

2025年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード K13	科 名 アパレル技術科3年	単 位	4単位
科目コード	バーチャルファッションコース	授業期間	(前期)
	科目名 デジタルコンテンツクリエイションA		

担当教員(代表) : 梁 梓盈	共同担当者 :
-----------------	---------

【授業概要、到達目標・レベル設定】

○授業概要

3DCGに関する基礎知識を身につけ、様々な分野のワークフローに触れる。

DCC ツールの用途について理解し、実際に活用する。

【授業計画】

デジタルコンテンツクリエイションA 前期4単位

1. CGリテラシー

- ・CGとは
- ・バーチャルファッションとは
- ・アパレル業界における3DCGの歴史
- ・バーチャルファッションコースの目指す人材育成
- ・調べて挑戦する力を身につけるには
- ・バーチャルヒューマンについて

2. Blenderの基本操作

- ・基本的なポリゴンモデリング
- ・CLOとの互換性について
- ・テクスチャの作成で必要なソフトウェアについて

3. 前期制作発表

- ・テーマに沿ったCG作品の作成
- ・プレゼンのストーリーを考える
- ・前期授業で学んだことをすべて取り入れられているかどうか

【評価方法】

S～C・F評価/学業評価70%、授業姿勢30%

主要教材図書	なし
参考図書	なし
その他資料	なし

授業の特徴と担当教員紹介

自動車のデザイン会社にて、BlenderやCLOを使用した3Dモデリングやアニメーション制作を担当。

製品開発の現場で培った実務経験をもとに、CG制作のワークフローや業界に求められる基礎スキルを指導。

講義では、モデリング・ライティング・レンダリングといった技術だけでなく、デザインの意図を的確に伝える表現力やプレゼン指導も行う。

記載者氏名 梁 梓盈

2025年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード K13	科 名 アパレル技術科3年	単 位	4単位
科目コード	バーチャルファッションコース	授業期間	(後期)
	科目名 デジタルコンテンツクリエイションB		

担当教員(代表) : 梁 梓盈	共同担当者 :
-----------------	---------

【授業概要、到達目標・レベル設定】

○授業概要

作りたいコンテンツをデザインし、自分で調べながら作成できるようになる。
様々な 3DCG コンテンツのおおよそのワークフローが予測できるようになる。

【授業計画】

デジタルコンテンツクリエイションB 後期4単位

4. テクスチャリングについて
 - ・ UV マップについて理解する
 - ・ Photoshop でのテクスチャリングフロー
 - ・ Adobe Substance でのテクスチャリングフロー
5. Blender の応用操作
 - ・ パーティクルについて
 - ・ キーフレームアニメーションについて
 - ・ リグアニメーションについて
 - ・ スキニングについて
6. 成果物の応用
 - ・ Blender でのアニメーションレンダリング
 - ・ Pr や Ae を用いたコンポジション

【評価方法】

S～C・F評価/学業評価70%、授業姿勢30%

主要教材図書	なし
参考図書	なし
その他資料	なし

授業の特徴と担当教員紹介

自動車のデザイン会社にて、Blender や CLO を使用した 3D モデリングやアニメーション制作を担当。
製品開発の現場で培った実務経験をもとに、CG 制作のワークフローや業界に求められる基礎スキルを指導。
講義では、モデリング・ライティング・レンダリングといった技術だけでなく、デザインの意図を的確に伝える表現力やプレゼン指導も行う。

記載者氏名 梁 梓盈

2025年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード	KE2	科 名	アパレル技術科 2 年	単 位	1 単位
科目コード		科目名	コンピューターワーク (A)	授業期間	(前期)

担当教員(代表) : 高橋 翼	共同担当者 :
-----------------	---------

【授業概要、到達目標・レベル設定】

実務において必要なパソコンの基本的な操作の習得を目指す。ソフトは現場で必須のデザイン系ソフト Adobe Illustrator を使用し精密な製品図の作成、企画段階での資料構成の習得を目指す。デザイン表現によるアウトプット、プレゼンにおける表現力の向上を目的とする。

【授業計画】

●使用ソフト

- ・ Adobe Illustrator

●指導内容

- ・ 基本操作 Illustratorの習得
- ・ Tシャツの作成 Illustratorの習得
- ・ ランニングの作成 : Illustratorの習得
- ・ ワイシャツの作成 : Illustratorの習得
- ・ 柄の作成 : チェック柄などの基本柄の作成

●提出課題

- ・ 製品図描画テスト
- ・ 既製品の製品図描画

【評価方法】

評価基準 : 出席評価を前提とし、課題提出内容を加味し、総合的に評価

主要教材図書

参考図書

その他資料

授業の特徴と担当教員紹介

現場で使用するソフトの基本操作の習得。企画書、指示書など実務レベルのアウトプットの表現の習得。

高橋 翼

デザイン事務所、デザイン専門学校学科長、スポーツメーカーデザイナーを経て現在に至る。ファッションやプロダクト、サステナブル分野を中心にデザイン活動、教育、ワークショップなど幅広く活動。公益社団法人日本インダストリアルデザイン協会 (JIDA) 理事。

記載者氏名 高橋 翼

2025年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード	KE2	科 名	アパレル技術科 2 年	単 位	1 単位
科目コード		科目名	コンピューターワーク (B)	授業期間	(後期)

担当教員(代表)：高橋 翼

共同担当者：

【授業概要、到達目標・レベル設定】

実務において必要なパソコンの基本的な操作の習得を目指す。ソフトは現場で用いるグラフィック系ソフトの Adobe Photoshop、オフィス系の Excel、Word を使用し企画段階での資料構成の習得を目指す。

【授業計画】

●使用ソフト

- ・ Adobe Photoshop
- ・ Microsoft Word、Excel

●指導内容

- ・ Photoshop
 - レタッチの基本
 - レタッチの応用
 - コレクションマップの作成
- ・ Excel
 - 基本操作
 - 計算式の基本
 - テスト
- ・ Word
 - 文章作成の基本

●提出課題

- ・ Photoshopコレクションマップ
- ・ Excelテスト
- ・ Word課題
- ・ 総合課題

【評価方法】

評価基準：出席評価を前提とし、課題提出内容を加味し、総合的に評価

主要教材図書

参考図書

その他資料

授業の特徴と担当教員紹介

現場で使用するソフトの基本操作の習得。企画書、指示書など実務レベルのアウトプットの表現の習得。

高橋 翼

デザイン事務所、デザイン専門学校学科長、スポーツメーカーデザイナーを経て現在に至る。ファッションやプロダクト、サステナブル分野を中心にデザイン活動、教育、ワークショップなど幅広く活動。公益社団法人日本インダストリアルデザイン協会 (JIDA) 理事。

記載者氏名 高橋 翼

2025年度 カリキュラム科目概要

文化服装学院教務部

科コード K13	科 名 アパレル技術科3年	単 位	2単位
科目コード	バーチャルファッションコース	授業期間	(通年)
	科目名 CG アニメーション		

担当教員(代表)：清水 和宏

共同担当者：

【授業概要、到達目標・レベル設定】

○授業概要

adobe 動画編集ソフトを使用し、動画編集の基本的なスキルを習得する。

アニメーション技術を身につけ、自身の表現を作品として具現化する。

【授業計画】

CG アニメーション 通年2単位

1. AdobeAfterEffects の基本操作について
 - ・映像の基本（画角サイズ/フレームレート）について
 - ・After Effects のインターフェースの概要
 - ・アニメーションの基礎
 - ・レイヤー構造を理解する
 - ・マットの設定やマスク合成について
 - ・標準的なエフェクトの適用と色補正
 - ・モーショングラフィックスの作成と動画編集
 - ・実写映像のカメトラッキング
 - ・After Effects で 3D 表現の可能性を探る
2. ホログラム映像制作
 - ・ホログラム映像での効果的な表現方法の考察
 - ・テーマをまとめプラン作成
 - ・制作内容を確認
 - ・ホログラムディスプレイ実機での仕上がり確認
3. 卒業制作発表 PR 映像制作
 - ・テーマをまとめ、概要を作成、内容確認
 - ・プリビジュアライゼーションの必要性を学ぶ
 - ・動画にあったサウンド選考

【評価方法】

S～C・F評価/学業評価70%、授業姿勢30%

主要教材図書 なし

参考図書 なし

その他資料 なし

授業の特徴と担当教員紹介

CG アニメーション制作会社にて、3ds Max や After Effects を用いた 3D アニメーション・映像制作に従事。

実制作の現場で培った知識と技術を活かし、CG アニメーションの基礎から応用までを体系的に指導。

講義では、動きや演出の設計力、映像としての完成度を高めるための編集技術に加え、企画意図を映像で的確に伝える表現力・構成力の育成にも重点を置いている。

記載者氏名 清水 和宏