

別表(1)

教育課程表

CGデザイン科

区 分		科 目		単 位 数				
				1 年 次	2 年 次	3 年 次		
一 般 科 目	必修科目	1	コ ミ ュ ニ ケ ー シ ョ ン 活 動 I	1				
		2	コ ミ ュ ニ ケ ー シ ョ ン 活 動 II		1			
3		コ ミ ュ ニ ケ ー シ ョ ン 活 動 III			1			
	選択科目	4	I T リ テ ラ シ ー	1				
専 門 科 目	必修科目	5	デ ッ サ ン 基 礎	4				
		6	デ ッ サ ン 応 用		2			
		7	塑 像	2				
		8	デ ジ タ ル 造 形		2			
		9	C G ア プ リ ケ ー シ ョ ン I	4				
		10	C G ア プ リ ケ ー シ ョ ン II		3			
		11	C G ア プ リ ケ ー シ ョ ン III			2		
		12	レ イ ア ウ ト 演 習	1				
		13	C G 表 現		2			
		14	3 D C G I	8				
		15	3 D C G II		7			
		16	3 D C G III			3		
		17	ポ ー ト フ ォ リ オ 制 作		1			
		18	C G 概 論	4				
		19	色 彩 学	4				
		20	C G ア ー ト ワ ー ク		1			
		21	デ ザ イン ワ ー ク I	2				
		22	デ ザ イン ワ ー ク II		2			
		23	デ ザ イン ワ ー ク III			2		
		24	C G 企 画 制 作 I		1			
		25	C G 企 画 制 作 II			2		
		26	キ ャ ラ ク タ ー デ ザ イン	1				
		27	ア ニ メ ー シ ョ ン I		2			
		28	ア ニ メ ー シ ョ ン II			2		
		29	映 像 編 集 基 礎		2			
		30	映 像 編 集 応 用			2		
			選択科目	31	W e b 基 礎		1	
				32	W e b 応 用			1
		特 別 科 目	必修科目	33	キ ャ リ ア プ ラ ン I	1		
				34	キ ャ リ ア プ ラ ン II		1	
35	卒 業 制 作					13		
選択科目	36		産 学 連 携 プ ロ ジ ェ ク ト I	1				
	37		産 学 連 携 プ ロ ジ ェ ク ト II		1			
	38		産 学 連 携 プ ロ ジ ェ ク ト III			2		
			共 通 選 択 科 目		4			

注) 共通選択科目について、4単位以上の単位を取得しなければならない

注) 共通選択科目教育課程は別紙参照

シラバス(授業概要)				年度	2026
時間数は45分換算				科目コード	N-01
授業科目名		授業形態		学科・コース	
コミュニケーション活動 I		講義		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必須	60	1	伊藤 聖浩
履修要件					
クラス運営および学校生活を円滑に送るための基礎科目であり、学校行事や面談を通して、社会性とコミュニケーション能力を身に付けるため必ず履修すること。					
授業の目的・目標					
学校生活において必要な情報の共有と、クラスにおけるコミュニケーション醸成。 学校への帰属意識を持ち、クラスメイト及び教諭との信頼関係を築く。					
授業の概要					
学校行事への参加。手続等必要事項の連絡。個別面談の実施。					
成績評価の方法					
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。				課 題	20%
				学習意欲	80%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	面談		20	16.	
2.	学校行事・セミナー・展示会等		20	17.	
3.	連絡・ミーティング等		20	18.	
4.				19.	
5.				20.	
6.				21.	
7.				22.	
8.				23.	
9.				24.	
10.				25.	
11.				26.	
12.				27.	
13.				28.	
14.				29.	
15.				30.	
履修上の注意事項					
その他			関連科目		

シラバス(授業概要)				年度		
				2026		
				科目コード		
				N-04		
授業科目名			授業形態		学科・コース	
ITリテラシー			講義		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	選択	30	1	伊藤 聖浩・山口 雅史	
履修要件						
選択科目ではあるが、PC操作や学校指定ソフトウェア、クラウド環境を円滑に活用する基礎力を修得するため、必ず履修すること。						
授業の目的・目標						
Windowsを基準としたパソコンの基本的操作・管理・活用方法を習得する。 業務に応じて必要なアプリケーションを使い分け、仕事の道具として効率良く使用していく方法を知る。						
授業の概要						
PCの基本設定と操作方法。タイピング練習。ショートカット活用、命名規則など。 Office365を使用したビジネスアプリケーションの基本操作習得。 その他、学校生活・授業等において必須となるツールの導入を行う。						
成績評価の方法						
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ）					課題	80%
学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢）					学習意欲	20%
※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。						
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
		時間数			時間数	
1.	納品対応・起動テスト	1	16.	ANPIC	1	
2.	PCの基本(スペック・命名規則)	1	17.	電子書籍EDX UniText	1	
3.	初期設定・タイピング	2	18.	フォント(モリサワ・フォントワークス)	1	
4.	Wi-Fi接続・ブラウザ設定	1	19.	Aircourse(LMS)	1	
5.	アカウント設定とインストール		20.	Adobe	1	
6.	Office365	2	21.	>Ps,Ai,Pr,Ae,Pt,Acrobat		
7.	>Outlook, OneDrive, Teams		22.	Autodesk	1	
8.	>Excel, Word, PowerPoint		23.	>Maya		
9.	>スマートフォンへの設定		24.			
10.	Zoom	1	25.			
11.	セキュリティ対策ソフト	1	26.			
12.			27.			
13.			28.			
14.			29.			
15.			30.			
履修上の注意事項						
その他			関連科目			
			CGアプリケーション I / 3DCG I			
			レイアウト演習/CG概論			

シラバス(授業概要)				年度		
				2026		
				科目コード		
				S-01		
授業科目名			授業形態		学科・コース	
デッサン基礎			実習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必須	120	4	日下文・柳本 一英	
履修要件						
造形力の土台となる観察力・描写力・立体把握力を身に付け、今後のCG制作全般に応用するため、必ず履修すること。						
授業の目的・目標						
「立方体・円柱・円すい・球」など基本形の描き方を習得します。形が正確にとれること、明暗法、遠近法、量感、質感の表し方等、身の回りにあるものをモチーフに表現します。対象をよく観察し、テクニックを身に付け、光と影、風、水など、「美」はうつろい変化するものの中にあることを学びます。						
授業の概要						
デッサンとは「理解する力」のことです。写実的に表現できるようになるには対象物を深く観察、把握することが必要です。ひとつのモノ・コトを様々な視点からとらえ、再構成し、絵作りします。5時間程で一枚完成、講評会40分を行います。後半は、人体クロッキーを通してジェスチャーを学び、デッサンで学んだことを3Dで応用出来る力を養います。						
成績評価の方法						
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。				課題	80%	
				学習意欲	20%	
使用テキスト・教材						
ヴァイアールF8、F4、クロッキー帳、鉛筆、練り消しなど。 (紙コップ、スポーク)						
授業内容・授業計画						
			時間数		時間数	
1.	絵画の起源 ・ラスコーの洞窟壁画より		3	16.	素材を描きわける・質感の表現・細密表現について	3
2.	デッサンとは・鉛筆等、道具の使い方		3	17.	一点、二点、三点透視図法	3
3.	円柱の描き方・紙コップ、折り紙		3	18.	手を描く・〇〇を持つ手・形や陰影のアタリ	3
4.	グラデーションについて		3	19.	ポイントの捉え方・細部の描き込み	3
5.	光、影、陰について・構図について		3	20.	自画像・構成デッサン・作品のテーマ決め	3
6.	立方体の描き方・レンガ、木など		3	21.	画面構成を考える・自画像・講評会	3
7.	陰影における立体表現		3	22.	人体クロッキー①～⑩	3
8.	横になった円柱の描き方		3	23.	ジェスチャーを描く・リズム、誇張表現	3
9.	楕円、球の描き方		3	24.	CISで人体表現	3
10.	丸い皿と任意のモチーフ		3	25.	Bean～胸骨、骨盤を豆型に	3
11.	明暗のバランス・モチーフの設定と構図		3	26.	解剖学1骨・解剖学2筋肉など	3
12.	自然物を描く・レモン、トマトなど		3	27.	人体クロッキー応用、実践①～⑤	4
13.	自然物を描く・水の表現		3	28.	1min×5、2min×4、5min×1ポーズ女性/男性	4
14.	素材を描きわける・複数のモチーフを描く		3	29.	15min×10クール (男女、着衣・ヌード)など	4
15.	布、ガラス、ステンレス、ワイン瓶、ロープなど		3	30.	●石膏デッサン	30
履修上の注意事項						
その他			関連科目			
			3DCGI / 塑像			
			デザインワーク I / キャラクターデザイン			

シラバス(授業概要)				年度	
				2026	
				科目コード	
				S-03	
授業科目名			授業形態		学科・コース
塑像			実習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必須	60	2	柳本 一英
履修要件					
立体物を触覚的に理解し、構造や量感を把握する力を養い、3DCGモデリングの基礎力向上につなげるため必ず履修すること。					
授業の目的・目標					
構築、構造、量、立体感、動勢を触覚で受け取り考察してCG制作に繋げるスキルを身に付ける事を目標とする。					
授業の概要					
テーマに沿ったモチーフ(手)の形(ポーズ)を決めてデッサンを行います。 粘土に慣れたところでモデリングして作品に仕上げ、後半の制作には手に球体を持つイメージで新たに1点制作します。					
成績評価の方法					
課題(提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ) 学習意欲(学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢) ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。				課題	80%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	塑像の意味、自然物の塑像製作		2	16.	
2.	粘土の特性について。人工物の塑像		2	17.	
3.	可塑性を考える		2	18.	
4.	手をモチーフにした粘土造りの意味		2	19.	
5.	手のポーズ、大きさを変えての塑像		2	20.	
6.	骨組みをアルミ針で製作		2	21.	
7.	芯棒にしゅろ縄を巻き付ける		2	22.	
8.	芯棒の制作、バランスの検討		2	23.	
9.	粘土で芯棒に肉付けをする		2	24.	
10.	形の確認、製作		2	25.	
11.	続き		2	26.	
12.	続き		2	27.	
13.	撮影		2	28.	
14.	キャラクターの塑像		2	29.	
15.	講評		2	30.	
履修上の注意事項					
その他			関連科目		
			3DCGI/デッサン基礎 デザインワーク I/キャラクターデザイン		

シラバス(授業概要)				年度	
				2026	
				科目コード	
				S-05A	
授業科目名			授業形態		学科・コース
CGアプリケーション I			実習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必須	60	2	山口 雅史
履修要件					
Photoshop・Illustrator等の業界標準ソフトの基本操作を習得し、CG制作に必要な2Dスキルを身に付けるため必ず履修すること。					
授業の目的・目標					
Adobeソフトウェアは業界標準であり、グラフィックデザイン、イラストレーション、動画制作などで多くのクリエイターやデザイナーが使っています。これらのソフトウェアを使いこなすことでプロフェッショナルな品質の作品を制作することを目的とします。					
授業の概要					
Adobeソフトウェアのオペレーション習得し、CG制作におけるワークフローの理解していく。 【主要ソフト】Photoshop/Illustrator/substance/					
成績評価の方法					
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					課題 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	Photoshopについて		2	16.	
2.	基本操作・ショートカット一覧		2	17.	
3.	ペンタブレット操作・ブラシ		2	18.	
4.	選択ツールとパス・レイヤーとマスク		2	19.	
5.	調整レイヤー・フィルター		2	20.	
6.	Photoshop解像度・カラー モード		2	21.	
7.	AI機能 (Adobe Firefly)		2	22.	
8.	Illustratorについて		2	23.	
9.	基本操作・ショートカット一覧		2	24.	
10.	パス・ベジェ曲線・トレース練習		10	25.	
11.	図形・整列・パスファンダー・マスク		2	26.	
12.	文字の扱い (文字・段落ツール等)		2	27.	
13.	効果・有効な機能など		2	28.	
14.	総合課題		22	29.	
15.	好評		4	30.	
履修上の注意事項					
その他			関連科目		
			3DCGI レイアウト演習/CG概論		

シラバス(授業概要)				年度		
				2026		
				科目コード		
				S-05B		
授業科目名			授業形態		学科・コース	
CGアプリケーション I			実習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	通年	必須	60	2	伊藤 聖浩	
履修要件						
Mayaを使用したキャラクターモデリングおよびレンダリングの基礎を修得し、ポートフォリオ制作につながるCG表現力を身に付けるため必ず履修すること。						
授業の目的・目標						
ポートフォリオを含む作品制作に必要となるハイエンドDCCツール【Maya】のレンダリング手法を習得と、ポートフォリオに載せられるようなCG作品を1点以上制作することを目標とする。						
授業の概要						
<ul style="list-style-type: none"> Autodesk Mayaのレンダリング・ワークフロー Adobe After Effectsを使用した基本的なCGコンポジット・ワーク ポートフォリオを意識したCG作品制作 						
成績評価の方法						
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ）					課題	80%
学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢）					学習意欲	20%
※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。						
使用テキスト・教材						
電子書籍：Autodesk Maya トレーニングブック						
授業内容・授業計画						
			時間数		時間数	
1.	Mayaのシーン設定について		2	16.		
2.	カメラとセーフフレーム、オーバースキャン		2	17.		
3.	Mayaソフトウェア・レンダリングとレンダーレイヤ		8	18.		
4.	レンダリングした素材をコンポジットしてみよう！		2	19.		
5.	ライティング		2	20.		
6.	Arnold RendererとAOV s		8	21.		
7.	Arnold素材のコンポジット		2	22.		
8.	トゥーン・シェーダーとアウトライン		4	23.		
9.	総合課題：キャラクターモデリング		30	24.		
10.				25.		
11.				26.		
12.				27.		
13.				28.		
14.				29.		
15.				30.		
履修上の注意事項						
課題を確実に提出することが求められる。						
その他			関連科目			
※单元ごと演習課題を実施する。			3DCGI			
※実務経験のある教員が担当する科目である。						

シラバス(授業概要)				年度		
				2026		
				科目コード		
				S-08		
授業科目名			授業形態		学科・コース	
レイアウト演習			実習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必須	30	1	深野 暁雄	
履修要件						
Unreal Engine 5を用いたリアルタイム3DCG制作の基礎を学び、質感、ライティング、アニメーションまでの一連のワークフローを理解するため必ず履修すること。						
授業の目的・目標						
UnrealEngine5(アンリアルエンジン5:UE5)の基礎から、質感・ライティング・アニメーションまで総合的に学ぶ。Mayaのモデルやアニメーションを変換してUE5でリアルタイムコンテンツを作成する。加えて、無料のDCCツールで現場で使用頻度が上がったBlender(ブレンダー)の基礎も学ぶ。この授業は、2年前期に実施される、校内にある大型LEDディスプレイを使った「バーチャルプロダクション撮影」を受講する前提となります。						
授業の概要						
<ul style="list-style-type: none"> UnrealEngine5のユーザーインターフェイス/制作のワークフロー/各種ウィンドウの理解 MayaからUE5への変換/変換する場合の問題点や注意事項/アニメーションの変換 UE5でのライティング(LumenとLightMap)、マテリアル・テクスチャの設定 シーケンサーエディターによる動画作成 Blueprintによるプログラミング 						
成績評価の方法						
課題(提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ)					課題	80%
学習意欲(学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢)					学習意欲	20%
※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。						
使用テキスト・教材						
書籍「Unreal Engine 5 リアルタイムビジュアルライゼーション第2版」 教材データは本の付録をダウンロードしてください。 https://www.shuwasystem.co.jp/book/9784798073989.html +BlenderはPDFオリジナルテキスト						
授業内容・授業計画						
			時間数		時間数	
1.	Blenderとは?(Mayaとの違い)基本操作		2	16.		
2.	簡単な車を作ってみる1		2	17.		
3.	車のUV展開とテクスチャペイント		2	18.		
4.	UE5のリアルタイム3DCGとは何か?		2	19.		
5.	アセットとアクタの操作で簡単な家を作成		2	20.		
6.	太陽や空、霧、雲など昼間の背景		2	21.		
7.	夜の街を作るライティングの設定		2	22.		
8.	MayaからUE5へ変換ワークフロー		2	23.		
9.	質感設定(マテリアルエディタ)応用		2	24.		
10.	ポストプロセスエフェクト		2	25.		
11.	課題1(静止画作品)		2	26.		
12.	シーケンサーによる動画作成1		2	27.		
13.	シーケンサーによる動画作成2+MRQ		2	28.		
14.	課題2(動画作品)		2	29.		
15.	ブループリントによるプログラミング基礎		2	30.		
履修上の注意事項						
その他			関連科目			
各自のノートPCにUE/Blenderをインストールしてください。			3DCGI			

シラバス(授業概要)				年度	
				2026	
				科目コード	
				S-10A	
授業科目名		授業形態		学科・コース	
3DCGI		実習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必須	120	4	伊藤 聖浩
履修要件					
Mayaを用いた3DCG制作の基礎となるモデリング・UV・質感設定を修得し、専門技能の基盤を築くため必ず履修すること。					
授業の目的・目標					
ゲーム、映画、アニメーション、CMなど広く用いられているハイエンドDCCツール【Maya】を使いこなすために基本となるモデリング技術と、モデルのクオリティを劇的に向上させるAdobe Substance 3D Painterによる質感設定とテクスチャ作成技術の習得を目指す。					
授業の概要					
<ul style="list-style-type: none"> Autodesk Mayaの基本操作、基本的なポリゴン・モデリングの理解、シェーディングとUV展開 Adobe Photoshopを使用した標準的なCGモデル用テクスチャ作成とAutodesk Mayaへのテクスチャ適用 Adobe Substance 3D Painterでの質感設定とテクスチャ作成、Irayレンダリング 					
成績評価の方法					
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ）				課題	80%
学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢）				学習意欲	20%
※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					
使用テキスト・教材					
Autodesk Mayaトレーニングブック					
授業内容・授業計画					
		時間数			時間数
1.	3DCGの基礎用語とMayaの基本操作・シーン管理	10	16.	ブラシとペインティング	4
2.	ポリゴンメッシュとモデリングの基本	12	17.	デカールの追加	4
3.	演習:ポリゴンプリミティブ・ベース・モデリング	8	18.	Adobe Substance 3D PainterでIrayレンダリング	4
4.	NURBSカーブとバスモデリング	4	19.	サブスタからのテクスチャ・ベイクとMayaへの読込	2
5.	ハイパーシェードとマテリアル(入門編)	4	20.	ディスプレイメントマップとノーマルマップ	4
6.	課題：静物モデリング	8	21.	総合課題	18
7.	UV展開と、Adobe Photoshopでのテクスチャ作成	4	22.		
8.	課題：ローポリ・モデリング【イノシシ】	8	23.		
9.	ミップマップ(LOD)とマルチタイル(UDIM)	2	24.		
10.	Adobe Substance 3D Painterの導入	4	25.		
11.	演習：ローラースケートの作成	8	26.		
12.	マテリアルのレイヤー構成	2	27.		
13.	塗装の剥がれと錆の表現	2	28.		
14.	サブスタの基本おさらいとMayaの頂点カラー	4	29.		
15.	フィルターとジェネレーター	4	30.		
履修上の注意事項					
課題を確実に提出することが求められる。					
その他			関連科目		
※単元ごと演習課題を実施する。			CGアプリケーション I		
※実務経験のある教員が担当する科目である。			CG概論		

シラバス(授業概要)				年度	
				2026	
				科目コード	
				S-10B	
授業科目名			授業形態		学科・コース
3DCGI			実習		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必須	120	4	永峯 秀紀
履修要件					
3DCGにおける基本的な動きやカメラワークを理解し、映像表現の基礎力を養うため必ず履修すること。					
授業の目的・目標					
アニメーション・レンダリングを中心とした3DCG動画の制作など総合的な表現手法について学習する。 モーション制作については、リファレンスを元にしたアニメーションを制作する。					
授業の概要					
3DCGにおける動きの作成 基本動作からリファレンス（参考動画）に基づいた演技制作 カメラワークやアクションつなぎなど					
成績評価の方法					
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					課題 80% 学習意欲 20%
使用テキスト・教材					
電子書籍：Maya/モーション					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	Mayaの基本操作(モーション編)		10	16.	
2.	モーションの基本		10	17.	
3.	予備動作と事後動作		20	18.	
4.	モーション演習		30	19.	
5.	カメラワーク		20	20.	
6.	アクションつなぎ		30	21.	
7.				22.	
8.				23.	
9.				24.	
10.				25.	
11.				26.	
12.				27.	
13.				28.	
14.				29.	
15.				30.	
履修上の注意事項					
その他				関連科目	
				CGアプリケーション I	
				CG概論	

シラバス(授業概要)				年度	
				2026	
				科目コード	
				S-14A	
授業科目名			授業形態		学科・コース
CG概論			講義		CGデザイン科
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	後期	必須	30	2	山口 雅史
履修要件					
CG制作に関する基礎知識やワークフローを理解し、CGクリエイター検定ベーシック取得を目標とするため必ず履修すること。					
授業の目的・目標					
CGクリエイター検定ベーシックを取得することで、CG制作における基本的なスキルを証明する。 検定を受けることで、業界で必要とされるスキルや知識を習得する。					
授業の概要					
CGクリエイター検定 公式テキスト・問題集に基づく、講義と過去問演習の実施。					
成績評価の方法					
検定試験結果 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。				課 題	80%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
CGクリエイター検定 公式テキスト・問題集					
授業内容・授業計画					
			時間数		
1.	CGの歴史と特性	2	16.	ハードウェアとソフトウェア	2
2.	CGの産業分野での利用	2	17.	デジタルの基礎	2
3.	CG映像制作のワークフロー	2	18.	過去問演習	26
4.	デッサン	2	19.		
5.	色と動き	2	20.		
6.	文字	2	21.		
7.	2次元CGの基礎	2	22.		
8.	写真撮影とレタッチ	2	23.		
9.	モデリング	2	24.		
10.	マテリアル	2	25.		
11.	アニメーション	2	26.		
12.	カメラワーク	2	27.		
13.	ライティング	2	28.		
14.	レンダリング	2	29.		
15.	合成（コンポジット）	2	30.		
履修上の注意事項					
その他			関連科目		
			CGアプリケーション I / 3DCG I		

シラバス(授業概要)				年度		
				2026		
				科目コード		
				S-14B		
授業科目名			授業形態		学科・コース	
CG概論			講義		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	必須	30	2	深野 暁雄	
履修要件						
Unreal Engine 5を用いたリアルタイム3DCG制作の基礎を学び、質感、ライティング、アニメーションまでの一連のワークフローを理解するため必ず履修すること。						
授業の目的・目標						
UnrealEngine5(アンリアルエンジン5:UE5)の基礎から、質感・ライティング・アニメーションまで総合的に学ぶ。Mayaのモデルやアニメーションを変換してUE5でリアルタイムコンテンツを作成する。加えて、無料のDCCツールで現場で使用頻度が上がったBlender(ブレンダー)の基礎も学ぶ。この授業は、2年前期に実施される、校内にある大型LEDディスプレイを使った「バーチャルプロダクション撮影」を受講する前提となります。						
授業の概要						
<ul style="list-style-type: none"> ・UnrealEngine5のユーザーインターフェイス/制作のワークフロー/各種ウィンドウの理解 ・MayaからUE5への変換/変換する場合の問題点や注意事項/アニメーションの変換 ・UE5でのライティング(LumenとLightMap)、マテリアル・テクスチャの設定 ・シーケンサーエディターによる動画作成 ・Blueprintによるプログラミング 						
成績評価の方法						
課題(提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ)					課題	80%
学習意欲(学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢)					学習意欲	20%
※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。						
使用テキスト・教材						
書籍「Unreal Engine 5 リアルタイムビジュアルライゼーション第2版」 教材データは本の付録をダウンロードしてください。 https://www.shuwasystem.co.jp/book/9784798073989.html +BlenderはPDFオリジナルテキスト						
授業内容・授業計画						
			時間数		時間数	
1.	モデリング/マテリアル/テクスチャ/レンダリング一通り		2	16.		
2.	→続き		2	17.		
3.	アニメーションとアーマチュア		2	18.		
4.	UE5の起動と終了/UIと基本操作		2	19.		
5.	Fabのアセットの使い方/カメラ設定		2	20.		
6.	NaniteとLumenの理論と設定		2	21.		
7.	Datasmith(CAD)とプロジェクトの管理		2	22.		
8.	質感設定(マテリアルエディタ)基礎		2	23.		
9.	→続き		2	24.		
10.	→パストレーサーによるレンダリング		2	25.		
11.	→続き		2	26.		
12.	→続き		2	27.		
13.	Maya、Blenderからアニメーションの変換ワークフロー		2	28.		
14.	→続き		2	29.		
15.	MetaHumanによるキャラクター作成		2	30.		
履修上の注意事項						
その他			関連科目			
			CGアプリケーションI/3DCGI			

シラバス(授業概要)				年度		
				2026		
				科目コード		
				S-15		
授業科目名			授業形態		学科・コース	
色彩学			講義		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	前期	必須	60	2	相澤 たか子	
履修要件						
色彩理論と配色技法を学び、デザインにおける色の適切な使い方を理解し、色彩検定3級取得を目指すため必ず履修すること。						
授業の目的・目標						
私たちの身の回りには沢山の色があり、生活やビジネスシーンでも積極的に取り入れられている。特にデザイン分野と色彩分野とは密接な関係にあり、色の使い方によってそのデザインの評価が決まってしまうこともある。デザインで重要な役割を果たすカラーコーディネートにかかわりのある色の世界を広く学び、色彩検定3級を取得を目標とする。						
授業の概要						
配色の基本を楽しみながら理解し、目的に応じた配色スキルを身に付けたい。基礎として光と色・色の表示・色彩心理・色彩調和。実践編としてファッション・インテリア等を学習する。配色レッスンではカラーカードや色鉛筆を使い自分で配色を作る。PCCS色の三属性とトーンを覚えることは必須。幅広い内容なのでテキストをしっかりと読む。						
成績評価の方法						
検定試験結果 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。				課題	80%	
				学習意欲	20%	
使用テキスト・教材						
色彩検定公式テキスト3級編・配色カラーカード199b・のり・はさみ						
授業内容・授業計画						
			時間数		時間数	
1.	色と親しむ:色の連想		2	16.	復習・検定対策:慣用色名・色相環・トーン	2
2.	光と色:色はなぜ見えるの?		2	17.	復習・検定対策:光と色	2
3.	目のしくみ・照明		2	18.	復習・検定対策:色の表示	2
4.	混色		2	19.	復習・検定対策:色彩心理	2
5.	色の表示:色の分類と三属性		2	20.	復習・検定対策:色彩調和論	2
6.	PCCS・トーン表作成		2	21.	復習・検定対策:配色イメージ	2
7.	PCCS・トーン表作成		2	22.	復習・検定対策:ファッション	2
8.	色彩心理:色の心理的効果		2	23.	復習・検定対策:インテリア	2
9.	色の視覚的効果		2	24.	復習・検定対策:過去問	2
10.	色彩調和論:色相を手がかりにした配色		2	25.	復習・検定対策:模擬テスト	2
11.	トーンを手がかりにした配色		2	26.	復習・検定対策:過去問	2
12.	配色の基本的な技法		2	27.	復習・検定対策:過去問	2
13.	配色イメージ:三属性・トーンとイメージ		2	28.	検定解説	2
14.	ファッション:ファッションと色彩		2	29.	配色レッスン:配色技法にもとづく配色	2
15.	インテリア:インテリアと色彩・心理		2	30.	配色レッスン:イメージ配色	2
履修上の注意事項						
その他			関連科目			
			CGアプリケーションI/3DCGI レイアウト演習/CG概論			

シラバス(授業概要)				年度					
				2026					
時間数は45分換算				科目コード					
				S-17					
授業科目名			授業形態		学科・コース				
デザインワーク I			実習		CGデザイン科				
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員				
1	前期	必須	60	2	喜久家 系				
履修要件									
人体構造や線画表現を通じてキャラクター制作の基礎力を養い、表現力向上を図るため必ず履修すること。									
授業の目的・目標									
デザインのアートワーク上での、キャラクター制作に関する基礎部分を学ぶ。動きの表現のための人体構造の知識の獲得と、線画表現に慣れること。クロッキーによる毎日の作画訓練の習慣づけを行う。反復練習を通じて「アウトライン」と「身体の縮尺」の描画能力を肌感覚で身につけることが目標。									
授業の概要									
授業の進行は、原則30分の作画に関する座学(20~30分)と、実技(60~70分)の構成。ネガティブスペースドロ잉を重視したクロッキーを行う。授業内で制作した制作したクロッキー作品(習作)のうち、秀作を期末課題として提出し、授業評価となります。また期末に講評を行います。									
成績評価の方法									
授業内で行ったクロッキー作品を、提出。ただし、加筆・修正を行なって良い。のデジタルデータのみ受け付ける。詳細は授業内でアナウンスをします。ポートフォリオに入れられる作品としての評価です。(制作はアナログ、デジタルを問わないが、アナログ制作の場合、提出はスキャン、デジタルカメラ、スマートフォン等で撮影すること) ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					<table border="1"> <tr> <td>課 題</td> <td>80%</td> </tr> <tr> <td>学習意欲</td> <td>20%</td> </tr> </table>	課 題	80%	学習意欲	20%
課 題	80%								
学習意欲	20%								
使用テキスト・教材									
授業のレジメの確認、課題の提出、連絡はTeams、及びOneDriveを利用。 授業の開始にクロッキーを行います。 (作画環境(クロッキー帳、鉛筆)とスマートフォンを充電を忘れず、使えるようにしておくこと。)									
授業内容・授業計画									
			時間数		時間数				
1.	「アートワーク」授業ガイダンス		2	16.	「筋肉」の性質と構造(1)	2			
2.	「人体構造」概論		2	17.	「筋肉」の性質と構造(2)	2			
3.	描画基礎		2	18.	「筋肉」の性質と構造(3)	2			
4.	線画によるデザイン(1)		2	19.	「筋肉」の性質と構造(4)	2			
5.	線画によるデザイン(2)		2	20.	「筋肉」の性質と構造(5)	2			
6.	イラストレーション演習(1)		2	21.	「筋肉」の性質と構造(6)	2			
7.	イラストレーション演習(2)		2	22.	「筋肉」の性質と構造(7)	2			
8.	人体クロッキー演習(1)		2	23.	「筋肉」の性質と構造(8)	2			
9.	人体クロッキー演習(2)		2	24.	「脂肪」の性質と構造(1)	2			
10.	人体構造の頭身と性別		2	25.	「脂肪」の性質と構造(2)	2			
11.	骨と筋肉と脂肪の構成		2	26.	人体構造まとめ	2			
12.	「骨」の性質と構造(1)		2	27.	「前期」期末課題制作(1)	2			
13.	「骨」の性質と構造(2)		2	28.	「前期」期末課題制作(2)	2			
14.	「骨」の性質と構造(3)		2	29.	「前期」期末課題制作(3)	2			
15.	「骨」の性質と構造(4)		2	30.	講評	2			
履修上の注意事項									
その他			関連科目						
参考図書『ソッカの美術解剖学ノート』			3DCGI デッサン基礎/塑像/キャラクターデザイン						

シラバス(授業概要)				年度	2026				
時間数は45分換算				科目コード	S-24				
授業科目名			授業形態		学科・コース				
キャラクターデザイン			実習		CGデザイン科				
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員				
1	後期	必須	30	1	喜久家 系				
履修要件									
キャラクター表現の基礎を学び、ポートフォリオに掲載可能な作品制作力を身に付けるため必ず履修すること。									
授業の目的・目標									
キャラクターを用いた表現方法に関する基礎部分を学ぶ。キャラクターの個性、表情、全身のフォルムのデザインの演出を実践を通じて素養を培う。適切な人体構造を踏まえた動作表現と感情演出の表現を獲得を目標とする。リアルな人間構造だけでなく、デフォルメを用いた表現も学習の範囲とする。									
授業の概要									
授業の進行は、原則30分の作画に関する座学(20~30分)と、実技(60~70分)の構成。モーションドローイングを重視したクロッキーを行う。ポートフォリオ用の作品として、キャラクター表現の基礎作画能力を表す“完成”作品で授業評価となります。									
成績評価の方法									
線画表現による、オリジナルキャラクターのアクションポーズ3体をの制作が課題。詳細は授業内でアナウンスをします。ポートフォリオに入れられる作品としての評価です。(制作はアナログ、デジタルを問わないが、アナログ制作の場合、提出はスキャン、デジタルカメラ、スマートフォン等で撮影し、デジタルデータにすること。但し二次創作・トレスでの制作は不可) ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。					<table border="0"> <tr> <td>課 題</td> <td>80%</td> </tr> <tr> <td>学習意欲</td> <td>20%</td> </tr> </table>	課 題	80%	学習意欲	20%
課 題	80%								
学習意欲	20%								
使用テキスト・教材									
授業のレジュメの確認、課題の提出はGoogle Classroomを利用。 授業の開始にクロッキーを行う。 作画環境(クロッキー帳、鉛筆)とスマートフォンを充電を忘れず、使えるようにしておくこと。									
授業内容・授業計画									
			時間数		時間数				
1.	キャラクターイラスト概論(ガイダンス)		2	16.					
2.	「顔」の表現(1)		2	17.					
3.	「顔」の表現(2)		2	18.					
4.	ポーズ演出(1)		2	19.					
5.	ポーズ演出(2)		2	20.					
6.	ポーズ演出(3)		2	21.					
7.	ショット演出(1)		2	22.					
8.	ショット演出(2)		2	23.					
9.	ショット演出(3)		2	24.					
10.	背景基礎(1)		2	25.					
11.	背景基礎(2)		2	26.					
12.	期末課題制作(1)		2	27.					
13.	期末課題制作(2)		2	28.					
14.	期末課題制作(3)		2	29.	(授業の進行速度が速い場合、「動物」,「服」など、				
15.	講評		2	30.	難易度の高いテーマのスポット授業を行います。)				
履修上の注意事項									
その他			関連科目						
			3DCGI						
			デッサン基礎/塑像/デザインワーク1						

シラバス(授業概要)				年度	2026
時間数は45分換算				科目コード	0-01
授業科目名		授業形態		学科・コース	
キャリアプラン I		講義		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員
1	通年	必須	30	1	大川 直樹・伊藤 聖浩・山口 雅史
履修要件					
業界理解と職業意識の向上を目的とし、展示会やセミナーへの参加を通じて将来の進路形成につなげるため必ず履修すること。					
授業の目的・目標					
業界イベントへの参加や、業界の専門家やリーダーから直接情報を得ることで、最新の動向やトレンド、技術の進展などについて学ぶことを目的としている。早くから職業意識を持つことで、具体的な就職イメージを入学早期から描くことを目標とする。					
授業の概要					
業界イベントの参加。 第一線で活躍する業界人を招待して、校内での特別セミナー実施。 モチベーション維持・向上を期待する。					
成績評価の方法					
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ） 学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢） ※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。				課 題	80%
				学習意欲	20%
使用テキスト・教材					
授業内容・授業計画					
			時間数		時間数
1.	東京デザインフェスタへの参加		8	16.	
2.	業界セミナー ①		6	17.	
3.	業界セミナー ②		6	18.	
4.	業界セミナー ③		6	19.	
5.	業界セミナー ④		4	20.	
6.				21.	
7.				22.	
8.				23.	
9.				24.	
10.				25.	
11.				26.	
12.				27.	
13.				28.	
14.				29.	
15.				30.	
履修上の注意事項					
その他			関連科目		

シラバス(授業概要)				年度		
				2026		
				科目コード		
				0-03		
授業科目名			授業形態		学科・コース	
産学連携プロジェクト I			実習		CGデザイン科	
履修学年	履修学期	必修・選択	時間数	単位数	担当教員	
1	後期	選択	30	1	伊藤 聖浩・三浦 英介	
履修要件						
選択科目ではあるが、実務を想定したチーム制作を通じて実践力と協調性を養うため、必ず履修すること。						
授業の目的・目標						
現在までの学習で得た技術・知識を活かして実践的なチームワーク制作の経験を獲得する。 また、業界との学生とのネットワーキング機会を創出することで、キャリアパスの明確化を図る。						
授業の概要						
実践的業務を想定した団体・企業とのコラボレーション企画・制作の実施。 一連のワークフローを通して、現場でのスキルや知識を身に付ける。						
成績評価の方法						
課題（提出率と提出された課題の完成度と創造力・オリジナリティ）					課題	80%
学習意欲（学習意欲の有無、授業に取り組む姿勢）					学習意欲	20%
※出席率2/3未満、または課題未提出の場合は補講対象となる。						
使用テキスト・教材						
授業内容・授業計画						
			時間数		時間数	
1.	オリエンテーション		1	16.		
2.	グループ選定・アイスブレイク		1	17.		
3.	企画・ディスカッション		2	18.		
4.	制作(初期)		3	19.		
5.	制作(中期)		3	20.		
6.	制作(後期)		3	21.		
7.	発表・納品		1	22.		
8.	講評・フィードバック		1	23.		
9.				24.		
10.				25.		
11.				26.		
12.				27.		
13.				28.		
14.				29.		
15.				30.		
履修上の注意事項						
その他			関連科目			