

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	自己分析を行い、自分のやりたい事や強み弱みを知る。各求人サイトへ登録し、情報を収集する。希望業界の企業を調べ、インターンシップに参加する。履歴書の書き方や面接のポイントを知る。 本科目では、個々の学生の就職活動状況の把握する。個別の希望業界の求人票幹旋、キャリアセンター情報の伝達、自己分析、履歴書添削、面接対策を実施。	キャリアガイドブック 参考資料	≪実務経験のある教員による授業科目≫デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。デザイン業界の企業や職種を把握し、実際の就職活動前に自分の進路を決定する。自己分析を進め、各種応募方法を学び対策する。	【専門知識スキル】:卒業後の進路について業界と職種を自分自身で調べ、就職活動のスタートを切ること出来る。自己を知り、企業にアピールが出来る。【社会人基礎力】:社会人として講聴マナーを身につける。文章力、自己PR力を養う。	【受講ルール等】:1、学生状況に応じて、資料配布は参考資料等をコピーして配布 2、課題提出は担任が改修、翌授業で必要があれば学生へ返却 【評価の観点】:1、必要出席率(80%)を満たしていること 2、授業参加態度が良好であること 3、課題の提出結果が基準点に達しており、認(認定)であること 【その他】:3～4人のグループワークも適宜取り入れ実施 【評価項目(評価の方法)】:平常点(授業受講姿勢など)、課題評価、出席率。ただし出席率80%に満たない場合、および必要課題が提出できない場合は単位不認定とする。 内容は変更になることがあります		
実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	【合同】キャリアパート(冒頭約20分)／キャリアセンターツアー／就職活動スタートアップ講座／終了後各クラス個別進路希望調査	キャリアよりキャリアガイドブックの内容説明、キャリアセンター見学(オンライン)	自己の就職活動への理解力を深める、就職活動の方向性を考える	傾聴力、計画力	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具	提出:担任独自の 新尾希望調査書	
2	PROG	PROGテストを行う	自己の適性を知る	主体性、実行力	【授業運営方法】:ワーク 【持参物】:筆記用具		
3	適性検査／業界職種の研究	適性検査を行う(約45分)ネットやキャリアセンターの資料を活用し、各コース就職・活躍できる職種を調べる	自己を知る、どんな職業があるかを知る	主体性、実行力	【授業運営方法】:講義 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC	提出:適性検査	
4	【合同】キャリアパートオンライン(冒頭約30分)／インターンシップ準備・情報／マナー講座／終了後各クラス対応	企業がインターンや応募に使っている求職サイトへ登録を実際にPCを使って行う マイナビ、リクナビ、その他 ※マイナビは就職ガイダンスでも行う。メールの書き方、電話のかけ方、必要な書類を知る。 昨年の学校取りまとめインターンの紹介(教務)	各サイトの登録完了する。1DAY、中期インターンシップを探せる状態になる、企業とやり取りが出来るような基本的なマナーを身につける	主体性、傾聴力、働きかけ力	【授業運営方法】:講義 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		
5	文章トレーニング	自分の事を文章に起こして、相手に魅力的に伝える	正しい文章を書ける	傾聴力、主体性	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		
6	文章トレーニング、敬語の使い方	自分の事を文章に起こして、相手に魅力的に伝える、敬語の使い方を覚える	正しい敬語を使える	傾聴力、主体性	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		
7	自己分析・他己分析 文章トレーニング	長所、短所を自己分析、他己分析を行う	自他の意見から自己の特長を理解できる	傾聴力、主体性	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		
8	履歴書の書き方1	企業に提出する履歴書の基礎と自分の長所を考える	自己の強みや特長、学生生活で得たことなどを文章にする	主体性、実行力	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		
9	履歴書の書き方2	授業内で行った業界研究から企業を選択し、提出する履歴書の基礎と自己アピールを書く練習をする	志望企業に沿った、動機を文章にする、インターンシップで面接に臨む場合は担任またはキャリアセンター個別対応を行う	主体性、実行力	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC	提出:履歴書	
10	履歴書の書き方3	担任履歴書添削から改善点の把握。学校取りまおめ応募の提出履歴書作成	履歴書のポイントを把握	主体性、実行力	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC	提出:履歴書	
11	【合同】キャリアパートオンライン(冒頭約30分)／オンライン模擬面接(予定)／終了後各クラス対応	オンライン面接の受け方を知る	オンライン面接のポイントを把握	傾聴力、実行力	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		

25年_前期_TSD_総合デザイン科_2年_業界研究Ⅱ

12	面接練習	クラス内で面接練習実施	改善ポイントを知る	主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:講義、ワーク 【持参物】:キャリアガイドブック、筆記用具、PC		
13	各クラス個別対応	各クラス個別対応					
14	各クラス個別対応	各クラス個別対応					
15	各クラス個別対応	各クラス個別対応					

25年度_後期_TSD_CG_2年_AfterEffects_

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
動画制作のプロセスを理解する。キーフレームアニメーションの基礎とデジタルビデオカメラによる実写撮影スキルの習得。撮影素材を「AfterEffects」に取り込み、カットつなぎの基本、各種エフェクト処理により動画を制作する。ビデオ規格、映像データファイルの知識を身につける。	無	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。ビデオの規格、映像データファイルの基本的な知識に始まります。/BD、DVD、ハイビジョン放送などの映像サイズやファイルフォーマット、規格等の基礎的な知識を学ぶ。/AfterEffectsを使ってのキーフレームアニメーション(アンカーポイント、移動、回転、透明度)、エフェクトの基礎の習得。/応用として3Dレイヤーを使いモーショングラフィックスを学びます。イラストレーター、フォトショップとの連携。/授業後半では、ビデオカメラを使い、実写映像の撮り方、取り込み、編集、AfterEffectsとの連携を学びます。/企画も行うことで、構成力も学びます。最後の課題ではモーショングラフィックス、もしくは実写映像での自由課題を提出。	【専門知識スキル】「到達目標」デジタル映像コンテンツの総合的な理解。モーショングラフィックスの制作の仕方と実写映像の制作の仕方習得。 「専門知識スキル」デジタル映像制作の専門用語の理解と実写映像の撮り方の基礎の理解。【社会人基礎力】傾聴力 ・柔軟性 ・状況判断力	【受講ルール等】:基礎知識を講義形式で学びます。その知識を使いキーフレームアニメーションを繰り返し作ること、ベースを作ったうえで実写撮影のノウハウを学ぶ。実写映像ではグループに分かれて、グループ制作を行います。【評価の観点】:提出課題2点を5点満点で、最後の課題を10点満点で評価します。加算して評価します。

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード'(任意)
1	1. 科目の狙い、2. 到達レベル、3. 講義計画等の説明(30分)	BD、DVD、ハイビジョン放送などの映像サイズやファイルフォーマットの説明。	規格などの基礎的な知識を学ぶ。	・傾聴力 ・柔軟性 ・状況判断力	ハードディスク、メモ用紙、筆記具 AfterEffects、Premiere		
2	キーフレームアニメーションの基礎1	AfterEffectsの基本的なウィンドウの理解。映像サイズの設定。FPSの設定。移動、透明度を使ったキーフレームアニメーションの制作。	映像サイズの設定。FPSの設定。移動、透明度の理解。	〃	〃		
3	〃	〃	〃	〃	〃		
4	キーフレームアニメーションの基礎2	移動、透明度、回転、アンカーポイントを使ったキーフレームアニメーションの制作。前回までの復習と回転、アンカーポイントまでを使用した映像の制作。イラストレーター、フォトショップとの連携を学びます。レイヤー構造の保持の仕方。イラストレーター、フォトショップのファイルデータの特徴を学びます。	回転、アンカーポイントイラストレーター、フォトショップとの連携を習得。	〃	ハードディスク、メモ用紙、筆記具 AfterEffects、Premiere		
5	〃	〃	〃	〃	〃		サーバーに提出モーショングラフィックス

25年度_後期_TSD_CG_2年_AfterEffects_

6	キーフレームアニメーションの基礎3	エフェクトの理解をします。/基礎的な映像制作を理解したうえで、表現の幅を増やします。/色相彩度、レベル、ブラー、トランジション、テキストアニメーション等を学びます。/前週までの課題データにエフェクトを付けていきます。	エフェクト。色相彩度、レベル、ブラー、トランジション、テキストアニメーション等の習得。	〃	〃		
7	〃	〃	〃	〃	〃		サーバーに提出 モーショングラフィックス ②
8	自主制作						
9	実写映像の制作1	絵コンテの制作を学びます。企画、構成の仕方、伝え方を学びます。	絵コンテの制作、企画、構成を習得。	〃	ハードディスク、メモ用紙、筆記具 AfterEffects、Premiere※カメラ、三脚		
10	実写映像の制作2	グループに分かれて、実写の撮影を学びます。カメラの使い方、三脚の使い方、取り込み方、を学びます。/映像の画角、音声、構図、シチュエーションに触れてもらいます。	実写の撮影。カメラの使い方、三脚の使い方、取り込み方。	〃	〃		
11	実写映像の制作3	各グループごとに実際にコンテに従った撮影を行う。コミュニケーションの仕方。	実際に触れて、感じる。	〃	〃		
12	実写映像の制作4	映像の編集、モーショングラフィックスとの連携。撮影した映像を取り込み、編集して、グラフィックスと融合します。/実際にはめ込むことで編集力を高めます。	映像とモーショングラフィックスとの連携。	〃	〃		サーバーに提出 実写映像
13	自由制作1	なぜ作るのか、何のために作るのか、何が出来るのか。自分に向き合ってもらいます。	コンセプトの作り方。	〃	ハードディスク、メモ用紙、筆記具 AfterEffects、Premiere※カメラ、三脚		
14	自由制作2	各自質問に答えます。実写向きかモーショングラフィックス向きかを判断する。	表現のしかたについて。	〃	〃		
15	自由制作3	発表を行い、クラスメイトで共有します。	フィニッシング。	〃	〃		サーバーに提出 自由制作

25年度_後期_TSD_CGデザイン_2年_UIデザイン_上田

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	デザイン現場の基本ソフトIllustratorとPhotoshopのスキルを高い次元で習得し、関連企業への就職を目指す。決められたゲーム画面内での文字・ビジュアルの効果的な扱い方、他者に伝わりやすいレイアウトが組めるようになることを目標とする。 ※産学連携授業が入るかも	なし、課題毎にプリントを配布します。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。文字組みや工業系イラスト制作に長けているドロー系ソフトIllustratorと写真加工、切り抜き合成に使われるPhotoshopを駆使してUIデザインに必要なアイコンやボタン、ゲージ等を制作する。同時にポートフォリオのブラッシュアップを図る。	IllustratorとPhotoshopで自由にデザインできるようになる。特にパスを使った図形操作ができるようになる。Switch、プレステ、Web、スマホなどそれぞれに合わせた各種デザインが提案できる。	【受講ルール等】デザインの世界で必要とされるCGスキルをしっかりと習得していただきますので、できる限り全授業出席すること。わからないことを翌週に持ち越さないこと。元気よく日々過ごすこと。 【評価の観点】パスが切れる、何でも図形が作れる、切り抜き合成ができる等のスキル取得面と作品のクオリティ。出席率。意欲。【その他】各自の制作がメイン。【評価項目(評価の方法)】CGスキル面と課題のクオリティ、提出日の厳守など		
実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿 題・提出課題 等	重要用語・キー ワード'(任意)
1	Illustratorのスキルレベル把握① ※ブラザー工業との産学連携授業が入るかもしれません(年内いっぱい)	キーボード上で両手の指が思ったように動く。 直線図形の作成。回転コピー等	ショートカットがいくつか使えるようになる。全選択、ダイレクト選択、Alt+ドラッグ(Altコピー)、Ctrl+Dが無意識にできるようになる。	主体性、行動力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	なし	
2	Illustratorのスキルレベル把握②	キーボード上で両手の指が思ったように動く。 直線図形の作成。パスファインダの理解、応用	ショートカットがいくつか使えるようになる。Alt+ドラッグ(Altコピー)、Ctrl+Dが無意識にできるようになる。	主体性、行動力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	なし	
3	Illustratorのスキルレベル把握③	キーボード上で両手の指が思ったように動く。 曲線図形の作成。	ポイントと方向線の理解、操作。 パスで「紅葉の葉」を描けるようになる	主体性、行動力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	なし	
4	Illustratorのスキルレベル把握④	各種文字組の復習	ベタ打ち、ボックス打ち、パスに沿っての打ち込みが理解できる。文字間、行間の操作。白場のあるレイアウトが組める。	主体性、行動力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	A4レイアウトデータ×1点	
5	Photoshopのスキルレベル把握	解像度の変更、写真の切り抜きを学ぶ。例えば、背景付きの野菜写真をPhotoshopで野菜のみをパスで抜き出してIllustratorに持ってくる。	自由にパスがあやつることができる。2つのソフト間のデータファイルのやり取りを理解する。	主体性、行動力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
6	パスワーク(1)「動物」	自由曲線のトレーニング。 プリミティブオブジェクトからの変形。	パスで自由に作画ができるようになる。 ダイレクト選択に慣れ、何でも描けるという自信をつける。	主体性、行動力、柔軟性	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見せつつ、最終的に各自で作品を作る 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
7	パスワーク(2)「海の中①」	自由曲線のトレーニング フレアツール、グラデーション、フィルタの理解	パスで自由に描ける。 画面に対する密度を感じるレイアウト。	主体性、行動力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見せつつ、最終的に各自で作品を作る 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
8	パスワーク(2)「海の中②」	実制作	レイアウトに対するアドバイスと修正。 画面内での主役と脇役の整理、アピールポイントの確立。	主体性、行動力、柔軟性、継続力	【授業運営方法】:自由に制作、レイアウトへのアドバイス 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	作品データ×1点	
9	パスワーク(3)「立体的な街①」	パスの無い街並みをIllustratorの機能をフル活用して効率的に制作する。 整列、グラデの角度調整、エンベ	各種図形の加工を「街」を作りながら具体的に学ぶ。	素直さ、ストレスコントロール	【授業運営方法】:作画のレクチャー 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
10	パスワーク(3)「立体的な街②」	資料を見ながら作り込み	各自で資料を探し、できる限り忠実に再現する。一方向からだけでなく多方向から考察できると作品のクオリティが上がる。	完成度・クオリティに対してやり込む力、情報収集力、継続力	【授業運営方法】:実制作 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		

25年度_後期_TSD_CGデザイン_2年_UIデザイン_上田

11	パワーク(3)「立体的な街③」	資料を見ながら作図、作り込み	完成作品を出力して壁に貼る。自身の作品クオリティポジションの確認。	完成度・クオリティに対してやり込む力、情報収集力、継続力	【授業運営方法】:アクティブラーニング 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	作品データ×1点	
12	ゲーム画面内のツール制作(4)	各種ゲーム機のプレイ画面を調査、考察し相応しい画面デザインを探る。	ゲーム画面への理解	チーム作業、素直さ	【授業運営方法】:プロジェクタでソフト操作を見せつつ、最終的に各自で作品を作る 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	作品データ×1点	
13	ゲーム画面内のツール制作(4)	前回リサーチした内容をチーム毎に発表し、情報共有することで理解の効率化を図る。	ゲーム画面への理解	チーム作業、素直さ	【授業運営方法】:プロジェクタを見ながらソフトの操作をいっしょに行う 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
14	ゲーム画面内のツール制作(4)	各個で、ゲームプランをA4一枚にまとめ、プランにそって画面内のツールを実制作。	講師のアドバイスを各自のツールデザインに反映させ完成度を上げる。	修正力、柔軟性、完成度・クオリティに対してやり込む力	【授業運営方法】:実制作 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	作品データ×1点	
15	ゲーム画面内のツール制作(4)	〃	2ソフト間のデータのやり取り。Photoshopでのフィルタ操作	展開力、構成力	【授業運営方法】:プロジェクタでソフト操作を見せつつ、最終的に各自で作品を作る 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	作品データ×1点	

25年_後期_TSD_CGデザイン_ゼミ(3Dデザイン) I

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	3Dソフト「Maya」「Blender」「Fusion360」、テクスチャ作成ソフト「Substance 3D Painter」を使い、レンダリングに「Arnold」「Unreal」を使用して、キャラクター、モチーフモデルを作成し静止画として完成させる。本科目では、複数のソフトを利用することでソフトウエアスキルと、精細で効率的なモデリング技術、空間内構成能力を身につける。	なし	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。ポリゴンモデリング、ソリッドモデリングを学び形状作成技術を習得する。FBXデータを利用して、複数のアプリ間でのデータのやりとりとをすることで、アプリの仕組みを理解する。当授業ではモデリング、UV展開、テクスチャ、高品質レンダリングをできるようにする。ライティング、カメラについての基礎を学び複数のアプリを実用レベルで使えるようにする。また、Unrealについては作品仕上げとしての使い方を実用レベルで活用できるようにする。	【専門知識スキル】:ポリゴンの流れを意識した、理想的な形状作成ができる。テクスチャ表現の構造を理解し、必要に応じたテクスチャ作成ができる。ライトとカメラをセットして見た目良く仕上げることができる。【社会人基礎力】:主体性、想像力、柔軟性。(詳細は、各講の「当授業でのターゲット社会人基礎力」部分参照)。作品として仕上げるために、主体的に行動し、想像力を高め、テーマの課題について柔軟にこなす能力を身につける。	【受講ルール等】:静止画は全てA4カラープリントし、指定日時に提出する。欠席した場合は、次回授業までに授業内容を把握しを復習しておく。【評価の観点】:・必要なポイントをノートに取り、実作業で応用できているか。・与えられた時間をフルに使い、解らない所は質問して制作を進めることができるか。・効率的に作業進行し、授業時間外での作品完成度を上げることができるか。【評価項目(評価の方法)】:作品60%、授業態度20%、努力度20%を総合的に判断して評価し、出席率が80%以下の場合と、課題未提出の場合は単位取得不可。		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード'(任意)
1	[UVとテクスチャの基本-01] (1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) (2)トポロジーを意識したモデリングの基本	形状を作成するためのカット線を理解するために、効率的かつ理論的なアプローチ方法を学ぶ。	形状を構成するための、トポロジーについての理解。	想像力、柔軟性	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:筆記具、ノートPC、タブレット(必要に応じて)	Adobe Substance3D Painterをインストールしておくこと。	
2	[UVとテクスチャの基本-02] UV展開の基本	テクスチャを割り当てるために必要なUV展開方法を学び、UV展開図からテクスチャ画像の作り方を学ぶ。	UV展開とテクスチャ作成方法の習得。	〃	〃	授業の復習	
3	[UVとテクスチャの基本-03] Materializeを使った素材表現	画像から、素材表現に必要なテクスチャマップ書き出し、Mayaでの素材表現方法を学ぶ	〃	〃	〃	〃	
4	[UVとテクスチャの基本-04] Substance3D Painterを使ったテクスチャ作成-01	最低限必要なUI設定方法と、テクスチャの作成方法、画像ファイルとして書き出し方法、Mayaでテクスチャ設定する方法を学ぶ。	Substance3D Painterの使い方を習得。	〃	〃	〃	
5	[UVとテクスチャの基本-05] Substance3D Painterを使ったテクスチャ作成-02	モデルの読み込み、画像ファイルからテクスチャの作成、3Dペイントで仕上げるための一連の流れを学ぶ。	〃	〃	〃	〃	
6	[UVとテクスチャの基本-06] Substance3D Painterを使ったテクスチャ作成-03	塗りつぶしレイヤー、ペイントレイヤー、マスクを使ったテクスチャ作成方法と各レイヤーの設定方法を学ぶ。	〃	〃	〃	〃	
7	[UVとテクスチャの基本-07] Substance3D Painterを使ったテクスチャ作成-04	画像ファイルを使った、プロジェクションマップテクスチャ作成方法を学ぶ	〃	〃	〃	〃	
8	[UVとテクスチャの基本-08] ライティングの基礎とレンダリング仕上げ	ライトの種類と使い方、ArnoldGPUレンダリングの設定方法を学ぶ。	ライティング方法とGPUレンダリング方法の習得。	〃	〃	【提出課題】: A4カラープリントと画像データ提出	

25年_後期_TSD_CGデザイン_ゼミ(3Dデザイン) I

9	[キャラクターテクスチャ表現-01] 四角ポリゴン描画を使った顔モデル作成	前期に作成したキャラクターモデルを使って、顔ポリゴンの再構築方法を学ぶ。	形状からポリゴンの流れを習得。	〃	〃	前期に作成したキャラクターモデル	
10	[キャラクターテクスチャ表現-02] 耳、眼球の作成	スカルプトツールで作成したベース形状からポリゴンの再構築方法を学ぶ。	〃	〃	〃	授業の復習	
11	[キャラクターテクスチャ表現-03]顔モデルの仕上げ	顔、耳、眼を一体型形状になるよう繋ぎ合わせ形状の仕上げ方を学ぶ。	〃	〃	〃	〃	
12	[キャラクターを使ったテクスチャ表現-04] 顔、耳、眼のUV展開とテクスチャ作成	UV展開とUVエディタを使ったレイアウト方法を学ぶ。	UV展開とUVエディタ使い方の習得。	〃	〃	〃	
13	[キャラクターを使ったテクスチャ表現-05] 髪、まつ毛モデル作成とテクスチャ作成	短冊形状で髪を作成して、透明テクスチャを使ったマッピング方法を学ぶ。	透明テクスチャマッピングの習得。	〃	〃	〃	
14	[キャラクターを使ったテクスチャ表現-06] ライティングとレンダリング仕上げ	映画撮影時に使用されるライティングから、キャラクターをより良く見せる方法を学ぶ。	ライティング方法とGPUレンダリング方法の習得。	〃	〃	【提出課題】: A4カラープリントと画像データ提出	
15	[プロダクトモデリングと素材表現-01] Fusion360 ソリッドモデリングの基本-01	Fusion360のインストールと初期設定、UI説明と、カーブを使って形状図面を作成し、立体的に形を上げる方法を学ぶ。	Fusion360のモデリング手順の習得と、モデルデータ出力フォーマットの理解。	〃	〃	Unrealをインストールしておくこと	
16	[プロダクトモデリングと素材表現-02] Substance Painterを使ったテクスチャ作成とUnrealを使ったレンダリング	Painterのスマートマテリアル機能を使い、作成したモデルにテクスチャを割り当て、Unrealで仕上げる方法を学ぶ。	Unrealへのデータ転送とUnreal基本操作の習得	〃	〃	授業の復習	
17	[プロダクトモデリングと素材表現-03] Fusion360 ソリッドモデリングの基本-02	形を作成するために必要なツールの説明と、組み合わせたり削りったりしながら、形状を仕上げる方法を学ぶ。	Fusion360のモデリング手順の習得。	〃	〃	〃	
18	[プロダクトモデリングと素材表現-04] Fusion360 ソリッドモデリングの基本-03	画像におけるカメラレンズの違いからパースについて考え、モデリングに必要な画像の選択方法と、テンプレート画像設定方法を学ぶ。	〃	〃	〃	〃	
19	[プロダクトモデリングと素材表現-05] Unrealでモデルをレイアウトし、素材を割り当てたレンダリングまでの作業行程を学ぶ。	Unrealでモデルをレイアウトし、素材を割り当てたレンダリングまでの作業行程を学ぶ。	Unreal UIの習得。	〃	〃	〃	
20	[プロダクトモデリングと素材表現-06] トポロジーを意識したハードサーフェスモデリング-01	ポリゴンモデリングで必要不可欠な、スムーズ表示をしたときに起こる形状崩壊を避けるための、トポロジー補正方法を学ぶ。	形状を構成するための、トポロジーについての理解。	〃	〃	〃	
21	[プロダクトモデリングと素材表現-07] トポロジーを意識したハードサーフェスモデリング-02	カーブから形状を作成して、ポリゴン化した後でメッシュの再構築までの一連の流れを学ぶ。	〃	〃	〃	〃	

25年_後期_TSD_CGデザイン_ゼミ(3Dデザイン) I

22	[プロダクトモデリングと素材表現-08] Blenderを使ったスカルプトモデリング-01	BlenderのUIと操作方法を学び、スカルプトまでの手順と、データの書き出し方法を学ぶ。	Blender UIの習得。	〃	〃	Blenderをインストールしておくこと	
23	[プロダクトモデリングと素材表現-09] Blenderを使ったスカルプトモデリング-02	マスク画像を使ったディテールスカルプトモデルからノーマルマップ作成方法を学ぶ。	〃	〃	〃	授業の復習	
24	[プロダクトモデリングと素材表現-10] Unrealを使ったレンダリングと仕上げ-01	Unrealでの作業設定規則とデータ管理、マテリアル作成方法を学ぶ。	Unrealを使った仕上げ方の習得。	〃	〃	〃	
25	[プロダクトモデリングと素材表現-11] Unrealを使ったレンダリングと仕上げ-02	ライティング、カメラ設定を学ぶ。	〃	〃	〃	〃	
26	[プロダクトモデリングと素材表現-12] Unrealを使ったレンダリングと仕上げ-03	レンダリング設定を学ぶ。	〃	〃	〃	【提出課題】: A4カラープリントと画像データ提出	
27	[自由制作-01] 進級展、ポートフォリオ制作	勉強した内容を活かし、作品として仕上げる方法を学ぶ。	仕上げでより良く見せるための、表現力の習得。	〃	〃	作品制作	
28	[自由制作-02] 進級展、ポートフォリオ制作	〃	〃	〃	〃	〃	
29	[自由制作-03] 進級展、ポートフォリオ制作	〃	〃	〃	〃	〃	
30	[自由制作-04] 進級展、ポートフォリオ制作	〃	〃	〃	〃	【提出課題】: A4カラープリントとA3サイズ画像データ提出	

25年_後期_TSD_CG_2年_ゼミ I_坂口・山田(卓)

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
CLIPSTUDIOを使ったアナログに近いデジタルでのイラスト製作を学ぶ。様々なデジタルイラストの技法を習得することで選択肢を増やし、自分に合った表現を見つける。【坂口】／各種ツールを活用し演出意図にそった映像を制作する。絵コンテから描くことで演出について考える。あるいはインタラクティブなコンテンツ(ビデオゲーム)を制作することを目標とする。【山田(卓)】	CLIPSTUDIO、タブレット【坂口】／アニメーターズサバイバルキット(グラフィック社)など。参考映像など適宜。【山田(卓)】	《実務経験のある教員による授業科目》CLIPSTUDIOを使ってデジタルイラストを制作する。アニメ塗りや厚塗りなど様々な描き方を学び表現の幅を広げる。実際の仕事を想定してキャラクターデザインやラフ制作など1枚の絵を完成させる流れを学ぶ。【坂口】／《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。・動画制作の実際の制作プロセスを実践し、その手法を学ぶとともに、演出について考える。イメージボード、各種設定、絵コンテ、編集、録音などの実際の制作過程を実践しClip Studio(動画選択)、AFTER EFFECTS、Animateなどを使用しMV、CM、デジタルサイネージを制作する。スマートフォン、タブレット端末などの携帯端末を想定し、アプリゲーム他のインタラクティブなコンテンツを企画、制作しプレゼンテーションを行う。/山田卓司、アニメーター、FLASH(Animate)コンテンツ制作。【山田(卓)】	【専門知識スキル】:立体を意識した陰影のつけ方を理解する。様々な描き方を学び、自分に合った表現を見つける。全体の流れを意識した画面構成力を養う。【社会人基礎力】:主体性、実行力、計画力、想像力、傾聴力、柔軟性、状況判断力を通して、仕事の内容を理解し、対応する能力を身につける。【坂口】／【専門知識スキル】:・モーションを基礎に質の高い映像を制作できる。・演出意図を持って質の高い映像を制作できる。・映像制作のプロセスを理解し各ソフトを使用できる。・独創的かつ社会性のあるゲームなどのコンテンツの提案ができる。・スケッチなどの過程を経てアイデアを具体化できる。・Animateなどで映像を制作できる。・自分の企画を説得力を持って印象的にプレゼンテーションできる。【社会人基礎力】:1. 考え抜く力(・課題発見力・計画力・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性・働きかけ力・実行力) 【山田(卓)】	【受講ルール等】:課題の提出は各課題終了日の次の週までとする。【評価の観点】課題を理解し、作品に活かす事が出来たか。スケジュールを管理し、妥協せず作品を完成させたか。作品の完成度(デッサン力、表現力、構成力) 【評価項目(評価の方法)】:課題で制作した作品及び授業態度。なお、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。【坂口】／【受講ルール等】:課題は指定された期日までに、指定された方法で提出すること。【評価の観点】:・質の高い映像が制作できたか。・演出意図をもって制作し、表現できているか。・コンテンツのアイデアはユニークかつ社会性を保っているか。・アプリケーションを適切に使用し、十分なクオリティで制作できたか。・説得力があり印象に残るプレゼンテーションができたか。【評価項目(評価の方法)】:課題評価/出席率/平常点(授業態度など)により評価。【山田(卓)】

実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	1科目の狙い、2到達レベル、3講義計画等の説明(30分)イラスト制作における練習法、コソなどのレクチャー。	クリスタの設定。デジタルツールを使った基本的な操作、タブレットを使った作業に慣れる。	・タブレットとペイントツールに慣れる。・デジタルイラスト制作の基本を学ぶ。	傾聴力	スクリーンに映し解説しながら進める。持参物:タブレット、外付けHDD又はUSBメモリ		
2	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) ・各自映像およびゲームの課題選択。[ゲーム]第一課題ボードゲーム制作[映像]イ	[レクチャー]基本としてオタク絵(日本のアニメ絵、漫画)禁止、またその理由(就職、デッサン力)。その例外について。各参考作品鑑賞。[映像]CM、	[映像]短時間でクオリティの高いイメージボードを多数制作できる。[ゲーム]ユニークで娯楽性と社会性の高い企画を立案しデザインできる。	1. 考え抜く力(・課題発見力・計画力・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性・働きかけ力・実行力)	【授業運営方法】:講義ののち制作。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆 【学校準備物】用紙/Photoshop Illustrator	未完成部分の制作	
3	花の資料画像を見ながら模写する。	デジタルペイントツールの効率的な使い方、形のとり方、色の作り方を学ぶ。	・タブレットとペイントツールに慣れる・基礎的な画力の向上。	傾聴力	スクリーンに映し解説しながら進める。持参物:タブレット、外付けHDD又はUSBメモリ	画像データ提出	
4	・制作・映像の制作過程について	・映像の制作過程について	・映像の制作過程について理解する。	1. 考え抜く力(・課題発見力・計画力・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性・働きかけ力・実行力)	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆 【学校準備物】Photoshop Illustrator	未完成部分の制作	
5	光と影の理解。	用意された線画に光源、環境を考えて色を付けていく。	光と影を意識した、説得力のある立体表現を学ぶ。	傾聴力、主体性、実行力、想像力	スクリーンに映し解説しながら進める。持参物:タブレット、外付けHDD又はUSBメモリ	画像データ提出	
6	・ボードゲームプレゼンテーション	・制作されたボードゲームをプレゼンテーションして他学生の作品にコメントをする。	ゲームについて分析し、改善点などをコメントできる。	1. 考え抜く力(・課題発見力・計画力・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性・働きかけ力・実行力)	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆 【学校準備物】Photoshop Illustrator	未完成部分の制作	

25年_後期_TSD_CG_2年_ゼミ I 坂口・山田(卓)

7	風景を描く。作品に説得力を出す背景となる風景の制作。	背景を描く際の考え方、空気感を出す方法をレクチャー。	パース、光の動きを意識した画面作り、遠近感の出し方を身に付ける	傾聴力、主体性、実行力、想像力	スクリーンに映し解説しながら進める。持参物:タブレット、外付けHDD又はUSBメモリ		
8	・イメージボードプレゼンテーション[ゲーム]第二課題、スマートデバイス向けゲーム制作、企画[映像]絵コンテ制作	・映像選択学生のイメージボードのプレゼンテーションに対し全体でコメントをする。・次の課題をレクチャーし開始する。	適切なイメージボードが制作され、的確にプレゼン、コメントできる。	1. 考え抜く力(・課題発見力 ・計画力 ・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性 ・働きかけ力 ・実行力)	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆 【学校準備物】Photoshop Illustrator	未完成部分の制作	
9	・絵コンテの描き方・モーションレクチャー1	・絵コンテとその用語についてレクチャー《課題》課題動画から選択し2〜3分の動画を絵コンテに描き起こす。(全員)	絵コンテの描き方、用語を理解する。演出について理解を深める。	1. 考え抜く力(・課題発見力 ・計画力 ・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性 ・働きかけ力 ・実行力)	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆 【学校準備物】絵コンテ用紙、映像作画用具一式 Photoshop Illustrator	未完成部分の制作	
10	風景を描く。作品に説得力を出す背景となる風景の制作。	背景を描く際の考え方、空気感を出す方法をレクチャー。	パース、光の動きを意識した画面作り、遠近感の出し方を身に付ける	傾聴力、主体性、実行力、想像力	スクリーンに映し解説しながら進める。持参物:タブレット、外付けHDD又はUSBメモリ	画像データ提出	
11	・[ゲーム]アイデアスケッチ開始[映像]絵コンテ制作・AfterEffects、Animateの使い方・デザインスケッチの描き方・モーションレクチャー2	・AfterEffects、Animateによるプロトタイプ制作方法についてのレクチャー1・デザインのスケッチの仕方についてレクチャー以降制作。	・Animateの使い方について理解する。・デザインのスケッチの種類と描き方について理解する。	1. 考え抜く力(・課題発見力 ・計画力 ・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性 ・働きかけ力 ・実行力)	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆 【学校準備物】絵コンテ用紙、映像作画用具一式 Photoshop Illustrator Animate	未完成部分の制作	
12	基本的な描き方1・シンプルな構造物の線画を元に基本色を塗ってから影を付けて行く。	用意された線画に段階的に影を付けていく。	最も基本的な塗り方を学び、効率の良い影の描き方を習得する。	傾聴力、主体性、実行力、想像力	スクリーンに映し解説しながら進める。持参物:タブレット、外付けHDD又はUSBメモリ	画像データ提出	
13	・[ゲーム]プロトタイプ制作[映像]レイアウト、ラフ原画制作・Clip Studio(映像選択)アニメーション機能の使い方・モーションレクチャー3	・[ゲーム]ゲーム素材制作開始・Clip Studio(映像選択)、のアニメーション機能の使い方	・Clip Studio(映像選択)、の映像機能が使えるようになる。・レイアウト、ラフ原画が描けるようになる。	1. 考え抜く力(・課題発見力 ・計画力 ・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性 ・働きかけ力 ・実行力)	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆 【学校準備物】絵コンテ用紙、映像作画用具一式 Photoshop Illustrator Animate	未完成部分の制作	
14	基本的な描き方2下絵を潰しながら描く厚塗りで動物を描く。	全体のバランスを意識して、画面上で色を混ぜながら作品を作る。	線画を完成させてから塗る方法と逆の考え方、全体から細部への描き込みを意識した描き方を習得する。	傾聴力、主体性、実行力、想像力	スクリーンに映し解説しながら進める。持参物:タブレット、外付けHDD又はUSBメモリ		
15	〃・モーションレクチャー4	・[ゲーム]ゲーム素材制作開始・Clip Studio(映像選択)、のアニメーション機能の使い方	・Clip Studio(映像選択)、の映像機能が使えるようになる。・レイアウト、ラフ原画が描けるようになる。	1. 考え抜く力(・課題発見力 ・計画力 ・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性 ・働きかけ力 ・実行力)	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆 【学校準備物】絵コンテ用紙、映像作画用具一式 Photoshop Illustrator Animate	未完成部分の制作	
16	基本的な描き方2下絵を潰しながら描く厚塗りで動物を描く。	全体のバランスを意識して、画面上で色を混ぜながら作品を作る。	線画を完成させてから塗る方法と逆の考え方、全体から細部への描き込みを意識した描き方を習得する。	傾聴力、主体性、実行力、想像力	スクリーンに映し解説しながら進める。持参物:タブレット、外付けHDD又はUSBメモリ	画像データ提出	
17	・[ゲーム]プロトタイプ制作[映像]原画制作・Animateの使い方2・[ゲーム・映像]第3課題、グループ制作・モーションレクチャー5	・AfterEffects、Animateの詳細な使い方。・作りたい課題ごと(ゲーム、実写映像、非実写系映像)にグループ分けし制作する。	・AfterEffects、Animateの使い方について理解する。・役割分担をしてゲームを制作することができる。	1. 考え抜く力(・課題発見力 ・計画力 ・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性 ・働きかけ力 ・実行力)	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆 【学校準備物】映像作画用具一式 Photoshop Illustrator Animate	未完成部分の制作	
18	基本的な描き方3キャラクターデザインとモノクロイラストの制作。	白黒のみでイラストを製作する。光と影を意識して立体感、奥行きのある絵の制作する。	色の情報を無くす事で立体を把握しながら描く方法を学ぶ。	傾聴力、主体性、実行力、想像力	スクリーンに映し解説しながら進める。持参物:タブレット、外付けHDD又はUSBメモリ		
19	・[ゲーム]個人制作プロトタイプ制作、グループ制作[映像]制作、グループ制作・Clip Studio(映像選択)、による仕上げ1・モーションレク	・AfterEffects、Animateの詳細な使い方。・作りたい課題ごと(ゲーム、実写映像、非実写系映像)にグループ分けし制作する。	・AfterEffects、Animateの使い方について理解する。・役割分担をしてゲームを制作することができる。	1. 考え抜く力(・課題発見力 ・計画力 ・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性 ・働きかけ力 ・実行力)	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆 【学校準備物】映像作画用具一式 Photoshop Illustrator Animate、Clip Studio(映像選択)	未完成部分の制作	

25年_後期_TSD_CG_2年_ゼミ I 坂口・山田(卓)

20	基本的な描き方3キャラクターデザインとモノクロイラストの制作。	白黒のみでイラストを製作する。光と影を意識して立体感、奥行きのある絵の制作する。	色の情報を無くす事で立体を把握しながら描く方法を学ぶ。	傾聴力、主体性、実行力、想像力	スクリーンに映し解説しながら進める。持参物:タブレット、外付けHDD又はUSBメモリ	画像データ(モノクロ)提出	
21	モノクロイラストに色を付ける。	モノクロで描いた絵にレイヤー効果を駆使して作品に色を付ける。	効率の良い着色方法の1つを学ぶ。	傾聴力、主体性、実行力、想像力	スクリーンに映し解説しながら進める。持参物:タブレット、外付けHDD又はUSBメモリ	画像データ提出	
22	実践的な作品制作。実際の発注を想定して、発注に合ったキャラクターと背景込みの作品を制作する。	内容を理解しキャラクターデザイン、ラフ制作、色塗り、修正・今までに習った描き方から自分に合った方法でオリジナルのイラストを制作する。	デザイン力、構成力、表現力の総合的な力を身に付ける	主体性、実行力、計画力、創造力、状況判断力、柔軟性	スクリーンに映し解説しながら進める。持参物:タブレット、外付けHDD又はUSBメモリ	画像データ(ラフ)提出	
23	・[ゲーム]個人制作プロトタイプ制作、グループ制作[映像]動画制作、ゲームグループ制作・Clip Studio(映像選択)、による仕上げ2・モーション	・映像の動画制作についてレクチャー。・RATES Studioによる仕上げについてレクチャー。	・映像の動画制作について理解する・Clip Studio(映像選択)、による仕上げについて理解する。	1. 考え抜く力(・課題発見力 ・計画力 ・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性 ・働きかけ力 ・実行力)	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆 【学校準備物】映像作画用具一式 Photoshop Illustrator Animate、Clip Studio(映像選択)	未完成部分の制作	
24	実践的な作品制作。実際の発注を想定して、発注に合ったキャラクターと背景込みの作品を制作する。	内容を理解しキャラクターデザイン、ラフ制作、色塗り、修正・今までに習った描き方から自分に合った方法でオリジナルのイラストを制作する。	デザイン力、構成力、表現力の総合的な力を身に付ける	主体性、実行力、計画力、創造力、状況判断力、柔軟性	スクリーンに映し解説しながら進める。持参物:タブレット、外付けHDD又はUSBメモリ		
25	・[ゲーム]個人制作プロトタイプ制作、グループ制作[映像]動画制作、ゲームグループ制作・AfterEffectsを使った映像のコンボジット(撮影)についてのレクチャー。	・AfterEffectsを使った映像のコンボジット(撮影)についてのレクチャー。	・AfterEffectsを使った映像のコンボジット(撮影)について理解する。	1. 考え抜く力(・課題発見力 ・計画力 ・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性 ・働きかけ力 ・実行力)	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆 【学校準備物】映像作画用具一式 Photoshop Illustrator Animate、Clip Studio(映像選択)、After Effects	未完成部分の制作	
26	・[ゲーム]個人制作プロトタイプ制作、グループ制作[映像]動画制作、ゲームグループ制作・Premier Proを使った編集について。・モーションレ	・Premier Proを使った編集について。	・Premier Proを使った編集について理解する。	1. 考え抜く力(・課題発見力 ・計画力 ・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性 ・働きかけ力 ・実行力)	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆 【学校準備物】映像作画用具一式 Photoshop Illustrator Animate、Clip Studio(映像選択)、After Effects Premier Pro	未完成部分の制作	
27	実践的な作品制作。実際の発注を想定して、発注に合ったキャラクターと背景込みの作品を制作する。	内容を理解しキャラクターデザイン、ラフ制作、色塗り、修正・今までに習った描き方から自分に合った方法でオリジナルのイラストを制作する。	デザイン力、構成力、表現力の総合的な力を身に付ける	主体性、実行力、計画力、創造力、状況判断力、柔軟性	スクリーンに映し解説しながら進める。持参物:タブレット、外付けHDD又はUSBメモリ		
28	・[ゲーム]個人制作プロトタイプ制作、グループ制作[映像]動画制作、ゲームグループ制作・プレゼンテーション準備・モーションレクチャー10	・プレゼンテーションの作法、良いプレゼンについてのレクチャー	・プレゼンテーションについてより深く理解する。	1. 考え抜く力(・課題発見力 ・計画力 ・想像力) 2. 前に踏み出す力(・主体性 ・働きかけ力 ・実行力)	【授業運営方法】:講義ののち実習。【持参物】:鉛筆作画用具、色鉛筆 【学校準備物】映像作画用具一式 Photoshop Illustrator Animate、Clip Studio(映像選択)、After Effects Premier Pro	未完成部分の制作	
29	実践的な作品制作。実際の発注を想定して、発注に合ったキャラクターと背景込みの作品を制作する。	内容を理解しキャラクターデザイン、ラフ制作、色塗り、修正・今までに習った描き方から自分に合った方法でオリジナルのイラストを制作する。	デザイン力、構成力、表現力の総合的な力を身に付ける	主体性、実行力、計画力、創造力、状況判断力、柔軟性	スクリーンに映し解説しながら進める。持参物:タブレット、外付けHDD又はUSBメモリ	画像データ(完成)提出	
30	・プレゼンテーション	各課題についてプレゼンテーションを行う。社会背景、コンセプト、アプローチなど、基本を満たしていれば内容、方法、資料は自由。プレゼン	説得力があり印象的なプレゼンテーションができるようになる。適切な質疑応答ができるようになる。	・発信力 ・傾聴力 ・状況判断力	【授業運営方法】:講義ののちプレゼンテーション。【持参物】:メモ帳など。【学校準備物】プロジェクタほか。	・動画・プレゼンテーション資料、プロトタイプ	

25年_後期_CGデザイン_2年_デザインマーケティング I

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
ゲーム業界での実践に基づいた、CGアニメーションの知識、技術向上	特になし。	《実務経験のある教員による授業科目》 デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。 ゲーム業界の仕様にに基づいた、制作事例の紹介や、実制作をしていく。 よく使う機能や技、参考書には載っていないようなノウハウ混じりの制作を主体にしていく。	【専門知識スキル】: Mayaの基本機能の理解、業界での実務レベルの技術や技を習得。 またはその知識。 【社会人基礎力】: 主体性、働きかけ力、実行力。 他者とコミュニケーションをとりながら問題解決に向かう力を養う。	【受講ルール等】: 実制作では制作したものを適宜提出する。 どんなに途中で成果を見る。 【評価の観点】: 作品の品質をあげるべく力をいれたか。 技術の理解ができていないか。 作品の品質を向上させるべくコミュニケーションがとれているか。 【評価項目(評価の方法)】: 作品 50%、授業に向かう姿勢 30%。 提出の仕様にそぐわないルールが守れていない 20%。		
テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード'(任意)
(1)キーの打ち方、バウンスボール、回転運動(120分) (2)物理学、力の作用の仕方(60分)。	(1)ボールを用い、制作していく上で必要な操作、機能の理解。制作のコツの伝授。 (2)どんなボールなのか、物理、力の作用の仕方を知識として理解して動きを作成できるか。	(1)キーの打ち方など基本的なオペレーションを行えるようにする。 (2)物理学と体などの力の伝わり方に則った動きの理解。	主体性、実行力。	【授業運営方法】:講義形式、実習【持参物】:メモ帳。		
(1)リギングされたキャラクターを用いたアニメーション (2)待機モーションの作成	(1)キャラを動かすことに慣れる。 (2)ボールで学習した内容をキャラクターへ応用させることを理解する。	(1)キャラを動かすことに対する理解、練習。 (2)人体構造を理解することで、全てのキャラに通づる、知識、構造、仕組みの理解。	〃	〃		
(1)歩きモーションの作成	(1)グラフエディタの使い方、キーの扱い方の理解。	(1)アニメーションカーブの編集方法を理解する。	〃	〃		
〃	(1)待機から歩きへ繋ぎ、歩きをループできるモーションを作成する。	(1)ゲーム上で使用する上で各種モーションが繋がる・ループすることの重要性を理解する。	〃	〃		
〃	(1)タイムエディタの使い方の理解。	(1)作成したモーションをタイムエディタで管理する方法、また編集の仕方を理解する。	〃	〃	成果物提出	
(1)SDキャラクター制作	(1)最終的にリギングまで行うことでキャラクター制作全体の流れを理解する。	(1)実際に動かすことのできるキャラクターを考えて作れるようにする。	〃	〃		
〃	(1)キャラクター全体をモデリングする上で関節のトポロジを理解する。	(1)実際に曲げてみて思ったとおり関節が曲がるか確認させる。	〃	〃		

25年_後期_CGデザイン_2年_デザインマーケティング I

〃	(1)UV展開の方法を理解する。	(1)チェッカーを使用し、テクスチャが歪まないように展開する方法を理解する。	〃	〃		
〃	(1)全体のブラッシュアップ。	(1)制作物の確認作業。	〃	〃		
(1)ボーンの作成	(1)キャラクターの形に沿ったボーンの作成、関節に対する適切なジョイントの位置を理解する。	(1)人体構造の理解。	〃	〃		
〃	(1)ウェイトの付け方を理解する。	(1)コンポーネントエディタの使い方(できそうならウェイトエディタを使う)、活用方法を理解する。	〃	〃		
(1)リギング	(1)コンストレイントの種類、コントローラーの作成方法を理解する。	(1)Mayaの仕組みを理解して、発展した使い方ができる基礎知識の理解と活用の仕方を学ぶ。	〃	〃		
〃	(1)実際にジョイントへコンストレイントしていき、挙動を理解する。	(1)コンストレイントのより深い理解。	〃	〃		
(1)制作期間に余裕があれば、リギングしたキャラクターにモーションをつける (2)待機・歩き・攻撃各種できるところまで作成	(1)自身が制作したキャラクターを実際に動かすことにより、問題点を把握する。	(1)アニメーションに使用するキャラクターへのより深い理解。	〃	〃		
〃	〃	〃	〃	〃	成果物提出	

25年度_後期_2年_デザインマーケティングⅠ_富田

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	デザイン現場の基本ソフトIllustratorのスキルを高い次元で習得し、関連企業への就職を目指す。決められたエリア内での文字・ビジュアルの効果的な扱い方、他者に読みやすく理解しやすいレイアウトが組めるようになることを目標とする。	なし、課題毎に資料を配布します。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。Illustratorの基本操作方法を学ぶことでDTPの基礎を学ぶ。	正確さと持続力を養う。商品写真や文字量が多く情報にあふれた紙媒体の制作が出来るようになる。	【受講ルール等】:課題、その他提出物は、全て画像データで指定された日時に提出すること。【評価の観点】:・制作に必要な手順をノートに取り、ノートを見ながら実作業ができる。・与えられた時間をフルに使い制作し、解らない所は質問して制作を進めることができる。・学んだツールを使い、より効率的に形を形成でき、満足いくできばえで提出ができる。【評価項目(評価の方法)】:作品60%、授業態度20%、努力度20%を総合的に判断して評価し、出席率が80%以下の場合と、課題未提出の場合は単位取得不可。		
実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿 題・提出課題 等	重要用語・キ ワード'(任意)
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) (2)課題説明 第一課題【メニューの作成】	サンプルと同様に制作する。統一フォーマットを制作し、成果物を効率的に制作する。	DTPのベースを理解し、基本操作ができる。(トリムマーク、CMYK、レイヤー作成)	主体性、行動力、情報収集力、課題 発見力	【授業運営方法】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア、ポートフォリオ		
2	第一課題【メニューの作成】	ベースの作成	ベース作成ができる	素直さ、ストレスコントロール	【授業運営方法】:作画のレクチャー 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
3	〃	画像の加工・配置	画像の加工・配置ができる	構成力、継続力	〃		
4	〃	装飾文字の作成	装飾文字作成ができる	構成力、継続力	〃		
5	〃	文字詰め・装飾・イラスト作成	文字詰め・装飾・イラストが出来る	完成度・クオリティに対してやり込む 力	〃	【課題提出】	
6	第二課題【チラシの作成】	サンプルと同様に制作する。統一フォーマットを制作し、成果物を効率的に制作する。	DTPのベースを理解し、応用操作ができる。(トリムマーク、CMYK、レイヤー作成)	情報収集力、課題発見力	【授業運営方法】:作画のレクチャー 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
7	〃	ベースの作成	ベース作成ができる	素直さ、ストレスコントロール	〃		
8	〃	画像の加工・配置	画像の加工・配置ができる	構成力、継続力	〃		
9	〃	装飾文字の作成	装飾文字作成ができる	構成力、継続力	〃		
10	〃	文字詰め・装飾・イラスト作成	文字詰め・装飾・イラストが出来る	構成力、継続力	〃		

25年度_後期_2年_デザインマーケティング I_富田

11	〃	装飾・イラスト作成	装飾・イラスト作成が出来る	完成度・クオリティに対してやり込む力	〃	【課題提出】	
12	第三課題【2色チラシの作成】	サンプルと同様に制作する。統一フォーマットを制作し、成果物を効率的に制作する。	DTPのベースを理解し、応用操作ができる。(トリムマーク、CMYK、レイヤー作成)	情報収集力、課題発見力	【授業運営方法】: 作画のレクチャー 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
13	〃	ベースの作成	ベース作成ができる	素直さ、ストレスコントロール	〃		
14	〃	画像の加工・配置	画像の加工・配置ができる	構成力、継続力	〃		
15	〃	文字詰め・装飾・イラスト作成	文字詰め・装飾・イラストが出来る	完成度・クオリティに対してやり込む力	〃	【課題提出】	

25年度_前期_TSD_CGデザイン_2年_ドローイングⅠ_布施千加里.xlsx

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
「描く」ことに慣れる。前半は人物や動物など様々なモチーフ(題材)を勢いよく描くことで、線密度による感触を実感する。最終的に、人物のプロポーションを正確に再現できるようにすることを目標とする。	適宜必要な資料はプリントとして配布、または前週授業で説明	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。・人物・動物・風景の基本的な描写技術を身につける人物・動物においては、骨格、筋肉を正確に理解し描く技術を習得する / 皮膚や毛並み等質感の違いを理解し、描く技術を習得する / 風景においては、1点透視法、2点透視法を理解し、まずは1点透視法を通して、最終的に背景画が正確かつ美しく表現できるよう、ていねいに根気よくパースの重要性と技術を習得する・講評会・意見交換 離れた位置から客観的に見る事で、今後の課題目標をたてる。お互いの作品を見て、意見交換する事で、他者の考え方を受け入れつつ、互いに高めあい、協力しあえる関係性を築く	【専門知識・スキル】1. 人物 各パーツ、骨格、筋肉を理解し、正面、側面、背面を正確に描写できる技術2. 動物 様々な種類の動物の骨格や特徴を理解し、描写できる技術3. 風景 パースを理解し、1点透視法で背景を描写できる技術4. タッチ 様々な質感や、遠近感等が表現できる技術	【受講ルール等】指定された日時に指定された方法で提出。締切日に提出が不可能な場合は理由を講師に報告の上、提出。【評価の観点】課題制作(1)パース・プロポーション→パースやプロポーションの正しい理解と描写力(2)タッチ → 質感、距離感等の正確でわかりやすい表現力(3)トーン → トーン幅があり、わかりやすく美しい表現力(4)完成度 → 指定の条件を満たし、わかりやすく美しく表現されている事 【その他】3～4人のグループワークも適宜取り入れ実施。【評価項目(評価の方法)】(1)課題評価(2)授業受講姿勢・出席率が80%を満たない場合、及び必要課題が提出できない場合は単位取得を認めない

実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿 題・提出課題 等	重要用語・キ ーワード(任意)
1	(1)科目の狙い、(2)到達レベル、(3)講義計画等の説明(30分)課題の目的、内容、マナーについてレクチャー・第1課題【人物 顔 クロッキー】	(1)配布資料を参考に顔の各パーツをトレーニング(2)配布資料を参考に顔全体をトレーニング	観察力を養い、正確な描写力を養う	計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、ケント紙(A4)、筆記具、カッターナイフ		
2	第2課題【人物 顔 本制作】	収集資料を参考に顔を描く	収集資料を参考にバランス、質感を意識しタッチをつけて正確に顔を描き描写力を高める	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ	第2課題提出(A4ケント紙)	
3	第3課題【動物 クロッキー】	収集資料を参考に動物クロッキー	各動物の特徴や骨格を意識し、正確な描写力を養い、幅を広げる	課計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ		
4	第4課題【動物 本制作】	収集資料を参考に動物を描く	各動物の特徴や骨格を意識し、正確な描写力を養い、幅を広げる	計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ	第3課題提出(A4ケント紙)	
5	第6課題【パース トレーニング】	(1)配布資料を参考にパースを理解する (2)配布したワークシートでパーストレーニング	透視法を理解し、様々なモチーフで実際にトレーニングし、さらに理解を深める	計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ		
6	第7課題【パース 1点透視法を用いた室内パース】	収集資料を参考に1点透視法で室内を描く(パースを確認しながら下描き)	1点透視法が理解できているか確認しながら室内を描く	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚		
7	第7課題【パース 1点透視法を用いた室内パース】	収集資料を参考に1点透視法で室内を描く(下描き線を参考に再確認しながら本制作)	1点透視法が理解できているか確認しながら室内を描く	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚		

25年度_前期_TSD_CGデザイン_2年_ドローイングⅠ_布施千加里.xlsx

8	第7課題【パース 1点透視法を用いた室内パース】	収集資料を参考に1点透視法で室内を描く(下描き線を参考に再確認しながら本制作)	1点透視法が理解できているか確認しながら室内を描く	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚	第7課題提出(A4ケント紙)	
9	第8課題【人物 全身 クロッキー】	配布資料を参考に人物の全身を様々な角度からトレーニング	男女それぞれの骨格や筋肉を理解、意識し、正確な描写力を養う	計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ		
10	第9課題【人物 全身 本制作】	収集資料を参考に人物の全身を描く(ケント紙に人物の全身のアウトラインをおこす)	収集資料を参考に骨格、質感を意識しタッチをつけて正確に人物を描き描写力を高める	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚	第9課題提出(A4ケント紙)	
11	第10課題【人物 年齢による描き分け】	配布資料を参考に様々な年齢層の人物をトレーニング	収集資料を参考に骨格、質感を意識しタッチをつけて正確に人物を描き描写力を高める	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚	第10課題提出(A4ケント紙)	
12	第11課題【工業製品 自動車】	配布資料を参考にトレーニング	配布資料で自動車、工業製品のパースを確認し、理解する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ	第11課題提出(A4ケント紙)	
13	第12課題【パース 建築物】	各種透視法の理解	各種透視法の確認	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙2枚		
14	第12課題【パース 建築物】	各種透視法の理解	各種透視法の確認	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙2枚		
15	第12課題【パース 建築物】	収集資料を参考に透視法で建物を描く	透視法が理解できているか確認しながら建築物を描く(講評会)	発信力・傾聴力・柔軟性	【授業運営方法】:実習・講評会【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙2枚	第12課題提出(A4ケント紙)	

25年_後期_TSD_CS_ドローイングⅡ_布施千加里

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
人物、風景等を正確かつ高いレベルで完成させる。各自のタッチを構築することを目標とし、就職活動の際に必要なポートフォリオの質的充実を図る。	適宜必要な資料はプリントとして配布、または前週授業で説明	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。人物・背景・小型アイテム(車両、武器、雑貨等)制作 指定されたテーマにそった、人物、背景、小型アイテムを設定し、制作に必要な資料を収集する一連の流れを習得。人物は、年齢に合った骨格、性格や体格の表現、衣装等が正確に魅力的に表現できる描写力の習得。背景は正確なパースと表現力の習得。小型アイテムには機能性の綿密なリサーチと描写力の習得 【講評会・意見交換】離れた位置から客観的に見る事で、今後の課題目標をたてる。お互いの作品を見て、意見交換する事で、他者の考え方を受け入れつつ、互いに高めあい、協力しあえる関係性を築く。	【専門知識・スキル】(1)人物 年齢や設定に合った骨格と筋肉、衣装の表現等を、正確かつ魅力的に描写できる技術 (2)風景 パースを確実に、正確で表現豊かな背景を描写できる技術 (3)小型アイテム 機能性を理解し、正確に動作し、魅力的なアイテム等が表現できる技術	【受講ルール等】指定された日時に指定された方法で提出。締切日に提出が不可能な場合は理由を講師に報告の上、提出。【評価の観点】課題制作(1)年齢や設定に合った骨格と筋肉、衣装の表現等を、正確かつ魅力的に描写できる技術(2)風景 パースを確実に、正確で表現豊かな背景を描写できる技術(3)小型アイテム 機能性を理解し、正確に動作し、魅力的なアイテム等が表現できる技術【その他】3～4人のグループワークも適宜取り入れ実施。【評価項目(評価の方法)】(1)課題評価(2)授業受講姿勢・出席率が80%を満たさない場合、及び必要課題が提出できない場合は単位取得を認めない

実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿 題・提出課題 等	重要用語・キ ワード(任意)
1	(1)科目の狙い、(2)到達レベル、(3)講義計画等の説明(30分)課題の目的、内容、マナーについてレクチャー (4)第1課題 風景	レクチャー	科目の内容を理解し、スケジュール確認。	計画力・主体性	【授業運営方法】:レクチャー・実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙又は画用紙、風景資料(建築物、自然物が入っていること)数枚		風景資料
2	第1課題【風景】第2講	収集資料を参考に描く	正確にパースを起こし、魅力的な描写力を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙又は画用紙		
3	第1課題【風景】第3講	収集資料を参考に描く	正確にパースを起こし、魅力的な描写力を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙又は画用紙	A4ケント紙	
4	第2課題【車体】第1講	収集資料を参考に描く	正確にパースを起こし、魅力的な描写力を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙又は画用紙、車資料		
5	第2課題【車体】第2講	収集資料を参考に描く	正確にパースを起こし、魅力的な描写力を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙又は画用紙	A4ケント紙	

25年_後期_TSD_CS_ドローイングⅡ_布施千加里

6	第3課題【人物 動き】第1講	収集資料を参考に描く	骨格、筋肉を理解し正確に描写する技術を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙又は画用紙、人物資料		
7	第3課題【人物 動き】第2講	収集資料を参考に描く	骨格、筋肉を理解し正確に描写する技術を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙又は画用紙		
1	第3課題【人物 動き】第3講	収集資料を参考に描く	骨格、筋肉を理解し正確に描写する技術を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:レクチャー・実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙又は画用紙	A4ケント紙	
2	第4課題【人物・背景・小型アイテム】第1講 人物 3面図(正面・側面・背面)を正確に描写する	収集資料を参考に描く	3面図を描く。年齢、骨格、衣装等デザインし正確に描写する技術を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚		
3	第4課題【人物・背景・小型アイテム】第2講 人物 3面図(正面・側面・背面)を正確に描写する	収集資料を参考に描く	テーマに沿った背景を描く。正確にパースを起こし、魅力的な描写力を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚	A4ケント紙	
4	第4課題【人物・背景・小型アイテム】第3講 背景 収集資料を参考にパースをおこす	収集資料を参考に描く	テーマに沿った背景を描く。正確にパースを起こし、魅力的な描写力を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚		
5	第4課題【人物・背景・小型アイテム】第4講 背景 パースが正確にとれているか確認後、アウトラインを入れ、必要に応じてタッチをつける	収集資料を参考に描く	機能を理解し、正確に描き起こす。テーマに沿ったデザインや装飾が描く事のできる技術を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚	A4ケント紙	
6	第4課題【人物・背景・小型アイテム】第5講 小型アイテム 資料をもとに構造を理解し、正確に描く	収集資料を参考に描く	機能を理解し、正確に描き起こす。テーマに沿ったデザインや装飾が描く事のできる技術を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚		
7	第4課題【人物・背景・小型アイテム】第6講 デザインを施し、必要に応じてタッチをつける	収集資料を参考に描く	機能を理解し、正確に描き起こす。テーマに沿ったデザインや装飾が描く事のできる技術を習得する	課題発見力・計画力・主体性	【授業運営方法】:実習【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚	A4ケント紙	
15	第4課題【人物・背景・小型アイテム】第6講 講評会	講評会	作品について意見交換を行い、他者の考え方を受け止め今後の制作に反映させる	発信力・傾聴力・柔軟性	【授業運営方法】:実習・講評会【持参物】デッサン用鉛筆(2H～4B程度)、練り消しゴム、定規、クロッキー帳、筆記具、カッターナイフ、A4ケント紙1枚		

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	基本操作とツールの使い方:フォトショップの基本的な操作や、選択、ペイント、レイヤー、マスク、テキスト、エフェクトなどのツールの使い方を学びます。レタッチや修正の技術:写真の修正や改良、色調補正、白飛びや黒つぶれの修正など、写真加工の基本的な技術を学びます。フォトショップを使用してロゴ、ポスター、チラシなどのグラフィックデザインを作成する技術を学びます。フォトショップを使用して、キャラクターイラストやデジタルペイント作品を制作する技術を学びます。複数の写真を合成し、写真合成作品を制作する技術を学びます。印刷、Web上での画像解像度、容量、データ変換についても理解する。	ノートパソコン、AC電源、Photoshop、illustrator、ペンタブレット、A4サイズ用紙、クロッキー帳、筆記用具	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。CGデザイナーに必要なPhotoshopの知識を習得する。Photoshopとペンタブレットの機能を広く理解し、より多くの描き方を学ぶ。多くの技術にチャレンジする事により、クライアントからの多種多様な要望に応える事の出来る技術を身につける。そして、出来るだけ多くの枚数を描き、作業量を多くこなして経験を積む。	【専門知識スキル】:フォトショップ、イラストレータを通し、デザイナーに必要なCGツールの基礎力を身につけて、より多くのデジタルツールを使いこなせる技術を習得。スキャナー、ペンタブレット、プリンターなど周辺機器の使い方を学び、総合的なCG制作技術を身につける。【社会人基礎力】:創造力、複数のもの(もの、考え方、技術等)を組み合わせ、新しいものを作り出す。	【受講ルール等】:前週授業内で、次週内容説明。課題提出期限内に、課題提出用サーバー内の各個人のフォルダに提出。提出期限に提出が出来ない場合は単位取得を認めない。【評価の観点】:各課題ごとに与えられたテーマを理解し、その表現と制作時間に見合った作業量が感じられるか。締め切りまでの作業を把握し、必要な時間配分で作業を進め完成度を高められたか。新しい技術や新しい表現を習得する為に失敗を恐れずに挑戦し、失敗や成功からも学ぶ事が出来たか。【評価項目(評価の方法)】:授業態度－20%、最終課題発表－10%、小課題合計－40%、期末最終課題－30%(期末最終課題未提出の場合は、小課題等の他項目で点数があっても評価はFとなる)。なお、欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	環境確認。ペンタブレット設定確認。アドビIDログイン確認。Photoshop基礎1 ツールボックス、ウィンドウの機能説明課題制作	一般的によく使用されるツールを中心に、各ツールの応用技術や組み合わせ方、より高度な編集技術についても学びます。スキャニングの基礎。解像度とレベル補正についての知識を習得する。			【授業運営方法】:実習 【持参物】ノートパソコンの電源、ノートパソコン、ペンタブレットー式、Photoshop、クロッキー帳、筆記用具	Linux環境目視確認	
2	Photoshop基礎2 レイヤー機能の習得。	レイヤーパネルの使い方など、基本的な概念を学びます。レイヤーマスクの作成方法、レイヤーの一部を非表示にする方法、クリッピングマスクの作成方法、クリッピングマスクを使ったイラストレーションの作成など、クリッピングマスクの使い方を学びます		主体性、働きかけ力	【持参物】ノートパソコンの電源、ノートパソコン、ペンタブレットー式、Photoshop、クロッキー帳、筆記用具		
3	Photoshop基礎3 フィルター機能の習得。	フィルター機能を活用し、画像の加工・調整・演出技術を習得します。ぼかし(ブラー)、シャープ化、変形、ノイズ除去、色調補正などの基本的なフィルターの使用方法から、複数のフィルターを組み合わせた特殊効果の作成までを学び、クリエイティブな画像編集スキルを習得		主体性、働きかけ力	【持参物】ノートパソコンの電源、ノートパソコン、ペンタブレットー式、Photoshop、クロッキー帳、筆記用具		
4	Photoshop基礎4 レイヤー効果の機能を習得	レイヤースタイルを活用し、影・グロー・輪郭線・斜線などのエフェクト技法を学びます。また、レイヤースタイルを活かしたテキストデザインや、画像のモンタージュ(複数の画像を組み合わせたアート表現)を習得し、グラフィックデザインやデジタルアート制作			【持参物】ノートパソコンの電源、ノートパソコン、ペンタブレットー式、Photoshop、クロッキー帳、筆記用具		
5	Photoshop基礎5 選択範囲をパスに変換	パスパネルの機能を習得し、主線をアウトライン化し、スムーズで修正し易い主線を制作し、より高度なイラストレーションを制作する。			【持参物】ノートパソコンの電源、ノートパソコン、ペンタブレットー式、Photoshop、クロッキー帳、筆記用具		
6	Photoshop応用1 ハーフトーンスクリーン	Photoshopの二値化機能を使用し、ハーフトーンを作り出し、モノクロイラストを制作する。			【持参物】ノートパソコンの電源、ノートパソコン、ペンタブレットー式、Photoshop、クロッキー帳、筆記用具		

7	Photoshop応用1 歪みツールと修復ツール	ゆがみツール」を活用し、人物の顔や体型の補正技術を得得します。自然な仕上がりを意識しながら、基本的な操作から応用技術までを学び、実践的なスキルを身につけることを目的とします。			【持参物】ノートパソコンの電源、ノートパソコン、ペンタブレター式、Photoshop、クロッキー帳、筆記用具		
8	作品制作 テーマ コンセプトアート課題制作	キャラクターと背景を生かしたイラストレーションを制作。山や川、海など自然に飲み込まれていく背景とキャラクターを生かしたシチュエーションを状況や時間など想像しCGを作成			【持参物】ノートパソコンの電源、ノートパソコン、ペンタブレター式、Photoshop、クロッキー帳、筆記用具		
9	フォトパッシュ 課題制作	「フォトパッシュ」技法を学びます。フォトパッシュとは、複数の写真やテクスチャを組み合わせでデジタルアートを制作する技法です。写真の選定・切り抜き・合成・光や影の調整・フィルターやレタッチ技法を習得し、リアルなコンセプトアートやイラスト制作に応用できるスキルを身につける			【持参物】ノートパソコンの電源、ノートパソコン、ペンタブレター式、Photoshop、クロッキー帳、筆記用具		
10	Photoshop応用2 イラストレータとの連携	レクチャー 手描きペン入ったアナログ線画をスキャンし、主線のアウトライン化を行い、イラストレータとの連携で、イラストレータデータを制作する。			【持参物】ノートパソコンの電源、ノートパソコン、ペンタブレター式、Photoshop、クロッキー帳、筆記用具		
11	Photoshop応用2 課題制作	レクチャー 手描きペン入ったアナログ線画をスキャンし、主線のアウトライン化を行い、イラストレータとの連携で、イラストレータデータを制作する。			【持参物】ノートパソコンの電源、ノートパソコン、ペンタブレター式、Photoshop、クロッキー帳、筆記用具		
12	Photoshop応用3 ニューラルフィルターとエフェクト	「ニューラルフィルター」を活用し、AIを用いた高度な画像編集技術を得得します。ポートレート補正、表情の変化、照明調整、写真の復元などの多様なフィルターを実践的に学び、デザイン・写真加工のスキルを向上			【持参物】ノートパソコンの電源、ノートパソコン、ペンタブレター式、Photoshop、クロッキー帳、筆記用具		
13	Photoshop応用3 課題制作	「ニューラルフィルター」を活用し、AIを用いた高度な画像編集技術を得得します。ポートレート補正、表情の変化、照明調整、写真の復元などの多様なフィルターを実践的に学び、デザイン・写真加工のスキルを向上			【持参物】ノートパソコンの電源、ノートパソコン、ペンタブレター式、Photoshop、クロッキー帳、筆記用具		
14	最終課題制作1 テーマ ファンタジー	RPGゲームのキャラクターを企画・設定し、その個性や世界観を反映させたビジュアル制作を行います。キャラクターデザインの基本から、特徴を活かした演出技法、描き込みの技術までを学び、ゲームアート制作のスキルを向上			【持参物】ノートパソコンの電源、ノートパソコン、ペンタブレター式、Photoshop、クロッキー帳、筆記用具		
15	最終課題制作2 課題作成、プレゼンテーション。	RPGゲームのキャラクターを企画・設定し、その個性や世界観を反映させたビジュアル制作を行います。キャラクターデザインの基本から、特徴を活かした演出技法、描き込みの技術までを学び、ゲームアート制作のスキルを向上			【持参物】ノートパソコンの電源、ノートパソコン、ペンタブレター式、Photoshop、クロッキー帳、筆記用具		

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	3Dソフト「Maya」を使い、ポリゴンモデリング機能をメインに使用して、キャラクター、モチーフモデルを作成し、静止画として完成させ、より精細で効率的なモデリング技術と、空間内構成能力を身につける。	なし	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。ポリゴンモデリングを学ぶ事で、思い描いた形を立体的に構成し視覚的に表現する能力を高める。ポリゴンの流れを意識して構造を知る事で、効率良い3Dモデルを作成する。ポリゴンツールを使って形を構成し、形の組み立て方を工夫し仕上げる能力を養う。	【専門知識スキル】:画像から立体的に形状を認識できる。使用するツールを道具として捉え、立体的に形を起こせる。仕上がりを想像して作成し、より良く見せる為の構図がつくれる。【社会人基礎力】:主体性、働きかけ力、実行力。(詳細は、各講の「当授業でのターゲット社会人基礎力」部分参照)。3Dモデリングを通して、主体的に行動し、各自に発信しながら、テーマの課題について問題点を見出す能力を身につける。	【受講ルール等】:静止画は全てA4カラープリントし、指定日時に提出すること。欠席した場合は、知人からノートを貸してもらい、次回授業までに復習しておくこと。【評価の観点】:・必要なポイントをノートに取り、実作業で応用できるか。・与えられた時間をフルに使い、解らない所は質問して制作を進めることができるか。・効率的な作業進行と、授業時間外でのモデリング完成度と、作品完成度、自己満足度。【評価項目(評価の方法)】:作品60%、授業態度20%、努力度20%を総合的に判断して評価し、出席率が80%以下の場合と、課題未提出の場合は単位取得不可。		
実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿 題・提出課題 等	重要用語・ キーワード'(任 意)
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) (2)ポリゴンモデリングとオブジェクトの操作方法	(1)ポケモンキャラに骨を入れてポーズをつける (2)動物に骨を入れてポーズをつける	前期授業内容把握とMaya基本操作の理解	主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:説明を聞きながらPCを操作する 【持参物】:ノートPC	【宿題】:デザイン画を描きデジタル化してくる	
2	キャラクターモデリング01-押し出し、カット、ミラー	デザイン画をPhotoshopでモデリング用に加工して、シーン内に配置しキャラクターベースを作成する。	画像をモデリング用に加工する工程の理解	〃	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:ノートPC、筆記具		
3	キャラクターモデリング02-エッジの押し出し、フェースの複製、カット、抽出	キャラクターベースを切り分けて、服を作成する。	パーツを切り分けてレイヤー管理する方法を習得	〃	〃		
4	キャラクターモデリング03-カット、シンメトリ	デザイン画に合わせて、顔にカット線を追加し頭を作成する。	マルチカットを使ったカット方法と立体的な顔にするために頂点位置移動方法の習得	〃	〃		
5	キャラクターモデリング04-円柱マッピング	顔にUVを施してPhotoshopで顔のテクスチャを作成する。	UV展開とテクスチャ作成方法の習得	〃	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:ノートPC、筆記具、ワコムタブレット		
6	キャラクターモデリング05-押し出し、カット、スカルプトツール、変形ツール	大雑把な形状で髪を作成し、変形ツールで形状調整する。	スカルプトツール、ラティスツールの使い方習得		【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:ノートPC、筆記具		
7	キャラクターモデリング06-押し出し、カット	手、靴、服細部パーツを作成作成し、キャラクターを仕上げる。	パーツの組み立て仕上げ方法の習得	〃	〃		
8	クイックモデリング01-ブリッジ、ポリゴン修正ツール	コンセプトスケッチから最小限のポリゴンで自動車を作成し、パーツを切り分けてカラーリングし仕上げる。	ポリゴンツールを駆使して、短時間でモデリングする方法を習得	〃	〃		
9	クイックモデリング02-画像修正と加工、UVマッピング	側面、上面の写真画像を使って形状を作成し、使用した画像をテクスチャとして割り当て仕上げる。	ポリゴンツールを駆使して、短時間でモデリングする方法を習得	〃	〃		
10	クイックモデリング03-ブーリアン演算、ベベル、UVマッピング	ロボットイラストから形状を作成しテクスチャをマッピングして仕上げる。	ポリゴンツールを駆使して、短時間でモデリングする方法を習得	〃	〃		

25年度_前期_TSD_CGデザイン_2年_3Dデザイン I_村松-ph2.xlsx

11	キャラクター、クイックモデリング仕上げ	背景を作成して作成したモデルを配置し、レンダリングして仕上げる	ライティングの設定とレンダリング、方法を学ぶ	〃	〃	【提出課題】: A4カラープリント、画像データ	
12	乗り物をデザインする01-自由制作	乗り物の構造を理解して、パーツごとに形状を作成し組み立てる。	決められた時間内で仕上げる能力を習得	〃	〃		
13	乗り物をデザインする02-自由制作	乗り物の構造を理解して、パーツごとに形状を作成し組み立てる。	決められた時間内で仕上げる能力を習得	〃	〃		
14	乗り物をデザインする03-自由制作	乗り物の構造を理解して、パーツごとに形状を作成し組み立てる。	決められた時間内で仕上げる能力を習得	〃	〃		
15	乗り物をデザインする04-自由制作仕上げ	背景用のステージを作成し、乗り物を配置してレンダリングして仕上げる。	決められた時間内で仕上げる能力を習得	〃	〃	【提出課題】: A4カラープリント、画像データ	

25年_前期_TSD_CGデザインコース_3Dモーション

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
3Dソフト「Maya」を使い、キーフレームアニメーション、キャラクターアニメーションとカメラワークを学ぶ。業界で必要なCGアニメーションの知識、技術を習得する。	なし	《実務経験のある教員による授業科目》 デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。アニメーション制作に必要な技術を学ぶ。キャラクターを動かすための設定、キャラクターアニメーションの基本を学ぶ。	【専門知識スキル】:アニメーションの仕組みが理解できる。キャラクターの設定方法が理解できる。【社会人基礎力】:主体性、働きかけ力、実行力。(詳細は、各講の「当授業でのターゲット社会人基礎力」部分参照)。モデリング、アニメーション制作を通して、主体的に行動し、各自に発信しながら、テーマの課題について問題点を見出す能力を身につける。	【受講ルール等】:課題は指定日時に、指定された提出方法で提出すること。欠席した場合は、授業内容を聞き次回授業までに復習しておくこと。 【評価の観点】:必要なポイントをノートに取り、実作業で応用できるか。与えられた時間をフルに使い、解らない所は質問して制作を進めることができるか。効率的な作業進捗と、作品完成度、自己満足度。【評価項目(評価の方法)】:作品60%、授業態度20%、努力度20%を総合的に判断して評価し、出席率が80%以下の場合と、課題未提出の場合は単位取得不可。		
テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分)と ポリゴンモデリングの復習	(1)PC設定とMaya使い方の復習 (2)ポリゴンツールを使ってポケモンキャラを作成する	Mayaの設定と基本的使い方の習得	主体性、働きかけ力	【授業運営方法】:手順をノートに取りながら作業を進める 【持参物】:ノートPC、筆記具	1年後期に作成した動物を持ってくる。	
キーフレームアニメーション01	(1)ポーズを付けたキャラの関節位置を記憶させアニメーションを設定する (2)イス、小物を使用して、キャラと一緒に配置しアニメーションを設定する	グループ化、アウトライナーの使い方の理解と、キーの打ち方など基本的な操作方法の習得	〃	〃	1年後期に作成した家具を持ってくる。	
キーフレームアニメーション02	(1)グループ階層を使ってキーフレームを設定する。(2)キーフレームの編集と削除方法。	時間の理解とタイムスライダー使い方の習得	〃	〃	動画提出	
パスアニメーション	カーブを使ってアニメーションを作成する。	カーブの描き方、グラフエディタ使い方の習得	〃	〃	動画提出	
サイクルアニメーション	オブジェクト階層から連続するアニメーションを作成する。	グラフエディタの設定方法の習得	〃	〃	動画提出	
テキストチャペーストアニメーション	プレーンにマッピングされたテキストチャから、形状を切り出し立体化してアニメーションを作成する。	テキストチャマッピング方法の習得	〃	〃	動画提出	
スケルトンを使ったアニメーション	ロボットのパーツをグループ化して、スケルトンを使ってロボットの動きを作成する。	スケルトンの配置、スケルトンとオブジェクトへのペアレント化方法の習得	〃	〃	動画提出	
キャラクターアニメーション設定01	キャラクターモデルにリグツールを使って、キャラクターRIGを作成する。	リグツール設定方法の習得	〃	〃		
キャラクターアニメーション設定02	スケルトンとキャラクターモデルをバインドする	リグ設定とスキンのバインド方法の習得	〃	〃		
キャラクターモーション01	キャラクターの動きを考えてポーズを作成しアニメーションを設定して確認動画を作成する。	キーフレームとタイミング、確認動画作成方法の習得	〃	〃	動画提出	

25年_前期_TSD_CGデザインコース_3Dモーション

キャラクターモーション02	キャラクターにポーズをつけ、すべての関節を動かして滑らかな動きを作成し、確認動画を作成する。	キーフレームとタイミング、確認動画作成方法の習得	〃	〃	動画提出	
おもちゃ箱の世界を作る： 自由制作01	(1)おもちゃ箱の中でおもちゃが動き回り、ストーリーが展開するアニメーションを作成する。(2)おもちゃを作成して配置しモーションをつける。(ポイント)新規に作成するモデルと、1年時に作成したモデルを活用して世界感を広げる。	決められた時間内で仕上げる能力を習得	〃	〃		
おもちゃ箱の世界を作る： 自由制作02	オブジェクトパーツを作成してアニメーションを設定する。	決められた時間内で仕上げる能力を習得	〃	〃		
おもちゃ箱の世界を作る： 自由制作03	オブジェクトパーツを作成してアニメーションを設定する。	決められた時間内で仕上げる能力を習得	〃	〃		
おもちゃ箱の世界を作る： 自由制作04	複数のカメラを配置しプレレンダリングで動画を作成して提出する。	決められた時間内で仕上げる能力を習得	〃	〃	動画提出	

25年度_前期_TSD_2年_CGデザイン I_上田

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
デザイン現場の基本ソフトIllustratorとPhotoshopのスキルを高い次元で習得し、関連企業への就職を目指す。決められたエリア内での文字・ビジュアルの効果的な扱い方、他者に読みやすく理解しやすいレイアウトが組めるようになることを目標とする。	なし、課題毎にプリントを配布します。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。文字組みや工業系イラスト制作に長けているドロー系ソフトIllustratorと写真加工、切り抜き合成に使われるPhotoshopの基本的な操作方法を学ぶこととする。 上記ソフトのスキル習得が予定より早く進めば、単純な構造のサイトや短い実写動画の編集技術まで習得する。	IllustratorとPhotoshopで自由にデザインできるようになる。特にパスを使った図形操作ができるようになる。また、世に言う新聞挟み込み広告（ユニーやAEONなど）、商品写真や文字量が多く情報にあふれた広告ツールを組めるようになる。文字組の達人になる。	【 受講ルール等 】デザイン現場で必要とされるCGスキルをしっかりと習得していただきますので、できる限り全授業出席すること。わからないことを翌週に持ち越さないこと。元氣よく日々過ごすこと。 【 評価の観点 】パスが切れる、何でも図形が作れる、切り抜き合成ができる等のスキル取得面と作品のクオリティ。出席率。意欲。【 その他 】各自の制作がメイン。【 評価項目(評価の方法) 】CGスキル面と課題のクオリティ、提出日の厳守など ※産学連携などの都合で大幅に授業の内容が変更になる場合があります。

実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿 題・提出課題 等	重要用語・キ ーワード(任意)
1	Illustratorのスキルレベル把握①	キイボード上で両手の指が思ったように動く。 直線図形の作成。回転コピー等	ショートカットがいくつか使えるようになる。全選択、ダイレクト選択、Alt＋ドラッグ(Altコピー)、Ctrl＋Dが無意識にできるようになる。	主体性、行動力	【 授業運営方法 】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【 持参物]筆記用具、ノートPC、記憶メディア	なし	
2	Illustratorのスキルレベル把握②	キイボード上で両手の指が思ったように動く。 直線図形の作成。パスファインダーの理解、応用。	ショートカットがいくつか使えるようになる。Alt＋ドラッグ(Altコピー)、Ctrl＋Dが無意識にできるようになる。	主体性、行動力	【 授業運営方法 】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【 持参物]筆記用具、ノートPC、記憶メディア	なし	
3	Illustratorのスキルレベル把握③	曲線図形の作成。 文字内の復習。 ハガキ裏表の作成→出力	ポイントと方向線の理解、操作。 パスで「紅葉の葉」を描けるようになる	主体性、行動力	【 授業運営方法 】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【 持参物]筆記用具、ノートPC、記憶メディア	なし	
4	Illustratorの図形作成マニュアル①	第三者に伝わるマニュアルの作成。 制作の手順、項目、マニュアルページのレイアウトなど「伝わるマニュアル」作成を目指す。	ベタ打ち、ボックス打ち、パスに沿っての打ち込みが理解できる。文字間、行間の操作。白場のあるレイアウトが組める。	主体性、行動力	【 授業運営方法 】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【 持参物]筆記用具、ノートPC、記憶メディア	マニュアルA4レイアウトデータ×1点	
5	Illustratorの図形作成マニュアル②	5名程度のグループを作り、各自で作ったマニュアルをグループ内で配布し作成しやすいかの検証をし、より「伝わるマニュアル」へと修正をかける。	自由にパスがあやつることができる。 2つのソフト間のデータファイルのやり取りを理解する。	柔軟性、傾聴力、主体性、行動力	【 授業運営方法 】:プロジェクトでソフト操作を見ながら同じ作業を体験する 【 持参物]筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
6	ポートフォリオ制作①レイアウト揭示	ページへ入れ込む共通データを学生へ配布し、各自が見やすいと思うページデザインを作らせ、教室の壁に掲示する。5～7人程度で意見交	他者の意見を自分の作品に取り入れることができる柔軟性を身につけた	柔軟性、客観性	【 授業運営方法 】:プロジェクトでソフト操作を見せつつ、最終的に各自で作品を作る 【 持参物]筆記用具、ノートPC、記憶メディア	初校出力揭示	
7	ポートフォリオ制作②修正	ポートフォリオを修正する。ポイントは見やすさ、伝わりやすさ、ページ内での各データの優先順位を意識する。	他者の意見を自分の作品に取り入れることができる柔軟性を身につけた	主体性、行動力	【 授業運営方法 】:プロジェクトでソフト操作を見せつつ、最終的に各自で作品を作る 【 持参物]筆記用具、ノートPC、記憶メディア		

25年度_前期_TSD_2年_CGデザイン I_上田

8	ポートフォリオ制作③再校掲示	再校を出力し、前回の出力(初校)の下段に掲示し、修正できたかどうかの意見交換の後、再修正をかける。	レイアウトに対するアドバイスと修正。画面内での主役と脇役の整理、アピールポイントの確立。	主体性、行動力、柔軟性、継続力	【授業運営方法】:自由に制作、レイアウトへのアドバイス 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	修正出力掲示	
9	ポートフォリオ制作④修正	数ページを実修正・制作	各種図形の加工を「街」を作りながら具体的に学ぶ。	素直さ、客観性、ストレスコントロール	【授業運営方法】:作画のレクチャー 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
10	ポートフォリオ制作⑤レイアウト(仮)完成	修正後のページに各自のオリジナル作品を当て込み、10ページ程度出力する	各自で資料を探し、できる限り忠実に再現する。一方向からでなく多方向から考察できると作品のクオリティが上がる。	完成度・クオリティに対してやり込む力、情報収集力、継続力	【授業運営方法】:実制作 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	ポートフォリオの出力10ページ程度	
11	コンペ用イラスト制作①ラフスケッチ	季刊エス+ワコム主催の「ペンタブdeアート投稿コンテスト」の作品を制作するにあたり、過去の入賞作品を調べ、傾向と対策を寝った上で下絵制作	下書きを壁に掲示し、5〜7名程度のメンバーで意見交換をする。	完成度・クオリティに対してやり込む力、情報収集力、継続力	【授業運営方法】:アクティブラーニング 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	下書きデータ掲示	
12	コンペ用イラスト制作②意見交換	下絵掲示、意見交換を経て、レイアウト、構図等の修正を計り、よりアピール力の強いイラスト、押し出しの強いイラストを目指す。	下書きを壁に掲示し、5〜7名程度のメンバーで意見交換が終わった学生から本制作に入る。	素直さ	【授業運営方法】:プロジェクタでソフト操作を見せつつ、最終的に各自で作品を作る 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
13	コンペ用イラスト制作③修正、下書きアップ	実制作。	効率的な仕事の進め方、効果的な見せ方、レイアウト、文字組を考察する。	展開力、構成力	【授業運営方法】:プロジェクタを見ながらソフトの操作をいっしょに行う 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	修正データ掲示	
14	コンペ用イラスト制作④実制作	実制作	講師のアドバイスを各自の構図、描きこみに反映させ完成度を上げる。	修正力、柔軟性、完成度・クオリティに対してやり込む力	【授業運営方法】:実制作 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア		
15	コンペ用イラスト制作④実制作→データ提出	実制作→データ提出 コンペへのエントリーは各自夏休み中に行うものとする。	より完成度を上げる。	スケジュール管理能力、展開力、構成力、描き込み力	【授業運営方法】:実制作 【持参物】筆記用具、ノートPC、記憶メディア	作品データ×1点	

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	Html、css、テキスト、Webに適した画像、画像変換等のWebデザインに最低限必要な知識とスキルを習得する。実際のホームページの構造を調べ、各自で企画書～ホームページ制作までの全行程を学習することを目的とする。またプレゼンテーションを通じて発信力、修正力を習得する。	適宜必要な資料はプリントとして配布。※資料は後期でも使用します、必ずポケットフォルダーなどを用意しいつでも確認できる状態をキープすること。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。前半は、Webに適した画像、画像変換等のWebデザインに最低限必要な知識とスキルなど基礎的な事を習得する。後半に行う課題にて、実際の仕事で必要とされるクライアントとのコミュニケーションの取り方、ターゲットに合った企画立案を習得する。Webデザインの授業を通じて情報の整理の仕方や物作りの手順、見せ方などを理解、習得する。	【1】Webデザインに最低限必要なHTMLの知識とルールの習得。【2】Dreamweaverの使い方+CSSの使い方の習得。【3】企画書(コンセプト+ディレクトリー構成図)の意味を理解し将来仕事をする際に大切な、デザイン(物作り)の基礎を理解、習得。【4】スケジュール感覚を養う。	【受講ルール等】:資料は後期でも使用します、ポケットフォルダーなどを用意しいつでも確認できる状態をキープすること。【評価の観点】:最終過程にてプレゼンテーションを行います。指定された日時に指定された方法で提出厳守。【その他】:3～4人のグループワークも適宜取り入れ実施。【評価項目(評価の方法)】:最終課題、プレゼンテーション80%、授業態度20%(欠席・遅刻・早退はその回数に応じて減点をおこなう。)		
実施回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード(任意)
1	(1)科目の狙い、(2)到達レベル、(3)講義計画等の説明(4)色について(5)Webデザインについて	コンセプト別のサイトを考える。	普段見慣れているWebサイトがどのような仕組みで出来ているかをリサーチする。	傾聴力、発信力	プリント配布 ※配布したプリント、ハードディスク	Linux環境目視確認	
2	Webデザインについて	インターネット基礎知識ディレクトリ構成図の書き方。	実際にあるWebサイトからディレクトリ構成図を書きWebサイトの構造を理解する。	主体性	〃	課題1:xxxレポート 課題2:xxx作成	
3	Dreamweaverの機能基礎	Dreamweaverの機能基礎【1】テキストの管理(CSS)【2】テーブル基礎/リンク基礎	【1】Dreamweaverのcss機能を習得。【2】テキレイアウトの仕組みを習得。	〃	〃	〃	
4	〃	Dreamweaverの機能基礎【1】画像挿入・画像リンク【2】Dreamweaverの機能基礎 Java Script【3】Dreamweaver応用	【1】リンク機能・画像の配置・機能基礎を習得。【2】Dreamweaverで動きのあるJava Script機能を習得。【3】実際にWebサイト全体をHTMLで組み立て	〃	【3】については見本サイト(Photoshopデータ)を配布。		
5	〃	【3】Dreamweaverの機能基礎 Dreamweaver応用	【3】Dreamweaverで実際にWebサイト全体をHTMLで組み立てる。見本サイト(Photoshopデータ)を配布。	〃	〃		
6	〃	〃	〃	〃	〃		
7	Webサイトを制作:共通テーマ	Illustratorを使用し【企画書の内容】ショップ名/ロゴ/ターゲット/ショップコンセプト/Webサイトコンセプト	各自のコンセプトに合わせた適切な企画を制作。情報の整理目的に沿う企画立案。	計画力、創造力	【1】クライアントと見立てて方向性を報告・相談後に企画書の制作。【2】チェック。		
8	Webサイト前期総合	共通テーマにてWebサイトを制作【1】企画立案書類制作【2】トップページの制作(Photoshop)	【1】目的に沿う企画立案【2】企画にマッチしたトップページの制作	〃	〃		

25年度_前期_TSD_CGデザイン_2年_Web I _伊藤

9	〃	【1】トップページの制作【2】CSS＋HTMLの制作	習得したルールを厳守しCSS＋HTMLの制作	計画力、実行力、創造力、柔軟性	【1】クライアントと見立てて方向性を報告・相談後に企画書の制作。【2】トップページ制作チェック。		
10	〃	CSS＋HTMLの制作	〃	〃	【1】【2】は上記同様【3】DreamweaverでWebサイト全体をHTMLで組み立てる。		
11	〃	CSS＋HTMLの制作	〃	〃	DreamweaverでWebサイト全体をHTMLで組み立てる。		
12	〃	CSS＋HTMLの制作	〃	〃	〃		
13	〃	CSS＋HTMLの制作	〃	〃	〃		
14	プレゼンテーション	プレゼンテーション	魅力あるプレゼンテーションを行う。プレゼンテーションをしっかり見聞きし、良い点を学ぶ。また、そこで学んだ事を後期に繋げる。	発信力、傾聴力、課題発見力、規律性、ストレスコントロール力	プロジェクターを使用し全員の前でプレゼンテーションを行います。		
15	【1】修正【2】フィニッシュワーク	修正＋確認	プレゼンテーションにて指摘された箇所を修正。修正後PC/タブレット/スマホサイズに合わせたトップページの作成（ポートフォリオ用）	柔軟性、課題発見力	提出（企画書PDF＋HTMLデータ）		

24年度_後期_TSD_CGデザイン_2年_WebデザインⅡ_伊藤.xlsx

科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考
Web構築ソフト「DreamWeaver」を使ったホームページ制作。制作意図にそったイメージをホームページ上にデザイン展開できる表現力・展開力を身につける。スタート画面のアニメーション等インタラクティブなタイトルも制作する。	適宜必要な資料はプリントとして配布。※前期配布済み資料も使用。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。前期に習得した最低限必要な知識とスキルなど基礎的な事を生かし、後期では企業・店舗Webサイトをフルサイズで制作します。【コンセプトワーク(企画書:ターゲット・コンセプト・ディレクトリー構成図・演出等)→イメージワーク(トップページのデザイン)→DreamWeaverを使用してコーディング→プレゼンテーション】jQueryスライドショー (JavaScriptライブラリ)の習得 ・実際の仕事で必要とされるクライアントとのコミュニケーションの取り方、ターゲットに合った企画立案＋ユーザービリティ・アクセシビリティに考慮したサイト制作を習得する。 ・Webデザインの授業を通じて物作りに必要な企画・情報整理の仕方、見せ方、デザインの機能などを理解、習得する。	実際の仕事で必要とされる 1. jQueryスライドショー (JavaScriptライブラリ)の習得 2. コンセプトワーク(企画書)、デザイン(物作り)の基礎をより深く理解、習得。 3. ターゲットを意識した、ユーザービリティ・アクセシビリティに考慮した情報整理の仕方、演出方法の習得。 4. クライアントへのコミュニケーション力・企画力・プレゼンテーション力の習得。 5. 前期よりも長いスケジュール感覚を養う。	【前半】 前期を振り返りながらコンセプトワークの大切さやユーザービリティ・アクセシビリティについて講義します。既存の良いサイトをリサーチ・分析し全員の前でプレゼンテーションをしていただきます。【後半】 企業(既存・仮想)または店舗のWebサイト制作。各自で企業・内容を決め、決められたスケジュールの中で講師をクライアントと見立て、企画書からWebサイト制作までを実際に行う。プレゼンテーションを実施。1. コンセプトワークの大切さを理解できているか。2. 企画書に沿ったディレクトリー構成図が書けているか。3. ターゲットを意識した、ユーザービリティ・アクセシビリティに考慮したWebサイトになっているか。4. 決められたスケジュールの中で進める事ができているか。

実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿題・提出課題 等	重要用語・キーワード'(任意)
1	(1)科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) (2)Webサイトをリサーチ・分析。※第2講でプレゼンテーション	1.ユーザービリティ・アクセシビリティについて 2.既存の企業・店舗などの存在するWebサイトをリサーチ・分析。※第2講でプレゼンテーション	ユーザービリティ・アクセシビリティを理解する。普段見慣れているWebサイトがどのような仕組み、コンセプトで出来ているかをリサーチする。	主体性、働きかけ力	プリント配布 ※前期に配布したプリント、ハードディスク ※毎回持参		
2	第1講で行った「Webサイトをリサーチ・分析」のプレゼンテーションを全員のの前で行います。	他生徒のプレゼンテーションを通じて、良いサイトの企画、仕組みを考える。	ユーザービリティ・アクセシビリティや機能を意識しながら既存のWebサイトをリサーチし、纏めレポートした内容を全員で共有する。	主体性、働きかけ力	〃		
3	jQuery (JavaScriptライブラリ)スライドショーの制作 Webサイト総合:制作。各自のテーマにてWebサイトの制作。	JavaScriptのサンプルを配布。 スケジュール作成	JavaScriptのソースを書き換えながら実際にスライドショーを制作、JavaScriptを使用した演出の技術の取得。	主体性、働きかけ力 計画力	jQuery (JavaScriptライブラリ)のベースをデータを配布／ソースを書き換【2】チェック。		
4	Webサイト総合:制作。各自のテーマにてWebサイトの制作。	Webサイトコンセプトワーク:企画書(コンセプト・ターゲット・構成図・ロゴ・スケジュールの制作)	ユーザービリティ・アクセシビリティや機能を意識しながら企画書の制作	計画力、実行力、創造力、柔軟性、発信力	講師をクライアントと見立てて方向性を報告・相談後に企画書の制作 (Illustrator)。【2】チェック。		
5	〃	トップページのデザイン制作 (Photoshop)→チェック	〃	〃	トップページ制作 (Photoshop)／チェック。		
6	〃	〃	計画力、実行力、創造力、柔軟性	計画力、実行力、創造力、柔軟性	〃		
7	Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立てる。	Webサイト総合:制作 トップページのOKが出たら→ Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立てる。	前期で習得した基本、ルールを振り返りながら制作。	〃	プリント配布 ※前期に配布したプリント、ハードディスク ※毎回持参		
8	〃	雛形ページで使用する素材をPhotoshopにて制作。	〃	〃	〃		

9	〃	〃	〃	〃	〃		
10	〃	Dreamweaverを使用し正しいコードの記述にてWebサイトを組み立て	〃	〃	〃		
11	〃	実際に組み立てたサイトが崩れていないかをブラウザ(Explorer/Chrome)でチェックをしながら制作。	〃	〃	〃		
12	〃	〃	〃	〃	〃		
13	プレゼンテーション	プロジェクターを使用し全員の前でプレゼンテーションを行います。	プレゼンテーションで自分が手がけたWebサイトを発表し伝える事を学ぶ。また、他のプレゼンテーションを見聞きし良い所を学ぶ。	発信力、傾聴力、課題発見力、規律性、ストレスコントロール力、柔軟性、課題発見力			
14	プレゼンテーション	〃	〃	発信力、傾聴力、課題発見力、規律性、ストレスコントロール力、柔軟性、課題発見力			
15	プレゼンテーションにて指摘された箇所を修正。	プレゼンテーションにて指摘された箇所を修正。	プレゼンテーション時に出た意見を元にWebサイトを修正。	柔軟性、課題発見力		提出(企画書+HTMLデータ)	

	科目のねらい	教科書・教材	授業概要	到達目標	備考		
	Web、アバター、ゲーム、アニメ等、制作用途の違いによるキャラクターの描き分けを身につける。自分の得意なジャンルのみではなく、必要とされているキャラクターを理解して幅広く描けることを目的とする。	各課題ごとに必要な資料はプリントを用意し、授業最初にプロジェクターを使い、参考データと共に説明します。	《実務経験のある教員による授業科目》デザイン業界での勤務経験のある教員が担当。実践的な内容の課題で自己の足りない部分を発見し、デザインを完成させられるスキルを身につける。今現在、必要とされているジャンルや媒体をリサーチし、業界全体を研究していく。キャラクターを描く事のみではなく、背景やデザインの画面内のバランス感覚、色彩感覚、クライアントに要求されている内容の理解力など、クリエイターのための全体的なスキルを高める。	定められた制約の中で自分の個性を出し、キャラクターを描き上げる能力を身につける。/違和感の無いデザインをするデッサン力を身につける。/クライアントから求められている事をよく理解し、細かい制約を守りながら、キャラクター表現、展開できる能力を高める。/社会の中で自分の作品をどうやったら目立たせることができるのかを研究、リサーチする。	レクチャー:キャラクターデザイナーに必要なスキルの説明、心構え、授業課題の意味をレクチャー。課題内容の説明→作業→講評会→自己分析。講評会は、プロジェクターを使い全作品に対し、講師がコメントします。		
実施 回	テーマ	内容(詳細)	習得目標	ターゲット社会人基礎力	授業運営方法・持参物 等	授業外学習・宿 題・提出課題 等	重要用語・キ ワード(任意)
1	1. 科目の狙い、2. 到達レベル、3. 講義計画等の説明(30分) 講師の自己紹介、仕事でキャラクターを描く上で必要となる能力、心構え、課題制作の意味をレクチャー ■第1課題■ 基礎レベル確認	中肉中背の人物の指定されたポーズを制作。オリジナルキャラクター化、時間があれば男女制作。実際にゲーム会社の試験で出る課題を使用。全体のバランス力、デッサン力、オリジナリティ、クラス内でのレベル確認を確認します。			ハードディスク、クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット/Photoshop、Illustrator		
2	〃	〃			〃		
3	第1課題の講評。 ■第2課題■ キャラクターデザインと表情の描き分け	オリジナルのキャラクターを考えて立ち絵を制作。輪郭はそのまま、顔のみ別レイヤーで別表情を描く。笑う、怒る、泣く等の基本の表情から、余裕があれば微妙な表現まで描き分ける。/キャラクターの性格等を細かく設定し、違和感の無い表情を考える。/顔の角度、輪郭をかえる事無く、図形的に表情を研究する。			ハードディスク、クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット、その他各自必要な資料等/Photoshop、Illustrator		
4	〃	〃			〃		
5	〃	〃			〃		

6	第2課題の講評。■第3課題 ■ テキスタイルパターンの制作	複雑なカタチでループするオリジナルのテキスタイルデザインを作成。イラストレーターを使用し、複雑なパターンの作成方法を学ぶ。パターンをスウォッチに登録する方法を理解し、デザインのバランス力、色彩感覚を磨く。完成したパターンを配置し、カラーバリエーションも作成。A4サイズ内にデザインをバランスよく配置し、提出する。			ハードディスク、クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット、その他各自必要な資料等/Photoshop、Illustrator		
7	//	//			//		
8	//	//			//		
9	■第4課題■ ゆるキャラ制作	エコをテーマに、オリジナルのゆるキャラを作成。 ゆるキャラのロゴ、キャラクターを使った活動、商品展開を考える。実際に地球でおきている問題をリサーチし、一般的に幅広く受け入れられそうなデザインを考える。実際にキャラクターを使って、どんな活動ができそうかを考えてみる。			ハードディスク、クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット、その他各自必要な資料等/Photoshop、Illustrator		
10	//	//			//		
11	//	//			//		
12	第4課題の講評。 ■第5課題■ アバターと部屋のデザイン	イラストレーターを使用し、3頭身程度のアバターとその部屋をデザイン。主線の無いデザイン、色の面のみでデザインを仕上げる。キャラクターと部屋全体を細かく丁寧に仕上げていく。キャラクターデザインと部屋の世界観、全体の色調や密度のバランスに気をつけて作成。家具等のモチーフを平面で制作し、変形して組み立てる方法を学ぶ。			ハードディスク、クロッキー帳、筆記具、ペンタブレット、その他各自必要な資料等/Photoshop、Illustrator		
13	//	//			//		
14	//	//			//		
15	//	//			//		