

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	デザインシンキング  Design Thinking	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	鈴川 貴久
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分  曜日/時限	前期  月曜5.6限
学科・専攻	デジタルメディア科						
【担当教員 実務者経験】							
A-Sketch、T's Music、田辺エージェンシー、アミューズなどのアーティストファンクラブ関連の仕事をはじめ、株式会社バスデザインでは商品企画、広告デザイン、販促グッズデザインのディレクションを担当し企業Ci・Vi、広告媒体全般、店舗内外装デザインなどのグラフィックデザインを手掛けています。日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)正会員							
【授業の学習内容】							
コミュニケーション能力の向上とデザイン思考の習得。考察・検証から問題の本質について自らの考えをまとめ伝える手段・手法を学習します。							
【到達目標】							
発想力・企画力・問題解決能力の向上と、自身が伝えたい事をどのような手段・技法を用いてプレゼンテーションする中で伝える事の難しさの理解を深め、1人のクリエイターとしての立ち振る舞いを身に付けることを目標にします。							
<b>授業計画・内容</b>							
1回目	デザイン業界のみならず企業などでも求められるデザイン思考についての過程の理解する。						
2回目	【グループワーク①】 コミュニケーションの大切さとデザイン思考で求められる様々な考え方や過程を理解する。						
3回目	【グループワーク②】 コミュニケーションの大切さとグループ活動における役割分担について理解する。						
4回目	【グループワーク③】 デザイン思考=テーマに対しての問題・疑問の発見。無意識なところに意識を持たせる事の意味を理解する。						
5回目	【グループワーク④】 デザイン思考=テーマに対しての問題・疑問の解決手段・方法について様々な観点から導く大切さを理解する。						
6回目	【グループワーク⑤】 デザイン思考=テーマに対しての解決手段・方法の検証の仕方について理解する。						
7回目	【プレゼンテーション準備】 どのような手段と技法を用いて伝えるかをグループ内でしっかり話し合い、準備の大切さを理解する。						
8回目	【プレゼンテーション&総評】 1チーム持ち時間5分間 質疑応答有り。プレゼンテーションで求められる術を理解する。						
9回目	【個人ワーク①】 デザイン思考=問題・疑問の発見+スピード感。グループワークとの違いについて理解する。						
10回目	【個人ワーク②】 デザイン思考=問題・疑問の解決手段・方法+スピード感。グループの様々な観点を個に取り入れる考え方を理解する。						
11回目	【個人ワーク③】 デザイン思考=解決手段・方法の検証+スピード感。考察・検証の繰り返しから精査を上げる術を理解する。						
12回目	【レポートの作成と提出】 個人ワークで導き出した企画を紙面としてアピールする術を理解する。						
13回目	デザイン思考、Reデザインに対する考え方を活かす為にこれからどう取り入れていくかを様々な観点から考え理解する。						
14回目	デザイン思考、Reデザインに対する考え方を活かす為にどのように活動すべきかを具体的な例から学び理解を深める。						
15回目	講評・評価						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価40%とする。 なお、本授業における技術評価は、「グループワークでの役割分担とプレゼンテーション内容等と個人レポートの提出と内容評価」とする。						
受講生へのメッセージ	デザインシンキングは無意識なモノに対して意識をすることで始まります。意識することから様々な視点でモノを見ることから問題や課題が出てきます。その解決方法は1つではありません。この授業を介して様々な考え方、ギャップというものを感じてください。デザインは楽しい世界です。想像力をフルに発揮してどうすれば具現化できるのかというプロセスと一緒に考えていきましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	コンピューターデジタル基礎  Computer Digital Basic	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	鈴木希実
		授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
学科・専攻	デジタルメディア科					曜日/時限	金曜3.4限

**【担当教員 実務者経験】**

2007年～2014年までグラフィックデザイナー・イラストレーターとして東洋プリディア株式会社 制作部に所属。  
2014年よりフリーランスに転身し現在に至る。主に公共機関や教育関連、製造メーカーやショッピングモールなどをメインにリーフレットやパンフレット、カットイラストの制作を中心に活動中。

**【授業の学習内容】**

「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」(ソフト)は広告、出版でのグラフィックデザイナー、イラストレーター等の仕事においては不可欠となる。さらに、ゲームや映像等の分野でも素材作りに使用するソフトとしてそのスキルの習得は求められている。本授業では、これらソフト使用の基礎を実務的課題(ロゴデザイン、名刺、イラスト制作など)を通して学習する。

**【到達目標】**

デザインの実践に活かせる、コンピュータ操作の基礎技術を身につけること。  
また実務的な課題への取り組みを通して、デザイナーやクリエイターとしての気構えを身につけることを目標とする。  
本授業修了時には、コンピュータを使用しての基本的なデザイン等の制作ができるようになる。

**授業計画・内容**

1回目	(オリエンテーション) Macの基本的な操作と学校内でのルール、1年間学ぶIllustratorとPhotoshopの違いなどの概要を理解する
2回目	(Photoshop ①) イラストの彩色により、スキャナの使用方法和Photoshopの基本操作、解像度やファイルの作成保存及び拡張子の理解ができるようになる
3回目	(Photoshop ②) ①から更にレイヤーモードやスタイルなどを使い、作品を作っていく
4回目	(Illustrator ①) illustratorの基本操作やファイル作成方法、図形や線を描き、アンカーポイントとハンドルの操作ができるようになる
5回目	(Illustrator ②) ①から更にいろいろな形でオブジェクトを制作する方法やオブジェクトの変形などを学ぶ
6回目	(Photoshop ③) 選択範囲を使い、画像を切り抜いて合成する方法を学ぶ
7回目	(Illustrator ③) 文字を利用したオブジェクトの作成方法とアピアランスについて学ぶ
8回目	(PhotoshopとIllustrator) IllustratorとPhotoshopの連携ができるようになる／印刷の基礎知識を学ぶ
9回目	(演習課題) 指定された条件に沿って自由にポストカードを作り、基本操作をおさらいする
10回目	(クリエイターの考え方①) 実際の仕事の流れやもの作りの時の考えるフローの一例を学ぶ
11回目	(演習課題 名刺制作) Illusutratorを使い、基本的な名刺制作ができるようになる
12回目	(演習課題 名刺制作) Illusutratorを使い、基本的な名刺制作ができるようになる
13回目	(クリエイターの考え方②) 著作権について学ぶ
14回目	(テスト演習) 前期に学んだ事柄の理解度テストを行なう
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)30%とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、以下の割合にておこなう。 ◎テスト演習 20% ◎演習課題 80%(作品完成度及び課題内容理解度)
受講生へのメッセージ	PhotoshopとIllustratorは人によってはあまりなじみの無いソフトで、一見自分の興味のある分野には関係ないだろうと思う人もいるかもしれませんが、今使われているグラフィック系ソフトの基本になるもので、あらゆる所で密接に関係しており、クリエイターには最低限の知識とスキルが求められることが多いものです。(実際業界に仕事をする為に制作する作品集・ポートフォリオの作成にはほぼ不可避です) そんな知らない困るソフトの基本を少しでも学んでもらえたらと思います。

**【使用教科書・教材・参考書】** □

◎テキスト:Illustrator CS6・Photoshop CS6 ◎制作に必要な資料・素材  
◎データを保存する為の媒体(USBメモリやポータブルハードディスクなど) ◎筆記用具

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	コンピューターデジタル基礎  Computer Digital Basic	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	鈴木希実
		授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
学科・専攻	デジタルメディア科					曜日/時限	金曜3.4限

**【担当教員 実務者経験】**

2007年～2014年までグラフィックデザイナー・イラストレーターとして東洋プリディア株式会社 制作部に所属。  
2014年よりフリーランスに転身し現在に至る。主に公共機関や教育関連、製造メーカーやショッピングモールなどをメインにリーフレットやパンフレット、カットイラストの制作を中心に活動中。

**【授業の学習内容】**

「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」(ソフト)は広告、出版でのグラフィックデザイナー、イラストレーター等の仕事においては不可欠となる。さらに、ゲームや映像等の分野でも素材作りに使用するソフトとしてそのスキルの習得は求められている。本授業では、これらソフト使用の基礎を実務的課題(ロゴデザイン、名刺、イラスト制作など)を通して学習する。

**【到達目標】**

デザインの実践に活かせる、コンピュータ操作の基礎技術を身につけること。  
また実務的な課題への取り組みを通して、デザイナーやクリエイターとしての気構えを身につけることを目標とする。  
本授業修了時には、コンピュータを使用しての基本的なデザイン等の制作ができるようになる。

**授業計画・内容**

1回目	◎MACの基本操作おさらい ◎ポートフォリオについて 前期のおさらいと将来業界で就職する為の「ポートフォリオ」の大切さを理解する。
2回目	◎レイアウトについて We are NCAなどでも必要になる「プレゼンボード」が作れる程度の簡単なレイアウトについて学ぶ。
3回目	◎レイアウトについて We are NCAなどでも必要になる「プレゼンボード」が作れる程度の簡単なレイアウトについて学ぶ。
4回目	◎レイアウトについて We are NCAなどでも必要になる「プレゼンボード」が作れる程度の簡単なレイアウトについて学ぶ。
5回目	◎色彩について ゲームグラフィックやアニメーションの演出・色彩設定の際に役立つ色彩の基礎知識を学ぶ。
6回目	◎色彩について ゲームグラフィックやアニメーションの演出・色彩設定の際に役立つ色彩の基礎知識を学ぶ。
7回目	◎画像の処理について 画像を整えたり加工したりする方法について学ぶ
8回目	◎画像の処理について 画像を整えたり加工したりする方法について学ぶ
9回目	◎ロゴの作り方 作品を表すロゴとそれに合った本の表紙またはメニュー画面を作る。
10回目	◎ロゴの作り方 作品を表すロゴとそれに合った本の表紙またはメニュー画面を作る。
11回目	◎ロゴの作り方 作品を表すロゴとそれに合った本の表紙またはメニュー画面を作る。
12回目	◎PhotoshopでGIFアニメを作る 前回作ったキャラクターを使いPhotoshopの機能でGIFアニメを作る
13回目	◎PhotoshopでGIFアニメを作る 前回作ったキャラクターを使いPhotoshopの機能でGIFアニメを作る
14回目	◎後期のおさらい
15回目	評価

**評価基準**  
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

**評価方法**  
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)30% とする。  
なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、以下の割合にておこなう。  
◎テスト演習 20%  
◎演習課題 80%(作品完成度及び課題内容理解度)

**受講生へのメッセージ**  
PhotoshopとIllustratorは人によってはあまりなじみの無いソフトで、一見自分の興味のある分野には関係ないだろうと思う人もいるかもしれませんが、今使われているグラフィック系ソフトの基本になるもので、あらゆる所で密接に関係しており、クリエイターには最低限の知識とスキルが求められることが多いものです。(実際業界に仕事をする為に制作する作品集・ポートフォリオの作成にはほぼ不可避です) そんな知らない困るソフトの基本を少しでも学んでもらえたらと思います。

**【使用教科書・教材・参考書】** □

◎テキスト:Illustrator CS6・Photoshop CS6 ◎制作に必要な資料・素材  
◎データを保存する為の媒体(USBメモリやポータブルハードディスクなど) ◎筆記用具

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	デッサン I Dessin I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	磯部 聡
学科・専攻	デジタルメディア科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	月曜3・4

【担当教員 実務者経験】

美術家:画廊・美術館企画展・アートプロジェクトなどに出品。1997・99年フリーマン財団海外派遣研究員としてU・S・Aへ給費留学。  
デザインの仕事では、博覧会・イベント・劇場の舞台/空間のデザイン、デパート・店舗のディスプレイデザイン、南知多ビーチランドのペンギンプール造形デザイン、名鉄病院3号館病棟のヒーリングアート造形デザインなどを行っている。美術指導では、河合塾芸大美大進学コースや専門学校での実技指導経験を持つ。  
現在、名古屋デザイン&テクノロジー専門学校の他、名古屋芸術大学・大学院で実技指導と絵画・彫刻・デザイン造形論の講義を担当している。

【授業の学習内容】

デッサンの授業では、絵を描くための基礎<観察・理解・描く>を学び養うことが目的である。  
基礎訓練としてまずやるのは、目の前にある対象物「立体物」を見たとおりに描けること。対象をしっかりと観察し、描写力の向上を目指す。  
根気強く努力して、『人間力』を高め、制作に取り組む姿勢が必要である。そして、気持ちを込めて描く必要がある。

【到達目標】

鉛筆は文字を書くための道具から、絵を描く道具となる。鉛筆を持った手のみで描くのではなく、身体全体を動かすイメージを持って描くことができる。  
まずは、「強く描く」「濃く描く」に挑戦することができる。  
描き進めている絵(画面)を確かめ、ミスマッチを修正し→観察し→描き→確認し→修正し描く→観察し→また描く。  
このようなプロセスを繰り返し経験することができる。  
<線表現>では、線の伸びやかさ・リズム感・硬い柔らかい・強弱のトレーニングをし、描くことができる。  
<トーン表現(濃淡)>では、陰影・濃淡のトーンを学び、立体感を描くことができる。

## 授業計画・内容

1回目	●1限目 授業概要と使用画材の説明・鉛筆削り ●2限目 自己紹介自画像 自分の内面を描き、アピールして描く
2回目	●手のデッサン(写真模写)手首・手のひら・指・全体のバランスを観察して描く、鉛筆削り
3回目	●手のデッサン(写真模写)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く
4回目	●松本人志を描く(写真模写)肩・首・頭部・顔・全体のバランスを観察し描く
5回目	●松本人志を描く(写真模写)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く
6回目	●石膏デッサン(アグリッパ・ビーナス頭像)手首・手のひら・指・全体のバランスを観察して描く、鉛筆削り
7回目	●石膏デッサン(アグリッパ・ビーナス頭像)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く
8回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)手首・手のひら・指・全体のバランスを観察して描く、鉛筆削り
9回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く
10回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)手首・手のひら・指・全体のバランスを観察して描く、鉛筆削り
11回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く
12回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)
13回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)
14回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)《前期評価課題》
15回目	講評・評価

評価基準  
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法  
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(提出課題)40%とする。

受講生へのメッセージ  
<上手いデッサン>と<心を打つデッサン>という、大まかに二つの優れた<デッサン>がある。  
\* <上手いデッサン>は、技術的に優れたことに間違いはない。誰もがデッサンが上手くなりたいと思いたい。デッサン(描くこと)を毎日のように繰り返しトレーニングし、苦悶の中から手に入れた技術が裏打ちされたものだ。デッサンが上手くなるには、毎日のようにトレーニングする必要がある。  
手を動かすとは、自分の目と身体・腕・手・指と頭脳を一体にし連携させることである。  
\* では、<心を打つデッサン>とは…『上手くなりたい』と願望して毎日のように繰り返しトレーニングするなかで、根気・粘り強さ・スピリッツと、描きまくる作業量が合わさって人間力として画面に現れる。自分が描いたデッサン(画面)を観た人は感動するのである。  
\* \* 本校学生のほとんどは、入学時<デッサン>の経験が少ない。<デッサン>の授業が必要に思わないかもしれない。だが皆さんは「プロフェッショナル」を目指して入学している。必ず<デッサン>は必要な科目である。<デッサン>とは、ただ単に手を動かして紙(面)の上に線や色をつけることではない。脳を使わなくてはならないのだ。そして自分が描きやっているとジャッジしなくてはならない。手を動かすこと＝脳を使うこと、一体になることである。デッサンは「プロフェッショナル」として、自己を信頼する裏打ちされた実力であり、基本となるものである。

【使用教科書・教材・参考書】 □

<基本的に毎回授業で持ってくるもの> デッサン用具一式、課題によってはその都度連絡する。  
《デッサン用具一式》鉛筆(H・HB・2B・4B・6B)・カッターナイフ・消しゴム(プラスチック消しゴム)・クリップ・マスキングテープ・B4クロッキー帳・B3クロッキー帳・B3ケント紙・パステル(水性)・色鉛筆・デスケール・定規(40cm以上)・ミリペン(0.03/0.05mm)

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	デッサン I  Dessin I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	磯部 聡
学科・専攻	デジタルメディア科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	後期
						曜日/時限	月曜3・4

【担当教員 実務者経験】

美術家:画廊・美術館企画展・アートプロジェクトなどに出品。1997・99年フリーマン財団海外派遣研究員としてU・S・Aへ給費留学。  
デザインの仕事では、博覧会・イベント・劇場の舞台/空間のデザイン、デパート・店舗のディスプレイデザイン、南知多ビーチランドのペンギンプール造形デザイン、名鉄病院3号館病棟のヒーリングアート造形デザインなどを行っている。美術指導では、河合塾芸大美大進学コースや専門学校での実技指導経験を持つ。  
現在、名古屋デザイン&テクノロジー専門学校の他、名古屋芸術大学・大学院で実技指導と絵画・彫刻・デザイン造形論の講義を担当している。

【授業の学習内容】

デッサンの授業では、絵を描くための基礎<観察・理解・描く>を学び養うことが目的である。  
基礎訓練としてまずやるのは、目の前にある対象物「立体物」を見たとおりに描けること。対象をしっかりと観察し、描写力の向上を目指す。  
根気強く努力して、『人間力』を高め、制作に取り組む姿勢が必要である。そして、気持ちを込めて描く必要がある。

【到達目標】

鉛筆は文字を書くための道具から、絵を描く道具となる。鉛筆を持った手のみで描くのではなく、身体全体を動かすイメージを持って描くことができる。  
まずは、「強く描く」「濃く描く」に挑戦することができる。  
描き進めている絵(画面)を確かめ、ミスマッチを修正し→観察し→描き→確認し→修正し描く→観察し→また描く。  
このようなプロセスを繰り返し経験することができる。  
<線表現>では、線の伸びやかさ・リズム感・硬い柔らかい・強弱のトレーニングをし、描くことができる。  
<トーン表現(濃淡)>では、陰影・濃淡のトーンを学び、立体感を描くことができる。

## 授業計画・内容

1回目	●1限目 講評会(前期テスト課題)後期授業ガイダンス ●2限目 人物八頭身・プロポーションの捉え方
2回目	●人物八頭身・プロポーションの捉え方 人物デッサン(写真模写)①
3回目	●人物デッサン(写真模写)② あたりの取り方
4回目	●人物デッサン(写真模写)③ 形態と動作の捉え方
5回目	●人物デッサン(写真模写)④ 確認修正、立体を意識しトーンで描く
6回目	●人物デッサン(写真模写)⑤ 完成度・仕上がりの美しさ
7回目	●人物デッサン(写真模写)⑥ 完成度・仕上がりの美しさ
8回目	●人物デッサン(写真模写)⑦ 完成度・仕上がりの美しさ
9回目	●幾何形体デッサン① 形態の捉え方レクチャー 形態のバランスを観察してあたりとる
10回目	●幾何形体デッサン② トーンで描き進めながら形態の確認修正
11回目	●幾何形体デッサン③ 陰影を観察し、トーンを丁寧に描く
12回目	●幾何形体デッサン④ 細部のこだわり描き込み
13回目	●幾何形体デッサン⑤ 完成へ向けたさらなる描き込み
14回目	●幾何形体デッサン⑥ 完成へ向けたさらなる描き込み
15回目	●幾何形体デッサン⑦ 完成度仕上がりの美しさ

評価基準  
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法  
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。

受講生へのメッセージ  
<上手いデッサン>と<心を打つデッサン>という、大まかに二つの優れた<デッサン>がある。  
\* <上手いデッサン>は、技術的に優れたことに間違いはない。誰もがデッサンが上手くなりたいと思いたい。デッサン(描くこと)を毎日のように繰り返してトレーニングし、苦悩の中から手に入れた技術が裏打ちされたものだ。デッサンが上手くなるには、毎日のようにトレーニングする必要がある。  
手を動かすとは、自分の目と身体・腕・手・指と頭脳を一体にし連携させることである。  
\* では、<心を打つデッサン>とは…『上手くなりたい』と願望して毎日のように繰り返してトレーニングするなかで、根気・粘り強さ・スピリッツと、描きまくる作業量が合わさって人間力として画面に現れる。自分が描いたデッサン(画面)を観た人は感動するのである。  
\* \* 本校学生のほとんどは、入学時<デッサン>の経験が少ない。<デッサン>の授業が必要に思わないかもしれない。だが皆さんは<<プロフェッショナル>>を目指して入学している。必ず<デッサン>は必要な科目である。<デッサン>とは、ただ単に手を動かして紙(面)の上に線や色をつけることではない。脳を使わなくてはならないのだ。そして自分が描きやっているとジャッジしなくてはならない。手を動かすこと=脳を使うこと、一体になることである。デッサンは<<プロフェッショナル>>にとって、自己を信頼する裏打ちされた実力であり、基本となるものである。

【使用教科書・教材・参考書】 □

<基本的に毎回授業で持ってくるもの> デッサン用具一式、課題によってはその都度連絡する。  
<<デッサン用具一式>>鉛筆(H・HB・2B・4B・6B)・カッターナイフ・消しゴム(プラスチック消しゴム)・クリップ・マスキングテープ・B4クロッキー帳・B3クロッキー帳・B3ケント紙・パステル(水性)・色鉛筆・デスケール・定規(40cm以上)・ミリペン(0.03/0.05mm)

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	デッサンⅡ Dessin II	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	磯部 聡
学科・専攻	デジタルメディア科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	金曜1.2限

【担当教員 実務者経験】

美術家：画廊・美術館企画展・アートプロジェクトなどに出品。1997・99年フリーマン財団海外派遣研究員としてU・S・Aへ給費留学。  
デザインの仕事では、博覧会・イベント・劇場の舞台/空間のデザイン、デパート・店舗のディスプレイデザイン、南知多ビーチランドのペンギンプール造形デザイン、名鉄病院3号館病棟のヒーリングアート造形デザインなどを行っている。美術指導では、河合塾芸大美大進学コースや専門学校での実技指導経験を持つ。  
現在、名古屋デザイン&テクノロジー専門学校の他、名古屋芸術大学・大学院で実技指導と絵画・彫刻・デザイン造形論の講義を担当している。

【授業の学習内容】

モチーフをくどのように見るのか><どのように観察するのか>漠然と見ることから、意識して多角的に観察し描く。  
モチーフはくどんな物体になっているのか><全体と細部><骨格><ボリューム><質感><光と影><動作><奥行き><空間>を読み取り、どのように描くのか、ビジュアルビジョンを持つ。そして、自分が描いている途中の画面を評価し、どのように進めたら良いのか『思考力を養う』。  
描写力の向上を目指す。今季強く努力して、『人間力』を高め、制作に取り組む姿勢が必要である。そして、気持ちを込めて描く。

【到達目標】

作業プロセスを組み立て、スピードアップ化をおこなうことができる。  
観察→描く→確認修正→観察→描く、今季強く、努力し、完成度を上げることができる。気持ちを込めて描くことができる。  
課題は難易度が高くなる。最後まで諦めない。石膏像デッサン・人物ヌード・コスチュームデッサン(モデル)、完成度の高い作品を完成させることができる。  
思考力・観察力・技術力=『美術力』を高めることができる。

## 授業計画・内容

1回目	●前期授業ミーティングとデッサンルーム整理と掃除 ●2018年度後期制作課題合評会 ●石膏デッサン ラフ画(練習)
2回目	石膏像デッサン * B3ケント紙 やわらかなタッチを使いながら対象物の全体を意識して、画面全体をラフで進める
3回目	石膏像デッサン * 正面・背面を観察し、立体感を理解する、バランス・構図を確認する
4回目	石膏像デッサン * 対象物の全体を観察し、立体感を意識する
5回目	石膏像デッサン * 正面・側面など多角的な角度から観察する、骨格を意識する
6回目	石膏像デッサン * 光の方向と影を観察して立体的にとらえる
7回目	石膏像デッサン * 細部の位置関係を観察してバランスを見る
8回目	石膏像デッサン * 細部の形を観察して描く、描き込んだ完成度
9回目	ヌードデッサン * 画面レイアウトを考える。重心ラインと、八頭身をベースに全体のバランスを考えラフタッチから始める。
10回目	ヌードデッサン * 重心・S字ライン・肩・腰・股・膝・カカトなど要点を捉え、トーンで柔らかく描き進める。
11回目	ヌードデッサン * モデルポーズの動作を意識する(ロボットのような硬い動作ではない)、描きどころを見つける。
12回目	ヌードデッサン * 立体的・骨格・筋肉・動作・肌の質感/色を意識する。描きこみを進める。ミスマッチを確認し修正することを忘れずに
13回目	ヌードデッサン * 描きこむバランスを考える。120%のチカラで完成度を上げていく。
14回目	講評会①
15回目	講評会②/評価

評価基準  
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法  
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(提出課題)40%とする。

受講生へのメッセージ  
<上手いデッサン>と<心を打つデッサン>という、大まかに二つの優れた<デッサン>がある。  
\* <上手いデッサン>は、技術的に優れたことに間違いはない。誰もがデッサンが上手になりたいと思ひ願う。デッサン(描くこと)を毎日のように繰り返してトレーニングし、苦悩の中から手に入れた技術が裏打ちされたものだ。デッサンが上手くなるには、毎日のようにトレーニングする必要がある。  
手を動かすとは、自分の目と身体・腕・手・指と頭脳を一体にし連携させることである。  
\* では、<心を打つデッサン>とは、『上手になりたい』と願望して毎日のように繰り返してトレーニングするなかで、根気・粘り強さ・スピリッツと、描きまくる作業量が合わさって人間力として画面に現れる。自分が描いたデッサン(画面)を観た人は感動するのである。  
\* \* 本校学生のほとんどは、入学時<デッサン>の経験が少ない。<デッサン>の授業が必要に思わないかもしれない。だが皆さんは<プロフェッショナル>を目指して入学している。必ず<デッサン>は必要な科目である。<デッサン>とは、ただ単に手を動かして紙(面)の上に線や色をつけることではない。脳を使わなくてはならないのだ。そして自分が描きやっていることをジャッジしなくてはならない。手を動かすこと=脳を使うこと、一体になることである。デッサンは<プロフェッショナル>にとって、自己を信頼する裏打ちされた実力であり、基本となるものである。  
\* \* <だから描かない、根気強く描く、スピード感を持って描く><集中力・持続力・忍耐力=人間力となる><思考力・観察力・技術力=美術力となる>  
一人一人には独自の能力が内在している。能力に目覚めるには苦勞が伴う。諦めないで努力を繰り返すしかない。スムーズに描けるようになったり、意識・感受性・世界観が生まれるはずだ・さらに、完成・情動がエネルギーとなって独自の表現力となる。

【使用教科書・教材・参考書】 □

<基本的に毎回授業で持ってくるもの> デッサン用具一式、課題によってはその都度連絡する。  
<<デッサン用具一式>>鉛筆(H・HB・2B・4B・6B)・カッターナイフ・消しゴム(プラスチック消しゴム)・クリップ・マスキングテープ・B4クロッキー帳・B3クロッキー帳・B3ケント紙・パステル(水性)・色鉛筆・デスケール・定規(40cm以上)・ミリペン(0.03/0.05mm)

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	デッサンⅡ  Dessin II	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	磯部 聡
学科・専攻	デジタルメディア科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	後期
						曜日/時限	金曜1.2限

【担当教員 実務者経験】

美術家：画廊・美術館企画展・アートプロジェクトなどに出品。1997・99年フリーマン財団海外派遣研究員としてU・S・Aへ給費留学。  
 デザインの仕事では、博覧会・イベント・劇場の舞台/空間のデザイン、デパート・店舗のディスプレイデザイン、南知多ビーチランドのペンギンプール造形デザイン、名鉄病院3号館病棟のヒーリングアート造形デザインなどを行っている。美術指導では、河合塾芸大美大進学コースや専門学校での実技指導経験を持つ。  
 現在、名古屋デザイン&テクノロジー専門学校の他、名古屋芸術大学・大学院で実技指導と絵画・彫刻・デザイン造形論の講義を担当している。

【授業の学習内容】

モチーフをくどのように見るのか><どのように観察するのか>漠然と見ることから、意識して多角的に観察し描く。  
 モチーフはくどんな物体になっているのか><全体と細部><骨格><ボリューム><質感><光と影><動作><奥行き><空間>を読み取り、どのように描くのか、ビジュアルビジョンを持つ。そして、自分が描いている途中の画面を評価し、どのように進めたら良いのか『思考力を養う』。  
 描写力の向上を目指す。今季強く努力して、『人間力』を高め、制作に取り組む姿勢が必要である。そして、気持ちを込めて描く。

【到達目標】

作業プロセスを組み立て、スピードアップ化をおこなうことができる。  
 観察→描く→確認修正→観察→描く、今季強く、努力し、完成度を上げることができる。気持ちを込めて描くことができる。  
 課題は難易度が高くなる。最後まで諦めない。石膏像デッサン・人物ヌード・コスチュームデッサン(モデル)、完成度の高い作品を完成させることができる。  
 思考力・観察力・技術力=『美術力』を高めることができる。

## 授業計画・内容

1回目	●幾何形体デッサン 形態の捉え方レクチャー①
2回目	●幾何形体デッサン 形態の捉え方レクチャー② 形態のバランスを観察してアタリをとる
3回目	●幾何形体 四角錐① トーンで描き進めながら形態の確認修正
4回目	●幾何形体 四角錐② 陰影を観察し、トーンを丁寧に描く
5回目	●幾何形体 四角錐③ 細部にこだわり描き込み
6回目	●幾何形体 円筒① 完成へ向けたさらなる描き込み
7回目	●幾何形体 円筒② 完成へ向けたさらなる描き込み
8回目	●幾何形体 円筒③ 完成へ向けたさらなる描き込み 講評会
9回目	●幾何形体 12面体①
10回目	●幾何形体 12面体②
11回目	●幾何形体 12面体③
12回目	●幾何形体 12面体④ 講評会
13回目	●一日課題<人物・動物・鳥・自動車・人工物・自然物>
14回目	●一日課題<人物・動物・鳥・自動車・人工物・自然物>
15回目	●一日課題<人物・動物・鳥・自動車・人工物・自然物> 講評会

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(提出課題)40%とする。

受講生へのメッセージ  
 <上手いデッサン>と<心を打つデッサン>という、大まかに二つの優れた<デッサン>がある。  
 \* <上手いデッサン>は、技術的に優れたことに間違いはない。誰もがデッサンが上手になりたいと思いたい。デッサン(描くこと)を毎日のように繰り返しトレーニングし、苦悩の中から手に入れた技術が裏打ちされたものだ。デッサンが上手くなるには、毎日のようにトレーニングする必要がある。  
 手を動かすとは、自分の目と身体・腕・手・指と頭脳を一体にし連携させることである。  
 \* では、<心を打つデッサン>とは…『上手になりたい』と願望して毎日のように繰り返しトレーニングするなかで、根気・粘り強さ・スピリッツと、描きまくる作業量が合わさって人間力として画面に現れる。自分が描いたデッサン(画面)を観た人は感動するのである。  
 \* \* 本校学生のほとんどは、入学時<デッサン>の経験が少ない。<デッサン>の授業が必要に思わないかもしれない。だが皆さんは<プロフェッショナル>を目指して入学している。必ず<デッサン>は必要な科目である。<デッサン>とは、ただ単に手を動かして紙(面)の上に線や色をつけることではない。脳を使わなくてはならないのだ。そして自分が描きやっていることをジャッジしなくてはならない。手を動かすこと=脳を使うこと、一体になることである。デッサンは<プロフェッショナル>にとって、自己を信頼する裏打ちされた実力であり、基本となるものである。  
 \* \* <だから描かない、根気強く描く、スピード感を持って描く>><集中力・持続力・忍耐力=人間力となる>><思考力・観察力・技術力=美術力となる>>  
 一人一人には独自の能力が内在している。能力に目覚めるには苦勞が伴う。諦めないで努力を繰り返すしかない。スムーズに描けるようになったり、意識・感受性・世界観が生まれるはずだ・さらに、完成・情動がエネルギーとなって独自の表現力となる。

【使用教科書・教材・参考書】 □

<基本的に毎回授業で持ってくるもの> デッサン用具一式、課題によってはその都度連絡する。  
 <<デッサン用具一式>>鉛筆(H・HB・2B・4B・6B)・カッターナイフ・消しゴム(プラスチック消しゴム)・クリップ・マスキングテープ・B4クロッキー帳・B3クロッキー帳・B3ケント紙・パステル(水性)・色鉛筆・デスケール・定規(40cm以上)・ミリペン(0.03/0.05mm)

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	3DCG制作 I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	水野貴仁
	3DCG I	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60	開講区分	前期
学科・専攻	デジタルメディア科 CG&映像クリエイター専攻				4	曜日/時限	水曜4.5限

**【担当教員 実務者経験】**

ゲーム開発会社に入社後、キャラクターモデリングで複数のゲーム開発に携わり、映像会社を経て2012年にフリーランスに転向。現在も開発の現場でモデラーとしてPS4を中心にコンシューマーゲームを手掛ける。

**【授業の学習内容】**

3D制作ソフトMAYAを中心にモデル製作の基礎について学習する

**【到達目標】**

モデリングの基礎を理解して、基本的な構造を持った3Dモデルを作成できるようになる。

**授業計画・内容**

1回目	3DCGの基礎知識とゲーム業界でのCG
2回目	MAYA基本……MAYAでのモデリング基本操作、マテリアル基本設定ができるようになる
3回目	MAYA基本……UV、テクスチャの概念を理解する
4回目	MAYA基本……プロジェクト管理、データの整頓について理解する
5回目	モデリング……手のモデリングを通して基礎的なツールを習得する。制作の流れについて理解する
6回目	モデリング……制作物の精度を上げて形状を完成させる
7回目	UVの展開とマッピング……テクスチャ制作に備えUVの展開方法を習得する。マテリアルの設定ができるようになる
8回目	テクスチャの制作……3DCGを制作する上でのphotoshop基礎を理解してテクスチャ制作について理解する
9回目	テクスチャの制作……各種テクスチャの種類について理解する
10回目	スキニング……骨を設定して手を動かす、骨の設定方法とスキニングを理解する
11回目	スキニング……スキニング作業を習得して簡単なアニメーションを設定することができるようになる
12回目	レンダリング……制作した手の最終イメージを画像として作成する。カメラとライティング、レンダリング設定について理解する
13回目	前期 まとめ……各種ツールのまとめ、3DCGの基礎まとめ
14回目	自主制作について……今後の課題制作、モデル設定、デザインについて
15回目	評価

**評価基準** A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

**評価方法** 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。

**受講生への  
メッセージ**

**【使用教科書・教材・参考書】** □

MAYA、photoshopなど



## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	3DCG制作 I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	水野貴仁
	3DCG I	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
<small>デジタルメディア科 CG&amp;映像クリエイター専攻</small>	<small>デジタルメディア科 CG&amp;映像クリエイター専攻</small>					曜日/時限	水曜4.5限
<b>【担当教員 実務者経験】</b>							
ゲーム開発会社に入社後、キャラクターモデリングで複数のゲーム開発に携わり、映像会社を経て2012年にフリーランスに転向。現在も開発の現場でモデラーとしてPS4を中心にコンシューマーゲームを手掛ける。							
<b>【授業の学習内容】</b>							
3D制作ソフトMAYAを中心にモデル製作の基礎について学習する							
<b>【到達目標】</b>							
モデリングの基礎を理解して、基本的な構造を持った3Dモデルを作成できるようになる。							

授業計画・内容	
1回目	前期復習と今年度制作課題について ・モデリング、テクスチャリング、スキニングについて ・ハイモデルベースの作成に関して ・自主制作について
2回目	ZBrushでのモデルの作成 ・ZBrushの基本操作 ・ZBrushを使ったワークフロー ・簡易モデル作成
3回目	ZBrushでのモデルの作成 ・オリジナルアルファの作成 ・応用的な機能について ・簡易モデル作成
4回目	リトポロジー(ポリゴンの最適な再分割) ・ハイモデルのデシメーション(ポリゴン削減) ・mayaでのリトポロジーとローモデル(ゲームモデル)口
5回目	ハイモデルの作成 ・ZBrushでのモデルの高精細化 ・高精度のモデリング ・各課題でのモデリング注意事項
6回目	ハイモデルの作成 ・引き続きZBrushでのモデルの高精細化 ・ディティールのブラッシュアップ
7回目	ハイモデルの作成 ・引き続きZBrushでのモデルの高精細化 ・ディティールのブラッシュアップ
8回目	リトポロジー ・ローモデルのブラッシュアップ ・UV展開
9回目	リトポロジー ・ローモデルのブラッシュアップ ・UV展開
10回目	各種テクスチャのベイク ・制作したハイモデルからローモデルへの転写 ・各種テクスチャの素材準備
11回目	ハイベースのテクスチャマップの作成 ・引き続きテクスチャの調整 ・各種テクスチャの制作 ・スペキュラマップ、ラフネスマップ
12回目	ハイベースのテクスチャマップの作成 ・引き続きテクスチャの調整 ・各種テクスチャの制作 ・スペキュラマップ、ラフネスマップ
13回目	ハイベースのテクスチャマップの作成 ・引き続きテクスチャの調整 ・各種テクスチャの制作 ・スペキュラマップ、ラフネスマップ
14回目	前期まとめ ・制作物のチェックと確認 ・制作物の提出 ・自主制作について
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
受講生への メッセージ	
<b>【使用教科書・教材・参考書】</b> □	
MAYA、photoshopなど	

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	3DCG制作 II	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	水野貴仁
	3DCG II	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60	開講区分	前期
学科・専攻	デジタルメディア科 CG&映像クリエイター専攻				4		曜日/時限

**【担当教員 実務者経験】**

ゲーム開発会社に入社後、キャラクターモデリングで複数のゲーム開発に携わり、映像会社を経て2012年にフリーランスに転向。現在も開発の現場でモデラーとしてPS4を中心にコンシューマーゲームを手掛ける。

**【授業の学習内容】**

MAYAやZbrush、SubstancePainterなどを使用してプリレンダ、リアルタイムCGの応用的なモデル作成方法を学習する。各自で設定したキャラクターや背景物などを作成し、ゲームエンジンなどへの組み込みも体験する。

**【到達目標】**

想定する映像やゲームのプラットフォームに合わせて使用するツールを選択し、実務レベルの3DCG制作物を完成させることができるようになる。

**授業計画・内容**

1回目	前年度復習と今年度制作課題について……モデリング、テクスチャリング、スキニングについて。ハイモデルの作成に関して。自主制作について
2回目	Zbrush……基礎操作の復習、ワークフローの解説。
3回目	SubstancePainter……基本操作説明。簡単なペイントができるようになる
4回目	SubstancePainter……作成したモデルにテクスチャを作成できるようになる
5回目	モデル製作……3DCGのデザインを作成する
6回目	モデル製作……ハイモデルの作成、Zbrushで簡単な形状から複雑な形状を作成できるようになる
7回目	モデル製作……ハイモデルの作成、Zbrushでの実践モデリング
8回目	モデル製作……ハイモデルの作成、引き続きZbrushでの実践モデリング
9回目	モデル製作……MAYAでハイモデルのリトポロジーを習得する
10回目	モデル製作……MAYAでハイモデルのリトポロジーを習得する
11回目	モデル製作……SubstancePainterでのテクスチャ作成
12回目	モデル製作……SubstancePainterでのテクスチャ作成
13回目	モデル製作……ゲームエンジンのUE4で作成したモデルを表示できるようになる
14回目	前期まとめ……制作物のチェックと確認、制作物の提出
15回目	評価

**評価基準** A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

**評価方法** 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。

**受講生への  
メッセージ**

**【使用教科書・教材・参考書】** □

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	3DCG制作Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	水野貴仁
	3DCGⅡ	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60	開講区分	後期
学科・専攻	デジタルメディア科 CG&映像クリエイター専攻				4	曜日/時限	水曜1.2限

**【担当教員 実務者経験】**

ゲーム開発会社に入社後、キャラクターモデリングで複数のゲーム開発に携わり、映像会社を経て2012年にフリーランスに転向。現在も開発の現場でモデラーとしてPS4を中心にコンシューマーゲームを手掛ける。

**【授業の学習内容】**

MAYAやZbrush、SubstancePainterなどを使用してプリレンダ、リアルタイムCGの応用的なモデル作成方法を学習する。各自で設定したキャラクターや背景物などを作成し、ゲームエンジンなどへの組み込みも体験する。

**【到達目標】**

想定する映像やゲームのプラットフォームに合わせて使用するツールを選択し、実務レベルの3DCG制作物を完成させることができるようになる。

**授業計画・内容**

1回目	前期復習と今年度制作課題について ・モデリング、テクスチャリング、スキニングについて ・課題モデルデザイン
2回目	課題モデルの作成 ・ZBrush機能 ・ラフモデル作成
3回目	ZBrushでのモデルの作成 ・応用的な機能について ・簡易モデル作成
4回目	ラフモデルの作成 ・機能紹介 ・各課題でのモデリング注意事項
5回目	ラフモデルの作成
6回目	ハイモデルの作成 ・ZBrushでのモデルの高精細化
7回目	ハイモデルの作成 ・ZBrushでのモデルの高精細化
8回目	ハイモデルの作成 ・ZBrushでのモデルの高精細化
9回目	ハイモデルの作成 ・ZBrushでのモデルの高精細化
10回目	リトポロジー ・制作したハイモデルからローモデルを作成
11回目	リトポロジー ・制作したハイモデルからローモデルを作成
12回目	テクスチャマップのバイク ・アディショナルマップのバイク ・サブスタンスペインターでのテクスチャ作成
13回目	テクスチャマップの作成 ・テクスチャの調整 ・各種テクスチャの制作
14回目	レンダリング ・3Dデータを画像に書き出す
15回目	評価

**評価基準** A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

**評価方法** 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。

**受講生への  
メッセージ**

**【使用教科書・教材・参考書】** □

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	3DCG制作Ⅲ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	奥野 陽
	3DCGⅢ	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
学科・専攻	デジタルメディア科 CG&映像クリエイター専攻					曜日/時限	月曜3.4限
<b>【担当教員 実務者経験】</b>							
2000年からフリーランスで3DCGクリエイターとして、VPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。							
<b>【授業の学習内容】</b>							
幅広い分野・業界で使用されている3DCGの制作手法をPCを使用した実習形式で学ぶ。実習ではプロの制作現場で広く使用されているツールである Autodesk Maya 等を使いながら、3DCGの制作に必要なモデリングや質感表現(テクスチャマップ、マテリアル)、レンダリング、アニメーション、コンポジットなどを学習する。							
<b>【到達目標】</b>							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・3DCGの制作で使用する基礎的な専門用語や技術的用語の意味を理解し説明できるようになる。</li> <li>・制作現場で使用されているアプリケーション(Autodesk Maya/Adobe Photoshop/Adobe AfterEffects/Substance Painter等)の基礎的なオペレーションができるようになる。</li> <li>・制作工程を理解し、授業で学習した内容を用いて3DCGの作品制作(キャラクターや背景の制作など)ができるようになる。</li> </ul>							

授業計画・内容	
1 回目	【Maya基礎①】Maya をカスタマイズして使いやすくすることができるようになる。プリファレンスの設定を変更して作業効率を上げられるようになる。
2 回目	【Maya基礎②】MEL をインストールして Maya の機能強化ができるようになる。MEL による追加機能を使えるようになる。
3 回目	【モデリング基礎①】Mesh / EditMesh / MeshTools を使ってコンポーネントの編集ができるようになる。
4 回目	【モデリング基礎②】オブジェクトを様々な方法でミラーリングができるようになる。オブジェクトのシンメトリ編集ができるようになる。
5 回目	【モデリング基礎③】不均等スケールの修正ができるようになる。不均等スケールに起因するトラブルを解決できるようになる。
6 回目	【モデリング基礎④】Deformer を使用してオブジェクトの変形ができるようになる。
7 回目	【モデリング基礎⑤】トポロジーを理解し、トポロジーを読んだり、計画することができるようになる。
8 回目	【モデリング基礎⑥】Quad Draw を使ってメッシュの作成と編集ができるようになる。
9 回目	【モデリング基礎⑦】ループエッジを理解し、ループエッジを利用したリトポロジーができるようになる。
10 回目	【モデリング基礎⑧】UV 展開の工程を理解する。UV の作成ができるようになる。UV Toolkit が使えるようになる。
11 回目	【モデリング基礎⑨】複雑な形状をしたオブジェクトの UV 展開ができるようになる。
12 回目	【マテリアル基礎①】Arnold Render と aiStandardSurface を使用して、反射と屈折の表現ができるようになる。
13 回目	【マテリアル基礎②】Hyper Shade でシェーディングネットワークを構築できるようになる。
14 回目	【マテリアル基礎③】テクスチャマップの種類を理解し、各シェーダでテクスチャマップを使えるようになる。
15 回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(制作物による評価)40%とする。
受講生へのメッセージ	<ul style="list-style-type: none"> <li>【 授業を受けるにあたって 】 授業内での疑問点や分からなかった点はそのまま放置せず、遠慮なく質問しその都度解決してほしい。</li> <li>【 授業に持ってくるもの 】 USBメモリやポータブルハードディスクなどの記録メディア。</li> <li>【 備考 】 授業内容は便宜上01～15回に分けているが、内容や順序を変えたり、内容を数週に分けて行う。授業内容は抜粋して一部のみ記述しているため、記述外の内容も数多く行う。</li> </ul>
<b>【使用教科書・教材・参考書】</b> □	
本授業では教科書や参考書は使用しない。	

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	3DCG制作Ⅲ	必修 選択	選択	年次	3.年	担当教員	奥野 陽
	3DCGⅢ	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
学科・専攻	デジタルメディア科 CG&映像クリエイター専攻					曜日/時限	月曜3.4.限

**【担当教員 実務者経験】**

2000年からフリーランスで3DCGクリエイターとして、VPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。

**【授業の学習内容】**

CG映像やゲームの制作で使用されている3DCGアニメーション制作ツール(Maya・AfterEffectsなど)のオペレーションを習得しながら、3DCG制作に必要な技術・知識・ノウハウ・管理能力等を身に付けることを目的とする。

**【到達目標】**

- ・3DCGの制作で使用する基礎的な専門用語や技術的用語の意味を理解し説明できるようになる。
- ・制作現場で使用されているアプリケーション(Autodesk Maya/Adobe Photoshop/Adobe AfterEffects/Substance Painter等)の基礎的なオペレーションができるようになる。
- ・制作工程を理解し、授業で学習した内容を用いて3DCGの作品制作(キャラクターや背景の制作など)ができるようになる。

**授業計画・内容**

1 回目	ライティング・マテリアル(1) 【内容】フィジカルサン&スカイ。 【到達目標】フィジカルサンを理解し、屋外のレンダリング表現ができるようになる。
2 回目	ライティング・マテリアル(2) 【内容】リニアワークフローとガンマ補正。 【到達目標】リニアワークフローを理解し、レンダリングのクオリティアップとカラーマネージメントができるようになる。
3 回目	ライティング・マテリアル(3) 【内容】IBL, HDRIについて。 【到達目標】IBL, HDRを理解し、フォトリアルな環境光の表現ができるようになる。
4 回目	ライティング・マテリアル(4) 【内容】エリアライトやソフトシャドウなど。 【到達目標】エリアライトによるライティングを理解し、ソフトシャドウやライトの減衰表現ができるようになる。
5 回目	ライティング・マテリアル(5) 【内容】mipノード、mia_material、ポータルライトなど。 【到達目標】mentalrayノードを理解し、高度なライティングと質感表現ができるようになる。
6 回目	レンダリング(1) 【内容】オクルージョン、ベイキング、ノーマルマップなど。 【到達目標】様々なレンダリング表現を理解し、レンダリングのクオリティを上げることができるようになる。
7 回目	レンダリング(2) 【内容】間接照明(ファイナルギャザー)。 【到達目標】ファイナルギャザーによるレンダリングを理解し、様々なレンダリング表現ができるようになる。
8 回目	レンダリング(3) 【内容】レンダーレイヤーとコントリビュションマップ。 【到達目標】pass別レンダリングを理解し、合成のクオリティアップができるようになる。
9 回目	レンダリング(4) 【内容】SSSやノンリアルなレンダリング表現。 【到達目標】ノンリアルなレンダリングの手法を理解し、様々なレンダリングの表現ができるようになる。
10 回目	レンダリング・コンポジット(1) 【内容】レンダーレイヤーとレンダーパス。 【到達目標】素材別(パス別)レンダリングを理解し、より高度なコンポジットができるようになる。
11 回目	レンダリング・コンポジット(2) 【内容】マルチチャンネルフォーマットや加算による合成など。 【到達目標】マルチチャンネルフォーマットを理解し、高度なコンポジットとコンポジット作業の効率化ができるようになる。
12 回目	キャラクターアニメーション(1) 【内容】ブロッキングやストアポーズなど。 【到達目標】ブロッキング作業を理解し、効率よくポーズtoポーズアニメーションの作業ができるようになる。
13 回目	キャラクターアニメーション(2) 【内容】人型キャラクターのアニメーション。 【到達目標】人型キャラのリグを使用し、アニメーションを作成できるようになる。
14 回目	トラッキング 【内容】実写にCGを合成する。 【到達目標】撮影カメラの動きに合わせてCGを実写素材に合成できるようになる。
15 回目	評価

評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(制作物による評価)40% とする。
受講生へのメッセージ	【 授業を受けるにあたって 】 授業内での疑問点や分からなかった点はそのまま放置せず、遠慮なく質問しその都度解決してほしい。 【 授業に持ってくるもの 】 USBメモリやポータブルハードディスクなどの記録メディア。 【 備考 】 授業内容は便宜上01～14回に分けているが、内容や順序を変えたり、内容を数週に分けて行う。授業内容は抜粋して一部のみ記述しているので、記述外の内容も数多く行う。

**【使用教科書・教材・参考書】** □

【授業に持ってくるもの】USBメモリやポータブルハードディスクなどの記録メディア。  
【備考】授業内容は便宜上01～15回に分けているが、状況によって内容や順序が変わる。

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	アニメーション制作 I  Animation Cartoons Product I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	富田泰弘
学科・専攻	デジタルメディア科 アニメーション専攻	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	前期
						曜日/時限	木曜3.4限

**【担当教員 実務者経験】**

NEW GAME作画監督、アニメメール作画監督、炎炎の消防隊作画監督  
アニメーション作画監督。

デジタルでのアニメーション制作における作業方法を覚え、自分の進路の幅を広げる

**【到達目標】**

自分一人でもアニメーションを制作できる知識を付ける

**授業計画・内容**

1回目	アニメーションで使用するソフトとの仕事の関連性 アニメの仕組みが理解できるようになる。
2回目	原画、動画を用いてスキャン、仕上げ、撮影ができる。
3回目	デジタル作画の仕組み 原画編 ①
4回目	デジタル作画の仕組み 原画編 ②
5回目	デジタル作画の仕組み 動画編 ①
6回目	デジタル作画の仕組み 動画編 ②
7回目	素材を用いての映像編集①
8回目	素材を用いての映像編集②
9回目	1からアニメを作ってみる コンテ編
10回目	1からアニメを作ってみる 設定編
11回目	1からアニメを作ってみる 原画編
12回目	1からアニメを作ってみる 動画編
13回目	1からアニメを作ってみる 仕上げ、編集編
14回目	チェック会 ブラッシュアップ
15回目	ブラッシュアップ 評価

評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(制作課題)40%とする。
受講生への メッセージ	デジタルが苦手でも、役に立つことの方が大きいので、基礎を固め、楽しくいきましょう

**【使用教科書・教材・参考書】** □

クリップスタジオ、フォトショップ、レタススタジオ、AF

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	アニメーション制作 I  Animation Cartoons Product I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	富田泰弘
学科・専攻	デジタルメディア科 アニメーション専攻	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	後期
						曜日/時限	木曜3.4限

**【担当教員 実務者経験】**

NEW GAME作画監督、アニメエール作画監督、炎炎の消防隊作画監督。  
アニメーション作画監督。

**【授業の学習内容】**

デジタルでのアニメーション制作における作業方法を覚え、自分の進路の幅を広げる

**【到達目標】**

前期に学んだアニメーションを制作の知識を使い、実際の制作を通じて応用力を身につける。

授業計画・内容

1回目	制作課題1 顔振り向き①
2回目	制作課題1 顔振り向き②
3回目	制作課題1 顔振り向き③
4回目	制作課題1 顔振り向き④
5回目	制作課題2 煙①
6回目	制作課題2 煙②
7回目	制作課題2 煙③
8回目	制作課題2 煙④
9回目	制作課題3 椅子から立つ①
10回目	制作課題3 椅子から立つ②
11回目	制作課題3 椅子から立つ③
12回目	制作課題3 椅子から立つ④
13回目	おさらいからの応用①
14回目	おさらいからの応用②
15回目	講評 評価

評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(制作課題)40%とする。
受講生への メッセージ	デジタルが苦手でも、役に立つことの方が大きいので、基礎を固め、楽しくいきましょう

**【使用教科書・教材・参考書】** □

クリップスタジオ、フォトショップ、レタススタジオ、AF

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	アニメーション制作Ⅱ Animation Cartoons ProductⅡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	服部聰志
学科・専攻	デジタルメディア科アニメーション専攻	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	前期 水曜4.5限

【担当教員 実務者経験】

「文豪ストレイドッグス」作画監督

【授業の学習内容】

アニメーションの基礎的知識と技術を学習する。

【到達目標】

アニメーションの実践に通用する画力と知識を身に付ける。

## 授業計画・内容

1回目	アニメ制作のワークフローを学ぶ。アニメ制作の知識を身に付ける。
2回目	トレスの練習。原画のグリーンナップができるようになる。
3回目	人物の模写。人物を立体的にとらえ描けるようになる。
4回目	メカの模写。メカを立体的にとらえ描けるようになる。
5回目	キャラクターデザインの練習。アニメ制作におけるデザイン技術を身に付ける。
6回目	アオリの練習。アオリの絵が描けるようになる。
7回目	フカの練習。フカの絵が描けるようになる。
8回目	アニメの撮影の学習。アニメの撮影技法の知識を身に付ける。
9回目	歩きの原画作成。歩きの原画が描けるようになる①
10回目	歩きの動画作成。歩きの動画が描けるようになる②
11回目	走りの原画の作成。走りの原画が描けるようになる③
12回目	走りの動画の作成。走りの動画が描けるようになる④
13回目	振り向きの原画の作成。振り向きの原画が描けるようになる①
14回目	振り向きの動画の作成。振り向きの動画が描けるようになる②
15回目	評価

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。

受講生へのメッセージ アニメに興味を持つと共にどうやってアニメが作られているかという過程にも興味を持ってアニメ制作を楽しんでください。

【使用教科書・教材・参考書】

鉛筆、色鉛筆、消しゴム、タッパ、定規、字消し版、動画用紙、クリップ



# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	アニメーション制作Ⅱ  Animation Cartoons Product Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	服部聰志
学科・専攻	デジタルメディア科アニメーション専攻	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分  曜日/時限	後期  水曜4.5限

【担当教員 実務者経験】
「文豪ストレイドッグス」作画監督
【授業の学習内容】
アニメーションの基礎的知識と技術を学習する。
【到達目標】
アニメーションの実践に通用する画力と知識を身に付ける。

## 授業計画・内容

1回目	歩き①
2回目	歩き②
3回目	歩き③
4回目	歩き④
5回目	振り向き ①
6回目	振り向き②
7回目	人物のアオリ①
8回目	人物のフカン②
9回目	2人以上の人物①
10回目	2人以上の人物②
11回目	エフェクト①
12回目	エフェクト②
13回目	カメラワーク基礎①
14回目	カメラワーク基礎②
15回目	評価

評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
受講生へのメッセージ	アニメに興味を持つと共にどうやってアニメが作られているかという過程にも興味を持ってアニメ制作を楽しんでください。

【使用教科書・教材・参考書】
鉛筆、色鉛筆、消しゴム、タッパ、定規、字消し版、動画用紙、クリップ

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	アニメーション制作Ⅲ Animation Cartoons ProductⅢ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	服部聰志
学科・専攻	デジタルメディア科 アニメーション専攻	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	前期 木曜2.3限

**【担当教員 実務者経験】**

「文豪ストレイドッグス」作画監督

**【授業の学習内容】**

実際にアニメの制作で作成された素材を参考にアニメーションのレイアウトについて学習する。

**【到達目標】**

アニメーションの実践に通用するレイアウト技術を身に付ける。

**授業計画・内容**

1回目	アニメ制作のレイアウト工程とその重要性を理解する。
2回目	透視図法の習得①1点透視で描けるようになる。
3回目	透視図法の習得②2点透視で描けるようになる。
4回目	透視図法の習得③3点透視で描けるようになる。
5回目	カメラのレンズの違いの理解①標準レンズの画が描けるようになる
6回目	カメラのレンズの違いの理解②広角レンズの画が描けるようになる
7回目	カメラのレンズの違いの理解③望遠レンズの画が描けるようになる
8回目	透視図法の応用①フカンの構図の画が描けるようになる。
9回目	透視図法の応用②アオリの構図の画が描けるようになる。
10回目	透視図法の応用③背景の上に人物を正確に描けるようになる。
11回目	透視図法の応用④背景の上に複数の人物を正確に配置できるようになる。
12回目	透視図法の応用⑤背景の上でキャラクターを動かせるようになる。
13回目	カメラワーク①基本的なカメラワークの理解する。
14回目	カメラワーク②複雑なカメラワークを理解する。
15回目	評価

評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
------	---

評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
------	---

受講生へのメッセージ	アニメのキャラクターだけでなく背景にも興味を持って楽しく描いてください。
------------	--------------------------------------

**【使用教科書・教材・参考書】**

鉛筆、色鉛筆、消しゴム、タッパ、定規、字消し版、動画用紙、クリップ

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	アニメーション制作Ⅲ Animation Cartoons ProductⅢ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	服部聰志
学科・専攻	デジタルメディア科 アニメーション専攻	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	後期 木曜2.3限

**【担当教員 実務者経験】**

「文豪ストレイドッグス」作画監督

**【授業の学習内容】**

実際にアニメの制作で作成された素材を参考にアニメーションのレイアウトについて学習する。

**【到達目標】**

アニメーションの実践に通用するレイアウト技術を身に付ける。

授業計画・内容

1回目	車、車内のレイアウト①
2回目	車、車内のレイアウト②
3回目	坂道、階段①
4回目	坂道、階段②
5回目	屋内、屋外のフカン①
6回目	屋内、屋外のフカン②
7回目	屋内、屋外のアオリ①
8回目	屋内、屋外のアオリ②
9回目	2人以上のレイアウト①
10回目	2人以上のレイアウト②
11回目	背景動画①
12回目	背景動画②
13回目	カメラワーク応用①
14回目	カメラワーク応用②
15回目	評価

評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
------	---

評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
------	---

受講生へのメッセージ	アニメのキャラクターだけでなく背景にも興味を持って楽しく描いてください。
------------	--------------------------------------

**【使用教科書・教材・参考書】**

鉛筆、色鉛筆、消しゴム、タッパ、定規、字消し版、動画用紙、クリップ

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	映像作品制作 I  Film Making I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	加藤 栄治
学科・専攻	デジタルメディア科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	前期
						曜日/時限	木曜4.5限

**【担当教員 実務者経験】**

VJとして有名音楽番組や有名アーティストのライブ映像を手掛け、音楽映像以外にもTVドラマ・映画・CMの他、トヨタ・東芝・パナソニック・フランクミュラー・スカイプなど大企業のプロモーション映像も制作。その他プロ野球やJリーグ・Bリーグなどのスポーツ関連のほか、動画のネット配信も1998年より開始し数々のネット番組にも携わり、高レベルのネット番組配信にも強い。スイスやベルギーなどヨーロッパでも活躍。

**【授業の学習内容】**

AfterEffectsの基本操作の学習と演習。そのほかショートムービー等を撮影して基本的なカメラの使い方と、プレミア(編集ソフト)の基本を学習する。

**【到達目標】**

映像関連ソフト・機材の基本をマスターする。グループ撮影・編集でのコミュニケーション能力の向上。

授業計画・内容(習熟速度や企業プロジェクトなどにより内容が変更になる場合があります)

1回目	撮影・編集① カメラの基本操作と、取り込み方法、プレミアの基本操作ができるようになる。
2回目	撮影・編集② 1週目のもののアレンジ
3回目	ショートムービー制作① 絵コンテの作成方法とプレゼンテーション方法が理解できる。
4回目	ショートムービー制作② 自らが出演者となり、撮影編集する。自らが演技経験することによって、監督・ディレクターになったときのOKのレベルを把握する。
5回目	ショートムービー撮影・編集①
6回目	ショートムービー撮影・編集②
7回目	ショートムービー撮影・編集③
8回目	AfterEffectsの基本機能が理解できる。①
9回目	AfterEffectsの基本機能が理解できる。②
10回目	AfterEffectsの基本機能が理解できる。③
11回目	AfterEffectsの基本機能が理解できる。④
12回目	AfterEffectsの基本機能が理解できる。⑤
13回目	TrapCodeエフェクト演習①
14回目	TrapCodeエフェクト演習②
15回目	評価

評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
受講生へのメッセージ	良い作品はたくさんのスタッフの協力なくしてはできません。人付き合いが苦手な人もいるとは思いますが、ショートムービー制作では、グループワークの大切さを学んでください。AfterEffectsは他のAdobe系ソフトよりも習得に時間がかかる(ある程度できるようになるのに1年程度)ので、最初は難しく感じるかもしれませんが慣れればたのしくなりますし、難しいソフトほど学ぶ価値が高く就職にも有利になります。また映像制作は時間がかかるため、自主制作時間(自習時間)がとても大切です。有名企業に就職した学生のほとんどがたくさん自習していますので、授業以外の時間を大切にしてください。

**【使用教科書・教材・参考書】** □

250GB以上のHDD又はSSDその他メモリーカード等。64GB程度のUSBメモリーはすぐに使いきってしまうのでNGだが、家庭にバックアップ環境があれば128GB程度のUSBメモリーでも可。USB3.0タイプのものを使用する場合、ケース側端子が折れやすいので注意する。HDDの場合はメモリーカードなどと違って衝撃に弱いので扱いに注意すること。

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	映像作品制作 I  Film Making I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	加藤 栄治
学科・専攻	デジタルメディア科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	後期
						曜日/時限	木曜4.5限

**【担当教員 実務者経験】**

VJとして有名音楽番組や有名アーティストのライブ映像を手掛け、音楽映像以外にもTVドラマ・映画・CMの他、トヨタ・東芝・パナソニック・フランクミュラー・スカイプなど大企業のプロモーション映像も制作。その他プロ野球やJリーグ・Bリーグなどのスポーツ関連のほか、動画のネット配信も1998年より開始し数々のネット番組にも携わり、高レベルのネット番組配信にも強い。スイスやベルギーなどヨーロッパでも活躍。

**【授業の学習内容】**

AfterEffectsの基本操作の学習と演習。そのほかショートムービー等を撮影して基本的なカメラの使い方と、プレミア(編集ソフト)の基本を学習する。

**【到達目標】**

映像関連ソフト・機材の基本をマスターする。グループ撮影・編集でのコミュニケーション能力の向上。

授業計画・内容(習熟速度や企業プロジェクトなどにより内容が変更になる場合があります)

1回目	AEオペレーション ゲームなどにも使える効果
2回目	AEオペレーション ゲームなどにも使える効果
3回目	AEオペレーション ゲームなどにも使える効果
4回目	AEオペレーション 特殊効果など
5回目	AEオペレーション 特殊効果など
6回目	AEオペレーション 特殊効果など
7回目	AEオペレーション 特殊効果など
8回目	AEオペレーション 特殊効果など
9回目	AEオペレーション エクスプレッション(簡易プログラム)
10回目	AEオペレーション エクスプレッション(簡易プログラム)
11回目	AEオペレーション エクスプレッション(簡易プログラム)
12回目	卒業・進級制作展制作準備
13回目	卒業・進級制作展制作準備
14回目	卒業・進級制作展制作準備
15回目	評価

評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
------	---

評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
------	---

受講生へのメッセージ	良い作品はたくさんのスタッフの協力なくしてはできません。人付き合いが苦手な人もいるとは思いますが、ショートムービー制作では、グループワークの大切さを学んでください。AfterEffectsは他のAdobe系ソフトよりも習得に時間がかかる(ある程度できるようになるのに1年程度)ので、最初は難しく感じるかもしれませんが慣れればたのしくなりますし、難しいソフトほど学ぶ価値が高く就職にも有利になります。また映像制作は時間がかかるため、自主制作時間(自習時間)がとても大切です。有名企業に就職した学生のほとんどがたくさん自習していますので、授業以外の時間を大切にしてください。
------------	---

**【使用教科書・教材・参考書】** □

250GB以上のHDD又はSSDその他メモリーカード等。64GB程度のUSBメモリーはすぐに使いきってしまうのでNGだが、家庭にバックアップ環境があれば128GB程度のUSBメモリーでも可。USB3.0タイプのもを使用する場合、ケース側端子が折れやすいので注意する。HDDの場合はメモリーカードなどと違って衝撃に弱いので扱いに注意すること。

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	映像作品制作Ⅱ  Film MakingⅡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	加藤 栄治
学科・専攻	デジタルメディア科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	前期  金曜1.2限

**【担当教員 実務者経験】**

VJとして有名音楽番組や有名アーティストのライブ映像を手掛け、音楽映像以外にもTVドラマ・映画・CMの他、トヨタ・東芝・パナソニック・フランクミュラー・スカイプなど大企業のプロモーション映像も制作。その他プロ野球やJリーグ・Bリーグなどのスポーツ関連のほか、動画のネット配信も1998年より開始し数々のネット番組にも携わり、高レベルのネット番組配信にも強い。スイスやベルギーなどヨーロッパでも活躍。

**【授業の学習内容】**

TV・映画などでは必要不可欠である、AfterEffectsを使用した実写動画・静止画・3DCGとの合成方法の習得と、合成するためのカメラ撮影の基礎知識と技術を習得。毎授業ごとにその日に習った技術を使用したオリジナル映像を考えて作成・提出することにより、「習う」ことで「創り出す」ことができる人材を育成する。□

**【到達目標】**

AfterEffectsを使用して、2D・3DCG・実写との違和感のない合成ができる。  
物理的な動きを理解し、静止画に違和感のない動き・遠近感をつけることができる。  
グリーンバック合成したときに違和感が出ず、きれいに背景を抜くことができる撮影技術を習得する。

授業計画・内容(習熟速度や企業プロジェクトなどにより内容が変更になる場合があります)

1回目	実写映像を合成して、別場面を作る。背景や空・車などをそこにはないものを合成し、場面の演出をはかる
2回目	実写映像を合成して、別場面を作る。背景や空・車などをそこにはないものを合成し、場面の演出をはかる
3回目	実写映像を合成して、別場面を作る。背景や空・車などをそこにはないものを合成し、場面の演出をはかる
4回目	AfterEffectsを使用して、2D・3DCG・実写との違和感のない合成ができる。物理的な動きを理解し、静止画に違和感のない動き・遠近感をつけることができる。
5回目	グリーンバックを使用して撮影し、その際の照明の当て方、カメラ設定などの注意点を学習
6回目	グリーンバックを使用して撮影し、その際の照明の当て方、カメラ設定などの注意点を学習
7回目	グリーンバックを使用して撮影し、その際の照明の当て方、カメラ設定などの注意点を学習
8回目	モーショントラック・マッチムーブ。動いているカメラ映像にCGを追従
9回目	モーショントラック・マッチムーブ。動いているカメラ映像にCGを追従
10回目	モーショントラック・マッチムーブ。動いているカメラ映像にCGを追従
11回目	AEオペレーション エクスプレッション(簡易プログラム)
12回目	オリジナル合成ムービー作成
13回目	オリジナル合成ムービー作成
14回目	オリジナル合成ムービー作成
15回目	評価

**評価基準** A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

**評価方法** 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。

**受講生へのメッセージ** 良い作品はたくさんのスタッフの協力なくしてはできません。人付き合いが苦手な人もいるとは思いますが、ショートムービー制作では、グループワークの大切さを学んでください。AfterEffectsは他のAdobe系ソフトよりも習得に時間がかかる(ある程度できるようになるのに1年程度)ので、最初は難しく感じるかもしれませんが慣れればたのしくなりますし、難しいソフトほど学ぶ価値が高く就職にも有利になります。また映像制作は時間がかかるため、自主制作時間(自習時間)がとても大切です。有名企業に就職した学生のほとんどがたくさん自習していますので、授業以外の時間を大切にしてください。

**【使用教科書・教材・参考書】** □

250GB以上のHDD又はSSDその他メモリーカード等。64GB程度のUSBメモリーはすぐに使いきってしまうのでNGだが、家庭にバックアップ環境があれば128GB程度のUSBメモリーでも可。USB3.0タイプのものを使用する場合、ケース側端子が折れやすいので注意する。HDDの場合はメモリーカードなどと違って衝撃に弱いので扱いに注意すること。

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	映像作品制作Ⅱ  Film MakingⅡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	加藤 栄治
学科・専攻	デジタルメディア科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	後期
						曜日/時限	金曜1.2限

**【担当教員 実務者経験】**

VJとして有名音楽番組や有名アーティストのライブ映像を手掛け、音楽映像以外にもTVドラマ・映画・CMの他、トヨタ・東芝・パナソニック・フランクミュラー・スカイプなど大企業のプロモーション映像も制作。その他プロ野球やJリーグ・Bリーグなどのスポーツ関連のほか、動画のネット配信も1998年より開始し数々のネット番組にも携わり、高レベルのネット番組配信にも強い。スイスやベルギーなどヨーロッパでも活躍。

**【授業の学習内容】**

TV・映画などでは必要不可欠である、AfterEffectsを使用した実写動画・静止画・3DCGとの合成方法の習得と、合成するためのカメラ撮影の基礎知識と技術を習得。毎授業ごとにその日に習った技術を使用したオリジナル映像を考えて作成・提出することにより、「習う」ことで「創り出す」ことができる人材を育成する。□

**【到達目標】**

AfterEffectsを使用して、2D・3DCG・実写との違和感のない合成ができる。  
物理的な動きを理解し、静止画に違和感のない動き・遠近感をつけることができる。  
グリーンバック合成したときに違和感が出ず、きれいに背景を抜くことができる撮影技術を習得する。

授業計画・内容(習熟速度や企業プロジェクトなどにより内容が変更になる場合があります)

1回目	合成内容に合わせた撮影方法を考え、撮影・合成する
2回目	合成内容に合わせた撮影方法を考え、撮影・合成する
3回目	合成内容に合わせた撮影方法を考え、撮影・合成する
4回目	合成内容に合わせた撮影方法を考え、撮影・合成する
5回目	CG・アニメなどへの効果付
6回目	CG・アニメなどへの効果付
7回目	CG・アニメなどへの効果付
8回目	ミキサーを使用したリアルタイム合成
9回目	ミキサーを使用したリアルタイム合成
10回目	ミキサーを使用したリアルタイム合成
11回目	ミキサーを使用したリアルタイム合成
12回目	卒業・進級制作展制作準備
13回目	卒業・進級制作展制作準備
14回目	卒業・進級制作展制作準備
15回目	評価

**評価基準** A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

**評価方法** 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。

**受講生へのメッセージ** 良い作品はたくさんのスタッフの協力なくしてはできません。人付き合いが苦手な人もいるとは思いますが、ショートムービー制作では、グループワークの大切さを学んでください。AfterEffectsは他のAdobe系ソフトよりも習得に時間がかかる(ある程度できるようになるのに1年程度)ので、最初は難しく感じるかもしれませんが慣れればたのしくなりますし、難しいソフトほど学ぶ価値が高く就職にも有利になります。また映像制作は時間がかかるため、自主制作時間(自習時間)がとても大切です。有名企業に就職した学生のほとんどがたくさん自習していますので、授業以外の時間を大切にしてください。

**【使用教科書・教材・参考書】 □**

250GB以上のHDD又はSSDその他メモリーカード等。64GB程度のUSBメモリーはすぐに使いきってしまうのでNGだが、家庭にバックアップ環境があれば128GB程度のUSBメモリーでも可。USB3.0タイプのものを使用する場合、ケース側端子が折れやすいので注意する。HDDの場合はメモリーカードなどと違って衝撃に弱いので扱いに注意すること。

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	映像作品制作Ⅲ  Film Making Ⅲ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	加藤 栄治
学科・専攻	デジタルメディア科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	前期
						曜日/時限	木曜1.2限

**【担当教員 実務者経験】**

VJとして有名音楽番組や有名アーティストのライブ映像を手掛け、音楽映像以外にもTVドラマ・映画・CMの他、トヨタ・東芝・パナソニック・フランクミュラー・スカイプなど大企業のプロモーション映像も制作。その他プロ野球やJリーグ・Bリーグなどのスポーツ関連のほか、動画のネット配信も1998年より開始し数々のネット番組にも携わり、高レベルのネット番組配信にも強い。スイスやベルギーなどヨーロッパでも活躍。

**【授業の学習内容】**

AfterEffectsの応用・より高度な映像制作方法と、特殊な撮影方法やマッチムーブ(動いているカメラ映像との合成)などの学習。エクスプレッションを利用したプログラミングを組み込んだ映像制作。

**【到達目標】**

学習した方法を応用し、作り方が本やネットなどにも載っていない”完全オリジナル”な映像でも自分で考えて作ることができるようになる。

授業計画・内容(習熟速度や企業プロジェクトなどにより内容が変更になる場合があります)

1回目	エフェクト演習① まだ使用したことのないエフェクトを使用シチュエーションを考えながら映像を制作できるようになる。
2回目	エフェクト演習② まだ使用したことのないエフェクトを使用シチュエーションを考えながら映像を制作できるようになる。
3回目	エフェクト演習③ まだ使用したことのないエフェクトを使用シチュエーションを考えながら映像を制作できるようになる。
4回目	エフェクト演習④ まだ使用したことのないエフェクトを使用シチュエーションを考えながら映像を制作できるようになる。
5回目	エクスプレッション① Javaを使用して、手動ではできない動きをつける。物理演算・2次方程式・SinCosを多用できるようになる。
6回目	エクスプレッション② Javaを使用して、手動ではできない動きをつける。物理演算・2次方程式・SinCosを多用できるようになる。
7回目	TrapCodeエフェクト演習① Particular・Formでいろいろなものを作成できるようになる。
8回目	TrapCodeエフェクト演習② Particular・Formでいろいろなものを作成できるようになる。
9回目	実写映像を合成して、別場面を作る マッチムーブ基礎
10回目	実写映像を合成して、別場面を作る① 背景や空・車などをそこにはないものを合成し、場面の演出をはかることができる。
11回目	実写映像を合成して、別場面を作る② 背景や空・車などをそこにはないものを合成し、場面の演出をはかることができる。
12回目	グリーンバックを使用して撮影し、その際の照明の当て方、カメラ設定などの注意点を学習①
13回目	グリーンバックを使用して撮影し、その際の照明の当て方、カメラ設定などの注意点を学習②
14回目	トリックムービー等、工夫によるオリジナルの撮影方法の考案
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
受講生へのメッセージ	就職活動が始まると誰もが焦りだすため、その前が差をつけるチャンスなので、今年の夏休み終わりにくらいまでが最初の勝負所となります。ネットのチュートリアルなどは自主的にこなし、早めにオリジナル作品をたくさん作っていきましょう。

**【使用教科書・教材・参考書】** □

250GB以上のHDD又はSSDその他メモリーカード等。64GB程度のUSBメモリーはすぐに使いきってしまうのでNGだが、家庭にバックアップ環境があれば128GB程度のUSBメモリーでも可。USB3.0タイプのものを使用する場合、ケース側端子が折れやすいので注意する。HDDの場合はメモリーカードなどと違って衝撃に弱いので扱いに注意すること。



## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	映像作品制作Ⅲ  Film Making Ⅲ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	加藤 栄治
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	後期
学科・専攻	デジタルメディア科			曜日/時限	木曜1.2限		
<b>【担当教員 実務者経験】</b>							
VJとして有名音楽番組や有名アーティストのライブ映像を手掛け、音楽映像以外にもTVドラマ・映画・CMの他、トヨタ・東芝・パナソニック・フランクミュラー・スカイプなど大企業のプロモーション映像も制作。その他プロ野球やJリーグ・Bリーグなどのスポーツ関連のほか、動画のネット配信も1998年より開始し数々のネット番組にも携わり、高レベルのネット番組配信にも強い。スイスやベルギーなどヨーロッパでも活躍。							
<b>【授業の学習内容】</b>							
AfterEffectsの応用・より高度な映像制作手法と、特殊な撮影方法やマッチムーブ(動いているカメラ映像との合成)などの学習。エクスプレッションを利用したプログラミングを組み込んだ映像制作。							
<b>【到達目標】</b>							
学習した方法を応用し、作り方が本やネットなどにも載っていない”完全オリジナル”な映像でも自分で考えて作るができるようになる。							

授業計画・内容(習熟速度や企業プロジェクトなどにより内容が変更になる場合があります)	
1回目	プロジェクションマッピング 機材・ソフトの使い方
2回目	プロジェクションマッピング 映像の作り方
3回目	AEオペレーション 実写合成
4回目	AEオペレーション 実写合成
5回目	AEオペレーション ネットワークレンダリング等
6回目	AEオペレーション 上級エクスプレッション
7回目	AEオペレーション 上級エクスプレッション
8回目	AE エフェクト演習
9回目	AE エフェクト演習
10回目	ネット配信演習
11回目	ネット配信演習
12回目	卒業・進級制作展制作準備
13回目	卒業・進級制作展制作準備
14回目	卒業・進級制作展制作準備
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
受講生へのメッセージ	就職活動が始まると誰もが焦りだすため、その前が差をつけるチャンスなので、今年の夏休み終わりくらいまでが最初の勝負所となります。 ネットのチュートリアルなどは自主的にこなし、早めにオリジナル作品をたくさん作っていきましょう。
<b>【使用教科書・教材・参考書】</b> □	
250GB以上のHDD又はSSDその他メモリーカード等。64GB程度のUSBメモリーはすぐに使いきってしまうのでNGだが、家庭にバックアップ環境があれば128GB程度のUSBメモリでも可。 USB3.0タイプのものを使用する場合、ケース側端子が折れやすいので注意する。 HDDの場合はメモリーカードなどと違って衝撃に弱いので扱いに注意すること。	

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	背景作画技法 Background Draw	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	堀内 美江
学科・専攻	デジタルメディア科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	水曜1.2限

## 【担当教員 実務者経験】

東京デザイナー学院卒業後、ブレンブランニング、株式会社ジマなどでグラフィックデザイナー・イラストレーターとして勤務後、平成6年フリーランスとして独立。NHK名古屋文化センターなどで講師を務める傍ら、中日新聞・小学館ペアカラブなどのカットやポスターなどを手がける。

## 【授業の学習内容】

キャラクターが、どこで何をしているのか、自分の表現したいイラストがどのような場面なのかを、見た人に分かりやすく伝える為に背景が必要となります。テーマにあわせて場面を描き、その後描いた作品の、どこに問題があったかを確認し、次の作品造りに生かします。

## 【到達目標】

背景を描くのに必要なパースの基本を理解する事によって、自分の思い描いた場面を表現できるようにする。

## 授業計画・内容

1回目	一点透視の理解 写真資料から、アイレベルと消失点を探してみる。立方体を描いてみる。
2回目	一点透視練習 分割、増殖
3回目	一点透視練習 学校の廊下を描く 学校の廊下にキャラクターを入れたものを描く
4回目	一点透視 楕円の練習 卓上にあるお皿やコップなど円形又は円柱のものを描く
5回目	一点透視の室内図を描く 参考資料を見て人物を入れる練習
6回目	一点透視の室内図を描く ケント紙に下絵
7回目	一点透視の室内図を描く ケント紙にペン入れ
8回目	建物 屋根等の練習
9回目	一点透視練習 建物を描く ケント紙に下絵
10回目	一点透視練習 建物を描く ケント紙にペン入れ
11回目	二点透視 机と人物 教室内 ケント紙に下絵
12回目	二点透視 机と人物 教室内 ケント紙にペン入れ
13回目	自由画 キャラクターと背景
14回目	自由画 キャラクターと背景 ケント紙にペン入れ
15回目	評価

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価 + 試験40% とする。

受講生へのメッセージ 日頃見ている風景、写真、イラストや絵画のパースがどうなっているか、改めて注意してみることが背景上達の近道だと思います。その違いをイラストに反映出来るように繰り返し練習しましょう。

## 【使用教科書・教材・参考書】 □

筆記用具 (細い線の方が誤差が少ないので0.5ミリや0.3ミリのシャープペンでも良いです)  
クロッキー帳 直定規 ケント紙(水彩紙など) ペンで仕上げる場合は、ミリペン、つけペンなど定規を使って描けるものが望ましいです。

## 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	背景作画技法  Background Draw	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	堀内 美江
学科・専攻	デジタルメディア科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	前期
						曜日/時限	水曜1.2限

**【担当教員 実務者経験】**

東京デザイナー学院卒業後、ブレンブランニング、株式会社ジマなどでグラフィックデザイナー・イラストレーターとして勤務後、平成6年フリーランスとして独立。NHK名古屋文化センターなどで講師を務める傍ら、中日新聞・小学館ペアカラブなどのカットやポスターなどを手がける。

**【授業の学習内容】**

キャラクターが、どこで何をしているのか、自分の表現したいイラストがどのような場面なのかを、見た人に分かりやすく伝える為に背景が必要となります。テーマにあわせて場面を描き、その後描いた作品の、どこに問題があったかを確認し、次の作品造りに生かします。

**【到達目標】**

背景を描くのに必要なパースの基本を理解する事によって、自分の思い描いた場面を表現できるようにする。

**授業計画・内容**

1回目	一点透視と二点透視
2回目	三点透視
3回目	植物
4回目	動物
5回目	坂道
6回目	階段
7回目	影
8回目	車と人物
9回目	好きな作家の画風を真似る
10回目	好きな作家の画風を真似る
11回目	テスト、人物と背景
12回目	人物と背景
13回目	人物と背景
14回目	自由画
15回目	評価

**評価基準** A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

**評価方法** 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価+試験40%とする。

**受講生へのメッセージ** 日頃見ている風景、写真、イラストや絵画のパースがどうなっているか、改めて注意してみることが背景上達の近道だと思います。その違いをイラストに反映出来るように繰り返し練習しましょう。

**【使用教科書・教材・参考書】** □

筆記用具 (細い線の方が誤差が少ないので0.5ミリや0.3ミリのシャープペンでも良いです)  
クロッキー帳 直定規 ケント紙(水彩紙など) ペンで仕上げる場合は、ミリペン、つけペンなど定規を使って描けるものが望ましいです。

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	3DCG アニメーション  3DCG Animation	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	奥野 陽
学科・専攻	デジタルメディア科 アニメーション専攻	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60  4	開講区分	前期
						曜日/時限	月曜1.2限

**【担当教員 実務者経験】**

2000年からフリーランスでVPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。

**【授業の学習内容】**

3DCGにおけるアニメーションの制作手法をPCを使用した実習形式で学ぶ。実習ではプロの制作現場で広く使用されているツールである Autodesk Maya を使いながら、3DCGアニメーションの制作に必要なキーフレームの編集やアニメーションカーブの編集、リグのコントロールなどの基礎的な内容を学習する。

**【到達目標】**

- ・Maya のアニメーション制作に必要とされる基礎的なオペレーションができるようになる。
- ・3DCGアニメーションの制作工程を理解し、授業で学習した内容を用いて基礎的なアニメーションが制作できるようになる。

**授業計画・内容**

1 回目	【イントロダクション】授業で使用するツール類が使えるようになる。Mayaの基本操作(初期化/起動/終了)ができるようになる。
2 回目	【Maya基礎①】ビュー操作やインターフェースを理解し、様々な基本操作を戸惑いなくできるようになる。
3 回目	【Maya基礎②】フレームとFPSを理解してオブジェクトにキーフレームを作成できるようになる。
4 回目	【Maya基礎③】タイムスライダーバーを使ってキーフレームの確認やアニメーションの再生ができるようになる。
5 回目	【Maya基礎④】Graph Editor と Dope Sheet を使ってアニメーションの編集ができるようになる。
6 回目	【Maya基礎⑤】アニメーションのグラフを読めるようになる。アニメーションに緩急をつけられるようになる。
7 回目	【アニメーション①】バウンスボールアニメーションが作成できるようになる。
8 回目	【アニメーション②】サイクルアニメーションが作成できるようになる。
9 回目	【アニメーション③】コントローラを使用して、リグのポージングができるようになる。
10 回目	【アニメーション④】MEL を使ったコントローラの登録及び選択とキーフレームの作成ができるようになる。
11 回目	【アニメーション⑤】ポーズトゥポーズでキーフレームを打ちアニメーションを作成できるようになる。
12 回目	【アニメーション⑥】キャラクターリグを使用してアニメーション(その場歩き)ができるようになる。
13 回目	【アニメーション⑦】キャラクターリグを使用してアニメーション(歩行)ができるようになる。
14 回目	【アニメーション⑧】キャラクターリグを使用してアニメーション(フェイシャル)ができるようになる。
15 回目	評価

評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
------	---

評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
------	---

受講生へのメッセージ	<p>【 授業を受けるにあたって 】 授業内での疑問点や分からなかった点はそのまま放置せず、遠慮なく質問しその都度解決してほしい。</p> <p>【 授業に持ってくるもの 】 USBメモリやポータブルハードディスクなどの記録メディア。</p> <p>【 備考 】 授業内容は便宜上01～14回に分けているが、内容や順序を変えたり、内容を数週に分けて行う。授業内容は抜粋して一部のみ記述しているため、記述外の内容も行う。</p>
------------	---

**【使用教科書・教材・参考書】**

本授業では教科書や参考書は使用しない。

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	3DCG アニメーション	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	奥野 陽
	3DCG Animation	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
学科・専攻	デジタルメディア科 アニメーション専攻					曜日/時限	月曜1.2限

**【担当教員 実務者経験】**

2000年からフリーランスでVPやTV、イベント/アトラクション系で使われる3DCGを使用した映像制作(モデリング(キャラ/背景)/アニメーション/コンポジット/エフェクト)を手掛け現在に至る。

**【授業の学習内容】**

3DCGにおけるアニメーションの制作手法をPCを使用した実習形式で学ぶ。実習ではプロの制作現場で広く使用されているツールである Autodesk Maya を使いながら、3DCGアニメーションの制作に必要なキーフレームの編集やアニメーションカーブの編集、リグのコントロールなどの基礎的な内容を学習する。

**【到達目標】**

- ・Maya のアニメーション制作に必要とされる基礎的なオペレーションができるようになる。
- ・3DCGアニメーションの制作工程を理解し、授業で学習した内容を用いて基礎的なアニメーションが制作できるようになる。

**授業計画・内容**

1 回目	セル画を見つけて効果自身で考え、思い通りの効果をつける
2 回目	セル画を見つけて効果自身で考え、思い通りの効果をつける
3 回目	AEオペレーション:実写合成
4 回目	AEオペレーション:特殊効果など
5 回目	AEオペレーション:特殊効果など
6 回目	AEオペレーション:Adobeキャラクターアニメーターの基礎
7 回目	AEオペレーション:AdobeAnimateCCの基礎
8 回目	AE エフェクト演習
9 回目	オープニング作成演習
10 回目	オープニング作成演習
11 回目	卒業・進級制作展用アニメへの効果付
12 回目	卒業・進級制作展用アニメへの効果付
13 回目	卒業・進級制作展用アニメへの効果付
14 回目	卒業・進級制作展用アニメへの効果付
15 回目	評価

**評価基準**  
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。  
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

**評価方法**  
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。

**受講生へのメッセージ**  
【 授業を受けるにあたって 】授業内での疑問点や分からなかった点はそのまま放置せず、遠慮なく質問しその都度解決してほしい。  
【 授業に持ってくるもの 】USBメモリやポータブルハードディスクなどの記録メディア。  
【 備考 】授業内容は便宜上01～14回に分けているが、内容や順序を変えたり、内容を数週に分けて行う。授業内容は抜粋して一部のみ記述しているので、記述外の内容も行う。

**【使用教科書・教材・参考書】** □

本授業では教科書や参考書は使用しない。