

| 科目名 | | 立体造形 A | | | |
|--|---|--|---|------|------|
| 担当教員 | 新井田 耕一 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 1 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 立体物を実際に制作し、立体構造を肉眼や手先で学ぶ。 2. 完成した立体物を全方位から確認し、カメラワークや効果を学ぶ。 3. 演出やキャラクターポージングなどを全方位から確認しCGでそれを作れるよう習得する。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | キャラクターポージングをバランスよく取れるようになり、CG演出や映像演出内で効果的にポージングを活用することが出来るようになる。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | BANDAI RGシリーズプラモデル ・ LEGO基本ブロックパーツ | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | 立体構造学習1 キャラクター構造が動く仕組み | 実習(プラモデル フレームを使った構造就学) | | | |
| 2 | 立体構造学習2 キャラクターの自然な動きのもとになる構造 | 実習(フレームから外骨格形成の過程で知ることが出来る造形の就学) | | | |
| 3 | 立体構造学習3 ロボットを構成するパーツ | 実習(変形要素がどのように取り込まれているか形状の就学) | | | |
| 4 | 立体構造学習4 パーツの意味 重心 | 実習(それぞれのパーツがどのようにバランスを構成して一つの立体物となっているかを学び取る。) | | | |
| 5 | 立体構造学習5 ポージングと演出1 | 実習(完成したプラモデルを使用したポージング実習とポージング描き取り就学1) | | | |
| 6 | 立体構造学習6 ポージングと演出2 | 実習(完成したプラモデルを使用したポージング実習とポージング描き取り就学2(複数プラモデル)) | | | |
| 7 | 立体構造学習7 ポージングと演出3 | 実習(完成したプラモデルを使用したポージング実習とポージング描き取り就学3(アオリとフカン)) | | | |
| 8 | 立体構造学習8 コマ撮りアニメを使った立体造形学1 | 実習(立体形状を活かしたアニメーション制作。構造と利点を学ぶ1) | | | |
| 9 | 立体構造学習9 コマ撮りアニメを使った立体造形学2 | 実習(立体形状を活かしたアニメーション制作。構造と利点を学ぶ2 構造が及ぼす反動まで学べると) | | | |
| 10 | 立体構造学習10 前期まとめ 構造理解の深度チェック | 見本を見なくても立体構造物を描ける。構造を理解しているか講師が確認のテストをする。 | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 立体の見え方を考察しながらポージングをとれるようになってきているか 期末テスト50% 授業課題25% 学習意欲25% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | 3DCGIにした時に、どのようにモデリングするか、カメラワークをどのように配置するかを意識しながら授業に臨む。 モデリングと立体感は3DCGの基礎。ここを起点に幅広く多様なことを学ぶ必要がある為、体になじませるつもりで授業に臨み、全授業履修後に、授業で経た課題やレポートをまとめて提出。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | アニメ、原画経験者 | | | |

| 科目名 | | 立体造形 B | | | |
|--|---|--|---|------|------|
| 担当教員 | 新井田 耕一 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 1 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 立体物を実際に制作し、立体構造を肉眼や手先で学ぶ。 2. 完成した立体物を全方位から確認し、カメラワークや効果を学ぶ。 3. 演出やキャラクターポージングなどを全方位から確認しCGでそれを作れるよう習得する。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | キャラクターポージングをバランスよく取れるようになり、CG演出や映像演出内で効果的にポージングを活用することが出来るようになる。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | BANDAI RGシリーズプラモデル ・ LEGO基本ブロックパーツ | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | 立体構造学習11 ブロックによる自由立体造形1 | 実習(生き物・乗り物・建築物を選んで制作) | | | |
| 2 | 立体構造学習12 ブロックによる自由立体造形2 | 実習(生き物・乗り物・建築物を選んで制作) | | | |
| 3 | 立体構造学習13 ブロックによる課題造形1 | 実習(難易度高めの立体物を講師から課題出し) | | | |
| 4 | 立体構造学習14 ブロックによる課題造形2 | 実習(難易度高めの立体物を講師から課題出し) | | | |
| 5 | 立体構造学習15 ブロックで変形造形を作る1 | 実習(乗り物など可変機体の造形試作) | | | |
| 6 | 立体構造学習16 ブロックで変形造形を作る2 | 実習(乗り物など可変機体の造形試作2) | | | |
| 7 | 立体構造学習17 紙粘土で立体物を作る1 | 実習(図案から造形 紙粘土で生物を作る 架空可) | | | |
| 8 | 立体構造学習18 紙粘土で立体物を作る2 | 実習(図案から造形 紙粘土で生物を作る 架空可 続き) | | | |
| 9 | 立体構造学習19 紙粘土で立体物を作る3 | 実習(図案から造形 紙粘土で生物を作る 架空可 続き) | | | |
| 10 | 立体構造学習20 紙粘土で立体物を作る4 | 実習(図案から造形 紙粘土で生物を作る 架空可 完成) | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 立体の見え方を考察しながらポージングをとれるようになってきているか 期末テスト50% 授業課題25% 学習意欲25% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | 3DCGIにした時に、どのようにモデリングするか、カメラワークをどのように配置するかを意識しながら授業に臨む。 モデリングと立体感は3DCGの基礎。ここを起点に幅広く多様なことを学ぶ必要がある為、体になじませるつもりで授業に臨み、全授業履修後に、授業で経た課題やレポートをまとめて提出。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | アニメ、原画経験者 | | | |

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

| 科目名 | | 3DCG B | | | | | | |
|---|-------------------------------------|--|------|---------|---|------|--|------|
| 担当教員 | | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | | 1 | 開講時期 | | 後期 |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | 時間数 | | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 3DCG 3DS MAX の基本操作の習得 2. 3DCG分野への興味を再発見できるか 可能性を広げる 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開 | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 3DS MAX 技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解している。 | | | | | | |
| テキスト・教材・参考図書・その他資料 | | 技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書 | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | 3DS MAX 技術習得11 前期復習 オブジェクト要素とモデファイア | | | | 実習(前期の復習 繰り返し オブジェ モデファイア) | | | |
| 2 | 3DS MAX 技術習得12 前期復習 テクスチャ適用 | | | | 実習(テクスチャの復習 難易度が高いので丁寧に) | | | |
| 3 | 3DS MAX 技術習得13 三面図からのモデリング1 | | | | 実習(テクスチャー→三面図 の流れで習熟度を上げる) | | | |
| 4 | 3DS MAX 技術習得14 三面図からのモデリング2 | | | | 実習(簡単な作例を繰り返し、技術を馴染ませる) | | | |
| 5 | 3DS MAX 技術習得15 三面図からのモデリング3 | | | | 実習(三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング) | | | |
| 6 | 3DS MAX 技術習得16 質感とレンダリング1 | | | | 実習(マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強1) | | | |
| 7 | 3DS MAX 技術習得17 質感とレンダリング1 | | | | 実習(マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強2) | | | |
| 8 | 3DS MAX 技術習得18 3Dアニメーションの基礎1 | | | | 実習(3Dアニメーション基礎 アニメーションの理屈の勉強) | | | |
| 9 | 3DS MAX 技術習得19 3Dアニメーションの基礎2 | | | | 実習(10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強) | | | |
| 10 | 3DS MAX 技術習得20 3Dアニメーションの基礎3 | | | | 実習(10秒アニメーションの完成 自然さがポイント) | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | 履修上の注意 | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | イラスト制作学科講師8年 3DCG制作LVチューバーを運営1年 | | | | | | |

| 科目名 | | 3DS MAX CG A | | | |
|---|--|---|---------|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 1 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 3DCGの習熟度を引き上げるための授業。応用を繰り返す。 2. 業界で求められる技術を短絡的に習得していく。 3. 必要技術を徹底的に繰り返せる。わからなければすぐに聞ける。基礎の基礎は別授業で賄える。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | キャラクターモデリングをこなせる。キャラクターアニメーションを作れる。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | 3Dキャラクターモデリング1 人体を作る1 | 実習(シンプルな人体モデリングをスキンまで) | | | |
| 2 | 3Dキャラクターモデリング2 人体を作る2 | 実習(シンプルな人体モデリングをスキンまで 反復) | | | |
| 3 | 3Dキャラクターモデリング3 人体を作る3 | 実習(やや複雑な人体モデリング) | | | |
| 4 | 3Dキャラクターモデリング4 人体を作る4 | 実習(やや複雑な人体モデリング 継続1) | | | |
| 5 | 3Dキャラクターモデリング5 人体を作る5 | 実習(やや複雑な人体モデリング 継続2) | | | |
| 6 | 人体を作る過程の中に ほぼ技術が入っている為ひたすら技術向上 | 実習(やや複雑な人体モデリング スキン トポロジチェック) | | | |
| 7 | 3Dキャラクターモデリング スキニングとウェイト1 | 実習(とにかく奥が深いため時間をかけ徹底的に繰り返す) | | | |
| 8 | 3Dキャラクターモデリング スキニングとウェイト2 | 実習(とにかく奥が深いため時間をかけ徹底的に繰り返す) | | | |
| 9 | 3Dキャラクターモデリング 全行程をもう一度 繰り返し | 実習(技術の抜けが無いよう、繰り返し) | | | |
| 10 | 3Dキャラクターモデリング スキニング～アニメーションチェック | 実習(レンダリングまではせず 動き、スキンチェックで評価) | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | イラスト制作学科講師8年 3DCG制作しVチューバーを運営1年 | | | | |

| 科目名 | | 3DS MAX CG B | | | | | | |
|---|----------------------------|--|------|---|---|------|--|------|
| 担当教員 | | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | | 1 | 開講時期 | | 後期 |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | 時間数 | | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 3DCGの習熟度を引き上げるための授業。応用を繰り返す。 2. 業界で求められる技術を短絡的に習得していく。 3. 必要技術を徹底的に繰り返せる。わからなければすぐに聞ける。基礎の基礎は別授業で賄える。 | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | キャラクターモデリングをこなせる。キャラクターアニメーションを作れる。 | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | 技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書 | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | |
| 1 | 3Dキャラクターアニメーション1 シンプルな動き | | | 実習(ボーンの仕組みを振り返る 動きをつける順番) | | | | |
| 2 | 3Dキャラクターアニメーション2 歩く | | | 実習(リアルな歩き、演出の含まれた歩き いろいろ試して法則を見出す。) | | | | |
| 3 | 3Dキャラクターアニメーション3 走る | | | 実習(段階のある走りの実習 反動とクッションを学ぶ) | | | | |
| 4 | 3Dキャラクターアニメーション4 走る | | | 実習(アニメ演出の走り を学ぶ「止まる」まで) | | | | |
| 5 | 3Dキャラクターアニメーション5 ジャンプ | | | 実習(小さなジャンプ 大きなジャンプ 貯めと戻り) | | | | |
| 6 | 3Dキャラクターアニメーション6 ゆっくり歩く | | | 実習(泊まりながら歩く 演出歩き) | | | | |
| 7 | 3Dキャラクターアニメーション7 回転する | | | 実習(Bipedの中心を回転させ前転、横転を学ぶ) | | | | |
| 8 | 3Dキャラクターアニメーション8 振り返る | | | 実習(自然な動きを アクト 観察 3D化 カメラまで体験) | | | | |
| 9 | 3Dキャラクターアニメーション9 殴る | | | 実習(自然な動きを アクト 観察 3D化 カメラまで体験) | | | | |
| 10 | 3Dキャラクターアニメーション10 カメラワークまで | | | 実習(迫力を出すための絵コンテから カメラワークまで) | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | 履修上の注意 | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | イラスト制作学科講師8年 3DCG制作しVチューバーを運営1年 | | | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 選択3DCG II A | | | |
|------------------------|--------------|--|---|--|------|
| 担当教員 | | 中野 武志 | 実務授業の有無 | | ○ |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | | 1 |
| 必修・選択 | | 必修 | 単位数 | | |
| | | | 開講時期 | | 前期 |
| | | | 時間数 | | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 3DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位3D授業 2. モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ 3. 3D求人は より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 3DCG求人に応えられる人材育成 | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | ポーンデジタル : 3ds Max 教科書 基礎編 改訂版 | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | 素体デザイン(2D) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | 素体モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | モデリング、UVWマップ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | モデリング、UVWマップ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | モデリング、UVWマップ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 3DCGデザイナーとして CM制作など20年 3DS MAXを使用 | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 選択3DCG II B | | | |
|------------------------|--|---|---|------|------|
| 担当教員 | 中野 武志 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 1 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 3DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位3D授業 2. モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ 3. 3D求人はいより細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 3DCG求人に応えられる人材育成 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | ポーンデジタル : 3ds Max 教科書 基礎編 改訂版 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 2 | モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 3 | モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 4 | モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 5 | モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 6 | モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 7 | モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 8 | モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 9 | モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 10 | モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | 3DCGデザイナーとして CM制作など20年 3DS MAXを使用 | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 3DCG II A | | | |
|------------------------|---|-----------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 中野 武志 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 1 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | ゲーム業界で求められる3DCGのモデリングとムービー作製スキルを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX。3DCGのキャラクターをデザインから起こし、ボーン作成で可動させショートムービーを完成させる事を目標とします。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | ボーンデジタル : 3ds Max 教科書 基礎編 改訂版 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | キャラクターデザイン(2D) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | キャラクターデザイン(2D) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | モデリング、UVWマップ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 3DCGデザイナーとして CM制作など20年 3DS MAXを使用 | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 3DCG II B | | | |
|------------------------|---|-----------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 中野 武志 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 1 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | ゲーム業界で求められる3DCGのモデリングとムービー作製スキルを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX。3DCGのキャラクターをデザインから起こし、ボーン作成で可動させショートムービーを完成させる事を目標とします。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | ボーンデジタル : 3ds Max 教科書 基礎編 改訂版 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | 1学期続き、モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ボーン | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ボーン | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ボーン | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ボーン | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ボーン | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | モデリング、テクスチャー、ボーン | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ボーン | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ボーン | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 3DCGデザイナーとして CM制作など20年 3DS MAXを使用 | | | |

| 科目名 | | デザインワーク I A | | | |
|---|---|------------------------------|--------------------------------|------|------|
| 担当教員 | 沢居 徳和 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 1年 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターへのオペレーション力を習得。DTPスキルの基礎を習得します。企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なグラフィックデザインを学びます。 | | | | |
| 学習目標(到達目標) | 作品編集が出来る技術と知識の吸収 | | | | |
| テキスト・教材・参考図書・その他資料 | 担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | イラストレーター基本操作 | | 基本的な使い方 オブジェクトの説明 | | |
| 2 | イラストレーター基本操作、ツールの使い方 | | ツールボックスについて ひとつひとつのツール | | |
| 3 | イラストレーターベジェ曲線 | | ベジェ曲線の説明と実習 | | |
| 4 | イラストレーターベジェ曲線 | | ベジェ曲線の説明と実習 | | |
| 5 | 基本ツールを使用してのキャラクター制作 | | 図形ツール及びベジェ曲線を使ってのキャラクター制作 | | |
| 6 | 基本ツールを使用してのキャラクター制作 | | 図形ツール及びベジェ曲線を使ってのキャラクター制作 | | |
| 7 | キャラクターコンテスト | | ゆるキャラ制作のための資料検索ならびにラフ制作 | | |
| 8 | キャラクターコンテスト | | ゆるキャラ制作のための資料検索ならびにラフ制作 | | |
| 9 | キャラクターコンテスト提出、ポストカード制作 | | ポストカード制作・イメージを決めて制作 | | |
| 10 | 前期最終課題 | | 前期最終課題の制作と提出 | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | | 業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 広告デザイナーとして広告制作の現場において13年間関わる | | | |

| 科目名 | | デザインワーク I B | | | |
|---|--|------------------------------|--------------------------------|------|------|
| 担当教員 | 沢居 徳和 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 1年 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 印刷・デザイン業界で求められる、アドビ・イラストレーターのオペレーション力を習得。DTPスキルの基礎を習得します。企業からの制作依頼やコンテストを通じて実践的なグラフィックデザインを学びます。 | | | | |
| 学習目標(到達目標) | 就職活動に必要な作品集を制作します。 | | | | |
| テキスト・教材・参考図書・その他資料 | 担当教員が資料を作成して配布 Illustratorキャラクター制作の教科書／廣 まさき著／技術評論社発行 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | イラストレーター復習 | | 前期に学んだ内容の復習 | | |
| 2 | 名刺制作、説明とレイアウト、文字バランス | | 名刺のレイアウト説明 見本デザインを調べる | | |
| 3 | 名刺ラフ添削 | | 名刺の添削と修正 | | |
| 4 | 名刺完成提出 | | 名刺の制作と提出 | | |
| 5 | ポートフォリオ制作に向けてのレイアウト基本説明 | | インデザインの基本操作方法 | | |
| 6 | ポートフォリオ制作開始 | | インデザインの基本ツールをレクチャー | | |
| 7 | 個別にポートフォリオ添削 | | ソフトの使い方やレイアウトに重点をおき説明 | | |
| 8 | 個別にポートフォリオ添削 | | ソフトの使い方やレイアウトに重点をおき説明 | | |
| 9 | ポートフォリオ12月初旬完成を目指し制作 | | ポートフォリオ確認 | | |
| 10 | 最終課題 | | ポートフォリオをPDF化し提出 | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | | 業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 広告デザイナーとして広告制作の現場において13年間関わる | | | |

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

| 科目名 | | ADOBE 3D B | | | |
|---|--|---------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 1 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 3D業界就職時に必須スキルになるADOBE製品の役割と基本技術を学ぶ。 2. 3DCGで必要なテクスチャ表現の為のリアル描画をphotoshopで学ぶ。 3. 3DS MAX の習熟度により、授業進度を調整しなければならない為、他3D授業と進度を連動させる。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 3DアニメゲームクリエイターCG マテリアルテクスチャを自在に描くことができる。 3DCG求人でも求められるテクスチャスキルを身に付けることができる。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | 3DS MAX テクスチャを描く6 キャラクターマテリアル実践3以降の 実践の中身は 既存キャラのマテリアル作成 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | 3DS MAX テクスチャを描く7 キャラクターマテリアル実践4 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | 3DS MAX テクスチャを描く8 キャラクターマテリアル実践5 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | 3DS MAX テクスチャを描く9 キャラクターマテリアル実践6 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | 3DS MAX テクスチャを描く10 キャラクターマテリアル実践7 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | 3DS MAX テクスチャを描く11 キャラクターマテリアル実践8 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | 3DS MAX テクスチャを描く12 キャラクターマテリアル実践9 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | 3DS MAX テクスチャを描く13 キャラクターマテリアル実践10 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | 3DS MAX テクスチャを描く14 キャラクターマテリアル実践11 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | 3DS MAX テクスチャを描く15 キャラクターマテリアル実践 習得技術 最終確認 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | イラスト制作学科講師8年 3DCG制作LVチューバーを運営1年 | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 業界研究・ビジネスマナー A | | | |
|---|--|---|---|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 1 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 社会人として必要なビジネスマナー、コミュニケーション力、考え方をグループワークで実践的に学びます。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 著作権検定、日本語コミュニケーションの検定合格を目指します。 社会へ出た後の実践の為、社会スキルを事前習得することが目的。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 担当教員が資料を作成して配布 実践行動学／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 ビジネス著作権検定BASIC・初級公式テキスト／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 コミュニケーション検定 初級公式ガイドブック&問題集／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | 授業オリエンテーション | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 2 | 発声練習、挨拶の重要性 | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 3 | 発声練習、ルール説明 | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 4 | ビジネスメールの基本 | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 5 | ビジネスメールの基本 | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 6 | 社会へ出るための注意事項説明 | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 7 | 著作権検定対策 | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 8 | 著作権検定対策 | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 9 | 著作権検定対策 | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 10 | 著作権検定対策 | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 業界研究・ビジネスマナー B | | | |
|---|--|---|---|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 1 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 社会人として必要なビジネスマナー、コミュニケーション力、考え方をグループワークで実践的に学びます。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 著作権検定、日本語コミュニケーションの検定合格を目指します。 社会へ出た後の実践の為、社会スキルを事前習得することが目的。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 担当教員が資料を作成して配布 実践行動学／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 ビジネス著作権検定BASIC・初級公式テキスト／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 コミュニケーション検定 初級公式ガイドブック&問題集／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | 夏休み明けの動機づけ | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 2 | 個人面談、研修への動機づけ | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 3 | 個人面談 | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 4 | 企業調査(気になる企業を調べる) | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 5 | 実践行動学 | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 6 | 実践行動学 | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 7 | 履歴書の書き方説明 | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 8 | 自己PRの書き方説明 | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 9 | 履歴書、自己PR作成 | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 10 | 履歴書、自己PR作成 | 基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。 | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 試験・課題評価(55%)、授業時の発言(30%)、授業姿勢(15%) 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | |

| 科目名 | | 実践行動学part I | | | |
|---|---|-------------------------------|---------|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | × | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 1年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 12時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気付きと行動 3.個人作業、グループディスカッション | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 実践行動学 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | 意欲的な心構え・夢と目標 | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | | |
| 2 | 意欲的な心構え・誤った思い込みと言いつ | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | | |
| 3 | 意欲的な心構え・行動のよりどころと心構え | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | | |
| 4 | 意欲的な心構え・まず第一歩を | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | | |
| 5 | 意欲的な心構え・目標を設定しよう | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 実践行動学プログラム公認ファシリテーター | | | |

| 科目名 | | 実践行動学part II | | | |
|---|---|----------------------|-------------------------------|------|-----|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | × | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 1年生 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 6時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気付きと行動 3.個人作業、グループディスカッション | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 実践行動学 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | 自分の可能性を広げよう・プラス思考が自分の能力・可能性を広げる | | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | |
| 2 | 自分の可能性を広げよう・考え方を換えれば行動が変わる | | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | |
| 3 | 自分の可能性を広げよう・あなたの問題は、あなたが解決できる | | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | |
| 4 | 自分の可能性を広げよう・あなたのコミュニケーションスタイルを見直そう | | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | |
| 5 | 自分の可能性を広げよう・目標が才能・可能性を開花させる | | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 実践行動学プログラム公認ファシリテーター | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | | | | | 日本語コミュニケーション検定 | | | | | |
|--|--------------|--|--|------|---------|-------------------------------|---|------|--|------|--|
| 担当教員 | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | × | | | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター | | 対象学年 | | 1年 | | 開講時期 | | 後期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 32時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1.サーティファイ主催コミュニケーション検定初級の検定合格を目指す。 2.検定対策の中で、社会人に必要なコミュニケーションスキルを身につける。 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 1.コミュニケーション検定初級合格。 2.実践的なコミュニケーションスキルの理解。 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | コミュニケーション検定 初級 公式ガイドブック&問題集 | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | テキストによる検定対策 | | | | | テキスト読み合わせ、ポイント解説 | | | | | |
| 2 | テキストによる検定対策 | | | | | テキスト読み合わせ、ポイント解説 | | | | | |
| 3 | テキストによる検定対策 | | | | | テキスト読み合わせ、ポイント解説 | | | | | |
| 4 | テキストによる検定対策 | | | | | テキスト読み合わせ、ポイント解説 | | | | | |
| 5 | テキストによる検定対策 | | | | | テキスト読み合わせ、ポイント解説 | | | | | |
| 6 | 問題集 模擬問題 | | | | | 模擬問題、実施解答、対策 | | | | | |
| 7 | 問題集 模擬問題 | | | | | 模擬問題、実施解答、対策 | | | | | |
| 8 | 問題集 模擬問題 | | | | | 模擬問題、実施解答、対策 | | | | | |
| 9 | 問題集 模擬問題 | | | | | 模擬問題、実施解答、対策 | | | | | |
| 10 | 問題集 模擬問題 | | | | | 模擬問題、実施解答、対策 | | | | | |
| 11 | コミュニケーション検定日 | | | | | 検定本番 | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・検定合格評価(90%)、授業姿勢(10%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | | | | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | | | | | ビジネス著作権検定 | | | | | |
|--|-------------|--|--|------|---------|-------------------------------|---|------|--|------|--|
| 担当教員 | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | × | | | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター | | 対象学年 | | 1年 | | 開講時期 | | 前期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 38時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1.サーティファイ主催ビジネス著作権検定BASICの検定合格を目指す。 2.検定対策の中で、クリエイターに必要な著作権の知識を身につける。 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 1.ビジネス著作権検定BASIC合格。 2.著作権の基本的な考えを理解。 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | ビジネス著作権検定 BASIC・初級公式テキスト | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | テキストによる検定対策 | | | | | テキスト読み合わせ、ポイント解説 | | | | | |
| 2 | テキストによる検定対策 | | | | | テキスト読み合わせ、ポイント解説 | | | | | |
| 3 | テキストによる検定対策 | | | | | テキスト読み合わせ、ポイント解説 | | | | | |
| 4 | テキストによる検定対策 | | | | | テキスト読み合わせ、ポイント解説 | | | | | |
| 5 | テキストによる検定対策 | | | | | テキスト読み合わせ、ポイント解説 | | | | | |
| 6 | 問題集 模擬問題 | | | | | 模擬問題、実施解答、対策 | | | | | |
| 7 | 問題集 模擬問題 | | | | | 模擬問題、実施解答、対策 | | | | | |
| 8 | 問題集 模擬問題 | | | | | 模擬問題、実施解答、対策 | | | | | |
| 9 | 問題集 模擬問題 | | | | | 模擬問題、実施解答、対策 | | | | | |
| 10 | 問題集 模擬問題 | | | | | 模擬問題、実施解答、対策 | | | | | |
| 11 | ビジネス著作権検定日 | | | | | 検定本番 | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・検定合格評価(90%)、授業姿勢(10%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | | | | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 就職・進路研修 | | | |
|---|--|---------------------------------------|-----|------|------|
| 担当教員 | 石川 兼司 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 1年生 | 開講時期 | 通年 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 27時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1.就職活動に向けての学業振り返り 2.外部講師を招き、業界や社会について学ぶ | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 1.就職活動の準備 2.業界、社会の理解 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 配布資料 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | 就職活動についての講義 | 就職支援企業から講師を招き「就職活動」についての講義と自分の活動の振り返り | | | |
| 2 | 適性検査の体験 | 適性検査で多く用いられるクレペリン検査の実施 | | | |
| 3 | スーツ研修 | 服飾企業から講師を招き、リクルートスーツの講義 | | | |
| 4 | 租税講座 | 税理士を招き、税金についての講義 | | | |
| 5 | 年金講座 | 年金事務所より職員を招き講義 | | | |
| 6 | 確定申告講座 | 税務署より職員を招き講義 | | | |
| 7 | 求職登録についての説明 | 求職者に対して就職活動をする上での心構えを伝える | | | |
| 8 | 模擬面接会 | 模擬面接を通し、求職者に対しての意思を確認する | | | |
| 9 | 先輩作家との交流会 | 実績の出た先輩とのディスカッション | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 就職相談室長を6年間担当 | | | |

| 科目名 | | 業界研究 | | | |
|--|--|-------------------------------|-----|------|------|
| 担当教員 | 沢居 徳和・山上 超夢 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 1年生 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 24時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 担当教員が資料を作成して配布 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | 研究内容・動機づけと説明 | 進路への動機づけと説明 | | | |
| 2 | 企業研究 | 訪問企業情報を調べまとめる | | | |
| 3 | 企業研究 | 企業訪問の際のマナー確認と説明 | | | |
| 4 | グループ作成 | 研修時のグループ決め | | | |
| 5 | グループでの予定確認 | グループでの研修内容を定める | | | |
| 6 | スケジュール作成 | 研修時のスケジュールを作成 | | | |
| 7 | スケジュール作成 | 研修時のスケジュールを作成 | | | |
| 8 | スケジュール作成 | 研修時のスケジュールを作成 | | | |
| 9 | 事前連絡 | 訪問時のマナー等の最終確認 | | | |
| 10 | 事後報告 | 研修終了後のレポート作成 | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 授業姿勢(100%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | |
| 広告デザイナーとして広告制作の現場において13年間関わる・家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | | | | | オリジナル課題制作 | | | | | |
|---|-------------------------|---|-------|------|--|-------------------------------|--|------|---|------|--|
| 担当教員 | | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター | | 対象学年 | | 1 | | 開講時期 | | 1学期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 60時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1.オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2.各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3.スケジュール管理等、学生主体で行う | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 1.3DCG制作のワークフローの理解 2.グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3.個人個人の責任感の向上 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | 配布資料 | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | 設定 (3D制作物内容 コンセプト精査) | | | | | テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め | | | | | |
| 2 | 絵コンテ(アニメーション) モデリングデザイン | | | | | 絵コンテの作成、配布 | | | | | |
| 3 | 絵コンテ(アニメーション) モデリングデザイン | | | | | 絵コンテの作成、配布 | | | | | |
| 4 | モデルラフ アニメーションラフ | | | | | 制作 修正 内容チェック | | | | | |
| 5 | 動画 | | | | | 制作 修正 内容チェック | | | | | |
| 6 | 動画 | | | | | 制作 修正 内容チェック | | | | | |
| 7 | 仕上げ | | | | | 制作 修正 内容チェック | | | | | |
| 8 | 撮影 特殊効果 | | | | | 制作 修正 内容チェック | | | | | |
| 9 | 編集 | | | | | 制作 修正 内容チェック | | | | | |
| 10 | 最終チェック、仕上げ | | | | | フォーマットに合わせて出力、書き出し | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・授業姿勢(100%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | | | | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | コンセンサス研修 | | | |
|---|---|-------------------------------|-----|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 1年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 12時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 学生生活における、校内ルールの説明と理解 2. タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3. コミュニケーション演習 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 1. 校内ルールの理解 2. 授業開始へ向けての準備 3. 学生生活へのチベーションUP | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 学生必携、配布資料 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | オリエンテーション・各種手続き | オリエンテーション、提出物の確認 | | | |
| 2 | オリエンテーション・学校内ルール | 学生必携に沿っての学校内ルール 説明 | | | |
| 3 | オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル | 授業目的説明、教科書教材確認 | | | |
| 4 | オリエンテーション・コミュニケーション演習 | クラス内コミュニケーション 演習 | | | |
| 5 | オリエンテーション・最終確認 | 授業開始へ向けての、最終確認試験 | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

| 科目名 | | | | | | 修了制作 | | | | | |
|---|--------------------|--|-------|------|--|-------------------------------|--|------|---|-------|--|
| 担当教員 | | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター | | 対象学年 | | 1年生 | | 開講時期 | | 後期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 180時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1.ハイポリゴン3Dモデリング（戦車・戦闘機） 3.キャラクターモデリングと基礎モーションのアニメーション3～4点 | | | | | | | | | |
| 学習目標（到達目標） | | 1.1年間の3DCG授業をしっかり理解できているか習熟度の確認 2.年度明けの あにつく アニメータードラフト会議に挑戦できるスキル習得 3.企業から要求されるクオリティを短期間で作れるスキルを身に着けているかチェック。 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考図書・その他資料 | | 配布資料 | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | モデリング計画書確認 制作計画 | | | | | 担任と計画を確認 制作スケジュールを制作する | | | | | |
| 2 | ラフモデリング開始 | | | | | 細かく作り込む前に 全体構成のバランス確認する | | | | | |
| 3 | モデリング精査 | | | | | 細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める | | | | | |
| 4 | モデリング精査 見せ方 カメラワーク | | | | | 細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める | | | | | |
| 5 | モーション制作① | | | | | モーションラフ 細かくする前のタイミング取り① | | | | | |
| 6 | モーション制作② | | | | | モーションラフ 細かくする前のタイミング取り② | | | | | |
| 7 | モーション制作③ | | | | | モーション 精査 細かな反動などチェック | | | | | |
| 8 | モーション制作④ | | | | | モーション 精査 細かな反動などチェック | | | | | |
| 9 | モーションチェック 確認 | | | | | 最終全体バランス、タイミングチェックレンダリング | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・授業姿勢(100%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | | | | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | |

| 科目名 | | アニメーション3D A | | | |
|---|--|-------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 2 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 動物性アニメーション力学を学ぶ。 2. 人体 四足 他動きがある生き物のアニメーションを学ぶ。 3. 人体 シンプル動作 4種 / 他動物 シンプル動作 4種 の習得 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 次年度(卒業年次)応募に足るクオリティの動画を作り上げる。(応募用動画は次年度作成) | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | 人の動き1 (ドアを開ける ドアを閉める) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | 人の動き2 (椅子に座る 椅子から立つ) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | 人の動き3 (正座する 正座から立つ) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | 人の動き4 (球を投げる 球を受け取る) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | 人の動き5 (自転車をこぐ) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | 人の動き6 (ボートをこぐ) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | 人の動き7 (車を運転する) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | 人の動き8 (深呼吸をする) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | 人の動き9 (鉄棒をする) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | 人の動き10 (屈伸 2種) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

| 科目名 | | アニメーション3D B | | | |
|---|--|-------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 2 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 動物性アニメーション力学を学ぶ。 2. 人体 四足 他動きがある生き物のアニメーションを学ぶ。 3. 人体 シンプル動作 4種 / 他動物 シンプル動作 4種 の習得 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 次年度(卒業年次)応募に足るクオリティの動画を作り上げる。(応募用動画は次年度作成) | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | 人体以外の生物アニメーション1 (ネコ科の歩行) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | 人体以外の生物アニメーション2 (ネコ科の走行) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | 人体以外の生物アニメーション3 (サソリの行動) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | 人体以外の生物アニメーション4 (小鳥の動き) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | 人体以外の生物アニメーション5 (大鳥の動き) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | 人体以外の生物アニメーション6 (馬の動き) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | 人体以外の生物アニメーション7 (象の動き) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | 人体以外の生物アニメーション8 (蛇の動き) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | 人体以外の生物アニメーション9 (魚の動き) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | 人体以外の生物アニメーション10 (オオトカゲの動き) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

| 科目名 | | エフェクト物理学 A | | | |
|---|--|-----------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 中野 武志 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 2 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 自然の中の力学を学ぶ。 2. 学んだ自然力学を、3DCGの中で再現できる。 3. 物が落ちる 水が流れる 植物が育つ など自然現象に注目し、デッサンなどしつつ動きを学ぶ。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 破壊 燃焼 風雨 など再現し、プロモーションできるようになる。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | 観て 捉え 描く | デッサン編1 (ブロック塀が壊れる1) | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | 観て 捉え 描く | デッサン編2 (ブロック塀が破壊される) | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | 観て 捉え 描く | デッサン編3 (ブロック塀を破壊する) | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | 観て 捉え 描く | デッサン編4 (火が付く) | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | 観て 捉え 描く | デッサン編5 (ガラスが割れる) | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | 観て 捉え 描く | デッサン編6 (コップが割れる) | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | 観て 捉え 描く | デッサン編7 (転ぶ(走りながら 歩きながら)) | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | 観て 捉え 描く | デッサン編8 (ランドセルを担いで走る 追従する物) | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | 観て 捉え 描く | デッサン編9 (追突シュミレーション) | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | 観て 捉え 描く | デッサン編10 (髪が揺れる) | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 3DCGデザイナーとして CM制作など20年 3DS MAXを使用 | | | |

| 科目名 | | エフェクト物理学 B | | | |
|---|--|-----------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 中野 武志 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 2 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 自然の中の力学を学ぶ。 2. 学んだ自然力学を、3DCGの中で再現できる。 3. 物が落ちる 水が流れる 植物が育つ など自然現象に注目し、デッサンなどしつつ動きを学ぶ。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 破壊 燃焼 風雨 など再現し、プロモーションできるようになる。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | 観て 捉え 描く CG再現編1 (ブロック塀の破壊) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | 観て 捉え 描く CG再現編2 (ブロック塀の破壊) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | 観て 捉え 描く CG再現編3 (ガラスが割れる) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | 観て 捉え 描く CG再現編4 (ガラスが割れる) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | 観て 捉え 描く CG再現編5 (転ぶ 走りながら 歩きながら) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | 観て 捉え 描く CG再現編6 (転ぶ 走りながら 歩きながら) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | 観て 捉え 描く CG再現編7 (水滴 が発生し 落ちる) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | 観て 捉え 描く CG再現編8 (水滴 が発生し 落ちる) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | 観て 捉え 描く CG再現編9 (燃焼) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | 観て 捉え 描く CG再現編10 (燃焼) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 3DCGデザイナーとして CM制作など20年 3DS MAXを使用 | | | |

| 科目名 | | 3Dモチーフ制作 A | | | |
|---|--|-------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 2 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 様々な形状を捉え、モデリングして学ぶ。 2. 初めにデッサン 次にCGモデリング という流れでモチーフの旁を学び再現する。 3. デッサン対象のモチーフは シンプルなものから複雑な物へ 1年間かけてレベルを上げる。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | ただ3DCGで作れば良いわけではなく、いかに効率的にCGを制作するかを学び 自転車クラスの複雑なモチーフを1日で仕上げられるようになることが目標。 | | | | |
| テキスト・教材・参考図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | モチーフデッサン、モチーフCG化 1 文房具 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | モチーフデッサン、モチーフCG化 1 文房具 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | モチーフデッサン、モチーフCG化 2 ソファ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | モチーフデッサン、モチーフCG化 2 ソファ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | モチーフデッサン、モチーフCG化 3 ペットボトル | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | モチーフデッサン、モチーフCG化 3 ペットボトル | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | モチーフデッサン、モチーフCG化 4 果物 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | モチーフデッサン、モチーフCG化 4 果物 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | モチーフデッサン、モチーフCG化 5 タイヤ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | モチーフデッサン、モチーフCG化 5 タイヤ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

| 科目名 | | | | | | 3Dモチーフ制作 B | | | | | |
|---|------------------------------|---|-------|------|--|---|--|------|---|------|--|
| 担当教員 | | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター科 | | 対象学年 | | 2 | | 開講時期 | | 後期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 様々な形状を捉え、モデリングして学ぶ。 2. 初めにデッサン 次にCGモデリング という流れでモチーフの旁を学び再現する。 3. デッサン対象のモチーフは シンプルなものから複雑なものへ 1年間かけてレベルを上げる。 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | ただ3DCGで作れば良いわけではなく、いかに効率的にCGを制作するかを学び 自転車クラスの複雑なモチーフを1日で仕上げられるようになることが目標。 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考図書・その他資料 | | | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | モチーフデッサン、モチーフCG化 6 携帯 スマホ | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 2 | モチーフデッサン、モチーフCG化 6 携帯 スマホ | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 3 | モチーフデッサン、モチーフCG化 7 PCチェア | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 4 | モチーフデッサン、モチーフCG化 7 PCチェア | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 5 | モチーフデッサン、モチーフCG化 8 キーボード マウス | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 6 | モチーフデッサン、モチーフCG化 8 キーボード マウス | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 7 | モチーフデッサン、モチーフCG化 9 階段 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 8 | モチーフデッサン、モチーフCG化 9 階段 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 9 | モチーフデッサン、モチーフCG化 10 自転車 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 10 | モチーフデッサン、モチーフCG化 10 自転車 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 3Dモーション A | | | |
|---|---|-----------|---|------|------|
| 担当教員 | 中野 武志 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 2 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 1年次に学んだ基礎モーションをベースに複合的モーションを学ぶ 2. 人体や生物に限らず無機物なども動きを学ぶ。 3. 背景や 乗り物なども学ぶ。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 動きの反動、余韻、予備動作 を確認できる目の力と、それを3DCGで再現できる力を身に着ける。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | 動作の研究 (体操選手 鉄棒) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | 動作の研究と再現 (体操選手 鉄棒) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | 動作の再現1 (体操選手 鉄棒) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | 動作の再現2 (体操選手 鉄棒) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | 動作の再現3 (体操選手 鉄棒) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | 動作の研究 (乗馬) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | 動作の研究と再現 (乗馬) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | 動作の再現1 (乗馬) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | 動作の再現2 (乗馬) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | 動作の再現3 (乗馬) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | 3DCGデザイナーとして CM制作など20年 3DS MAXを使用 | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 3Dモーション B | | | |
|---|---|-----------|---|------|------|
| 担当教員 | 中野 武志 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 2 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 1年次に学んだ基礎モーションをベースに複合的モーションを学ぶ 2. 人体や生物に限らず無機物なども動きを学ぶ。 3. 背景や 乗り物なども学ぶ。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 動きの反動、余韻、予備動作 を確認できる目の力と、それを3DCGで再現できる力を身に着ける。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | 動作の研究 (野球 バッター ピッチャー) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | 動作の研究と再現 (野球 バッター ピッチャー) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | 動作の再現1 (野球 バッター ピッチャー) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | 動作の再現2 (野球 バッター ピッチャー) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | 動作の再現3 (野球 バッター ピッチャー) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | 動作の研究 (ゾンビ ゾンビバスター) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | 動作の研究と再現 (ゾンビ ゾンビバスター) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | 動作の再現1 (ゾンビ ゾンビバスター) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | 動作の再現2 (ゾンビ ゾンビバスター) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | 動作の再現3 (ゾンビ ゾンビバスター) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | 3DCGデザイナーとして CM制作など20年 3DS MAXを使用 | | | | |

| 科目名 | | テクスチャ制作 A | | | |
|---|---|---|---------|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 2 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 他授業でモデリングされたオブジェクトのマテリアルを制作する授業 2. マッピングを学び、効率的なテクスチャ生成を学ぶ。 3. パンプやアルファチャンネル、レンダーゴとの特性 透明度 反射率 学べる限りを学ぶ。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 必要な質感をすべて表現できるようになる。レザー メタル プラスチック 木材 ガラス 各5種 | | | | |
| テキスト・教材・参考図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | オブジェクト①のUVWアンラップとマッピング | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 2 | マテリアルテクスチャの描画 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 3 | マテリアルテクスチャの描画 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 4 | オブジェクト①の完成 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 5 | オブジェクト②のUVWアンラップとマッピング | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 6 | マテリアルテクスチャの描画 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 7 | マテリアルテクスチャの描画 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 8 | オブジェクト②の完成 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 9 | オブジェクト③のUVWアンラップとマッピング | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 10 | オブジェクト③のUVWアンラップとマッピング | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | |

| 科目名 | | テクスチャ制作 B | | | |
|---|--|---|---------|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 2 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 他授業でモデリングされたオブジェクトのマテリアルを制作する授業 2. マッピングを学び、効率的なテクスチャ生成を学ぶ。 3. バンプやアルファチャンネル、レンダーラゴとの特性 透明度 反射率 学べる限りを学ぶ。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 必要な質感をすべて表現できるようになる。レザー メタル プラスチック 木材 ガラス 各5種 | | | | |
| テキスト・教材・参考図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | オブジェクト③のUVWアンラップとマッピング | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 2 | マテリアルテクスチャの描画 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 3 | マテリアルテクスチャの描画 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 4 | マテリアルテクスチャの描画 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 5 | マテリアルテクスチャの描画 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 6 | オブジェクト③の完成 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 7 | オブジェクト④のUVWアンラップとマッピング | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 8 | マテリアルテクスチャの描画 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 9 | マテリアルテクスチャの描画 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 10 | オブジェクト④の完成 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | |

| 科目名 | | 3Dモデリング A | | | |
|---|---|-------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 2 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 動かす予定のない複雑なモデリングと、動かす予定のある複雑なモデリング。 2. 時間をかけたハイポリ、企業用ポートフォリオに堪えるクオリティのポリゴン 3. テクスチャは他授業と連携 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | トランスフォーマークラスのハイポリゴンの生成を目指す。マシン、ドラゴン、人 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | プロジェクト① デザイン ラフ ・ パーツ ラフ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | プロジェクト① デザイン仕上げ ・ パーツ 仕上げ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | プロジェクト① モデリング 開始 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | プロジェクト① モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | プロジェクト① モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | プロジェクト① モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | プロジェクト① モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | プロジェクト① モデリング 完成 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | プロジェクト② デザイン ラフ ・ パーツ ラフ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | プロジェクト② デザイン仕上げ ・ パーツ 仕上げ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

| 科目名 | | 3Dモデリング B | | | |
|---|---|-------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 2 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 動かす予定のない複雑なモデリングと、動かす予定のある複雑なモデリング。 2. 時間をかけたハイポリ、企業用ポートフォリオに堪えるクオリティのポリゴン 3. テクスチャは他授業と連携 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | トランスフォーマークラスのハイポリゴンの生成を目指す。マシン、ドラゴン、人 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | プロジェクト② モデリング 開始 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | プロジェクト② モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | プロジェクト② モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | プロジェクト② モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | プロジェクト② モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | プロジェクト② モデリング 完成 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | プロジェクト③ デザイン ラフ・パーツ ラフ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | プロジェクト③ デザイン仕上げ・パーツ 仕上げ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | プロジェクト③ モデリング 開始 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | プロジェクト③ モデリング | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

| 科目名 | | 上級ビジネスマナー A | | | |
|---|--|---|---------|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 2 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 一般就職で求められるスキルの一段階上のスキルを目指すビジネスマナーを学ぶ 2. 無理難題をどのようにクリアするか が課題。無茶な要求にこたえる事が目的ではない。 3. スマートさ、賢明さを演出できるかがカギとなる。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 企業が求める難題に挑み、答えを出していける。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | 上級ビジネスマナー 1 言葉を覚える 1 | 社説など短い文章の模写 言葉を学ぶ | | | |
| 2 | 上級ビジネスマナー 2 効果的な履歴書の書き方 | 企業が求める履歴書とは 履歴書の在り方を学ぶ | | | |
| 3 | 上級ビジネスマナー 3 効果的な履歴書の書き方 | 企業が求める履歴書とは 履歴書の在り方を学ぶ | | | |
| 4 | 上級ビジネスマナー 4 様々な企業の課題を学ぶ | 研究と対策 前年度 今年度の企業比較 | | | |
| 5 | 上級ビジネスマナー 5 様々な企業の課題を学ぶ | 研究と対策 前年度 今年度の企業比較 | | | |
| 6 | 上級ビジネスマナー 6 提案型 仕事運営 | 現代の仕事の在り方を学ぶ | | | |
| 7 | 上級ビジネスマナー 7 時間の有効利用と 仕事 | 仕事は確実に。無理にならない・空き時間は有意義に | | | |
| 8 | 上級ビジネスマナー 8 ポイントの見出し方 | 様々な条件状況の中、最優先となるべきポイントを見つける | | | |
| 9 | 上級ビジネスマナー 9 言葉を覚える 2 | 社説など短い文章の模写 言葉を学ぶ | | | |
| 10 | 上級ビジネスマナー 10 卒業年次に受ける企業の研究 | 企業研究レポート 受援シミュレーションと計画、対策 | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | |

| 科目名 | | 上級ビジネスマナー B | | | |
|---|--|---|---------|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 2 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 一般就職で求められるスキルの一段階上のスキルを目指すビジネスマナーを学ぶ 2. 無理難題をどのようにクリアするか が課題。無茶な要求にこたえる事が目的ではない。 3. スマートさ、賢明さを演出できるかがカギとなる。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 企業が求める難題に挑み、答えを出していける。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | 上級ビジネスマナー 11 姿勢と笑顔 | 企業内での立ち回り | | | |
| 2 | 上級ビジネスマナー 12 企業研究とポートフォリオ | 見たいと思わせるポートフォリオとは | | | |
| 3 | 上級ビジネスマナー13 ポートフォリオ制作と履歴書 | 見たいと思わせるポートフォリオ 履歴書とは | | | |
| 4 | 上級ビジネスマナー14 様々な企業の課題を学ぶ | 研究と対策 前年度 今年度の企業比較 | | | |
| 5 | 上級ビジネスマナー 15 様々な企業の課題を学ぶ | 研究と対策 前年度 今年度の企業比較 | | | |
| 6 | 上級ビジネスマナー 16 提案型 仕事運営 | あるべき仕事の姿勢 環境づくり | | | |
| 7 | 上級ビジネスマナー 17 時間の有効利用と 仕事 | 仕事は確実に。無理にならない・空き時間は有意義に | | | |
| 8 | 上級ビジネスマナー 18 ポイントの見出し方 | 様々な条件状況の中、最優先となるべきポイントを見つける | | | |
| 9 | 上級ビジネスマナー 19 言葉を覚える 2 | 社説など短い文章の模写 言葉を学ぶ | | | |
| 10 | 上級ビジネスマナー 20 卒業年次に受ける企業の研究 | 企業研究レポート 受援シミュレーションと計画、対策 | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 実践行動学partⅢ | | | |
|---|---|-------------------------------|-------------------------------|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 2年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 12時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気付きと行動 3.個人作業、グループディスカッション | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 実践行動学 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | 社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう | | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | |
| 2 | 社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう | | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | |
| 3 | 社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に生きる働き方とは | | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | |
| 4 | 社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう | | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | |
| 5 | 社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう | | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | コンセンサス実習 | | | |
|---|--|-------------------------------|-------------------------------|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 2年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 80時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1.学生生活における、校内ルールの説明と理解 2.タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3.コミュニケーション演習 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 1.校内ルールの理解 2.授業開始へ向けての準備 3.学生生活へのチベーションUP | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 学生必携、配布資料 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | オリエンテーション・各種手続き | | オリエンテーション、提出物の確認 | | |
| 2 | オリエンテーション・学校内ルール再確認 | | 学生必携に沿っての学校内ルール 説明 | | |
| 3 | オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル | | 授業目的説明、教科書教材確認 | | |
| 4 | オリエンテーション・コミュニケーション演習 | | クラス内コミュニケーション 演習 | | |
| 5 | オリエンテーション・最終確認 | | 授業開始へ向けての、最終確認試験 | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | オリジナル研究制作 | | | |
|---|---|-------------------------------|---|------|-------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 2 | 開講時期 | 2学期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 150時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1.オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2.各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3.スケジュール管理等、学生主体で行う | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 1.3DCG制作のワークフローの理解 2.グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3.個人個人の責任感の向上 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 配布資料 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | 設定 (3D制作物内容 コンセプト精査) | テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め | | | |
| 2 | 絵コンテ(アニメーション) モデリングデザイン | 絵コンテの作成、配布 | | | |
| 3 | 絵コンテ(アニメーション) モデリングデザイン | 絵コンテの作成、配布 | | | |
| 4 | モデルラフ アニメーションラフ | 制作 修正 内容チェック | | | |
| 5 | 動画 | 制作 修正 内容チェック | | | |
| 6 | 動画 | 制作 修正 内容チェック | | | |
| 7 | 仕上げ | 制作 修正 内容チェック | | | |
| 8 | 撮影 特殊効果 | 制作 修正 内容チェック | | | |
| 9 | 編集 | 制作 修正 内容チェック | | | |
| 10 | 最終チェック、仕上げ | フォーマットに合わせて出力、書き出し | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・授業姿勢(100%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

| 科目名 | | 業界研究 | | | |
|--|--|-------------------------------|-----|------|------|
| 担当教員 | 沢居 徳和・山上 超夢 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 2年生 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 18時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 担当教員が資料を作成して配布 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | 研究内容・動機づけと説明 | 進路への動機づけと説明 | | | |
| 2 | 企業研究 | 訪問企業情報を調べまとめる | | | |
| 3 | 企業研究 | 企業訪問の際のマナー確認と説明 | | | |
| 4 | グループ作成 | 研修時のグループ決め | | | |
| 5 | グループでの予定確認 | グループでの研修内容を定める | | | |
| 6 | スケジュール作成 | 研修時のスケジュールを作成 | | | |
| 7 | スケジュール作成 | 研修時のスケジュールを作成 | | | |
| 8 | スケジュール作成 | 研修時のスケジュールを作成 | | | |
| 9 | 事前連絡 | 訪問時のマナー等の最終確認 | | | |
| 10 | 事後報告 | 研修終了後のレポート作成 | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 授業姿勢(100%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | |
| 広告デザイナーとして広告制作の現場において13年間関わる・家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | |

| 科目名 | | 修了制作 | | | |
|---|--|-------------------------------|-----|------|-------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 2年生 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 200時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1.ハイポリゴン3Dモデリング（戦車・戦闘機） 3.キャラクターモデリングと基礎モーションのアニメーション3～4点 | | | | |
| 学習目標（到達目標） | 1.1年間の3DCG授業をしっかり理解できているか習熟度の確認 2.年度明けの あにつく アニメータードラフト会議に挑戦できるスキル習得 3.企業から要求されるクオリティを短期間で作れるスキルを身に着けているかチェック。 | | | | |
| テキスト・教材・参考図書・その他資料 | 配布資料 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | モデリング計画書確認 制作計画 | 担任と計画を確認 制作スケジュールを制作する | | | |
| 2 | ラフモデリング開始 | 細かく作り込む前に 全体構成のバランス確認する | | | |
| 3 | モデリング精査 | 細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める | | | |
| 4 | モデリング精査 見せ方 カメラワーク | 細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める | | | |
| 5 | モーション制作① | モーションラフ 細かくする前のタイミング取り① | | | |
| 6 | モーション制作② | モーションラフ 細かくする前のタイミング取り② | | | |
| 7 | モーション制作③ | モーション 精査 細かな反動などチェック | | | |
| 8 | モーション制作④ | モーション 精査 細かな反動などチェック | | | |
| 9 | モーションチェック 確認 | 最終全体バランス、タイミングチェックレンダリング | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・授業姿勢(100%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

| 科目名 | | 実践VFX | | | |
|---|---|-------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 2 | 開講時期 | |
| 必修・選択 | 選択 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 3DCG業界で求められる特撮技術を学び、進路分野の幅を広げる。 2. Adobe Aftereffect が主な教材 3. 実写合成をはじめ、炎、光、水、実用性のある、多様なエフェクトを習得する。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 半期授業となる為、3年次や自身の卒業後進路を見据え、VFXの業界ニーズと最新技術を知ることが主目的。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | VFXの実情 様々なVFXソフト | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | Adobe After Effect で出来る事。 After Effect 導入 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | アニメ業界での主なワークフロー 実例を用いた演習 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | After Effect 基礎演習1 動画の操作 時短 切貼り | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | After Effect 基礎演習2 動画の操作 レイヤー操作 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | After Effect 実践演習1 エフェクトを追加する1 炎 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | After Effect 実践演習2 エフェクトを追加する2 爆発 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | After Effect 実践演習3 雷を出す レーザーを使いこなす | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | After Effect 実践演習4 効果的な動画の見せ方1 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | After Effect 実践演習5 効果的な動画の見せ方2 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

| 科目名 | | | | | | 実践背景モデリング | | | | | |
|---|---------------------------|---|--|------|---------|---|---|------|--|------|--|
| 担当教員 | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | ○ | | | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター科 | | 対象学年 | | 2 | | 開講時期 | | | |
| 必修・選択 | | 選択 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 3DCG業界で求められる3D背景技術を学び、進路分野の幅を広げる。 2. いかにか小サイズで見栄えのするものが作れるかが課題。 3. ファンタジー背景、実世界背景、過去現在未来 様々なものを意識して学ぶ。 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 半期授業となる為、3年次や自身の卒業後進路を見据え、3D背景の業界ニーズと最新技術を知ることが主目的。 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | 3D背景基礎知識 授業導入 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 2 | 3D背景基礎 2D背景との融合 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 3 | 3D背景基礎 建造物の成り立ち | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 4 | 3D背景基礎 地面の生成 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 5 | 3D背景基礎 ライティング と状況 背景の洗い出し | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 6 | 背景制作1 企業ポートフォリオ用 案出し | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 7 | 背景制作2 企業ポートフォリオ用 制作 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 8 | 背景制作3 企業ポートフォリオ用 制作 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 9 | 背景制作4 企業ポートフォリオ用 制作 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 10 | 背景制作5 企業ポートフォリオ用 完成 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 異文化研究 米国コース | | | |
|---|---|---|-----|------|------|
| 担当教員 | 廣野 美樹 山上超夢 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 2年生 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 選択 | 単位数 | | 時間数 | 87時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1.グローバルな視点でより広い視野を持つ 2.作品を展示を通してコミュニケーションを取る 3.現地の文化活動に触れる 4.各種手続きを経験し理解する | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 1.より広い視野で作品に向き合う 2.経験を通して見聞を深める 3.作品制作へと反映する | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 配布資料 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | オリエンテーション | 研修概要の説明 行動グループ決め | | | |
| 2 | 現地コンテンツ案内 | コーディネーターによるコンテンツ案内 | | | |
| 3 | 各種レンタル・海外保険 | 専門業者による海外保険、各種レンタルの説明 | | | |
| 4 | 異文化研究 | グループワーク | | | |
| 5 | 異文化研究・持ち物チェック・機内持ち込み制限 | 持ち物チェック・機内持ち込み制限 説明 | | | |
| 6 | 異文化研究・行動計画 | グループワーク | | | |
| 7 | 異文化研究・言語講座1 | 言語講座 講師を招いての講座 | | | |
| 8 | 各種レンタル・海外保険 申し込み手続き | 専門業者による海外保険、各種レンタルの手続き | | | |
| 9 | 異文化研究・言語講座2 | 言語講座 講師を招いての講座 | | | |
| 10 | 現地コンテンツ・オプション 申し込み手続き | コーディネーターによる申し込み手続き | | | |
| 11 | 異文化研究・行動計画確認 | 行動計画・展示作品確認 | | | |
| 12 | 渡航前最終確認 | コーディネーターによる最終確認 | | | |
| 13 | 現地研修 | 行程に沿った、現地研修 | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 新潟大学美術科卒業。美術教員4年、専門学校講師15年。漫画家・イラストレーター /家畜販売業3年、イラスト制作学科講師8年、3DCG就学1年 | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 異文化研究 台湾コース | | | |
|---|---|---|-----|------|------|
| 担当教員 | 新井田 耕一 駒形 靖 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 2年生 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 選択 | 単位数 | | 時間数 | 69時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1.グローバルな視点でより広い視野を持つ 2.作品を展示を通してコミュニケーションを取る 3.現地の文化活動に触れる 4.各種手続きを経験し理解する | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 1.より広い視野で作品に向き合う 2.経験を通して見聞を深める 3.作品制作へと反映する | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 配布資料 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | オリエンテーション | 研修概要の説明 行動グループ決め | | | |
| 2 | 現地コンテンツ案内 | コーディネーターによるコンテンツ案内 | | | |
| 3 | 各種レンタル・海外保険 | 専門業者による海外保険、各種レンタルの説明 | | | |
| 4 | 異文化研究 | グループワーク | | | |
| 5 | 異文化研究・持ち物チェック・機内持ち込み制限 | 持ち物チェック・機内持ち込み制限 説明 | | | |
| 6 | 異文化研究・行動計画 | グループワーク | | | |
| 7 | 異文化研究・言語講座1 | 言語講座 講師を招いての講座 | | | |
| 8 | 各種レンタル・海外保険 申し込み手続き | 専門業者による海外保険、各種レンタルの手続き | | | |
| 9 | 異文化研究・言語講座2 | 言語講座 講師を招いての講座 | | | |
| 10 | 現地コンテンツ・オプション 申し込み手続き | コーディネーターによる申し込み手続き | | | |
| 11 | 異文化研究・行動計画確認 | 行動計画・展示作品確認 | | | |
| 12 | 渡航前最終確認 | コーディネーターによる最終確認 | | | |
| 13 | 現地研修 | 行程に沿った、現地研修 | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | アニメ会社、プロダクションIG新潟スタジオ所長 | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | | | | | 異文化研究 国内研修コース | | | | | |
|---|---------------------|--|---------|------|--|---|--|------|--|------|--|
| 担当教員 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | | | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター科 | | 対象学年 | | 2年生 | | 開講時期 | | 2学期 | |
| 必修・選択 | | 選択 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 35時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1.グローバルな視点でより広い視野を持つ 2.SNSを活用しての情報収集 3.作品制作 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 1.より広い視野で作品に向き合う 2.経験を通して見聞を深める 3.作品制作へと反映する | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | 配布資料 | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | 授業内容解説、使用教材の配布 | | | | | 自己紹介、PowerPointを使用 | | | | | |
| 2 | プレゼンテーション準備 | | | | | プレゼンテーション内容をまとめるプリント配布、作成 | | | | | |
| 3 | プレゼンテーション素材作成 | | | | | PowerPointでプレゼン素材を作成 | | | | | |
| 4 | プレゼンテーション素材作成 | | | | | PowerPointでプレゼン素材を作成 | | | | | |
| 5 | プレゼンテーション | | | | | 作成したスライドを使用し、プレゼンテーション | | | | | |
| 6 | プレゼンテーション | | | | | 作成したスライドを使用し、プレゼンテーション | | | | | |
| 7 | 最終プレゼンテーションテーマ発表、解説 | | | | | 最終課題をテーマを提示し、作成方法、注意点を講義 | | | | | |
| 8 | プレゼンテーション素材作成 | | | | | PowerPointでプレゼン素材を作成 | | | | | |
| 9 | プレゼンテーション素材作成 | | | | | PowerPointでプレゼン素材を作成 | | | | | |
| 10 | 最終プレゼンテーション | | | | | 作成したスライドを使用し、プレゼンテーション、個々に総括 | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | | | | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 授業課題は複数週かけて作画する事があります。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | 制作進行としてアニメ制作現場において4年間関わる | | | | | |

| 科目名 | | 実践VFX-1 A | | | |
|---|--|-----------|---|------|------|
| 担当教員 | 中野 武志 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 3 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 実践VFX-1、-2を通して、VFXの業界準拠に達するVFX技術を身に着ける。 2. エフェクトをはじめ、ライティング、見せ方、カメラワーク すべてを学ぶ。 3. 制作だけでなく、視聴、研究も授業内で行い、必要レポートを提出し単位互換とする。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 3DCG含め、実写動画の分野でも、エフェクトを使い、プロモーションむびーなど制作できるスキルを習得 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | Phoenix FD 3 for 3dsmax習得から1 (英語ソフトの為 時間をかけて) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | Phoenix FD 3 for 3dsmax習得から2 (英語ソフトの為 時間をかけて) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | Phoenix FD 3 for 3dsmax習得から3 (英語ソフトの為 時間をかけて) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | Phoenix FD 3 for 3dsmax習得から4 (英語ソフトの為 時間をかけて) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | Phoenix FD 3 for 3dsmax習得から5 (英語ソフトの為 時間をかけて) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | Phoenix FD 3 for 3dsmax習得から6 (英語ソフトの為 時間をかけて) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | Phoenix FD 3 for 3dsmax習得から7 (英語ソフトの為 時間をかけて) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | Phoenix FD 3 for 3dsmax習得から8 (英語ソフトの為 時間をかけて) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | Phoenix FD 3 for 3dsmax習得から9 (英語ソフトの為 時間をかけて) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | Phoenix FD 3 for 3dsmax習得から10 (英語ソフトの為 時間をかけて) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | 3DCGデザイナーとして CM制作など20年 3DS MAXを使用 | | | | |

| 科目名 | | 実践VFX-1 B | | | |
|---|--|-----------|---|------|------|
| 担当教員 | 中野 武志 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 3 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 実践VFX-1、-2を通して、VFXの業界準拠に達するVFX技術を身に着ける。 2. エフェクトをはじめ、ライティング、見せ方、カメラワーク すべてを学ぶ。 3. 制作だけでなく、視聴、研究も授業内で行い、必要レポートを提出し単位互換とする。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 3DCG含め、実写動画の分野でも、エフェクトを使い、プロモーションむびーなど制作できるスキルを習得 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | TYFLOW習得から1 (英語ソフトの為 時間をかけて | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 2 | TYFLOW習得から2 (英語ソフトの為 時間をかけて | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 3 | TYFLOW習得から3 (英語ソフトの為 時間をかけて | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 4 | TYFLOW習得から4 (英語ソフトの為 時間をかけて | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 5 | TYFLOW習得から5 (英語ソフトの為 時間をかけて | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 6 | TYFLOW習得から6 (英語ソフトの為 時間をかけて | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 7 | TYFLOW習得から7 (英語ソフトの為 時間をかけて | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 8 | TYFLOW習得から8 (英語ソフトの為 時間をかけて | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 9 | TYFLOW習得から9 (英語ソフトの為 時間をかけて | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 10 | TYFLOW習得から10 (英語ソフトの為 時間をかけて | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | 3DCGデザイナーとして CM制作など20年 3DS MAXを使用 | | | | |

| 科目名 | | 実践VFX-2 A | | | |
|---|--|---|---------|------|------|
| 担当教員 | 中野 武志 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 3 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 実践VFX-1、-2を通して、VFXの業界準拠に達するVFX技術を身につける。 2. エフェクトをはじめ、ライティング、見せ方、カメラワーク すべてを学ぶ。 3. 制作だけでなく、視聴、研究も授業内で行い、必要レポートを提出し単位互換とする。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 3DCG含め、実写動画の分野でも、エフェクトを使い、プロモーションむびーなど制作できるスキルを習得 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | AfterEffect実践ワークフロー1 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 2 | AfterEffect実践ワークフロー2 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 3 | AfterEffect実践ワークフロー2 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 4 | AfterEffect実践ワークフロー3 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 5 | AfterEffect実践ワークフロー3 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 6 | AfterEffect実践ワークフロー4 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 7 | AfterEffect実践ワークフロー4 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 8 | AfterEffect実践ワークフロー5 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 9 | AfterEffect実践ワークフロー5 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 10 | AfterEffect実践ワークフロー6 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | 3DCGデザイナーとして CM制作など20年 3DS MAXを使用 | | | | |

| 科目名 | | 実践VFX-2 B | | | |
|---|--|-----------------|---|------|------|
| 担当教員 | 中野 武志 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 3 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 実践VFX-1、-2を通して、VFXの業界準拠に達するVFX技術を身に着ける。 2. エフェクトをはじめ、ライティング、見せ方、カメラワーク すべてを学ぶ。 3. 制作だけでなく、視聴、研究も授業内で行い、必要レポートを提出し単位互換とする。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 3DCG含め、実写動画の分野でも、エフェクトを使い、プロモーションむびーなど制作できるスキルを習得 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | DaVinci Resolve Studio 習得から1 | (英語ソフトの為 時間をかけて | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 2 | DaVinci Resolve Studio 習得から2 | (英語ソフトの為 時間をかけて | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 3 | DaVinci Resolve Studio 習得から3 | (英語ソフトの為 時間をかけて | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 4 | DaVinci Resolve Studio 習得から4 | (英語ソフトの為 時間をかけて | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 5 | DaVinci Resolve Studio 習得から5 | (英語ソフトの為 時間をかけて | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 6 | DaVinci Resolve Studio 習得から6 | (英語ソフトの為 時間をかけて | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 7 | DaVinci Resolve Studio 習得から7 | (英語ソフトの為 時間をかけて | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 8 | DaVinci Resolve Studio 習得から8 | (英語ソフトの為 時間をかけて | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 9 | DaVinci Resolve Studio 習得から9 | (英語ソフトの為 時間をかけて | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 10 | DaVinci Resolve Studio 習得から10 | (英語ソフトの為 時間をかけて | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | 3DCGデザイナーとして CM制作など20年 3DS MAXを使用 | | | | |

| 科目名 | | 上級VFX-1 A | | | | | | |
|---|-----------------------------|--|------|---|---|------|--|------|
| 担当教員 | | 中野 武志 | | 実務授業の有無 | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | | 3 | 開講時期 | | 前期 |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | 時間数 | | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 現存するVFXソフトの現場をリサーチ。やれることを把握、未来構想を提唱するとともに、実践する授業。 2. PVを実践的に制作することで 実践VFXで学び足りない事を補完し、技術面以外のVFXに対する意識をも学べる授業 3. 映像の知見を広める必要がある。技術面以外で映像制作のセンスを広げる授業。 | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 上級VFX-1、-2を連携させ、年間で2本のPV制作を達成させる。 | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | |
| 1 | PV計画1 30秒PVのラフ カット割り 絵コンテ制作 | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 2 | PV計画2 30秒PVのラフ カット割り 絵コンテ制作 | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 3 | PV計画3 30秒PVのラフ カット割り 絵コンテ制作 | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 4 | PV制作1 大ラフ全体カット | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 5 | PV制作2 大ラフ全体カット | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 6 | PV制作3 大ラフ全体カット チェック | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 7 | PV制作4 大ラフ修正 | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 8 | PV制作本番1 大ラフから詳細作りこみ | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 9 | PV制作本番2 大ラフから詳細作りこみ | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 10 | PV制作本番3 大ラフから詳細作りこみ | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | 履修上の注意 | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 3DCGデザイナーとして CM制作など20年 3DS MAXを使用 | | | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 上級VFX-1 B | | | |
|---|--|-----------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 中野 武志 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 3 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 現存するVFXソフトの現場をリサーチ。やれることを把握、未来構想を提唱するとともに、実践する授業。 2. 実践VFXで学び足りない事を補完し、技術面以外のVFXに対する意識をも学べる授業 3. 映像の知見を広める必要がある。技術面以外で映像制作のセンスを広げる授業。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 上級VFX-1、-2 を連携させ、年間で2本のPV制作を達成させる。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | PV制作本番4 大ラフから詳細作りこみ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | PV制作本番5 大ラフから詳細作りこみ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | PV制作本番 仕上げ制作 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | PV最終調整 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | レンダリング ムービー完成 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | 再調整週 仕上げ制作 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | サウンド SE 音合わせ 仕上げ制作 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | プロモーションムービー 仕上げ制作 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | 再々調整 完成に向け、各オブザーバーチェック | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | 最終完成 仕上げ週 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 3DCGデザイナーとして CM制作など20年 3DS MAXを使用 | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 上級VFX-2 A | | | |
|---|--|-----------|---|------|------|
| 担当教員 | 中野 武志 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 3 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 現存するVFXソフトの現場をリサーチ。やれることを把握、未来構想を提唱するとともに、実践する授業。 2. 実践VFXで学び足りない事を補完し、技術面以外のVFXに対する意識をも学べる授業 3. 映像の知見を広める必要がある。技術面以外で映像制作のセンスを広げる授業。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 上級VFX-1、-2を連携させ、年間で2本のPV制作を達成させる。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | PV計画1 30秒PVのラフ カット割り 絵コンテ制作 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | PV計画2 30秒PVのラフ カット割り 絵コンテ制作 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | PV計画3 30秒PVのラフ カット割り 絵コンテ制作 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | PV制作1 大ラフ全体カット | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | PV制作2 大ラフ全体カット | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | PV制作3 大ラフ全体カット チェック | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | PV制作4 大ラフ修正 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | PV制作本番1 大ラフから詳細作りこみ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | PV制作本番2 大ラフから詳細作りこみ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | PV制作本番3 大ラフから詳細作りこみ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | 3DCGデザイナーとして CM制作など20年 3DS MAXを使用 | | | | |

| 科目名 | | 上級VFX-2 B | | | | | | |
|---|------------------------|--|------|---|---|------|--|------|
| 担当教員 | | 中野 武志 | | 実務授業の有無 | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | | 3 | 開講時期 | | 後期 |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | 時間数 | | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 現存するVFXソフトの現場をリサーチ。やれることを把握、未来構想を提唱するとともに、実践する授業。 2. 実践VFXで学び足りない事を補完し、技術面以外のVFXに対する意識をも学べる授業 3. 映像の知見を広める必要がある。技術面以外で映像制作のセンスを広げる授業。 | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 上級VFX-1、-2を連携させ、年間で2本のPV制作を達成させる。 | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | |
| 1 | PV制作本番4 大ラフから詳細作りこみ | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 2 | PV制作本番5 大ラフから詳細作りこみ | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 3 | PV制作本番 仕上げ制作 | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 4 | PV最終調整 | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 5 | レンダリング ムービー完成 | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 6 | 再調整週 仕上げ制作 | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 7 | サウンド SE 音合わせ 仕上げ制作 | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 8 | プロモーションムービー 仕上げ制作 | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 9 | 再々調整 完成に向け、各オブザーバーチェック | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 10 | 最終完成 仕上げ週 | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | 履修上の注意 | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 3DCGデザイナーとして CM制作など20年 3DS MAXを使用 | | | | | | |

| 科目名 | | | | | | 実践背景モデリング1 A | | | | | |
|---|---------------------------------|--|-------|------|--|---|--|------|---|------|--|
| 担当教員 | | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター科 | | 対象学年 | | 3 | | 開講時期 | | 前期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 「3D背景デザイナー」を進路選択した学生の為の授業 2. 前期後期で6時間ずつ時間を確保できるので、じっくり3D背景に取り組んでいける。 3. アニメーションあり、無の背景をそれぞれ取り組んでいく。 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | アニメーションあり、なしの3D背景をそれぞれ完成させる、 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | コンセプトアートから作成してみる 1 コンセプトを決める。作成 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 2 | コンセプトアートから作成してみる 2 コンセプトアート 調整 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 3 | ラフ 3DCG作成開始 ライティング、配置、カメラチェックまで | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 4 | ラフ 3DCG作成開始 ライティング、配置、カメラチェックまで | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 5 | オブザーバーチェック 問題が無ければ 本番つくりはじめ | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 6 | 本番制作開始 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 7 | 本番制作 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 8 | 本番制作 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 9 | 本番制作仕上げ | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 10 | 本番制作仕上げ | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | |

| 科目名 | | | | | | 実践背景モデリング1 B | | | | | |
|---|---|--|-------|------|--|---|--|------|---|------|--|
| 担当教員 | | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター科 | | 対象学年 | | 3 | | 開講時期 | | 後期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 「3D背景デザイナー」を進路選択した学生の為の授業 2. 前期後期で6時間ずつ時間を確保できるので、じっくり3D背景に取り組んでいける。 3. アニメーションあり、無の背景をそれぞれ取り組んでいく。 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | アニメーションあり、なしの3D背景をそれぞれ完成させる、 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | コンセプトアートから作成してみる 1 コンセプトを決める。作成 前期後期で アニメーション あり なし を変えて制作 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 2 | コンセプトアートから作成してみる 2 コンセプトアート 調整 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 3 | ラフ 3DCG作成開始 ライティング、配置、カメラチェックまで | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 4 | ラフ 3DCG作成開始 ライティング、配置、カメラチェックまで | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 5 | オブザーバーチェック 問題が無ければ 本番つくりはじめ | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 6 | 本番制作開始 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 7 | 本番制作 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 8 | 本番制作 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 9 | 本番制作仕上げ | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 10 | 本番制作仕上げ | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、 何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも 重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、 学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | |

| 科目名 | | 実践背景モデリング2 A | | | |
|---|--|-------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 3 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 「3D背景デザイナー」を進路選択した学生の為の授業 2. 前期後期で6時間ずつ時間を確保できるので、じっくり3D背景に取り組んでいける。 3. アニメーションあり、無の背景をそれぞれ取り組んでいく。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | アニメーションあり、なしの3D背景をそれぞれ完成させる、 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | コンセプトアートから作成してみる 1 コンセプトを決める。作成 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | コンセプトアートから作成してみる 2 コンセプトアート 調整 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | ラフ 3DCG作成開始 ライティング、配置、カメラチェックまで | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | ラフ 3DCG作成開始 ライティング、配置、カメラチェックまで | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | オブザーバーチェック 問題が無ければ 本番つくりはじめ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | 本番制作開始 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | 本番制作 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | 本番制作 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | 本番制作仕上げ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | 本番制作仕上げ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

| 科目名 | | 実践背景モデリング2 B | | | |
|---|--|-------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 3 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 「3D背景デザイナー」を進路選択した学生の為の授業 2. 前期後期で6時間ずつ時間を確保できるので、じっくり3D背景に取り組んでいける。 3. アニメーションあり、無の背景をそれぞれ取り組んでいく。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | アニメーションあり、なしの3D背景をそれぞれ完成させる、 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | コンセプトアートから作成してみる 1 コンセプトを決める。作成 前期後期で アニメーション あり なし を変えて制作 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | コンセプトアートから作成してみる 2 コンセプトアート 調整 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | ラフ 3DCG作成開始 ライティング、配置、カメラチェックまで | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | ラフ 3DCG作成開始 ライティング、配置、カメラチェックまで | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | オブザーバーチェック 問題が無ければ 本番つくりはじめ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | 本番制作開始 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | 本番制作 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | 本番制作 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | 本番制作仕上げ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | 本番制作仕上げ | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、 何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、 学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

| 科目名 | | | | | | 上位背景モデリング A | | | | | |
|---|---|---|-------|------|--|---|--|------|---|------|--|
| 担当教員 | | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター科 | | 対象学年 | | 3 | | 開講時期 | | 前期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. ハイポリゴン背景 と ローポリゴン背景を 前期後期で作る。 2. 2～3種カメラアングルに対応できる背景を作成。 3. ライティングで昼 夜を演出できる背景を学ぶ。 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | アニメ、ゲームで求められる背景クオリティを制作し、プロモーション、作品集の中で使用素材を作成する。 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | コンセプトアート作成 1 コンセプトを決める。 作成 カメラアングル 昼夜 まで計算 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 2 | コンセプトアート作成 2 コンセプトアート 調整 カメラアングル 昼夜 計算確認 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 3 | ラフ 3DCG作成開始 ライティング、配置、カメラチェックまで | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 4 | ラフ 3DCG作成開始 ライティング、配置、カメラチェックまで | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 5 | オブザーバーチェック 問題が無ければ 本番つくりはじめ | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 6 | 本番制作開始 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 7 | 本番制作 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 8 | 本番制作 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 9 | 本番制作仕上げ | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 10 | 本番制作仕上げ | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | | | | | 上位背景モデリング B | | | | | | |
|---|---|---|--|------|---------|---|---|------|-----|----|------|--|
| 担当教員 | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | ○ | | | | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター科 | | 対象学年 | | 3 | | 開講時期 | | 後期 | | |
| 必修・選択 | | 必修 | | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. ハイポリゴン背景 と ローポリゴン背景を 前期後期で作る。 2. 2～3種カメラアングルに対応できる背景を作成。 3. ライティングで昼 夜を演出できる背景を学ぶ。 | | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | アニメ、ゲームで求められる背景クオリティを制作し、プロモーション、作品集の中で使用素材を作成する。 | | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | | |
| 1 | コンセプトアート作成 1 コンセプトを決める。 作成 カメラアングル 昼夜 まで計算 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | | |
| 2 | コンセプトアート作成 2 コンセプトアート 調整 カメラアングル 昼夜 計算確認 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | | |
| 3 | ラフ 3DCG作成開始 ライティング、配置、カメラチェックまで | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | | |
| 4 | ラフ 3DCG作成開始 ライティング、配置、カメラチェックまで | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | | |
| 5 | オブザーバーチェック 問題が無ければ 本番つくりはじめ | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | | |
| 6 | 本番制作開始 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | | |
| 7 | 本番制作 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | | |
| 8 | 本番制作 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | | |
| 9 | 本番制作仕上げ | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | | |
| 10 | 本番制作仕上げ | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | | | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 実践行動学partⅢ | | | |
|---|---|-------------------------------|-------------------------------|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 3年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 12時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気付きと行動 3.個人作業、グループディスカッション | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 実践行動学 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | 社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう | | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | |
| 2 | 社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう | | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | |
| 3 | 社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に生きる働き方とは | | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | |
| 4 | 社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう | | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | |
| 5 | 社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう | | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | コンセンサス実習 | | | |
|---|--|-------------------------------|-----|------|-------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 3年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 160時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1.学生生活における、校内ルールの説明と理解 2.タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3.コミュニケーション演習 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 1.校内ルールの理解 2.授業開始へ向けての準備 3.学生生活へのチベーションUP | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 学生必携、配布資料 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | オリエンテーション・各種手続き | オリエンテーション、提出物の確認 | | | |
| 2 | オリエンテーション・学校内ルール再確認 | 学生必携に沿っての学校内ルール 説明 | | | |
| 3 | オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル | 授業目的説明、教科書教材確認 | | | |
| 4 | オリエンテーション・コミュニケーション演習 | クラス内コミュニケーション 演習 | | | |
| 5 | オリエンテーション・最終確認 | 授業開始へ向けての、最終確認試験 | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 業界研究 | | | |
|--|--|-------------------------------|-----|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 3年生 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 18時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 担当教員が資料を作成して配布 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | 研究内容・動機づけと説明 | 進路への動機づけと説明 | | | |
| 2 | 企業研究 | 訪問企業情報を調べまとめる | | | |
| 3 | 企業研究 | 企業訪問の際のマナー確認と説明 | | | |
| 4 | グループ作成 | 研修時のグループ決め | | | |
| 5 | グループでの予定確認 | グループでの研修内容を定める | | | |
| 6 | スケジュール作成 | 研修時のスケジュールを作成 | | | |
| 7 | スケジュール作成 | 研修時のスケジュールを作成 | | | |
| 8 | スケジュール作成 | 研修時のスケジュールを作成 | | | |
| 9 | 事前連絡 | 訪問時のマナー等の最終確認 | | | |
| 10 | 事後報告 | 研修終了後のレポート作成 | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 授業姿勢(100%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | | | | | 卒業研究 | | | | | |
|---|--------------------|---|-------|------|--|-------------------------------|--|------|---|-------|--|
| 担当教員 | | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター | | 対象学年 | | 3年生 | | 開講時期 | | 後期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 250時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1.ハイポリゴン3Dモデリング（戦車・戦闘機） 3.キャラクターモデリングと基礎モーションのアニメーション3～4点 | | | | | | | | | |
| 学習目標（到達目標） | | 1.1年間の3DCG授業をしっかりと理解できているか習熟度の確認 2.年度明けの あにつく アニメータードラフト会議に挑戦できるスキル習得 3.企業から要求されるクオリティを短期間で作れるスキルを身に着けているかチェック。 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考図書・その他資料 | | 配布資料 | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | モデリング計画書確認 制作計画 | | | | | 担任と計画を確認 制作スケジュールを制作する | | | | | |
| 2 | ラフモデリング開始 | | | | | 細かく作り込む前に 全体構成のバランス確認する | | | | | |
| 3 | モデリング精査 | | | | | 細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める | | | | | |
| 4 | モデリング精査 見せ方 カメラワーク | | | | | 細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める | | | | | |
| 5 | モーション制作① | | | | | モーションラフ 細かくする前のタイミング取り① | | | | | |
| 6 | モーション制作② | | | | | モーションラフ 細かくする前のタイミング取り② | | | | | |
| 7 | モーション制作③ | | | | | モーション 精査 細かな反動などチェック | | | | | |
| 8 | モーション制作④ | | | | | モーション 精査 細かな反動などチェック | | | | | |
| 9 | モーションチェック 確認 | | | | | 最終全体バランス、タイミングチェックレンダリング | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・授業姿勢(100%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | | | | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | |

| 科目名 | | 実践3Dモデリング1 A | | | |
|---|---|---|---|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 3 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 実社会で使用されるレベルのモデリングを学ぶ。 2. 卒業後進路を「3Dモデラー」を視野に入れる学生のための授業 3. 徹底的にモデリングのみを実践する。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | ハイポリゴンからローポリゴンまで需要に応じる事が出来るモデラー能力を習得する。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作1 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 2 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作2 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 3 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作3 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 4 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作4 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 5 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作5 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 6 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作6 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 7 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作7 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 8 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作8 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 9 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作9 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 10 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作10 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | |

| 科目名 | | | | | | 実践3Dモデリング1 B | | | | | |
|---|---------------------------------------|---|-------|------|--|---|--|------|---|------|--|
| 担当教員 | | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター科 | | 対象学年 | | 3 | | 開講時期 | | 後期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 実社会で使用されるレベルのモデリングを学ぶ。 2. 卒業後進路を「3Dモデラー」を視野に入れる学生のための授業 3. 徹底的にモデリングのみを実践する。 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | ハイポリゴンからローポリゴンまで需要に応じる事が出来るモデラー能力を習得する。 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 11 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 2 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 12 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 3 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 13 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 4 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 14 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 5 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 15 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 6 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 16 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 7 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 17 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 8 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 18 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 9 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 19 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 10 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 20 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | | | | | |

| 科目名 | | | | | | 実践3Dモデリング2 A | | | | | |
|---|---------------------------------------|---|-------|------|--|---|--|------|---|------|--|
| 担当教員 | | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター科 | | 対象学年 | | 3 | | 開講時期 | | 前期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 実社会で使用されるレベルのモデリングを学ぶ。 2. 卒業後進路を「3Dモデラー」を視野に入れる学生のための授業 3. 徹底的にモデリングのみを実践する。 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | ハイポリゴンからローポリゴンまで需要に応じる事が出来るモデラー能力を習得する。 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 21 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 2 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 22 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 3 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 23 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 4 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 24 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 5 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 25 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 6 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 26 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 7 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 27 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 8 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 28 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 9 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 29 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 10 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 30 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 実践3Dモデリング2 B | | | |
|---|---|-------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 3 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 実社会で使用されるレベルのモデリングを学ぶ。 2. 卒業後進路を「3Dモデラー」を視野に入れる学生のための授業 3. 徹底的にモデリングのみを実践する。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | ハイポリゴンからローポリゴンまで需要に応じる事が出来るモデラー能力を習得する。 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 31 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 32 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 33 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 34 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 35 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 36 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 37 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 38 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 39 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | ゲーム・及びアニメを想定し、使用に耐えるトポロジとポリゴン制作 40 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

| 科目名 | | | | | | 上級3Dモデリング1 A | | | | | |
|---|----------------------|--|-------|------|--|---|--|------|---|------|--|
| 担当教員 | | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター科 | | 対象学年 | | 3 | | 開講時期 | | 前期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 最上位レベルのモデリングとリグを学ぶ 2. モーファー リグ それぞれが実用レベル。仕事納品が可能なレベル。企業連携 3. PS4でも堪えられるクオリティ。テクスチャ、ライティングまで実践。 4. 上位モデリング目標計画 上級モデリング1, 2を連動させ完成 5. 前期にモデリング完成を目指す。リグを組むのは後期 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 企業が求めるレベルのクリア。企業チェックをクリアできるモデリングの提出。 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | 制作開始 2Dラフ、目標確定 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 2 | 制作 3Dラフ バランスチェック 修正 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 3 | 制作 シンプルトポロジ トポロジチェック | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 4 | 演出計画 最終プロモーション計画 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 5 | 本格制作計画始動 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 6 | 上級モデリング実践1 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 7 | 上級モデリング実践2 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 8 | 上級モデリング実践3 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 9 | 上級モデリング実践4 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 10 | 上級モデリング実践5 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | | | | | 上級3Dモデリング1 B | | | | | |
|---|-------------|--|-------|------|--|---|--|------|---|------|--|
| 担当教員 | | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター科 | | 対象学年 | | 3 | | 開講時期 | | 後期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 最上位レベルのモデリングとリグを学ぶ 2. モーファー リグ それぞれが実用レベル。仕事納品が可能なレベル。企業連携 3. PS4でも堪えられるクオリティ。テクスチャ、ライティングまで実践。 4. 上位モデリング目標計画 上級モデリング1, 2を連動させ完成 5. 前期にモデリング完成を目指す。リグを組むのは後期 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 企業が求めるレベルのクリア。企業チェックをクリアできるモデリングの提出。 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | 上級モデリング実践16 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 2 | 上級モデリング実践17 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 3 | 上級モデリング実践18 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 4 | 上級モデリング実践19 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 5 | 上級モデリング実践20 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 6 | 上級モデリング実践21 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 7 | 上級モデリング実践22 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 8 | 上級モデリング実践23 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 9 | 上級モデリング実践24 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 10 | 上級モデリング実践25 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | | | | | 上級3Dモデリング2 A | | | | | |
|---|-------------|--|-------|------|--|---|--|------|---|------|--|
| 担当教員 | | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター科 | | 対象学年 | | 3 | | 開講時期 | | 前期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 最上位レベルのモデリングとリグを学ぶ 2. モーファー リグ それぞれが実用レベル。仕事納品が可能なレベル。企業連携 3. PS4でも堪えられるクオリティ。テクスチャ、ライティングまで実践。 4. 上位モデリング目標計画 上級モデリング1, 2を連動させ完成 5. 前期にモデリング完成を目指す。リグを組むのは後期 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 企業が求めるレベルのクリア。企業チェックをクリアできるモデリングの提出。 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | 上級モデリング実践6 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 2 | 上級モデリング実践7 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 3 | 上級モデリング実践8 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 4 | 上級モデリング実践9 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 5 | 上級モデリング実践10 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 6 | 上級モデリング実践11 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 7 | 上級モデリング実践12 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 8 | 上級モデリング実践13 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 9 | 上級モデリング実践14 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 10 | 上級モデリング実践15 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | |

| 科目名 | | | | | | 上級3Dモデリング2 B | | | | | |
|---|-------------|--|-------|------|--|---|--|------|---|------|--|
| 担当教員 | | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター科 | | 対象学年 | | 3 | | 開講時期 | | 後期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 最上位レベルのモデリングとリグを学ぶ 2. モーファー リグ それぞれが実用レベル。仕事納品が可能なレベル。企業連携 3. PS4でも堪えられるクオリティ。テクスチャ、ライティングまで実践。 4. 上位モデリング目標計画 上級モデリング1, 2を連動させ完成 5. 前期にモデリング完成を目指す。リグを組むのは後期 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 企業が求めるレベルのクリア。企業チェックをクリアできるモデリングの提出。 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | 上級モデリング実践26 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 2 | 上級モデリング実践27 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 3 | 上級モデリング実践28 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 4 | 上級モデリング実践29 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 5 | 上級モデリング実践30 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 6 | 上級モデリング実践31 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 7 | 上級モデリング実践32 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 8 | 上級モデリング実践33 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 9 | 上級モデリング実践34 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 10 | 上級モデリング実践35 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 実践3Dモーシオン1 A | | | |
|---|--|-------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 3 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 実社会で使用されるレベルの3Dモーシオンを学ぶ。 2. 卒業後進路を「3Dモーシオンデザイナー」を視野に入れる学生の為の授業 3. 徹底的にモデリングのみを実践する。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 手付モーシオンと、モーシオンキャプチャモーシオン修正 両スキルの習得 | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | 格闘ゲームモーシオンマスター1 モーシオン視聴、研究 実践 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | 格闘ゲームモーシオンマスター2 モーシオン視聴、研究 実践 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | 格闘ゲームモーシオンマスター3 モーシオン視聴、研究 実践 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | 格闘ゲームモーシオンマスター4 モーシオン視聴、研究 実践 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | 格闘ゲームモーシオンマスター5 モーシオン視聴、研究 実践 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | 格闘ゲームモーシオンマスター6 モーシオン視聴、研究 実践 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | 格闘ゲームモーシオンマスター7 モーシオン視聴、研究 実践 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | 格闘ゲームモーシオンマスター8 モーシオン視聴、研究 実践 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | 格闘ゲームモーシオンマスター9 モーシオン視聴、研究 実践 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | 格闘ゲームモーシオンマスター10 モーシオン視聴、研究 実践 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

| 科目名 | | | | | | 実践3Dモーショニング1 B | | | | | |
|---|----------------------------------|--|-------|------|--|---|--|------|---|------|--|
| 担当教員 | | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター科 | | 対象学年 | | 3 | | 開講時期 | | 後期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 実社会で使用されるレベルの3Dモーショニングを学ぶ。 2. 卒業後進路を「3Dモーショニングデザイナー」を視野に入れる学生の為の授業 3. 徹底的にモデリングのみを実践する。 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 手付モーショニングと、モーショニングキャプチャモーショニング修正 両スキルの習得 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | ダンスモーショニングマスター1 モーショニング視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 2 | ダンスモーショニングマスター2 モーショニング視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 3 | ダンスモーショニングマスター3 モーショニング視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 4 | ダンスモーショニングマスター4 モーショニング視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 5 | ダンスモーショニングマスター5 モーショニング視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 6 | ダンスモーショニングマスター6 モーショニング視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 7 | ダンスモーショニングマスター7 モーショニング視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 8 | ダンスモーショニングマスター8 モーショニング視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 9 | ダンスモーショニングマスター9 モーショニング視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 10 | ダンスモーショニングマスター10 モーショニング視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | |

| 科目名 | | | | | | 実践3Dモーシオン2 A | | | | | |
|---|---------------------------------|--|-------|------|--|---|--|------|---|------|--|
| 担当教員 | | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター科 | | 対象学年 | | 3 | | 開講時期 | | 前期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 実社会で使用されるレベルの3Dモーシオンを学ぶ。 2. 卒業後進路を「3Dモーシオンデザイナー」を視野に入れる学生の為の授業 3. 徹底的にモデリングのみを実践する。 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 手付モーシオンと、モーシオンキャプチャモーシオン修正 両スキルの習得 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | FPSゲームモーシオンマスター1 モーシオン視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 2 | FPSゲームモーシオンマスター2 モーシオン視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 3 | FPSゲームモーシオンマスター3 モーシオン視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 4 | FPSゲームモーシオンマスター4 モーシオン視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 5 | FPSゲームモーシオンマスター5 モーシオン視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 6 | FPSゲームモーシオンマスター6 モーシオン視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 7 | FPSゲームモーシオンマスター7 モーシオン視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 8 | FPSゲームモーシオンマスター8 モーシオン視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 9 | FPSゲームモーシオンマスター9 モーシオン視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 10 | FPSゲームモーシオンマスター10 モーシオン視聴、研究 実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | |

| 科目名 | | | | | | 実践3Dモーシオン2 B | | | | | |
|---|-----------------------------------|--|-------|------|--|---|--|------|---|------|--|
| 担当教員 | | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター科 | | 対象学年 | | 3 | | 開講時期 | | 後期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 30時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1. 実社会で使用されるレベルの3Dモーシオンを学ぶ。 2. 卒業後進路を「3Dモーシオンデザイナー」を視野に入れる学生の為の授業 3. 徹底的にモデリングのみを実践する。 | | | | | | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | | 手付モーシオンと、モーシオンキャプチャモーシオン修正 両スキルの習得 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | アニメーション演出モーシオンマスター1 モーシオン視聴、研究実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 2 | アニメーション演出モーシオンマスター2 モーシオン視聴、研究実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 3 | アニメーション演出モーシオンマスター3 モーシオン視聴、研究実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 4 | アニメーション演出モーシオンマスター4 モーシオン視聴、研究実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 5 | アニメーション演出モーシオンマスター5 モーシオン視聴、研究実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 6 | アニメーション演出モーシオンマスター6 モーシオン視聴、研究実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 7 | アニメーション演出モーシオンマスター7 モーシオン視聴、研究実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 8 | アニメーション演出モーシオンマスター8 モーシオン視聴、研究実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 9 | アニメーション演出モーシオンマスター9 モーシオン視聴、研究実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 10 | アニメーション演出モーシオンマスター10 モーシオン視聴、研究実践 | | | | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | |

| 科目名 | | 上位3Dモーション A | | | |
|---|---|-------------------------------|---|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 3 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 最上位モーションデザイナーを視野に入れた授業 2. 架空の生物から、超リアルまで動きを再現できる 3. スクワッシュとストレッチの上位スキルまで身に着ける。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | モデリングとは別のスキルになるので、モデルこそレベルは上げないが、演出を絡め、見やすい動き、実社会で即通用するスキルを身に着ける | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | 学習方法・準備学習・備考 | | |
| 1 | 動きに特化したモデルを作成、使用 モーション計画 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 2 | モーションを見せるためのカメラワーク | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 3 | モーション計画チェック (0から作らなくて良い 見本ベース可) | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 4 | 目線、口までモーション出来るモデルを確認 モーションチェック | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 5 | モーションラフチェック 全編通したモーション制作開始 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 6 | モーションラフチェック 全編通したモーション制作開始 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 7 | モーションラフチェック 全編通したモーション制作開始 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 8 | カメラワーク最終調整 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 9 | モーション調整 仕上げ開始 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 10 | モーション調整 仕上げ制作 | | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | 履修上の注意 | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

| 科目名 | | 上位3Dモーショーン B | | | |
|---|--|---|---------|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | | 実務授業の有無 | ○ | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 3 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 30時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1. 最上位モーショーンデザイナーを視野に入れた授業 2. 架空の生物から、超リアルまで動きを再現できる 3. スクワッシュとストレッチの上位スキルまで身に着ける。 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | モデリングとは別のスキルになるので、モデルこそレベルは上げないが、演出を絡め、見やすい動き、実社会で即通用するスキルを身に着ける | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | モーショーン調整 仕上げ制作 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 2 | モーショーン調整 仕上げ制作 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 3 | モーショーン調整 仕上げ制作 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 4 | ライティング最終調整 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 5 | モーショーンレンダリング ムービー完成 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 6 | 再調整週 仕上げ制作 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 7 | サウンド SE 音入れ 仕上げ制作 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 8 | プロモーションムービー化 仕上げ制作 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 9 | 再々調整 完成に向け、各オブザーバーチェック | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 10 | 最終完成 仕上げ週 | 実習(毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする) | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。 | | テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | 実践行動学partⅢ | | | |
|---|---|-------------------------------|-----|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 3年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 12時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1.有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2.学生自身による気付きと行動 3.個人作業、グループディスカッション | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 1.自分自身の理解 2.気づきから認識をし、行動へと移す 3.学生生活へのチベーションUP | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 実践行動学 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | 社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | | |
| 2 | 社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | | |
| 3 | 社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に生きる働き方とは | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | | |
| 4 | 社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | | |
| 5 | 社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう | ポイント解説、個人作業、ディスカッション | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | コンセンサス実習 | | | |
|---|--|-------------------------------|-----|------|-------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター科 | 対象学年 | 3年生 | 開講時期 | 前期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 160時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | 1.学生生活における、校内ルールの説明と理解 2.タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3.コミュニケーション演習 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 1.校内ルールの理解 2.授業開始へ向けての準備 3.学生生活へのチベーションUP | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 学生必携、配布資料 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | オリエンテーション・各種手続き | オリエンテーション、提出物の確認 | | | |
| 2 | オリエンテーション・学校内ルール再確認 | 学生必携に沿っての学校内ルール 説明 | | | |
| 3 | オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル | 授業目的説明、教科書教材確認 | | | |
| 4 | オリエンテーション・コミュニケーション演習 | クラス内コミュニケーション 演習 | | | |
| 5 | オリエンテーション・最終確認 | 授業開始へ向けての、最終確認試験 | | | |
| 6 | | | | | |
| 7 | | | | | |
| 8 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・試験・課題評価(75%)、授業姿勢(25%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

| 科目名 | | 業界研究 | | | |
|--|--|-------------------------------|-----|------|------|
| 担当教員 | 山上 超夢 | 実務授業の有無 | ○ | | |
| 対象学科 | 3Dアニメゲームクリエイター | 対象学年 | 3年生 | 開講時期 | 後期 |
| 必修・選択 | 必修 | 単位数 | | 時間数 | 18時間 |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消 | | | | |
| 学習目標 (到達目標) | 進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP | | | | |
| テキスト・教材・参考 図書・その他資料 | 担当教員が資料を作成して配布 | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | 学習方法・準備学習・備考 | | | |
| 1 | 研究内容・動機づけと説明 | 進路への動機づけと説明 | | | |
| 2 | 企業研究 | 訪問企業情報を調べまとめる | | | |
| 3 | 企業研究 | 企業訪問の際のマナー確認と説明 | | | |
| 4 | グループ作成 | 研修時のグループ決め | | | |
| 5 | グループでの予定確認 | グループでの研修内容を決める | | | |
| 6 | スケジュール作成 | 研修時のスケジュールを作成 | | | |
| 7 | スケジュール作成 | 研修時のスケジュールを作成 | | | |
| 8 | スケジュール作成 | 研修時のスケジュールを作成 | | | |
| 9 | 事前連絡 | 訪問時のマナー等の最終確認 | | | |
| 10 | 事後報告 | 研修終了後のレポート作成 | | | |
| 11 | | | | | |
| 12 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 14 | | | | | |
| 15 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 17 | | | | | |
| 18 | | | | | |
| 19 | | | | | |
| 20 | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | 履修上の注意 | | | |
| 授業姿勢(100%) 評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | |

②

日本アニメ・マンガ専門学校 シラバス

| 科目名 | | | | | | 卒業研究 | | | | | |
|---|--------------------|--|-------|------|--|-------------------------------|--|------|---|-------|--|
| 担当教員 | | | 山上 超夢 | | | 実務授業の有無 | | | ○ | | |
| 対象学科 | | 3Dアニメゲームクリエイター | | 対象学年 | | 3年生 | | 開講時期 | | 後期 | |
| 必修・選択 | | 必修 | | 単位数 | | | | 時間数 | | 250時間 | |
| 授業概要、目的、授業の進め方 | | 1.ハイポリゴン3Dモデリング（戦車・戦闘機） 3.キャラクターモデリングと基礎モーションのアニメーション3～4点 | | | | | | | | | |
| 学習目標（到達目標） | | 1.1年間の3DCG授業をしっかり理解できているか習熟度の確認 2.年度明けの あにつく アニメータードラフト会議に挑戦できるスキル習得 3.企業から要求されるクオリティを短期間で作れるスキルを身に着けているかチェック。 | | | | | | | | | |
| テキスト・教材・参考図書・その他資料 | | 配布資料 | | | | | | | | | |
| 回数 | 授業項目、内容 | | | | | 学習方法・準備学習・備考 | | | | | |
| 1 | モデリング計画書確認 制作計画 | | | | | 担任と計画を確認 制作スケジュールを制作する | | | | | |
| 2 | ラフモデリング開始 | | | | | 細かく作り込む前に 全体構成のバランス確認する | | | | | |
| 3 | モデリング精査 | | | | | 細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める | | | | | |
| 4 | モデリング精査 見せ方 カメラワーク | | | | | 細かい作り込み。担任、非常勤のチェックの上進める | | | | | |
| 5 | モーション制作① | | | | | モーションラフ 細かくする前のタイミング取り① | | | | | |
| 6 | モーション制作② | | | | | モーションラフ 細かくする前のタイミング取り② | | | | | |
| 7 | モーション制作③ | | | | | モーション 精査 細かな反動などチェック | | | | | |
| 8 | モーション制作④ | | | | | モーション 精査 細かな反動などチェック | | | | | |
| 9 | モーションチェック 確認 | | | | | 最終全体バランス、タイミングチェックレンダリング | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | |
| 評価方法・成績評価基準 | | | | | | 履修上の注意 | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・授業姿勢(100%) ・評価点A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない | | | | | | 業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。 | | | | | |
| 実務経験教員の経歴 | | | | | | 家電販売業3年 イラスト制作学科講師8年 3DCG就学1年 | | | | | |