

町田・デザイン専門学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象	講義区分
ビジュアルデザイン専門課程	Web・CGアニメーション科 屋間部(3年制)	2021年度	1年次・前期	必須
講義形態	授業科目名	単位数	時間数	
講義・実習	Illustrator	3	45	
教科書・教材等	MacBookPro			
担当教員／作成者	実務経験の有無・職種	確認者		
中村麻衣子／平井勝人	有:グラフィックデザイナー	学科長 平井勝人		
授業の特徴・テーマ				
業界の定番ソフトであるIllustratorのオペレーションをマスターするための科目。ゲームやCG映像分野での利用を想定し、パスによるイラスト制作術に特化した内容とする。また前半4回程度は導入としてアナログによる基礎トレーニングを行なう。				
到達目標				
アナログによるデザインワーク。Illustratorを使用した文書作成(画像と文字のレイアウト)の習得、ベジェ曲線によるイラスト制作をマスターする。ラスターデータとベクタデータの違いを理解する。				
授業概要				
STEP式により上達を実感できる流れを作る。習得ステップを「レイアウト」と「ベジェオペレーション」に分割するが前期は機能の理解に重点を置き、後期に身につけるためのトレーニングや作品制作へ移行する。				
成績評価方法				
◆作文・課題 70% ◆定期試験 0% ◆平常点 20% ◆授業への参加姿勢 10%				
* 平常点には小テスト等を含む				
上記の割合に基づき総合的に評価する。				
* 原則として年間850時間以上出席がないと成績評価の対象外となるので注意すること				
	授業内容	授業計画		
1回	ガイダンス / アナログパート シンボルマークデザイン①	動物や物など形状の特徴を捉えたマークデザイン		
2回	アナログパート アイコンデザイン	視認性を考慮し適度なシンプル化を行なったアイコンデザイン		
3回	ガイダンス / アナログパート シンボルマークデザイン②	形状が存在しないものの象徴を形に表現するマークデザイン		
4回	アナログパート タイポグラフィ	文字のデザイン / 文字をテーマを反映してデザイン化		
5回	Macオペレーション基礎 Illustratorの概要理解	MacBookProのオペレーション(階層構造 / ファイル削除 / システム環境設定 / DOCK / その他) IllustratorのUI理解		
6回	オペレーション① テキストの入力/画像配置	A版/B版の理解 / 新規作成～テキストツールや画像の配置方法 / レイアウトノウハウなど		
7回	書類に使用する写真の編集	写真の解像度 / 解像度の変更 / トリミング(「Photoshop」第6回と重複して学習) Illustratorでのトリミングも学習		
8回	オペレーション② Illustratorによるレポート作成	学科課題である「映画レポート」をIllustratorで作成 / オリジナルレイアウトデザインを完成させる / 複数アートボードの利用 / 画像の埋め込み・PDF保存についても学習		
9回	オペレーション③ ベジェ曲線	ベクタデータの特性・利点の理解 / 描画基礎(操作トレーニング)		
10回	ベジェ曲線トレーニング	適正なポイント配置によるベジェ曲線の描画 / ベジェ曲線オペレーションテクニック		
11回	パスイラストの着色	ライブペイントによる着色(陰影表現も学習)		
12回	パスによるアイコン/シンボル マークの作成	第2回/第3回でデザインしたアイコン・シンボルマークをパスでデジタイズする		
13回	パスによるタイポグラフィの作 成	第4回でデザインしたタイポグラフィをパスでデジタイズする		
14回	パスによるキャラクタ描画①	「Photoshop」第4回で制作したキャラクタをパスイラストで描画① <ラインのトレース>		
15回	パスによるキャラクタ描画②	「Photoshop」第4回で制作したキャラクタをパスイラストで描画② <ライブペイントによる着色>		

町田・デザイン専門学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象	講義区分
ビジュアルデザイン専門課程	Web・CGアニメーション科 昼間部(3年制)	2021年度	1年次・後期	必須
講義形態	授業科目名	単位数	時間数	
講義・実習	Illustrator	3	45	
教科書・教材等	MacBookPro			
担当教員／作成者	実務経験の有無・職種	確認者		
中村麻衣子／平井勝人	有:グラフィックデザイナー	学科長 平井勝人		
授業の特徴・テーマ				
業界の定番ソフトであるIllustratorのオペレーションをマスターするための科目。ゲームやCG映像分野での利用を想定し、パスによるイラスト制作術に特化した内容とする。				
到達目標				
Illustratorを使用したイラストレーションテクニックの習得、前期に基礎を習得したベジェ曲線による作画クオリティを向上させる。 ゲームアプリやアニメーションに焦点を絞りキャラクターや背景の描画に特化する。				
授業概要				
パスにより様々なグラフィック(アニメーション/ゲームアプリ用)を制作することでパスイラストのトレーニングとし、パスイラストの制作スピードや完成クオリティの向上を図る。				
成績評価方法				
◆作文・課題 70% ◆定期試験 0% ◆平常点 20% ◆授業への参加姿勢 10%				
* 平常点には小テスト等を含む 上記の割合に基づき総合的に評価する。 * 原則として年間850時間以上出席がないと成績評価の対象外となるので注意すること				
	授業内容	到達目標		
1回	ゲームアプリ用グラフィックス制作①	「夏期研修課題」で作成したオリジナルゲームグラフィックス<キャラクター6体>パスによる制作①<トレース>		
2回	ゲームアプリ用グラフィックス制作②	「夏期研修課題」で作成したオリジナルゲームグラフィックス<キャラクター6体>パスによる制作②<トレース>		
3回	ゲームアプリ用グラフィックス制作③	「夏期研修課題」で作成したオリジナルゲームグラフィックス<キャラクター6体>パスによる制作③<着彩・陰影表現>		
4回	ゲームアプリ用グラフィックス制作④	「夏期研修課題」で作成したオリジナルゲームグラフィックス<キャラクター6体>パスによる制作④<着彩・陰影表現>		
5回	ゲームアプリ用グラフィックス制作⑤	「夏期研修課題」で作成したオリジナルゲームグラフィックス<背景>パスによる制作①<トレース>		
6回	ゲームアプリ用グラフィックス制作⑥	「夏期研修課題」で作成したオリジナルゲームグラフィックス<背景>パスによる制作②<トレース>		
7回	ゲームアプリ用グラフィックス制作⑦	「夏期研修課題」で作成したオリジナルゲームグラフィックス<背景>パスによる制作③<着彩・陰影表現>		
8回	ゲームアプリ用グラフィックス制作⑧	「夏期研修課題」で作成したオリジナルゲームグラフィックス<背景>パスによる制作④<着彩・陰影表現>		
9回	タイトルロゴ制作①	「夏期研修課題」で作成したゲームアプリ用オリジナルロゴのパスデータ化①		
10回	タイトルロゴ制作②	「夏期研修課題」で作成したゲームアプリ用オリジナルロゴのパスデータ化② カラーバリエーションの作成		
11回	ゲームアプリ用グラフィックス制作⑨	キャラクターのカラーバリエーション作成<第4回で完成したキャラクターデータ6体を編集>		
12回	ページ編集① ポートフォリオ用	1回～11回で制作したグラフィックスをA4サイズ数ページにわたりレイアウト。企画説明のテキストを入れ込む①		
13回	ページ編集② ポートフォリオ用	1回～11回で制作したグラフィックスをA4サイズ数ページにわたりレイアウト。企画説明のテキストを入れ込む②		
14回	総合演習①	前期・後期の総括		
15回	総合演習②	前期・後期の総括		

町田・デザイン専門学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象	講義区分
ビジュアルデザイン専門課程	Web・CGアニメーション科 屋間部(3年制)	2021年度	1年次・前期	必須
講義形態	授業科目名	単位数	時間数	
講義・実習	専門分野概論	3	45	
教科書・教材等	本学オリジナルビデオ教材・MacBookPro			
担当教員／作成者	実務経験の有無・職種	確認者		
鈴木孝也／平井勝人	有:WEBデザイナー	学科長 平井勝人		
授業の特徴・テーマ				
動画による自己学習。前期にはWEB関連の基礎知識、後期にはCG映像関連の基礎知識を学ぶ。				
到達目標				
WEBデザインに関する基礎知識の習得				
授業概要				
動画鑑賞による自己学習。WEBデザイナー検定ベーシックをベースとした内容をカバーする。 学習の効果測定として、半期に3回程度「理解度確認試験」を実施する				
成績評価方法				
◆作文・課題 0% ◆定期試験 100% ◆平常点 0% ◆授業への参加姿勢 0%				
* 平常点には小テスト等を含む 上記の割合に基づき総合的に評価する。 * 原則として年間850時間以上出席がないと成績評価の対象外となるので注意すること				
	授業内容	授業計画		
1回	WEBサイトのしくみ 他	もくじ / WEBサイトのしくみ / WEBページとHTML / コンceptメイキング		
2回	情報の分類と組織化 他	情報収集 / 情報の分類と組織化 / 情報の構造化とアクセスルート / 情報の構造化のまとめ		
3回	アクセスルート 他	アクセスルート / 様々なデバイス / デバイスにあった配信方法1 / デバイスにあった配信方法2		
4回	WEBページの画面構成 他	WEBページの画面構成1 / WEBページの画面構成2 / スマートフォンによる画面分割 / ナビゲーション手法1		
5回	理解度確認試験①	第4回までの理解度確認試験実施		
6回	素材の制作・書体について 他	ナビゲーション手法2 / 素材の制作・書体について1 / 素材の手法・書体について2 / 素材の制作・行間・差別化		
7回	アニメーションについて 他	素材の制作・EMボックス・写真の取り扱い / アニメーションについて / 動画の配信方法について / テストと修正		
8回	ファイル管理・利用者への配慮	ファイル管理・利用者への配慮 / 評価とメンテナンス / もくじ / HTML/CSS基礎		
9回	HTMLの基本構成 他	HTMLの基本構成1 / HTMLの基本構成2 / H1・H2 / CSSによる装飾の基礎1		
10回	理解度確認試験②	第9回までの理解度確認試験実施		
11回	HTML5の詳細 他	CSSによる装飾の基礎2 / HTML5の詳細 / 文字要素の制御 / アンカータグ / H1タグ / tableタグ		
12回	文字要素の制御 他	table_css1 / table_css2 / ul_liタグ / 文字の装飾 / フォント指定 / 装飾種類		
13回	フォーム 他	フォーム1 / フォーム2 / フォーム3 / フォーム4 / フォーム5 / フォーム6		
14回	div要素 他	div要素 / divレイアウト1 / divレイアウト2		
15回	理解度確認試験③	第14回までの理解度確認試験実施		

町田・デザイン専門学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象	講義区分
ビジュアルデザイン専門課程	Web・CGアニメーション科 昼間部(3年制)	2021年度	1年次・後期	必須
講義形態	授業科目名	単位数	時間数	
講義・実習	専門分野概論	3	21	
教科書・教材等	本学オリジナルビデオ教材・MacBookPro			
担当教員／作成者	実務経験の有無・職種	確認者		
平井勝人	有:CG映像クリエイター	学科長 平井勝人		
授業の特徴・テーマ				
動画による自己学習。前期にはWEB関連の基礎知識、後期にはCG映像関連の基礎知識を学ぶ。				
到達目標				
CG映像に関する基礎知識の習得				
授業概要				
動画鑑賞による自己学習。WEBデザイナー検定ベーシックをベースとした内容をカバーする。 学習の効果測定として、半期に3回程度「理解度確認試験」を実施する				
成績評価方法 ◆作文・課題 0% ◆定期試験 100% ◆平常点 0% ◆授業への参加姿勢 0%				
* 平常点には小テスト等を含む 上記の割合に基づき総合的に評価する。 * 原則として年間850時間以上出席がないと成績評価の対象外となるので注意すること				
	授業内容	到達目標		
1回	CG映像制作のワークフロー 他	CGの歴史 / CGの利用1,2 / CG映像制作のワークフロー / 遠近法 / 色の基礎 / 動きの基本 / 文字		
2回	2DCG 他	2DCG1,2 / 写真撮影:構図 / 露出 / 焦点距離 / 被写界深度 / ライティング / レタッチ:ヒストグラム		
3回	レタッチ:トーンカーブ 他	レタッチ:トーンカーブ / 画像合成 / フィルタ / 座標系・点線面 / 拡縮 / 投影法・シェーディング		
4回	プリミティブ・ポリゴン 他	プリミティブ・ポリゴン / 自由曲面 / サブディビジョンサーフェイス / スカルプトモデリング / スイープ / CSG		
5回	マテリアル 他	マテリアル:代表的な要素 / テクスチャマッピング / 凹凸表現 / リフレクションMAP / プロシージャルテクスチャ 投影とUVマップ / 階層構造:デフォメーション / ブレンドシェイプ / スケルトン構造 / FK/IK / キーフレーム法		
6回	拡縮・パスアニメ 他	拡縮/パスアニメ / タイミングの重要性 / アニメーション表現 / フレーミングとアングル / カメラのアニメーション / ライトの種類 / 強度:色 / 三灯照明 / 隠面消去 / フォグとボリュームレンダリング / グローバルレイルミネーション		
7回	サブサーフェイス スキヤッターリング 他	ノンフォトリアル / レンダリングの実際 / コンポジット / モンタージュ理論 / 絵コンテ		
8回	理解度確認試験①～③	理解度を確認するためのペーパー試験実施。適時開催		
9回				
10回				
11回				
12回				
13回				
14回				
15回				

町田・デザイン専門学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象	講義区分
ビジュアルデザイン専門課程	Web・CGアニメーション科 昼間部(3年制)	2021年度	1年次・前期	必須
講義形態	授業科目名	単位数	時間数	
講義・実習	表現基礎	3	45	
教科書・教材等	鉛筆 / ミリペン / MacBookPro			
担当教員／作成者	実務経験の有無・職種	確認者		
平井勝人	有・ゲームクリエイター	学科長 平井勝人		
授業の特徴・テーマ				
作品のクオリティや技術の高さ以前に送り手として必要なことを考え身につける。				
到達目標				
作業の丁寧さ、集中力、相手に伝える手法を身につけ、制作者としての基本姿勢を理解する。				
授業概要				
ゼンタングル、ストーリー・シナリオ創作、絵コンテ制作などの制作を繰り返し、現場で求められるレベルや姿勢を体感する。				
成績評価方法				
◆作文・課題 70% ◆定期試験 0% ◆平常点 20% ◆授業への参加姿勢 10%				
* 平常点には小テスト等を含む				
上記の割合に基づき総合的に評価する。				
* 原則として年間850時間以上出席がないと成績評価の対象外となるので注意すること				
	授業内容	授業計画		
1回	ガイダンス 制作の姿勢 / ゼンタングル	物を作る姿勢の理解 / ゼンタングル練習		
2回	ゼンタングル ストーリーの創作	ゼンタングル<練習> / 起承転結・三幕構成 / ストーリー創作(アニメーション想定)		
3回	ゼンタングル ストーリーの創作	ゼンタングル<1時限> / ストーリー提出		
4回	ゼンタングル ストーリーの創作講評会	ゼンタングル<1時限> / ストーリー講評会		
5回	ゼンタングル ストーリーの創作	ゼンタングル<1時限> / 講評会の結果を考慮して2作目のストーリー創作<ジェネレーター手法>		
6回	ゼンタングル ストーリーの創作	ゼンタングル<1時限> / 講評会の結果を考慮して2作目のストーリー創作<ジェネレーター手法>		
7回	ゼンタングル ストーリーの創作講評会	ゼンタングル<1時限> / ストーリー講評会<ジェネレーター手法>		
8回	ゼンタングル ストーリーの創作	ゼンタングル<1時限> / 個別面談によるストーリー修正指示		
9回	ゼンタングル ストーリーのキャラクタデザイン	ゼンタングル<1時限> / 絵コンテ用のキャラクタデザイン(カラーなし)		
10回	ゼンタングル 世界観デザイン	ゼンタングル<1時限> / 創作したストーリーの世界観(背景)デザイン		
11回	ゼンタングル 絵コンテの作成	ゼンタングル<1時限> / 創作したストーリーを絵コンテ化		
12回	ゼンタングル 絵コンテの作成	ゼンタングル<1時限> / 創作したストーリーを絵コンテ化(絵コンテに関する知識は「映像表現1」にて)		
13回	ゼンタングル 絵コンテの作成	ゼンタングル<1時限> / 創作したストーリーを絵コンテ化		
14回	ゼンタングル 絵コンテの作成	ゼンタングル<1時限> / 創作したストーリーを絵コンテ化		
15回	ゼンタングル 絵コンテ講評会	ゼンタングル<1時限> / 絵コンテ講評会		

町田・デザイン専門学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象	講義区分
専門課程	Web・CGアニメーション科 昼間部(3年制)	2021年度	1年次・前期	必須
講義形態	授業科目名	単位数	時間数	
講義・実習	描画演習	3	45	
教科書・教材等	オリジナル教材／鉛筆セット			
担当教員／作成者	実務経験の有無・職種	確認者		
黒瀬申悟	有り／イラストレーター	学科長 平井勝人		
授業の特徴・テーマ				
「手を動かす」ことを重視しながら、イラストレーションに必要な基礎的な描画スキルをデッサンやクロッキーなどを通して幅広く学ぶ。				
到達目標				
物の形状・構造・質感などを正確に捉え、理解し、簡単な形状であれば何も見ない状態でも正確に描ける描画力を身に付ける。また、構図などのデザインのバランス感覚を養う。				
授業概要				
デザイン・ものづくりの基礎となる観察力を磨き物の形状を捉える、陰影描写、質感表現、パースなど、描画の基礎を総合的に学ぶ。				
成績評価方法				
◆作文・課題 70% ◆定期試験 0% ◆平常点 20% ◆授業への参加姿勢 10%				
* 平常点には小テスト等を含む				
上記の割合に基づき総合的に評価する。				
* 原則として年間850時間以上出席がないと成績評価の対象外となるので注意すること				
	授業内容	授業計画		
1回	オリエンテーション	授業の概要・方針の説明、作品紹介などを行い授業内容の理解を深める。		
2回	素描トレーニング①	クロッキーやスケッチを繰り返し行い、「手を動かす」ことを習慣づける。		
3回	素描トレーニング②			
4回	パース基礎①	遠近法の基本的な概念・考え方を、簡易的な練習から徐々に身に付ける。		
5回	パース基礎②	身近な風景から透視図法の基礎を学び、消失点、水平線などを理解する。		
6回	パース基礎③	1点透視図、2点透視図、3点透視図の特性をよく理解し応用する。		
7回	図形練習①	パース基礎を活かしながら立方体、球体などの簡単な図形を正しく描けるようにする。		
8回	図形練習②	身近な物を単純な図形に置き換えて考え、簡略化して捉えるようにする。		
9回	図形練習③	様々な図形を組み合わせて複雑なモチーフを描写する。		
10回	人物描写①	図形の練習を活かしながら、人体の形状を簡略化して捉え描写する。		
11回	人物描写②	顔(頭部)を構造を理解・意識しながら、様々な角度から描写する。		
12回	人物描写③	様々な人物写真から、人体の構造や動きを理解し、ポージングを練習する。		
13回	人物描写④	性別・体格差などによる、人物の描き分けを練習し身に付ける。		
14回	シチュエーション描写①	前期のまとめとして、学んだことを活かしながらシチュエーション(お題)通りにイラストを描く。		
15回	シチュエーション描写②			

町田・デザイン専門学校

開講課程	開講学科	開講年度	履修対象	講義区分
専門課程	Web・CGアニメーション科 昼間部(3年制)	2021年度	1年次・後期	必須
講義形態	授業科目名	単位数	時間数	
講義・実習	描画演習	3	45	
教科書・教材等	オリジナル教材／鉛筆セット			
担当教員／作成者	実務経験の有無・職種	確認者		
黒瀬申悟	有り／イラストレーター	学科長 平井勝人		
授業の特徴・テーマ				
「手を動かす」ことを重視しながら、イラストレーションに必要な基礎的な描画スキルをデッサンやクロッキーなどを通して幅広く学ぶ。				
到達目標				
物の形状・構造・質感などを正確に捉え、理解し、簡単な形状であれば何も見ない状態でも正確に描ける描画力を身に付ける。また、構図などのデザインのバランス感覚を養う。				
授業概要				
デザイン・ものづくりの基礎となる観察力を磨き物の形状を捉える、陰影描写、質感表現、パースなど、描画の基礎を総合的に学ぶ。				
成績評価方法				
◆作文・課題 70% ◆定期試験 0% ◆平常点 20% ◆授業への参加姿勢 10%				
* 平常点には小テスト等を含む				
上記の割合に基づき総合的に評価する。				
* 原則として年間850時間以上出席がないと成績評価の対象外となるので注意すること				
	授業内容	到達目標		
1回	デッサン基礎①	鉛筆の削り方などの基礎から始め、デッサンに必要な知識を身に付ける。		
2回	デッサン基礎②	デッサンに必要な鉛筆の使い分け、塗り分けなどのトレーニングをする。		
3回	デッサン基礎③	幾何形体など基礎的なモチーフから取り組み、前期の「形状」の描写に加えて物の陰影や色の濃淡を学ぶ。		
4回	デッサン基礎④			
5回	デッサン基礎⑤			
6回	デッサン応用①	デッサン基礎の幾何形体の応用的なモチーフに取り組み、徐々に難易度を上げていく。 ・立方体 → レンガ、ティッシュ箱など ・球体 → ボール、野菜果物など ・円柱 → トイレtpーパー、空き缶など		
7回	デッサン応用②			
8回	デッサン応用③			
9回	デッサン応用④			
10回	デッサン応用⑤			
11回	デッサン実践①	更に難易度を上げ、複数のモチーフの組み合わせ、大きなモチーフなどに取り組みむことで構図のバランス感覚など空間把握力を身に付ける。		
12回	デッサン実践②			
13回	デッサン実践③			
14回	ドローイング演習①	クロッキー、スケッチ、デッサンなどの基礎的なトレーニングをイラストに活かすために描き方、画材などを工夫しながら様々なドローイングを行い、学んだことの理解を深める。		
15回	ドローイング演習②			