員	中野 武志		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	3年生	開講時期	後期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	ゲーム業界で求められる3DCGの背景モデリングを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX、blender 自由				
学習目標 (到達目標)					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 制作開始 6	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
2	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 提出 6	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
3	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 制作開始 7	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
4	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 提出 7	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
5	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 制作開始 8	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
6	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 提出 8	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
7	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 制作開始 9	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
8	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 提出 9	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
9	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 制作開始 10	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
10	背景制作 2・3年生は 2週で1作品 提出 10	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴	3DCGデザイナーとして CM制作など21年 3DS MAXを使用				

②

科目名		選択3D作品制作A			
担当教員	木竜 彩羅		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	就活用作品制作 作品数を増やすことが目的。1～2週で1作品を増やす授業				
学習目標 (到達目標)					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料					
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
2	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
3	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
4	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
5	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
6	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
7	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
8	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
9	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
10	作品制作が主となる授業です。1～2週で1作品を増やす授業				
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴	3DCGデザイナーとして CM制作など21年 3DS MAXを使用				

②

科目名		選択3DエフェクトレンダリングA			
担当教員	中野 武志		実務授業の有無	○	
対象学科	Dアニメゲームクリエイター科	対象学年	3年生	開講時期	前期
必修・選択	必修	実施形式	対面・遠隔	時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方	作品集用 作品を増やすための選択授業。学びなおしとともに、作品を増やすことが目的。				
学習目標 (到達目標)					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料	技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書				
回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考			
1	エフェクトの効果と 実演 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
2	エフェクトの効果と 実演 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
3	エフェクトの効果と 実演 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
4	エフェクトの効果と 実演 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
5	レンダリング実践 ノイズと レンダラー 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
6	レンダリング実践 ノイズと レンダラー 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
7	レンダリング実践 ノイズと レンダラー 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
8	レンダリング実践 ノイズと レンダラー 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
9	他ソフトのエフェクト 他ソフトレンダラー 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
10	他ソフトのエフェクト 他ソフトレンダラー 1～2週で1作品制作	実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
評価方法・成績評価基準		履修上の注意			
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。		テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴	3DCGデザイナーとして CM制作など21年 3DS MAXを使用				