

授 業 計 画

No.1

授業科目	CGクリエイター概論		担当教員	日比野 越百	クラス	ビジュアルデザイン科1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	1

授業概要	コンピュータを利用してディスプレイ上などに画像や映像を生成するCGの技術を扱う者が目指す資格であるCG検定の取得を目指す為の科目。デッサンや色、文字などの基礎的な事からカメラやレタッチの知識、3DCGのモデリング、マテリアル、アニメーション、カメラワーク、ライティング、レンダリングなどの細かな知識、制作に欠かせないハードウェア、ソフトウェアの知識、果ては知的財産権まで幅広い知識の習得に努めていく。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	70 %	課題	20 %	他	10 %
教科書	入門CGデザイン 公式問題集			副教材および 参考文献		オリジナルサイト	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション・CGとは	自己紹介、授業内容の確認。CGとはどういうものかを確認。
第2回	デッサン、色	デッサンに欠かせない遠近法や色の基礎知識を学ぶ。
第3回	動き、文字	アニメーションに必要な知識や文字を扱う際の技法を知る。
第4回	解像度、ラスターベクタ	2D画像を扱う上で必要な解像度とラスターベクタの違いを知る。
第5回	撮影とレタッチ	写真撮影に用いられる用語の確認とレタッチの技法を覚える。
第6回	モデリング	ポリゴンの構成やモデル造形の手法を知る。
第7回	マテリアル	モデルの質感を出すための方法と投影法を知る。
第8回	アニメーション	アニメーションを付ける技術や再生に必要な知識を得る。
第9回	カメラワーク・ライティング	カメラの扱い方と動きの名称、ライトの種類、役割を学ぶ。
第10回	レンダリング	3Dを2Dにする為の知識と様々な表現方法を知る。
第11回	コンポジット	映像を合成する際の知識を習得する。
第12回	ハード・ソフトウェア	CG制作の為のハードウェア、ソフトウェアの知識を知る。
第13回	デジタル基礎	情報のデジタル化と各分野で扱うファイル形式を覚える。
第14回	知的財産権	知的財産を保護するための法律を知る。
第15回	まとめ	まとめ
第16回	◆期末試験	CGクリエイター検定ベーシック相当の期末試験を実施する。

授 業 計 画

No.1

授業科目	視覚デザイン論		担当教員	植田 勉	クラス	ビジュアルデザイン科1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	視覚伝達において重要な要素であるレイアウトデザインの手法について学ぶ。色彩と表現の基礎を踏まえて、グリッドシステムや基本4原則についての講義を行い、最終的に基本原則を意識した作品が制作できるようにすることを目的とする。また、後半に業界特別講義を実施し、学生が目指す業界の仕事、ポートフォリオについての理解を深める。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	60 %	課題	30 %	他	10 %
教科書	オリジナルPPT、適宜プリントを用意			副教材および参考文献		視覚デザイン (ワークスコーポレーション)	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	授業オリエンテーション	授業概要説明と作品観察、前期の復習
第2回	デザイン基本原則①	要素の整理と、グルーピングについて
第3回	デザイン基本原則②	基本グリッドシステムについて
第4回	デザイン基本原則③	シングル、2カラム、マルチカラムグリッド。まとめワークショップ
第5回	デザイン基本原則④	近接と整列の事例紹介と解説
第6回	デザイン基本原則⑤	反復とコントラストの事例紹介と解説。まとめワークショップ
第7回	画像配置	ジャンプ率とトリミングについて
第8回	画面配置	アイキャッチと視線誘導について
第9回	視覚心理①	形の心理(デコラティブ、シンプル 他)
第10回	視覚心理②	錯視と見せ方(長さと遠近、視覚補正 他)
第11回	視覚心理のまとめ	デザインの見え方・見せ方を考察する(グループワーク)
第12回	振返り課題制作①	名刺デザインのレクチャーと制作
第13回	振返り課題制作②	名刺デザインの制作
第14回	振返り課題のまとめ	名刺デザインの発表と講評、振返り
第15回	業界特別講義	業界研究(クリエイティブの仕事を知る)
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	撮影基礎		担当教員	薄良美	クラス	ビジュアルデザイン科1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・前期で学んだことを深掘りする。 ・組み写真を作ることで全体構成を考える力をつける。 ・ポートフォリオの撮影を通じ、カメラに触れてみる。 						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	60 %	課題	30 %	他	10 %
教科書	写真総合(インプレスブックス) オリジナル資料			副教材および 参考文献		プリント、参考データ 他	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	作品構成①	季節をテーマに組み写真を考える
第2回	作品構成②	撮影会
第3回	作品構成③	制作作業
第4回	作品構成④	プレゼンテーション 講評会
第5回	撮影のマナー	三脚の扱い方 メンテナンスや撮影のマナー、著作権について
第6回	カメラと三脚を使ってみる①	ポートフォリオの撮影会 他、美術史に学ぶレポート自習
第7回	カメラと三脚を使ってみる②	ポートフォリオの撮影会 他、美術史に学ぶレポート自習
第8回	カメラと三脚を使ってみる③	ポートフォリオの撮影会 他、美術史に学ぶレポート自習
第9回	カメラと三脚を使ってみる④	ポートフォリオの撮影会 他、美術史に学ぶレポート自習
第10回	カメラと三脚を使ってみる⑤	ポートフォリオの撮影会 他、美術史に学ぶレポート自習
第11回	レタッチ	ヒストグラムやデータの現像について
第12回	プリントについて	プリント方式 表現にあった用紙選びや見せ方を考える
第13回	撮影トライアル①	テーマを決めて、撮影してみる
第14回	撮影トライアル②	テーマを決めて、撮影してみる
第15回	撮影トライアル③	プレゼンテーション(講評会)
第16回	期末テスト	期末試験の実施(筆記)

授 業 計 画

No.1

授業科目	Webクリエイター能力認定基礎	担当教員	日比野 越百	クラス	ビジュアルデザイン科1年		
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	1

授業概要	Webクリエイター能力認定試験の初級合格を目指す検定対策の授業。前期Webコーディング基礎で学習していないタグや属性を続けて確認しながら、問題集やサンプル問題を使って反復練習をしていく。検定特有の表現(プロパティの日本語表記など)の認知、タイピングスピードの向上、タグ、属性、プロパティ、値の暗記による解答スピード向上を目指す。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	50 %	課題	0 %	他	50 %
教科書	Webクリエイター能力認定試験初級 問題集(サーティファイ)			副教材および参考文献		オリジナルPPT、オリジナル専用サイト	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション・セレクト	試験概要説明、前期に飛ばした一部のセレクトを確認。
第2回	CSSの組み込み	CSSの組み込み方3種を知る。
第3回	ボックスの中央揃え	ボックスを利用しページ中央に表示出来る様になる。
第4回	ボックスレイアウト	カラムを作り、横並びのレイアウトを制作出来る様になる。
第5回	模擬試験 規定問題と採点(1)	(1)規定問題の内容、時間を体感し、採点を行う。
第6回	模擬試験 自由問題(1)	(1)自由問題の内容、時間を体感する。
第7回	模擬試験 自由問題の採点(1)	(1)前回授業で行った自由問題の採点を行う。
第8回	振り返りと対策(1)	模擬試験1回目を踏まえて振り返りを行う。
第9回	模擬試験 規定問題と採点(2)	(2)規定問題の内容、時間を確認し、採点を行う。
第10回	模擬試験 自由問題(2)	(2)自由問題の内容、時間を確認する。
第11回	模擬試験 自由問題の採点(2)	(2)前回授業の自由問題の自己採点を行う。
第12回	振り返りと対策(2)	模擬試験2回目を踏まえて振り返りを行う。
第13回	模擬試験 規定問題と採点(3)	(3)規定問題の内容、時間を修得し、採点を行う。
第14回	模擬試験 自由問題(3)	(3)自由問題の内容、時間を修得する。
第15回	模擬試験 自由問題の採点(3)	(3)前回授業の自由問題の自己採点を行う。
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	企画・マーケティング		担当教員	植田 勉	クラス	ビジュアルデザイン科1年	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	講義	単位数	2

授業概要	講義と演習を交え、ビジネススキルとして必要な企画・マーケティングの基本知識と仕組みを学ぶ。授業では関連するミニレポート課題やグループワークを行い、市場分析やアイデア発想・コンセプトの重要性を理解する。また、企画書作成からプレゼンテーションまでを行うとともに、各業界でも通用するマーケッターの育成も目指す。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	80 %	課題	20 %	他	%
教科書	プリント、スライド資料を用意			副教材および参考文献		「マーケティング」の基本&実践力がイチから身につく本(すばる舎)	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	授業オリエンテーション	授業概要と目的、マーケティングの成り立ちと業務について
第2回	マーケティング基礎知識①	SWOTとクロスSWOT分析について(分析手法と内容解説)
第3回	マーケティング基礎知識②	ミニグループ課題(仮説:ITC出願者UPのSWOT分析体験)
第4回	マーケティング基礎知識③	ミニグループ課題とまとめ(プランニングの留意点解説)
第5回	マーケティング基礎知識④	STP戦略とポジショニングマップ、ターゲットの設定
第6回	マーケティング基礎知識⑤	マーケティングミックスとマーケティング4Pの理解
第7回	ブランド・プロモーション戦略①	ブランドの成り立ちと価値、定義、種類、機能の理解
第8回	ブランド・プロモーション戦略②	コンセプトワーク、USP、CI・VI戦略の理解
第9回	ブランド・プロモーション戦略③	ブランド戦略についての振り返り、プロモーション戦略について
第10回	ブランド・プロモーション戦略④	AIDMAとAISAS、広告&セールスプロモーションの理解 他
第11回	総合演習①	グループ課題(分析、ブランディング案の策定)
第12回	総合演習②	グループ課題(プロモーション案策定、まとめ)
第13回	総合演習③	グループ課題(企画書、発表リハーサル)
第14回	総合演習④	グループ課題の発表①
第15回	総合演習⑤	グループ課題の発表②
第16回	総合演習⑥	グループ課題の発表③、授業のまとめと振り返り

授 業 計 画

No.1

授業科目	デザイン演習		担当教員	一島健	クラス	ビジュアルデザイン科1年	
期別	後期	履修コマ数	2 コマ/週	授業形態	演習	単位数	2

授業概要	この科目は実践的な制作課題を中心に数をこなし、デザイン的なクオリティを追求し、コンテストにも参加をしていく。単に形を作るのではなく、求められるものづくりを意識して作品制作を行い、ポートフォリオの足がかりとなる作品を作る。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。 ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	70 %	他	30 %
教科書	各单元ごとに資料の配布			副教材および 参考文献		PDF、プリント	

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	概要説明
第2回	CDジャケット制作1	アイデアだし
第3回	CDジャケット制作2	制作作業
第4回	CDジャケット制作3	制作作業
第5回	CDジャケット制作4	モックアップの制作方法と演出
第6回	CDジャケット制作5	モックアップの制作方法と演出
第7回	CDジャケット制作6	講評
第8回	Tシャツコンテスト作品制作1	ラフ制作。
第9回	Tシャツコンテスト作品制作2	媒体による色数、レイアウトについて
第10回	Tシャツコンテスト作品制作3	制作作業、中間チェック
第11回	Tシャツコンテスト作品制作4	制作作業入稿データの作り方
第12回	Tシャツコンテスト作品制作5	応募データ作成
第13回	Tシャツコンテスト作品制作6	講評
第14回	ポスター作品制作1	テーマの決定。ラフ制作(CG概論と一部連携)
第15回	ポスター作品制作2	メインビジュアルについて。制作作業
第16回	ポスター作品制作3	レイアウトについて。制作作業

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回	ポスター作品制作4	バリエーションについて。制作作業
第18回	ポスター作品制作5	バリエーションについて。制作作業
第19回	ポスター作品制作6	発表
第20回	制作物のまとめ	ここまでのまとめ作業 ブラッシュアップ
第21回	パッケージデザイン1	概要説明
第22回	パッケージデザイン2	リサーチ
第23回	パッケージデザイン3	アイデア出し
第24回	パッケージデザイン4	ロゴラフ作成
第25回	パッケージデザイン5	ロゴ制作
第26回	パッケージデザイン6	ボトルデザインについて レクチャー
第27回	パッケージデザイン7	ラフデザイン作成
第28回	パッケージデザイン8	ラフチェック 修正
第29回	パッケージデザイン9	制作・チェック
第30回	パッケージデザイン10	プレゼンテーション1の実施
第31回	パッケージデザイン11	プレゼンテーション2の実施
第32回	パッケージデザイン12	プレゼンテーション3の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	進級制作		担当教員	植田勲・一鳥健・日比野越百	クラス	ビジュアルデザイン科1年	
期別	後期	履修コマ数	3 コマ/週	授業形態	演習	単位数	3

授業概要	個人の作品制作を行うことにより、学ぶ知識と技術を活かし、一年間の集大成となるような作品を制作する。また、伝えるべき内容、スケジュールや発表資料、プレゼン技術を用いて、完成作品を他者に伝える力を習得する。完成作品はポートフォリオ収録への足掛かりとし、就職活動への意識を高める。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	%	課題	100 %	他	%
教科書	各自必要に応じて購入する場合もある		副教材および参考文献		適宜プリント、テンプレートを用意		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	概要説明・過去作品	課題概要と内容説明
第2回	リサーチ	現地取材に備えて準備(個人)
第3回	リサーチ	現地取材に備えて準備(個人チェック)
第4回	リサーチ	現地取材に備えて準備(グループチェック、ルート等)
第5回	リサーチ	現地取材に備えて準備(グループチェック、ルート等)
第6回	現地調査	取材・素材集め
第7回	企画レクチャー	企画について
第8回	企画	企画制作1 ラフ案 アイデアだし
第9回	企画	企画制作2 清書
第10回	企画	企画制作チェック
第11回	ラフ制作・レクチャー1	ラフ制作 写真について
第12回	ラフ制作・レクチャー2	ラフ制作 動画について
第13回	ラフ制作・レクチャー3	ラフ制作 3DCGについて
第14回	ラフ制作・レクチャー4	ラフ制作チェック 基礎的なアプリケーションの使い方
第15回	ラフ制作・レクチャー5	ラフ制作チェック 実践的なアプリケーションの使い方
第16回	課題A 第一工程	課題Aの制作 スケジュール確認、制作作業

	講 義 計 画	実 施 細 目
第17回	制作A 第一工程	課題Aの制作 工程1 進行チェック
第18回	制作A 第一工程	課題Aの制作 工程2 進行チェック
第19回	制作A 第一工程	課題Aの制作 工程3 進行チェック
第20回	制作A 第一工程	課題Aの制作 工程4 進行チェック
第21回	制作A 第一工程のチェック	進捗チェック・レクチャー1 ※進行チェック内で出た疑問・問題を全体にフィードバック
第22回	制作A 第一工程のチェック	進捗チェック・レクチャー2 ※進行チェック内で出た疑問・問題を全体にフィードバック
第23回	制作A 第一工程のチェック	進捗チェック・レクチャー3 ※進行チェック内で出た疑問・問題を全体にフィードバック
第24回	制作A 第二工程	課題Aの制作 工程5 進行チェック
第25回	制作A 第二工程	課題Aの制作 工程6 進行チェック
第26回	制作A 第二工程	課題チェック・修正 個別チェック1-16
第27回	制作A 第二工程	課題チェック・修正 個別チェック17-32
第28回	制作A 第二工程	課題チェック・修正 個別チェック33-48
第29回	制作A 第二工程	調整1 各自調整 ブラッシュアップ
第30回	制作A 第二工程	調整2 各自調整 ブラッシュアップ
第31回	制作A 第二工程	調整3 各自調整 ブラッシュアップ
第32回	制作A 提出	課題提出
第33回	制作B 第一工程	課題Bの制作 工程1 進行チェック
第34回	制作B 第一工程	課題Bの制作 工程2 進行チェック
第35回	制作B 第一工程	課題Bの制作 工程3 進行チェック
第36回	制作B 第一工程	課題Bの制作 工程4 進行チェック
第37回	制作B 第一工程のチェック	進捗チェック・レクチャー1 ※進行チェック内で出た疑問・問題を全体にフィードバック
第38回	制作B 第一工程のチェック	進捗チェック・レクチャー2 ※進行チェック内で出た疑問・問題を全体にフィードバック
第39回	制作B 第一工程のチェック	進捗チェック・レクチャー3 ※進行チェック内で出た疑問・問題を全体にフィードバック
第40回	制作B 第二工程	課題Aの制作 工程5 進行チェック
第41回	制作B 第二工程	課題Aの制作 工程6 進行チェック
第42回	制作B 第二工程	課題チェック・修正 個別チェック1-16
第43回	制作B 第二工程	課題チェック・修正 個別チェック17-32
第44回	制作B 第二工程	課題チェック・修正 個別チェック33-48
第45回	期末発表①	発表と相互評価(1人10分目安)
第46回	期末発表②	発表と相互評価(1人10分目安)
第47回	期末発表③	発表と相互評価(1人10分目安)
第48回	期末発表④	発表と相互評価(1人10分目安)

授 業 計 画

No.1

授業科目	Webデザイン		担当教員	植田勉	クラス	ビジュアルデザイン科 1年(選択)	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	基本的なWeb制作の流れを理解した上で、「基本ツールの応用力」「ワイヤーフレームの重要性」「ユーザー目線を意識したデザイン」の3点を目標とした作品制作を行う。ワイヤーフレームはサイトの設計図、デザインカンプは完成イメージに相当するものであり、授業を通してポートフォリオへの足がかりとなる作品のクオリティを目指す。							
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。						
	評価割合	試験	%	課題	80	%	他	20
教科書	なし			副教材および参考文献		適宜資料、プリント、テンプレートを配布		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	授業オリエンテーション	Web制作現場と業界について。オリエンテーション課題
第2回	WebにおけるPsの基本操作①	バナーデザインについて
第3回	WebにおけるPsの基本操作②	バナーデザインについて
第4回	WebにおけるPsの基本操作③	オリジナルバナー制作
第5回	WebにおけるPsの基本操作④	オリジナルバナー制作、まとめ
第6回	WebにおけるPsの基本操作⑤	チェックと講評、振り返り
第7回	Webデザインの応用①	ワイヤーフレームとデザインカンプについて(PC、SPサイト)
第8回	Webデザインの応用②	ワイヤーフレームとデザインカンプ(PC、SPサイト)
第9回	Webデザインの応用③	スマートフォンサイト制作(課題オリエンテーション)
第10回	Webデザインの応用④	スマートフォンサイト制作
第11回	Webデザインの応用⑤	スマートフォンサイト制作(中間チェック)
第12回	Webデザインの応用⑥	スマートフォンサイト制作(中間チェック)
第13回	Webデザインの応用⑦	スマートフォンサイト制作(まとめ)
第14回	Webデザインの応用⑧	スマートフォンサイト制作(まとめ)
第15回	期末発表と相互評価	個人発表、講評
第16回	期末発表と相互評価	個人発表、講評と振り返り

授 業 計 画

No.1

授業科目	Webコーディング応用		担当教員	日比野 越百	クラス	ビジュアルデザイン科 1年(選択)	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	<p>前期のWebコーディング基礎の続きとなる授業。これまでHTML4.01で書いてきたものをHTML5に上げ、CSS2.1をCSS3にしていって授業となる。基礎で得た知識を活かし、応用では近年使用されている書き方を学んでいく。現行バージョンならではの豊かな表現を知り、Webデザインの科目で創造出来る様になった画像ベースでのサイトを実際にコーディングで構築出来る様になっていく。</p>						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	0 %	課題	90 %	他	10 %
教科書	なし	副教材および参考文献		オリジナルPPT、オリジナル専用サイト			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	オリエンテーション	自己紹介、授業内容の確認。HTMLの歴史を知る。
第2回	ポジション	自由な位置に動かす事が出来るポジションを知る。
第3回	表示形式設定	固定されてきたブロック、インラインを変更出来る様になる。
第4回	HTML5	近年使用されているHTML5を学び、基本構造の違いを知る。
第5回	◆課題: ブログサイト	HTML5が勧告された当時の構造を踏まえ、ブログを作成する。
第6回	└ 課題制作時間	マークアップが済み、CSSリセットを行い、デザインし直す。
第7回	└ 課題制作時間	floatを使用したレイアウトを組んでいく。
第8回	└ パツファ、提出	完成した作品のフィードバックを行う。
第9回	影付けと透過	テキストやBOXへの影付けや透過を行える様になる。
第10回	変形、複数背景	角丸や移動、回転、拡大縮小を行える様になる。
第11回	一次元レイアウト	一次元のレイアウトの組み方を知る。
第12回	二次元レイアウト	二次元のレイアウトの組み方を知る。
第13回	◆課題: ニュースサイト	二次元レイアウトなどを駆使したページを制作する。
第14回	└ 課題制作時間	次元レイアウトで全体の体裁を整える。
第15回	└ 課題制作時間	CSSアニメーションなど装飾を付加する。
第16回	まとめ	まとめ

授 業 計 画

No.1

授業科目	デッサン基礎		担当教員	山本喜昭	クラス	ビジュアルデザイン科 1年(選択)	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この授業は前期で学んだ基礎知識と描写技術を向上させる点に重きを置く内容です。反復練習はその意味で効果が期待されますが、同じテーマであっても異質のモチーフを導入して好奇心溢れる演習授業を展開していきます。また、この演習を経た後の次年度のカリキュラムにおけるデッサンの応用編に入るための言わば導入編と心得てください。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	20 %	課題	70 %	他	10 %
教科書	なし	副教材および参考文献		配布プリント等、随時授業内で指示する。			

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	パース研究①全6回	前期の作品を精査しながら改善点を探る・講評会形式
第2回	パース研究②	得意不得意分野のモチーフの発見・自己分析・対策を練る
第3回	パース研究③	静物画・エスキース開始・幾何形体を中心としたモチーフ
第4回	人体研究①	ビジュアルデザイン科恒例・学生モデルクロッキー大会
第5回	パース研究④	モチーフの変更・デフォルメ研究
第6回	パース研究⑤	本作の開始・エスキースの重要性を再認識
第7回	パース研究⑥	完成・講評会・学生プレゼン形式
第8回	ビジネス関連演習講座①	絵画と文字・文章・伝達手段の歴史的変遷と現代人の順応性
第9回	人体研究②全3回	得意分野を伸ばす演習・キャラクター模写(全身像限定)
第10回	人体研究③	キャラ選出理由を書式で自己申告・人体の歪み等確認作業
第11回	人体研究④	完成・講評会・学生プレゼン形式
第12回	ビジネス関連演習講座②	会議の議事進行手順の常識と実践演習
第13回	人体研究⑤	ビジュアルデザイン科恒例・学生モデルクロッキー大会
第14回	過去作品補筆①全2回	全ての未完成作品と対象とする
第15回	過去作品補筆②	達成感・充実感を実感する最終回と位置付ける・作品審査(成績対象)
第16回	期末試験	期末試験の実施

授 業 計 画

No.1

授業科目	3DCG基礎		担当教員	立木健太郎	クラス	ビジュアルデザイン科 1年(選択)	
期別	後期	履修コマ数	1 コマ/週	授業形態	演習	単位数	1

授業概要	この科目は3DCGの基本的な制作行程の習得を目標とし、Mayaを使用して3DCGの基本的な技能の習得を目指した授業です。3DCGの基礎的なモデリングを中心にテクスチャの作成方法やUV展開の方法などを学びます。3DCGの作品制作では、身近なオブジェクトなどからスタートしてオリジナルのイメージを制作することを目指します。						
評価方法	成績評価	下記の評価割合に基づいて「A」「B」「C」「D」の4段階評価を行う。ただし、「D」は不合格とする。					
	評価割合	試験	%	課題	70 %	他	30 %
教科書	Autodesk Maya トレーニングブック 4			副教材および 参考文献	授業で使用する サンプルデータを配布		

	講 義 計 画	実 施 細 目
第1回	モデリングの基礎	授業について 注意点 Mayaについて
第2回	モデリングの基礎	モデリング課題① 課題解説
第3回	モデリングの基礎	モデリング課題①
第4回	Mayaの基礎課題	モデリング課題① 課題解説
第5回	Mayaの基礎課題	モデリング課題② 身近なモデリング制作 課題解説
第6回	Mayaの基礎課題	モデリング課題② 身近なモデリング制作
第7回	Mayaの基礎課題	モデリング課題② 身近なモデリング制作 課題解説
第8回	Mayaの基礎課題	モデリング課題② 身近なモデリング制作
第9回	アニメーションの基礎	キーフレームを打つ
第10回	アニメーションの基礎	チュートリアル制作①
第11回	アニメーションの基礎	チュートリアル制作①
第12回	アニメーションの基礎	アニメーションで使用するエディターの使用方法
第13回	アニメーションの基礎	課題の制作方法についての解説
第14回	アニメーションの基礎	チュートリアル制作②
第15回	アニメーションの基礎	チュートリアル制作②
第16回	アニメーションの基礎	まとめ