

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			コース共通				
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C301	商品プランニングⅡ							30				
担当教員	蓬萊 彩奈				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	大手アパレル企業の婦人服ブランドでデザイナーとして勤務。授業ではアパレル業界で必要な知識を様々な視点からリサーチし、学生の感性を引き出しながらリアルな商品企画の指導を行う。										
講義目的												
リサーチ方法や企画提案力を応用し、希望職種先の企業に向けた商品企画を提案する。卒業制作に向けたコレクションデザイン企画。												
授業内容												
アパレル業界で必要なノウハウを応用し、希望職種に合った企画力を身につける。企業をリサーチ、各ブランドに向けてのデザイン提案をポートフォリオにまとめ就職活動用の資料を作成する。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	10	就職先企業研究及び企画提案					<ul style="list-style-type: none"> ・企業分析 ・ターゲット分析 ・ショップリサーチ ・社会情勢、トレンドリサーチ ・コンセプト設定 ・デザイン提案 ・素材リサーチ ・ポートフォリオ作成 					
2	20	卒業制作					<ul style="list-style-type: none"> ・ブランド分析 ・ターゲット分析 ・競合店の研究 ・社会情勢、トレンドリサーチ ・コンセプト設定 ・デザイン研究 ・プレゼン資料制作 ・中間プレゼン、企画について方向性の確認 					
留意事項												
各項目講義を実施し、企画立案・ポートフォリオを作成する。欠席した場合は次回の授業までに課題を終わらせておくことが必須。												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
各就職先に向けた企画の提案力を身につける。卒業制作に向け、トレンドや社会情勢を意識したデザインの立案。				就職先に向けたデザイン、ポートフォリオ作り。トレンドや社会情勢など各項目をマップにまとめデザインを発想する。				取組姿勢		30%		
								提出物/期限遵守		40%		
								習熟度(到達目標に対して)		30%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			コース共通				
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C301	商品プランニングⅡ							30				
担当教員	蓬萊 彩奈				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	大手アパレル企業の婦人服ブランドでデザイナーとして勤務。授業ではアパレル業界で必要な知識を様々な視点からリサーチし、学生の感性を引き出しながらリアルな商品企画の指導を行う。										
講義目的												
卒業作品展に向け、トレンドや社会情勢を分析し、デザインを発想し作成する。コレクションデザインの提案力を身につける。												
授業内容												
今求められる新しさのあるデザインを発想、表現。チームワークを学ぶ。デジタルツールを使用し、HPやブランドブックを作成することにより視覚的演出力を習得させる。ブランドとしてのコレクションデザインの企画力を学ぶ。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
3	30	卒業制作					<ul style="list-style-type: none"> ・テクニック確認 ・トータルチェック ・デザイン修正 ・ブランドブックラフ画作成 ・撮影打ち合わせ ・ブランドブック作成 ・ポスター作成 ・アクセサリー、小物確認 ・コーディネートチェック 					
留意事項												
各項目講義を実施し、企画立案・企画書を作成させる。欠席した場合は次回の授業までに課題を終わらせておくことが必須。												
教材												
最終到達目標												
学習法												
評価方法及び評価割合												
卒業制作に向け、トレンドや社会情勢を意識したデザインの作成、DTPを使いホームページなど視覚的演出力を身につける。		デザイン発想したものをトータルコーディネートで表現。またポスターやホームページを作成しビジュアル化させる。					取組姿勢			30%		
							提出物/期限遵守			40%		
							習熟度(到達目標に対して)			30%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名	3Dモデリストコース						
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C302	パターンプロダクトⅢ							60				
担当教員	三宅 憲子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	婦人服のアパレルメーカーでパタンナーとしての実務経験を持ち、各級のパターン検定の指導にもあたっている。 授業では、ジャケット、コートに関する基本製図方法を指導。企業で求められる多種多様な重衣料のデザインに対応したパターンメイキング能力を習得する。											
講義目的												
専門職として仕事内容の理解を深め、特殊素材の専門知識や特殊パターンの手法を学び、素材特性を考えたパターン技術を身につけ応用へと繋げる。												
授業内容												
皮革素材やカットソーなどの特殊素材のパターン実習、就職対策として製図実技などを実践する。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容				学習課題						
1	2	就職対策実技				ブラウスを実物からの読み取り、製図とトワール組み立て						
2	4	就職対策実技				ワンピースを実物からの読み取り、製図とトワール組み立て						
3	1	皮革素材				素材知識講義						
4	11	皮革ジャケット				パターン実習 トワール組み立て						
5	8	皮革ジャケット				工業用パターン 指図書 作成						
6	4	パターンメイキング技術検定対策講座				過去問題より解説						
7	2	カットソー				素材知識講義・カットソーパターン作成法						
8	10	カットソー研究				コラボ商品又はカットソー応用パターン作成						
9	2	コルセット				コルセット製図法						
10	4	キモノスリーブ				キモノスリーブ製図法（5種）						
11	1	プリーツスカート				プリーツスカートの理論と計算方法						
12	4	卒業作品グループブランドコレクション				ディテール研究						
13	7	卒業作品グループブランドコレクション				シルエットパターン研究						
留意事項												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
様々な素材の特性を考えた製図理論の習得、及び素材別の始末方法などの的確な縫製指図書が作成できる。				講義 課題作成				提出物/時間厳守		70%		
								取組姿勢		10%		
								習熟度(到達目標にたいして)		20%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			3Dモデリストコース				
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C302	パターンプロダクトⅢ							90				
担当教員	三宅 憲子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目		○	婦人服のアパレルメーカーでパタンナーとしての実務経験を持ち、各級のパターン検定の指導にもあたっている。 授業では、ジャケット、コートに関する基本製図方法を指導。企業で求められる多種多様な重衣料のデザインに対応したパターンメイキング能力を習得する。									
講義目的												
専門職として仕事内容の理解を深め、特殊素材の専門知識や特殊パターンの手法を学び、素材特性を考えたパターン技術を身につけ応用へと繋げる。												
授業内容												
3年間で学んだ知識を最大限に活かした卒業作品グループブランドの制作。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	12	卒業作品グループブランドコレクション					シルエット及びデザインパターン作成					
2	10	卒業作品グループブランドコレクション					モデルトワールチェック					
3	46	卒業作品グループブランドコレクション					デザインパターンへの展開					
4	10	卒業作品グループブランドコレクション					モデルトワールチェック					
5	12	卒業作品グループブランドコレクション					工業用パターン作成					
留意事項												
教材												
最終到達目標												
学習法												
評価方法及び評価割合												
3年間で習得した様々な製図法を応用に繋げ、デザインと素材、パターンのマッチングやデザインバランス・シルエットバランスを見る力を養う。		課題作成					提出物/時間厳守			70%		
							取組姿勢			10%		
							習熟度(到達目標にたいして)			20%		

学科名	ファッション・クリエイター				コース名			3Dモデリストコース				
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C303	サンプルメイキングⅢ							30				
担当教員	古城 明子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	縫製工場で高級婦人服のサンプル制作や新進デザイナーのファッションショーの衣装制作に従事。授業では基礎から応用まで幅広く指導。										
講義目的												
素材の特徴を理解し、素材に適した副資材の知識を高めると共に、特殊ミシンの使い分けや操作方法、や縫製技術を習得。												
授業内容												
本革を使用したライダースジャケットを制作。特殊素材の縫製法などを学ぶ。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	皮革ベスト					皮革の扱い方 裁断方法 針や糸について					
2	2	皮革ベスト					切り替えオープンファスナー					
3	2	皮革ベスト					身頃組み立て ステッチ					
4	2	皮革ベスト					表地、裏地縫い合わせ					
5	2	皮革ベスト					どんでん始末					
6	2	皮革部分縫い					袖口ファスナー明き					
7	2	ライダースジャケット					裁断					
8	2	ライダースジャケット					ファスナー付け					
9	2	ライダースジャケット					表地組み立て					
10	2	ライダースジャケット					裏地組み立て					
11	2	ライダースジャケット					衿付け					
12	2	ライダースジャケット					ステッチ 中どじ					
13	2	ライダースジャケット					袖作り					
14	2	ライダースジャケット					袖付け					
15	2	ライダースジャケット					どんでん始末 付属付け					
留意事項												
教材												
大阪文化服装学院編「サンプルメイキング」(大阪文化服装学院)												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
様々な素材、形に対応できる縫製技術の習得				講義 課題作成				提出物/期限厳守		80%		
								取り組姿勢		10%		
								習熟度(到達目標に対して)		10%		

学科名	ファッション・クリエイター				コース名			3Dモデリストコース				
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C303	サンプルメイキングⅢ							30				
担当教員	古城 明子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	縫製工場で高級婦人服のサンプル制作や新進デザイナーのファッションショーの衣装制作に従事。授業では基礎から応用まで幅広く指導。											
講義目的												
グループブランドコレクションの発表に向けて、ブランドを意識した素材のテクニックやシルエットの研究。各自が学んできた専門コースの技術を発揮しながら作品制作を行う。												
授業内容												
各ブランドの使用素材からのディテール研究を行い、パターンに落とし込む。グループ内でのデザインの方向性を話し合い、シルエットの作り込みから工業用パターン作成及び作品制作を行う。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	2	卒業作品制作					テクニック研究①					
2	2	卒業作品制作					テクニック研究②					
3	2	卒業作品制作					トワール縫製					
4	2	卒業作品制作					トワール縫製					
5	2	卒業作品制作					デザイン、素材に合わせた始末方法の研究①					
6	2	卒業作品制作					デザイン、素材に合わせた始末方法の研究②					
7	2	卒業作品制作					スタイリング1、2					
8	2	卒業作品制作					スタイリング1、2					
9	2	卒業作品制作					スタイリング3、4					
10	2	卒業作品制作					スタイリング3、4					
11	2	卒業作品制作					スタイリング5、6					
12	2	卒業作品制作					スタイリング5、6					
13	2	卒業作品制作					スタイリング7、8					
14	2	卒業作品制作					スタイリング7、8					
15	2	卒業作品制作					スタイリング7、8					
留意事項												
教材												
大阪文化服装学院編「サンプルメイキング」(大阪文化服装学院)												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
それぞれのコースで習得した技術・知識を発揮すること				講義 課題作成				提出物/期限厳守		80%		
								取り組姿勢		10%		
								習熟度(到達目標に対して)		10%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名	3Dモデリストコース						
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C304	立体裁断Ⅲ							30				
担当教員	濱崎 幸子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	アパレルでMD、デザイナーとして勤務、その後独立。オートクチュールを中心に多様なデザインワークに従事した教員がパターンメイキングについて指導する。										
講義目的												
立体の構成を理解、ダーツと地の目の重要性を学ぶ。服のバランス感覚を養う。												
1. ボディにトワールを使い、立体構造を確認しながら課題アイテムの制作 2. 平面パターンに落とし込み、製図からの形状と比較、確認 3. 自由課題ではイメージ・バランスを考え、表現力を養う												
項目	回数	内容					学習課題					
1	1	ステンカラーブラウス					身頃ドレーピング					
	2	ステンカラーブラウス					袖山、袖幅の割り出し、袖ドレーピングを行う					
	1	ステンカラーブラウス					衿ドレーピング					
2	2	台衿シャツカラー					後ヨーク、後身頃ドレーピング・前身頃ドレーピング					
	2	台衿シャツカラー					袖山、袖幅の割り出し、袖のドレーピングを行う					
	1	台衿シャツカラー					台衿、上衿の関連性を考えて衿のドレーピングを行う					
	1	台衿シャツカラー					トレースパターン作成					
3	2	ラグランスリーブ					身頃ラグラン線の設定し、ラグラン袖ドレーピング					
4	2	未完成課題の対応					未完成課題の補習・トレースパターンのポイントを再確認					
5	1	ドレープ(自由デザイン)					デザインをピックアップ、デザイン画に落とし込み					
	3	ドレープ(自由デザイン)					シルエットから地の目・ドレープ位置、量を考慮してドレーピング					
	2	ドレープ(自由デザイン)					全体のバランスをチェック・トレースパターン作成					
6	1	三面体ジャケット					肩パットの取り付け方、身頃切替線の設定					
	2	三面体ジャケット					前身頃、後身頃、脇身頃ドレーピング					
	1	三面体ジャケット					身頃トレース、形状の確認、修正					
	2	三面体ジャケット					袖ドレーピング(1枚袖からダーツで2枚袖にする)					
	1	三面体ジャケット					テーラードカラードレーピング					
	1	三面体ジャケット					仕上げ:全体のバランスをチェック トレースパターン作成					
7	2	総まとめ					未完成課題の補習・疑問点、重要ポイントの再確認					
留意事項												
教材												
文化服装学院編「文化ファッション大系 アパレル生産講座3 立体裁断 基礎編」(文化出版局)												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
デザイン画のイメージ通りに立体的に表現できる。平面パターンに落とし込みができる。立体構造の意味を学び、ドレーピング技術を習得。				立体構造に対する講義と実践				中間チェック		50%		
								課題提出		50%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名							
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C315	就職対策Ⅱ							15				
担当教員	下岸 貴美子				科目区分	講義	○	演習		実習		
実務経験のある教員等による授業科目												
講義目的												
就職活動で行われる実技試験や面接に対応できる力を養う												
授業内容												
まず初めにアパレル技術職の就職活動におけるスケジュールと提出書類について理解する。その上で、過去に実際の企業で行われた実技試験を模擬的に行い技術力を養う。後半は、面接対策として実際の面接を想定した模擬面接を繰り返しコミュニケーション能力の醸成、面接試験を突破できる能力を育成する。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	1	オリエンテーション					就職活動のスケジュールや採用で重視されるポイント					
2	2	グループディスカッション					それぞれのアピールポイントについて 面接における第一印象について					
3	1	模擬試験					アパレル企業の実技模擬試験(デザイン)					
4	2	プレゼンテーション					企業を想定した企画案のプレゼンテーション 企業を想定した企画案のプレゼンテーション					
5	4	模擬面接					就職活動における面接を意識した模擬面接					
6	1	ディスカッション					現在までの就職活動を振り返って					
7	4	模擬面接					就職活動における面接を意識した模擬面接					
留意事項												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
就職活動で行われる実技試験を効率的にこなす事ができる。模擬面接を通して、自分の考えやアピールポイント、作品について伝えることができるようになる。				講義・グループワーク・実習				定期課題			100%	

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			3Dモデリストコース				
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C316	卒業制作							60				
担当教員	下岸 貴美子				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目	○	OEM(相手先ブランドの企画・生産)メーカーでサンプルメーカーとして勤務。授業では、デザイナーの世界観を表現するため特殊素材やニット企画、編立等を研究し、学生独自の世界観を引き出しアート感覚なクリエイティブ作品制作を指導。										
講義目的												
3年間の集大成として各コースで学んだ知識や技術を活かし、グループでブランドを立ち上げショー形式で発表する。グループで話し合い、トレンドや社会情勢を分析し、デザインを発想し作成。コーディネート力や見せ方、演出の仕方を考え表現力を身につけると共に各自の責任感やコミュニケーション力を身に付ける												
授業内容												
今求められる新しさのあるデザインを発想、表現。チームワークを学ぶ。 デジタルツールを使用し、ホームページやブランドブックを作成することにより視覚的演出力を習得させる。コーディネートや見せ方、演出などの表現力を身につける。 各自のコースで作業内容を分担し8スタイリングを制作する。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	8	卒業制作(企画・デザイン)					<ul style="list-style-type: none"> ・デザイン出し ・デザイン修正 ・テクニク作成 					
2	24	卒業制作(製図)					<ul style="list-style-type: none"> ・パターン作成・トワール組み立て ・トワールチェック 					
3	10	卒業制作(縫製)					<ul style="list-style-type: none"> ・縫製始末ファイル作成 ・スタイリング縫製 					
4	8	卒業制作(撮影・映像)					<ul style="list-style-type: none"> ・ブランドブックラフ画作成 ・撮影打ち合わせ ・ブランドブック作成 ・ポスター作製 ・ルックブック撮影 ・審査会写真撮影 ・ヘアメイク打ち合わせ 					
5	6	卒業制作(コーディネート)					<ul style="list-style-type: none"> ・アクセサリー、小物確認 ・コーディネートチェック 					
6	4	卒業制作(練習)					<ul style="list-style-type: none"> ・着せ付け練習 					
留意事項												
グループ内での意思疎通を図りスケジュール管理しながら作業を行う												
教材												
各教科授業での配布資料及びテキスト												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
卒業制作に向け、トレンドや社会情勢を意識したグループブランドを立ち上げ発表する				演習 口頭発表				グループワーク		80%		
								作品完成度		20%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			3Dモデリストコース																																																																				
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期	○	後期																																																																	
講座コード	授業科目名							授業時間数																																																																				
C328	3DモデリストII							90																																																																				
担当教員	黒木 怜奈				科目区分	講義		演習	○	実習																																																																		
実務経験のある教員等による授業科目																																																																												
講義目的	<ul style="list-style-type: none"> ・3DCADソフト「CLO」に加え、「substance」「blender」を駆使し、実物と遜色のないリアルな3DCGを作成する。 ・デザイナー・パタンナー的要素を兼ね備え、グラフィックに特化したマルチなクリエイターの育成を目指す。 																																																																											
授業内容	<ul style="list-style-type: none"> ・就職対策実習 ・ダウンジャケットモデリング ・カメラワーク、照明、背景合成などのレンダリング実習 ・デジタルテクスチャの作成 																																																																											
授業計画及び学習課題	<table border="1"> <thead> <tr> <th>項目</th> <th>回数</th> <th>内容</th> <th>学習課題</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>就職対策</td><td>ポートフォリオ作成</td></tr> <tr><td>2</td><td>1</td><td>CLO : ダウンジャケット①</td><td>圧力設定</td></tr> <tr><td>3</td><td>1</td><td>CLO : ダウンジャケット②</td><td>細部の表現方法</td></tr> <tr><td>4</td><td>1</td><td>CLO : ダウンジャケット③</td><td>細部の表現方法</td></tr> <tr><td>5</td><td>1</td><td>細かな表現方法</td><td>オブジェクトデータとカラバリ</td></tr> <tr><td>6</td><td>1</td><td>CLO : レンダリング①</td><td>レンダリングのシーン設定</td></tr> <tr><td>7</td><td>1</td><td>CLO : レンダリング②</td><td>データ書き出し</td></tr> <tr><td>8</td><td>1</td><td>フォトスキル①</td><td>照明セッティング</td></tr> <tr><td>9</td><td>1</td><td>フォトスキル②</td><td>光源の観察と表現</td></tr> <tr><td>10</td><td>1</td><td>フォトスキル③</td><td>コマーシャル写真の構図</td></tr> <tr><td>11</td><td>1</td><td>フォトスキル④</td><td>撮影</td></tr> <tr><td>12</td><td>1</td><td>Photoshop : デジタルテクスチャ①</td><td>基本操作、柄作成</td></tr> <tr><td>13</td><td>1</td><td>Photoshop : デジタルテクスチャ②</td><td>ノーマルマップ作成、画像合成</td></tr> <tr><td>14</td><td>1</td><td>Substance : 様々な見せ方①</td><td>基本操作</td></tr> <tr><td>15</td><td>1</td><td>Substance : 様々な見せ方②</td><td>テキスタイル作成</td></tr> </tbody> </table>												項目	回数	内容	学習課題	1	1	就職対策	ポートフォリオ作成	2	1	CLO : ダウンジャケット①	圧力設定	3	1	CLO : ダウンジャケット②	細部の表現方法	4	1	CLO : ダウンジャケット③	細部の表現方法	5	1	細かな表現方法	オブジェクトデータとカラバリ	6	1	CLO : レンダリング①	レンダリングのシーン設定	7	1	CLO : レンダリング②	データ書き出し	8	1	フォトスキル①	照明セッティング	9	1	フォトスキル②	光源の観察と表現	10	1	フォトスキル③	コマーシャル写真の構図	11	1	フォトスキル④	撮影	12	1	Photoshop : デジタルテクスチャ①	基本操作、柄作成	13	1	Photoshop : デジタルテクスチャ②	ノーマルマップ作成、画像合成	14	1	Substance : 様々な見せ方①	基本操作	15	1	Substance : 様々な見せ方②	テキスタイル作成
項目	回数	内容	学習課題																																																																									
1	1	就職対策	ポートフォリオ作成																																																																									
2	1	CLO : ダウンジャケット①	圧力設定																																																																									
3	1	CLO : ダウンジャケット②	細部の表現方法																																																																									
4	1	CLO : ダウンジャケット③	細部の表現方法																																																																									
5	1	細かな表現方法	オブジェクトデータとカラバリ																																																																									
6	1	CLO : レンダリング①	レンダリングのシーン設定																																																																									
7	1	CLO : レンダリング②	データ書き出し																																																																									
8	1	フォトスキル①	照明セッティング																																																																									
9	1	フォトスキル②	光源の観察と表現																																																																									
10	1	フォトスキル③	コマーシャル写真の構図																																																																									
11	1	フォトスキル④	撮影																																																																									
12	1	Photoshop : デジタルテクスチャ①	基本操作、柄作成																																																																									
13	1	Photoshop : デジタルテクスチャ②	ノーマルマップ作成、画像合成																																																																									
14	1	Substance : 様々な見せ方①	基本操作																																																																									
15	1	Substance : 様々な見せ方②	テキスタイル作成																																																																									
留意事項																																																																												
教材																																																																												
最終到達目標	学習法				評価方法及び評価割合																																																																							
<ul style="list-style-type: none"> ・様々なグラフィックスキルを習得し、応用力を身に付ける ・リアルでアートのデジタルアートの表現方法を学ぶ 	講義 実技				提出物／期限厳守				50%																																																																			
					完成度				40%																																																																			
					取り組み姿勢				10%																																																																			

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			3Dモデリストコース				
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期		後期	○
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C328	3DモデリストII							90				
担当教員	黒木 怜奈				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目												
講義目的												
<ul style="list-style-type: none"> ・3DCADソフト「CLO」に加え、「substance」「blender」を駆使し、実物と遜色のないリアルな3DCGを作成する。 ・デザイナー・パタンナー的要素を兼ね備え、グラフィックに特化したマルチなクリエイターの育成を目指す。 												
授業内容												
<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルテクスチャ、パーツデザイン ・アバターデザイン ・卒業作品制作 												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	1	Substance : デジタルテクスチャ①					テキスタイル素材の取り込み					
2	1	Substance : デジタルテクスチャ②					テクスチャマップ作成①					
3	1	Substance : デジタルテクスチャ③					パラメータ設定					
4	1	Substance : デジタルテクスチャ④					テクスチャマップ作成②					
5	1	Substance : デジタルテクスチャ⑤					パラメータ設定					
6	1	blender : デジタルパーツデザイン①					Blender基本操作					
7	1	blender : デジタルパーツデザイン②					Blenderでのモデリング					
8	1	blender : デジタルパーツデザイン③					Blenderでのモデリング					
9	1	blender : デジタルパーツデザイン④					Blenderでのモデリング					
10	1	blender : デジタルパーツデザイン⑤					Blenderでのモデリング					
11	1	blender : デジタルパーツデザイン⑥					Blenderでのモデリング					
12	1	blender : デジタルパーツデザイン⑦					Blenderでのモデリング					
13	1	blender : デジタルパーツデザイン⑧					Blenderでのモデリング					
14	1	DAZ STUDIO : アバターデザイン①					DAZ 基本操作					
15	1	DAZ STUDIO : アバターデザイン②					DAZ CLO連携					
留意事項												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
<ul style="list-style-type: none"> ・様々なビジュアル表現を学び、表現力を身に付ける ・グラフィックソフトをマスターし、デジタルアートでのコレクション発表を行う 				講義 実技				提出物／期限厳守		50%		
								完成度		40%		
								取り組み姿勢		10%		

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名			3Dモデリストコース				
分類	必修	○	選択		配当学年	3	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C329	3Dモデリスト研究							90				
担当教員	黒木 怜奈				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目												
講義目的												
<ul style="list-style-type: none"> ・3DCADソフト「CLO」に加え「Photoshop」「Illustrator」を駆使し、自分の世界観を表現する ・グラフィックに特化したマルチなクリエイターを育成する 												
授業内容												
<ul style="list-style-type: none"> ・就職対策 ・ポートフォリオ作成 ・卒業制作に向けたコレクション作成 												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	1	就職実技対策①					ポートフォリオ作成					
2	4	就職実技対策②					ポートフォリオ作成					
3	2	就職実技対策③					ポートフォリオ作成					
4	4	就職実技対策④					ポートフォリオ作成					
5	5	グラフィック研究①					Photoshop					
6	6	グラフィック研究①					Photoshop					
7	7	グラフィック研究①					Photoshop					
8	8	グラフィック研究①					Photoshop					
9	9	グラフィック研究②					Illustrator					
10	10	グラフィック研究③					Illustrator					
11	11	グラフィック研究④					Illustrator					
12	12	卒業制作①					モデリング					
13	13	卒業制作②					モデリング					
14	14	卒業制作③					モデリング					
15	15	卒業制作④					モデリング					
留意事項												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
<ul style="list-style-type: none"> ・様々なグラフィックスキルを習得し、応用力を身に付ける ・リアルでアートのデジタルアートの表現方法を学ぶイリング完成させる 				実技				提出物／期限厳守		50%		
								完成度		20%		
								取り組み姿勢		30%		

学科名	ファッションクリエイター				コース名			受講コース共通				
分類	必修		選択	○	配当学年	3	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C312	チルドレンパターンメイキング							15				
担当教員	浦島 恵				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目		子供服老舗アパレルメーカーにてパターン設計を経験後、デザイナーとして勤務。メーカー3社で新生児からジュニアサイズまでの様々なカテゴリーの経験を経てフリーに転身。現在も大手商社と契約シウェアだけではなく服飾雑貨、生活雑貨まで子供に関する多様な企画・設計を行う講師がチルドレン企画やパターンを指導。										
講義目的												
子供の成長過程における衣服と体型、生活スタイル等の変化に加え、子供服における安全面・機能面から衣服の設計を学ぶ。												
授業内容												
設計の際に、子供の成長過程における体型の違いや、生活スタイルの違い等に留意し、安全面・機能面での知識を学び、プランニング提案を実践する												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	4	子供服について					子供の成長過程における衣服と体型と生活スタイル					
							子供衣服における安全面・機能面					
							市場の子供売り場における市場調査					
							市場の子供服から設計面で留意する点のまとめ					
2	3	子供服原型パターン作成					BABY(90)サイズの原型パターンの作成					
							トドラー(110)サイズの原型パターン作成					
							ジュニア(140)男児・女児の原型パターン作成					
3	4	ワンピース作品					デザインからパターンを作成					
							トワールチェック・修正・工業用作成					
							作品の縫製					
							作品チェック・縫製仕様書の作成					
4	4	ブラウス作品					デザインからパターンを作成					
							トワールチェック・修正・工業用作成					
							作品の縫製					
							作品チェック・縫製仕様書の作成					
留意事項												
作品を完成させていく上で、授業外での取り組みも必要である。欠席した場合は、次回授業までに進行状況に合わせて終わらせておくこと。												
教材												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
デザインしたワンピース、ブラウスを子供服における設計上の注意点に留意してパターンから縫製までをトータルに行う。				講義 実習				ワンピース作品			50%	
								ブラウス作品			50%	

学科名	ファッションクリエイター学科				コース名							
分類	必修		選択	○	配当学年	3	年	学期	前期	○	後期	
講座コード	授業科目名							授業時間数				
C312	メンズパターンメイキング							15				
担当教員	栄留 洋				科目区分	講義		演習	○	実習		
実務経験のある教員等による授業科目												
講義目的												
レディースとは異なるメンズ原型の成立ちから体型補正や各アイテムの製図の基礎知識を学び、平面製図を理解する。												
授業内容												
メンズの体型から原型製図、各アイテムの平面製図の知識技術を習得する。												
授業計画及び学習課題												
項目	回数	内容					学習課題					
1	1	紳士服の考え方					メンズとレディースの体型の違いとは					
2	1	紳士服の考え方					採寸					
3	1	紳士服の考え方					体型補正					
4	1	パンツ製図①					ノータック製図					
5	1	パンツ製図②					ワンタック製図					
6	1	メンズ原型					身頃原型製図					
7	1	メンズ原型					袖原型製図					
8	1	ジャケット製図					身頃製図					
9	1	ジャケット製図					衿・袖製図					
10	1	シャツ製図					身頃製図					
11	1	シャツ製図					衿・袖製図					
12	1	ブルゾン製図					身頃製図					
13	1	ブルゾン製図					衿・袖製図					
14	1	サイズ表の見方					ジャケット、パンツ。シャツのサイズ表について					
15	1	サイズ表の見方					ジャケット、パンツ。シャツのサイズ表について					
留意事項												
最終到達目標				学習法				評価方法及び評価割合				
メンズの原型から様々なアイテムのパターンを作成する事が出来る				講義 課題作成				提出課題		100%		