

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態			
社会人基礎1	CG・ゲーム学科/1年	2022／前期	講義			
	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員			
	1単位(30時間)	必須	(平田卓也/近藤俊治 /井上萌美+種田真幸 /岡田拓磨)			
授業の概要						
所属する学科の将来像として想定される業界で必要とされる人材像や関連知識、就職活動に必要な基本的知識とスキルを課題形式で習得する。さらに、所属学科に関連した学習の定着について学科講師と共にし、フィードバックを得ながら視野を広げ、学び続ける習慣の基礎づくりとする。また、学習記録を取ることにより社会人としての報告の習慣を養うとともに、自己管理能力への意識を高める。						
授業終了時の到達目標						
(基本目標:C評価以上)						
・就職キャリアセンターから与えられた課題や提出物を滞りなく提出する						
(標準目標:B評価以上)						
・教員を職場の上司や先輩と仮定し、適切な対応で相談と報告ができる						
(発展的目標:A評価)						
・学習記録を滞りなく報告し、学科担当教員から助言を受け、改善に生かすことができる						
・就職キャリアセンターと就職活動に向けての準備を整えることができる						
実務経験有無	実務経験内容					
時間外に必要な学修						
会社説明会の積極的な参加及び情報収集 企業活動や社会的な出来事に关心を持ち、学んでいる分野との関連や見通しについて考え方 日常の課題に生かす						
回	テーマ	内 容				
	キャリア支援と学習支援	・就職キャリアセンターによる就活準備指導を毎週半コマ実施 ・学科担当教員による学習支援を毎週半コマ実施				
	新しい学びを効果的にする	穴吹学園での学び方について 社会人基礎で学ぶことの解説 話しの聴き方 偶然が作る人生 モノの見方① モノの見方②				
	卒業後をイメージして学ぶ	就職活動の世界を知る① 就職活動の世界を知る②				
	文章による表現の仕方を学ぶ	文章の書き方と構成の仕方① 文章の書き方と構成の仕方② 記憶からたどる 自分を知る工夫① 自分を知る工夫② 自分を知る工夫③ 履歴書の書き方と伝え方				
教科書・教材		評価基準	評価率			
テキスト:熱血!森吉弘の就活ゼミ教材		授業態度・取り組み方 提出課題評価	60% 40%			
		その他 質問がある場合はメールにて受け付けます				

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
CG概論1		CG・ゲーム学科／1年	2022／前期	講義				
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員				
90分	15回	2単位（30時間）	必須	平田卓也				
授 業 の 概 要								
映画・アニメーション・ゲーム・CMなどのCG映像の制作において、映像表現技術やCG理論の知識、CGソフトウェアを効果的に用いる能力を身につけることができる。								
授業終了時の到達目標								
CGによる映像表現を行うために必要な基礎知識を学ぶ。								
実務経験有無	実務経験内容							
有	平田卓也：アニメーター、システムエンジニア、ゲーム会社、映像制作会社の勤務経験有り。これまでの様々な経験で得た知識・技術を具体例をあげて学生に伝える。							
時間外に必要な学修								
教科書『入門CGデザイン』を用いて予習・復習を行っておきましょう。また学校で毎月定期購読している「CGWORLD」をぜひ読んでください。								
回	テ　ー　マ	内　容						
1	パソコンスキルアップ	今後2年間使用していくWindows11ノートPCの基本的な使い方を学ぶ。						
2	コンピューターグラフィックスの基礎	コンピューターグラフィックスの歴史や特性・利用のされ方について学ぶ						
3	CG映像制作のワークフロー デッサン 色と動き	デッサンとCG 色 動き						
4	文字、2次元CGの基礎	タイポグラフィ ディジタル画像の基礎 ラスタ形式とベクタ形式 ベクタ形式による描画						
5～6	写真撮影とレタッチ	写真撮影、写真のレタッチ						
7～8	モデリング	座標系 点 線 面 移動 回転 スケール モデルの表示 モデリング要素 モデリング手法						
9～10	総復習（今まで学習してきた範囲）	1章（デッサン、色と動き、文字） 2章（2次元CGの基礎、写真撮影とレタッチ） 3章（モデリング）						
11～12	小テスト①（今まで学習してきた範囲）	小テスト実施 答え合わせ → 解説 参考問題の解説						
13～14	小テスト②（苦手分野の範囲）	小テスト実施 答え合わせ → 解説 参考問題の解説						
15	まとめ	CG概論1まとめ						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他				
入門CGデザイン CG制作の基礎		小テスト習熟度	100.0%					

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態			
コンピュータグラフィックス	CG・ゲーム学科／1年	2022／前期	演習			
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択			
180分	15回	2単位(60時間)	必須			
授業の概要						
Windowsを使用してillustratorの基本操作を取得する Windowsを使用してPhotoshopの基本操作を取得する						
授業終了時の到達目標						
(基本目標:★) ・制作のために必要なツール等を正しく選択できる						
(基本目標:★★) ・パスを用いて自由に作品描画ができる						
(基本目標:★★★) ・ゲームのタイトルロゴ・画面のUIボタンや作品の仕上げに必要不可欠なソフト機能だけではなく、実用することができるようになる						
実務経験有無	実務経験内容					
無						
時間外に必要な学修						
些細なことですが、選択部分が違うと操作が上手くいかなかったり戸惑ったりする部分がでてきます。上手くいかなかった部分は繰り返しできるまで復習しましょう。わからない部分は授業内で再度質問を！						
回	テーマ	内 容				
1	教室の環境、PCの基本操作を学ぶ illustratorの概要及び基本操作方法の説明	教科書(P1～P29)				
2	オブジェクトの基本操作 カラー設定の基本操作	教科書(P30～P60)				
3	オブジェクト編集の基本操作 文字編集の基本操作	教科書(P61～P71)				
4	パスの基本操作 オブジェクトの応用操作	教科書(P72～P91)				
5	ベジエ曲線練習課題1	パス描画の課題ファイル(8問)を1つずつ丁寧に描画し提出				
6	ベジエ曲線練習課題2	7問まで提出・合格完了・8問が終わればロゴのトレースをする				
7	線・レイアウトの補助機能・スウォッチ、パターン グラデーション・アピアランス・レイヤーの応用	教科書(P92～P123)				
8	パス上の文字入力・編集	教科書(P124～P154)				
9	Illustratorクリエイター能力認定試験 類似問題	模擬実技問題① 模擬実践問題①				
10	Illustratorクリエイター能力認定試験 類似問題	模擬実技問題② 模擬実践問題②				
11	Photoshopの基本操作1	教科書(P2～P35)				
12	Photoshopの基本操作2	教科書(P36～P59)				
13	Photoshopの基本操作3	教科書(P60～P86)				
14	Photoshopの基本操作4	教科書(P87～P111)				
15	Photoshopの基本操作5	教科書(P112～P162)				
教科書・教材	評価基準	評価率	その他			
『illustrator クイックマスター』『Photoshop クイックマスター』ノートPC マウス	課題評価	100%	やってみてわからない部分があれば気軽に聞いてください			

科 目 名	学 科 / 学 年	年 度 / 時 期	授 業 形 态																																																																								
DTP1	CG・ゲーム学科／1年	2022／前期	演習																																																																								
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択																																																																								
90分	15回	2単位(30時間)	必須																																																																								
授 業 の 概 要																																																																											
DTPで必要な印刷の知識、ヴィジュアルソフトの使い方等を理解し把握するために、実際のDTP現場のように自分で作ったものを印刷工程に渡せる完全データ作りを流れとともに学び身につける。実務を生かし、環境変化の多いDTPの現状をわかりやすく指導し、制作物を作ることで体感し学ばせる。																																																																											
授業終了時の到達目標																																																																											
<ul style="list-style-type: none"> ・印刷の知識を身につけ、DTPの流れを理解する。□ ・ソフトを使い完全データ作れるようになる。□ ・各種ファイル形式の正確な理解と応用□ ・最適な解像度の理解□ ・昨今のDTP環境の変化に対応(様々なパターンがあるので、簡易なものだけでなく旧式な方法も理解しておく)□ ・配色の理解などグラフィック要素にも対応できるようになる 																																																																											
<p>* (基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・DTPの基礎、トリムマークの必要性が理解できる/Illustrator、Photoshopそれぞれの最適な使い方が理解できる/最適な解像度がわかる 																																																																											
<p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題にあった制作にオリジナルの工夫がみられる/販促に関してひとりよがりではなく筋が通っている(コンセプトがしつかりしている)/データ等制作物に不備がない/印刷の知識を身に着けている 																																																																											
<p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・仕上がりが美しい(レイアウト、配色、文字のサイズなどが最適である)/訴求力がある□□ 																																																																											
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">実務経験有無</th><th colspan="3">実務経験内容</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>有り</td><td colspan="3">Design office Rightworkでの広告活動において、イベント企画・商品開発、商品パッケージデザイン、各種広告物の入稿先に合わせたデータ制作</td></tr> </tbody> </table>				実務経験有無	実務経験内容			有り	Design office Rightworkでの広告活動において、イベント企画・商品開発、商品パッケージデザイン、各種広告物の入稿先に合わせたデータ制作																																																																		
実務経験有無	実務経験内容																																																																										
有り	Design office Rightworkでの広告活動において、イベント企画・商品開発、商品パッケージデザイン、各種広告物の入稿先に合わせたデータ制作																																																																										
時間外に必要な学修																																																																											
身の回りの印刷物に興味を持ち、どのように作られているか想像する。																																																																											
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">回</th><th style="width: 40%;">テ ー マ</th><th colspan="2">内 容</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td>DTPとは？</td><td colspan="2">教科の説明 / 自己紹介を兼ねて身の回りの印刷物を考える / 印刷の定義と現在の印刷環境</td></tr> <tr> <td>2</td><td>Illustratorを使ってみよう</td><td colspan="2">Illustratorでできること / ベジェ曲線になれる / ソフトの特徴 イラスト制作</td></tr> <tr> <td>3</td><td></td><td colspan="2">オブジェクトを理解する / 印刷データについて</td></tr> <tr> <td>4</td><td>課題1:暑中見舞いはがき制作</td><td colspan="2">課題1:暑中見舞いはがき制作 / 印刷のデータになるよう制作する(ラフ→入力)</td></tr> <tr> <td>5</td><td></td><td colspan="2">課題1:暑中見舞いはがき制作 / 重なり、塗りと線、塗り足し、マスクなど□</td></tr> <tr> <td>6</td><td></td><td colspan="2">課題1:暑中見舞いはがき制作 / テキストツール□</td></tr> <tr> <td>7</td><td></td><td colspan="2">課題1:暑中見舞いはがき制作 / 郵便番号欄・数値入力□</td></tr> <tr> <td>8</td><td></td><td colspan="2">課題1:暑中見舞いはがき制作 / プリントアウト 講評会□</td></tr> <tr> <td>9</td><td>課題2:文庫本のカバーリデザイン制作</td><td colspan="2">課題2:文庫本のカバーリデザイン制作 / サイズを測りトリムマークをつける→訴えたいことを決める(ラフ案)□</td></tr> <tr> <td>10</td><td></td><td colspan="2">課題2:文庫本のカバーリデザイン制作 / 画像の取り込み、保存 配置・表示・加工(Photoshopを使ってみよう)□</td></tr> <tr> <td>11</td><td></td><td colspan="2">課題2:文庫本のカバーリデザイン制作 / 印刷に対応した解像度・リンクと埋込み</td></tr> <tr> <td>12</td><td></td><td colspan="2">課題2:文庫本のカバーリデザイン制作 / データの重さ、ファイル形式について</td></tr> <tr> <td>13</td><td></td><td colspan="2">課題2:文庫本のカバーリデザイン制作 / 文字アウトラインについて・PDFについて</td></tr> <tr> <td>14</td><td></td><td colspan="2">課題2:文庫本のカバーリデザイン制作 / プリントアウト プレゼン</td></tr> <tr> <td>15</td><td>DTP1のまとめ</td><td colspan="2">2C印刷データ制作/DTP知識クイズとまとめ</td></tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">教科書・教材</td><td>評価基準</td><td>評価率</td></tr> <tr> <td colspan="2">デザイナーズ ハンドブック</td><td>到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する</td><td>100% 質問、チェック依頼はGメールでも受け付けます。</td></tr> </tbody> </table>				回	テ ー マ	内 容		1	DTPとは？	教科の説明 / 自己紹介を兼ねて身の回りの印刷物を考える / 印刷の定義と現在の印刷環境		2	Illustratorを使ってみよう	Illustratorでできること / ベジェ曲線になれる / ソフトの特徴 イラスト制作		3		オブジェクトを理解する / 印刷データについて		4	課題1:暑中見舞いはがき制作	課題1:暑中見舞いはがき制作 / 印刷のデータになるよう制作する(ラフ→入力)		5		課題1:暑中見舞いはがき制作 / 重なり、塗りと線、塗り足し、マスクなど□		6		課題1:暑中見舞いはがき制作 / テキストツール□		7		課題1:暑中見舞いはがき制作 / 郵便番号欄・数値入力□		8		課題1:暑中見舞いはがき制作 / プリントアウト 講評会□		9	課題2:文庫本のカバーリデザイン制作	課題2:文庫本のカバーリデザイン制作 / サイズを測りトリムマークをつける→訴えたいことを決める(ラフ案)□		10		課題2:文庫本のカバーリデザイン制作 / 画像の取り込み、保存 配置・表示・加工(Photoshopを使ってみよう)□		11		課題2:文庫本のカバーリデザイン制作 / 印刷に対応した解像度・リンクと埋込み		12		課題2:文庫本のカバーリデザイン制作 / データの重さ、ファイル形式について		13		課題2:文庫本のカバーリデザイン制作 / 文字アウトラインについて・PDFについて		14		課題2:文庫本のカバーリデザイン制作 / プリントアウト プレゼン		15	DTP1のまとめ	2C印刷データ制作/DTP知識クイズとまとめ		教科書・教材		評価基準	評価率	デザイナーズ ハンドブック		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100% 質問、チェック依頼はGメールでも受け付けます。
回	テ ー マ	内 容																																																																									
1	DTPとは？	教科の説明 / 自己紹介を兼ねて身の回りの印刷物を考える / 印刷の定義と現在の印刷環境																																																																									
2	Illustratorを使ってみよう	Illustratorでできること / ベジェ曲線になれる / ソフトの特徴 イラスト制作																																																																									
3		オブジェクトを理解する / 印刷データについて																																																																									
4	課題1:暑中見舞いはがき制作	課題1:暑中見舞いはがき制作 / 印刷のデータになるよう制作する(ラフ→入力)																																																																									
5		課題1:暑中見舞いはがき制作 / 重なり、塗りと線、塗り足し、マスクなど□																																																																									
6		課題1:暑中見舞いはがき制作 / テキストツール□																																																																									
7		課題1:暑中見舞いはがき制作 / 郵便番号欄・数値入力□																																																																									
8		課題1:暑中見舞いはがき制作 / プリントアウト 講評会□																																																																									
9	課題2:文庫本のカバーリデザイン制作	課題2:文庫本のカバーリデザイン制作 / サイズを測りトリムマークをつける→訴えたいことを決める(ラフ案)□																																																																									
10		課題2:文庫本のカバーリデザイン制作 / 画像の取り込み、保存 配置・表示・加工(Photoshopを使ってみよう)□																																																																									
11		課題2:文庫本のカバーリデザイン制作 / 印刷に対応した解像度・リンクと埋込み																																																																									
12		課題2:文庫本のカバーリデザイン制作 / データの重さ、ファイル形式について																																																																									
13		課題2:文庫本のカバーリデザイン制作 / 文字アウトラインについて・PDFについて																																																																									
14		課題2:文庫本のカバーリデザイン制作 / プリントアウト プレゼン																																																																									
15	DTP1のまとめ	2C印刷データ制作/DTP知識クイズとまとめ																																																																									
教科書・教材		評価基準	評価率																																																																								
デザイナーズ ハンドブック		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100% 質問、チェック依頼はGメールでも受け付けます。																																																																								

科目名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
3DCGモデリング1		CG・ゲーム学科／1年	2022/前期	演習				
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員				
180分	15回	2単位(60時間)	必須	原田 敬至				
授業の概要								
MayaによるCGに欠かせないモデリングや、表面材質の設定、ライティングなど高度なテクニックを身につける。生徒一人ひとりの能力に応じ、解りやすい指導を心掛ける。								
授業終了時の到達目標								
(基本目標:C評価以上)								
<ul style="list-style-type: none"> ・3次元空間が認識できる(X,Y,Z方向) ・操作に必要な基礎用語が理解できる ・マウスの操作で画面上のオブジェクトの移動や変形ができる 								
(標準目標:B評価以上)								
<ul style="list-style-type: none"> ・プリミティブオブジェクトの作成できる ・頂点編集で形状の変形ができる ・オブジェクトに色がつけられる 								
(発展的目標:A評価)								
<ul style="list-style-type: none"> ・思い通りなポリゴン編集ができる ・リアルな表面材質ができる ・カメラ設定で自由なアングルを設定できる 								
実務経験有無	実務経験内容							
有	映画、TV、出版物における3DCGデータ作成の実務経験							
時間外に必要な学修								
日頃生活で目にしたCGについて、どのようにして作られたのか興味を持つ。自分が作りたいアイテムを探そう。								
回	テーマ	内 容						
1	授業を始めるにあたって MAYAの概要説明	講師紹介、自己紹介、作成事例紹介 3DCGの魅力や可能性について/他ソフトの種類と特徴						
2	基本オペレーション	MAYAの起動/テキストに付随したサンプルデータのダウンロード/ 基礎用語						
3	モデリングの準備	グリッド設定/カメラの設定/イメージプレーンの設定/プロジェクトの作成と設定/シーンデータ[開く]/シーンデータ[保存]						
4	インターフェース	メインインドウ/メニュー/セットメニュー/ステータスライン/シェルフ/ チャンネルボックス						
5		モデリングツールキット/アトリビュートエディタの操作/レイヤエディタ/ パネルメニュー・パネルツールバー/ツールボックス 設定/タイムスライダ/ 再生コントロール/再生オプション/レンジスライダ/アニメーションレイヤ/ キャラクタセット/コマンドラインとヘル普ライン						
6	ホットボックス/ディスプレイメニュー/ シーンの管理	ホットボックス概要/ディスプレイメニュー概要/ヘッドアップディスプレイ/ ポリゴン/アウトライナの基本/階層構造を作る/オブジェクトの表示と非表示						
7	ノードエディタ	ノードエディタの基本/ノードエディタツールバー/ノードエディタマーキングメニュー/ノード・ノードネットワークの編集/ノード						
8	編集・選択・修正 メッシュ	メインメニュー>編集/選択/修正/メッシュ:概要/メッシュ:結合/ メッシュ:再メッシュ、ミラー						
9	メッシュの編集	メインメニュー>メッシュの編集:概要/コンポーネント/頂点/エッジ/フェース						
10	メッシュツール	概要/アクション/ツール/						
11	メッシュ表示/カーブ	概要/法線/NURBS/カーブのコンポーネント/カーブツール/サーフェス						
12	ローポリゴンモデリング	デザインの用意/新規プロジェクト設定/カメラ設定/グリッド設定/						
13		イメージプレーンの作成/胴体作成/足の作成						
14		尻尾の作成/耳の作成/モデリング完成/データ提出						
15	データ提出予備日	データ提出後のチェック/未完成者のデータ作成/提出						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他				
Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版		提出された課題データにより評価	100.0%	いつでも質問してください				

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態			
3DCGアニメーション1		CG・ゲーム学科／1年	2022/前期	演習			
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員			
180分	15回	2単位(60時間)	必須	原田 敬至			
授 業 の 概 要							
Mayaによるアニメーションの基礎を学ぶ。							
授業終了時の到達目標							
(基本目標:C評価以上)							
<ul style="list-style-type: none"> ・3次元空間が認識できる(X,Y,Z方向) ・操作に必要な基礎用語が理解できる ・キーフレーム(時間の概念)が理解できる 							
(標準目標:B評価以上)							
<ul style="list-style-type: none"> ・指定の位置でキーフレームの設定ができる ・時間の概念が理解できる ・ムービーファイルに出力できる 							
(発展的目標:A評価)							
<ul style="list-style-type: none"> ・グラフエディタで編集ができる ・キーメニューの機能が理解できる 							
実務経験有無		実務経験内容					
有		映画、TV、出版物における3DCGデータ作成の実務経験					
時間外に必要な学修							
日頃生活で目にしたCGについて、どのようにして作られたのか興味を持つ。自分が作りたいアイテムを探そう。							
回	テ ー マ	内 容					
1	授業を始めるにあたって MAYAアニメーションの概要説明	講師紹介、自己紹介、作成事例紹介 MAYAアニメーションの現状や可能性について					
2	基本オペレーション	MAYAの起動/基礎用語					
3	簡単なオブジェクトの配置	プリミティブオブジェクトを配置する					
4	カメラの移動アニメーション	カメラを移動してアニメーションを作る					
5	レンダリング	アニメーションをレンダリングする					
6	親子関係	複数のオブジェクトを作り、親子関係にする					
7		親子関係にしたオブジェクトのアニメーション					
8	キーフレームアニメーション	テキストのサンプルデータを使い、アニメーションを作る					
9		ボールがバウンドするアニメーション					
10	ウォークスルーアニメーション	簡単な部屋を作る					
11		プリミティブオブジェクトを配置して部屋を作る					
12		カメラを配置してアニメーションを作る					
13	課題作成	部屋のアニメーションを完成させて提出する					
14		レンダリング画像とデータの提出					
15	データ提出予備日	データ提出後のチェック/未完成者のデータ提出					
教科書・教材		評価基準	評価率	その他の			
Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版		提出された課題データにより評価	100.0%	いつでも質問してください			

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
ゲーム演習		CG・ゲーム学科／1年	2022／前期	演習				
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員				
90分	15回	2単位（30時間）	必須	平田卓也				
授 業 の 概 要								
ゲームエンジン『Unity』の基本操作を学び基礎的なゲーム制作について理解できる知識を身につける。1年次修了制作でのゲーム制作も視野に入れる。								
授業終了時の到達目標								
Unity基本操作を習得。C#言語の基礎を理解する。2Dベースの簡単なゲーム構成について理解できるスキルを身につける。								
実務経験有無	実務経験内容							
有	平田卓也：アニメーター、システムエンジニア、ゲーム会社、映像制作会社の勤務経験有り。これまでの様々な経験で得た知識・技術を具体例をあげて学生に伝える。							
時間外に必要な学修								
Unityについてはネット上に多くのサンプルファイルがあります。著作権に抵触しないよう十分注意をした上でそれらファイルを参考にさせてもらいましょう。								
回	テ　ー　マ	内　容						
1	Unity基礎	ゲームエンジンであるUnityについて知る。授業はUnityEditorを使用。サンプルファイル使用						
2	Unity Asset store	Unityの基本操作説明＋公式Asset storeにある『Unity Starter Assets』を使用しAssetsの概要を説明。						
3～7	ゲーム制作体験	簡単な3DCGボールころがしゲーム制作を通してUnityでのゲーム制作工程を学ぶ。完成ゲームは課題提出とする。						
8～9	グラフィックデーター差し替え	サンプルシューティングゲームのグラフィックを自作CGに差し替えて稼働確認する						
10	ルーレット課題作成	P116～138 ルーレット課題を制作						
11～12	SwipeCar課題の制作、背景色変更、サウンド、UI	教科書P150～183 BGMの操作方法、audiosourcecomponent、UI表示を学ぶ SwipeCar課題制作・提出						
13～14	prefab、当たり判定	教科書P186～230 当たり判定とは・Prefabとは・UI更新矢をよけるゲーム制作・提出						
15	総まとめ	クラスメイトが制作した課題を全員でテストプレイしてみる						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他				
教科書『Unityの教科書』 個人ノートPC、液晶ペンタブレット、イヤホン		課題提出	100.0%	【準備学習】 教科書『Unityの教科書』で予習・復習を行う。				

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態																																						
ドローイング1		CG・ゲーム学科／1年	2022／前期	演習																																						
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員																																						
180分	15回	60時間	必須	泉本拡士																																						
授 業 の 概 要																																										
<p>鉛筆デッサンによる造形表現を身に付ける。</p> <p>対象の形を立体的に把握する力や、対象の一部分だけではなく全体のバランスを見る力を養う。</p> <p>アイレベルを意識して対象物をとらえ、作画する能力を養う。</p>																																										
授業終了時の到達目標																																										
<ul style="list-style-type: none"> ・基礎的な造形表現の習得（手の扱い、集中力） ・パースなどの法則を見つけることができるようになる ・コントラスト差や余白バランスを自然と取れるようになる ・ゲーム会社受験対策、3DCGCGイラストに活かせるようになる 																																										
実務経験有無	実務経験内容																																									
時間外に必要な学修																																										
<p>放課後や休みの日に自主的にデッサンをして就職活動に備えましょう。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>テ　ー　マ</th> <th>内　容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>オリエンテーション ・デッサン力とはどういった能力なのか？</td> <td>デッサンについて、用具についての説明、鉛筆の削り方 演習：ストロークの練習 対象：立方体デッサン</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>(前回の復習と今回の演習の説明) 立方体を用いたデッサン</td> <td>ストロークの練習1 ・石膏立方体、幾何石膏を用いたデッサン</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>四角錐を用いたデッサン</td> <td>ストロークの練習2 ・石膏四角錐を用いたデッサン</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>円柱を用いたデッサン</td> <td>ストロークの練習3 ・石膏円柱を用いたデッサン</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>円錐を用いたデッサン</td> <td>ストロークの練習4 ・石膏円錐を用いたデッサン</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>球体を用いたデッサン</td> <td>ストロークの練習4 ・石膏球体を用いたデッサン</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>奥行きの表現（視点と消点）</td> <td>遠近感についての説明、研究</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>屋外デッサン</td> <td>屋外にてデッサンをおこなう。（前回の遠近法をよく取り入れる）</td> </tr> <tr> <td>9～10</td> <td>複合課題1</td> <td>複数のモチーフを取り入れたデッサン（モチーフは小さな物）</td> </tr> <tr> <td>11～12</td> <td>複合課題2</td> <td>複数のモチーフを取り入れたデッサン（モチーフは小さな物）</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>人物描写</td> <td>「人形（ひとがた）」の写真模写</td> </tr> <tr> <td>14～15</td> <td>石膏デッサン</td> <td>首像の石膏デッサン</td> </tr> </tbody> </table>				回	テ　ー　マ	内　容	1	オリエンテーション ・デッサン力とはどういった能力なのか？	デッサンについて、用具についての説明、鉛筆の削り方 演習：ストロークの練習 対象：立方体デッサン	2	(前回の復習と今回の演習の説明) 立方体を用いたデッサン	ストロークの練習1 ・石膏立方体、幾何石膏を用いたデッサン	3	四角錐を用いたデッサン	ストロークの練習2 ・石膏四角錐を用いたデッサン	4	円柱を用いたデッサン	ストロークの練習3 ・石膏円柱を用いたデッサン	5	円錐を用いたデッサン	ストロークの練習4 ・石膏円錐を用いたデッサン	6	球体を用いたデッサン	ストロークの練習4 ・石膏球体を用いたデッサン	7	奥行きの表現（視点と消点）	遠近感についての説明、研究	8	屋外デッサン	屋外にてデッサンをおこなう。（前回の遠近法をよく取り入れる）	9～10	複合課題1	複数のモチーフを取り入れたデッサン（モチーフは小さな物）	11～12	複合課題2	複数のモチーフを取り入れたデッサン（モチーフは小さな物）	13	人物描写	「人形（ひとがた）」の写真模写	14～15	石膏デッサン	首像の石膏デッサン
回	テ　ー　マ	内　容																																								
1	オリエンテーション ・デッサン力とはどういった能力なのか？	デッサンについて、用具についての説明、鉛筆の削り方 演習：ストロークの練習 対象：立方体デッサン																																								
2	(前回の復習と今回の演習の説明) 立方体を用いたデッサン	ストロークの練習1 ・石膏立方体、幾何石膏を用いたデッサン																																								
3	四角錐を用いたデッサン	ストロークの練習2 ・石膏四角錐を用いたデッサン																																								
4	円柱を用いたデッサン	ストロークの練習3 ・石膏円柱を用いたデッサン																																								
5	円錐を用いたデッサン	ストロークの練習4 ・石膏円錐を用いたデッサン																																								
6	球体を用いたデッサン	ストロークの練習4 ・石膏球体を用いたデッサン																																								
7	奥行きの表現（視点と消点）	遠近感についての説明、研究																																								
8	屋外デッサン	屋外にてデッサンをおこなう。（前回の遠近法をよく取り入れる）																																								
9～10	複合課題1	複数のモチーフを取り入れたデッサン（モチーフは小さな物）																																								
11～12	複合課題2	複数のモチーフを取り入れたデッサン（モチーフは小さな物）																																								
13	人物描写	「人形（ひとがた）」の写真模写																																								
14～15	石膏デッサン	首像の石膏デッサン																																								
教科書・教材	評価基準	評価率	その他																																							
・デッサン用教材	課題評価	100.0%	【準備学習】 授業開始前に前回の内容確認をおこなうこと																																							

科 目 名	学 科 / 学 年	年 度 / 時 期	授 業 形 态			
デジタルイラスト1	CG・ゲーム学科/1年	2022/前期	演習			
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択			
180分	15回	2単位(60時間)	必須			
授 業 の 概 要						
CLIP STUDIO PAINTの使い方をマスターし、効率的で基本を押さえた操作ができるようになる。オリジナリティあふれる作品の作成、イラスト系コンペに応募が行えるようになる。個人のイラストから他者へ魅せるイラストへ魅力的な作品を意識し制作できるようになる。						
授業終了時の到達目標						
(基本目標:★)						
<ul style="list-style-type: none"> ・CLIP STUDIO PAINTの使い方を覚える ・ショートカットキーを使い効率的に作業を行える ・線画から着色まで基本的なイラスト制作を行うことができる 						
(基本目標:★★)						
<ul style="list-style-type: none"> ・背景込みのイラストを制作することができる ・よく調べ細部までこだわった描画ができる 						
(基本目標:★★★)						
<ul style="list-style-type: none"> ・テーマを理解したうえでイラストを制作してゆける ・第三者に魅力的に見えるよう分析し作品に落とし込むことができる ・デッサン、パースの狂いなくイラスト、世界観を表現できる 						
実務経験有無	実務経験内容					
無						
時間外に必要な学修						
次回の課題内容に沿った部分を教科書で確認、予習しておく。課題によっては指示した箇所まで次回までに完了させておく。						
回	テ ー マ	内 容				
1	CLIP STUDIO PAINTの説明	描き始める前の準備・約束事、文字部分の入力 下書き・自己紹介シートの制作 下書きレイヤー/線画/レイヤーの種類など				
2	CLIP STUDIO PAINTの操作に慣れる カラーイラストを描いてみよう！	自己紹介シートに使用するSDキャラのイラスト作成 マスクの説明・光源・仕上げ効果				
3	『自己紹介シート』の提出・閲覧	プロジェクトに投影し閲覧 各自説明・紹介				
4	『ゲームUIデザイン』画面コンセプト	画面設計の手順、要素について(ピクトグラム:アイコン化、テキストとウインドウ)、UIコンセプトの決定				
5	スタイルボタン・枠を制作	illustrator・Photoshop・画像の読み込み・互換性について・企画のチェック				
6	進行チェック	企画のチェック・アドバイス				
7	進行チェック	レイヤー効果・不透明度の説明				
8	大課題	考案(ラフ)、実制作(1.メインUIの制作、2.別UIの制作)				
9	大課題	考案(ラフ)、実制作(1.メインUIの制作、2.別UIの制作)				
10	進行チェック	制作・アドバイス				
11	1回目提出(全員チェック)	制作・アドバイス				
12	1回目提出(全員チェック)	制作・アドバイス				
13	進行チェック	合格できるまで作り込み				
14	『ゲームUIデザイン』企画・完成	最終提出期限				
15	プレゼンテーション	プロジェクトに移し閲覧 各自前で発表・教員講評/後期課題説明				
16						
17						
18						
19						
20						
教科書・教材	評価基準	評価率	その他の評価			
教科書 ノートPC 液晶ペンタブレット 筆記用具 メモ帳	課題評価	100.0%	やってみてわからない部分があれば気軽に聞いてください			

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態			
社会人基礎2	CG・ゲーム学科/1年	2022/後期	講義			
	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員			
	1単位(70時間)	選択	(平田卓也/近藤俊治/井上萌美 +種田真幸/岡田拓磨)			
授業の概要						
所属する学科の将来像として想定される業界で必要とされる人材像や関連知識、就職活動に必要な基本的知識とスキルを課題形式で習得する。さらに、所属学科に関連した学習の定着について学科講師と共有し、フィードバックを得ながら視野を広げ、学び続ける習慣の基礎づくりとする。また、学習記録を取ることにより社会人としての報告の習慣を養うとともに、自己管理能力への意識を高める。						
授業終了時の到達目標						
(基本目標:C評価以上)						
・就職キャリアセンターから与えられた課題や提出物を滞りなく提出する						
(標準目標:B評価以上)						
・教員を職場の上司や先輩と仮定し、適切な対応で相談と報告ができる						
(発展的目標:A評価)						
・学習記録を滞りなく報告し、学科担当教員から助言を受け、改善に生かすことができる						
・就職キャリアセンターと就職活動に向けての準備を整えることができる						
実務経験有無	実務経験内容					
時間外に必要な学修						
会社説明会の積極的な参加及び情報収集						
企業活動や社会的な出来事に关心を持ち、学んでいる分野との関連や見通しについて考え日常の課題に生かす						
回	テーマ	内 容				
	キャリア支援と学習支援	<ul style="list-style-type: none"> ・就職キャリアセンターによる就活準備指導を毎週半コマ実施 ・学科担当教員による学習支援を毎週半コマ実施 				
	文章による表現の仕方を学ぶ	<ul style="list-style-type: none"> 履歴書を作成する① 履歴書を作成する② 履歴書を作成する③ 				
	情報の集め方を学ぶ	<ul style="list-style-type: none"> 情報収集編 興味のある仕事について調べる 考え方(その1)① 考え方(その1)② 				
	言葉での表現の仕方を学ぶ	<ul style="list-style-type: none"> プレゼンの基本と応用 他の学生との違いをアピールする方法 企業の話しを聞こう 面接のポイントを理解する 				
		<ul style="list-style-type: none"> 動画教材:ディスカッションの基本と応用① 動画教材:ディスカッションの基本と応用② 動画教材:ディスカッションの基本と応用③ 				
	学んだことの活用方法	<ul style="list-style-type: none"> まとめ 				
教科書・教材		評価基準	評価率			
テキスト:熱血!森吉弘の就活ゼミ教材		授業態度・取組み方 提出課題評価	60% 40%			
		その他				
		質問がある場合はメールにて受け付けます				

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
CG概論2		CG・ゲーム学科／1年	2022／後期	講義				
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員				
90分	15回	2単位(30時間)	選択	平田卓也				
授 業 の 概 要								
映画・アニメーション・ゲーム・CMなどのCG映像の制作において、映像表現技術やCG理論の知識、CGソフトウェアを効果的に用いる能力を身につけることができる。								
授業終了時の到達目標								
CGによる映像表現を行うために必要な基礎知識を学ぶ。								
実務経験有無	実務経験内容							
有	平田卓也：アニメーター、システムエンジニア、ゲーム会社、映像制作会社の勤務経験有り。これまでの様々な経験で得た知識・技術を具体例をあげて学生に伝える。							
時間外に必要な学修								
教科書『入門CGデザイン』を用いて予習・復習を行っておきましょう。また学校で毎月定期購読している「CGWORLD」をぜひ読んでください。								
回	テ 一 マ	内 容						
1	前期復習	前期『CG概論1』で学んだ内容の復習						
2	マテリアル	マテリアル設定の基本パラメータ (環境光、拡散反射光、鏡面反射光) 様々なマッピング手法 マッピングの適用方法						
3	アニメーション	リギング アニメーション手法 アニメーションの実際						
4	カメラワーク、ライティング	マテリアル設定の基本パラメータ マッピングによる質感表現 マッピングの適用方法						
5	レンダリング、合成(コンポジット)、編集	レンダリング処理 レンダリングの実際 合成の実際	さまざまなレンダリング表現 合成の目的 モンタージュ理論、	合成の基礎 編集作業の手順				
6	デジタルの基礎 知的財産権	2進法と16進法 知的財産権とは 保護期間	アナログデータとデジタルデータ 著作権法での保護 著作権侵害	ファイル形式 著作者と権利の発生・取得 マルシーマーク著作権表示				
7~8	テスト（今まで学習してきた範囲）	テスト実施 答え合わせ → 解説 参考問題の解説						
9	映像参考作品視聴	CG制作の参考となる映像作品を視聴する						
10	映像について	映像とは何か、制作工程、使用ソフト、専門用語の基本を説明						
11	編集サイト視聴	編集ソフトであるPremiere Proのチュートリアルサイトの視聴						
12~15	映像編集・特殊効果	ファイル拡張子、圧縮コーデックを再確認しながらPremiere Pro、After Effectsの操作方法を学び映像編集の基礎を学ぶ。						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他				
入門CGデザイン CG制作の基礎		過去問題習熟度	100.0%					

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態			
修了制作	CG・ゲーム学科/1年	2022／後期	演習			
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択			
270分	15回	4単位(90時間)	選択			
授業の概要						
3DCGモデリングや2Dイラスト、ドローイング等の提示されたジャンルから制作するジャンルを自ら決めて作品制作に取り組みます。ラフ企画書、本企画書、サムネイル、カンプの提出を経て実作業に移行し作品を完成させます。最後に各自プレゼンテーションを行い合否を判定します。						
授業終了時の到達目標						
(基本目標:C評価以上) ・自ら企画・スケジュール管理を行い、選択したジャンルに沿った課題作品を制作する。						
(標準目標:B評価以上) ・技術的な視点にとらわれず、デザインとしてのクオリティを追求する。						
(発展的目標:A評価) ・1年次の集大成と位置する作品制作を行う。						
実務経験						
有	平田卓也：アニメーター、システムエンジニア、ゲーム会社、映像制作会社の勤務経験有り。これまでの様々な経験で得た知識・技術を具体例をあげて学生に伝える。					
時間外に必要な学修						
会社説明会の積極的な参加及び情報収集 企業活動や社会的な出来事に関心を持ち、学んでいる分野との関連や見通しについて考え 日常の課題に生かす						
回	テーマ	内 容				
1	ジャンル説明・企画書説明	ジャンル選択 各ジャンル企画書説明 提出方法説明 企画書類作成開始				
2	企画書作成・提出	企画書及び他の必要書類の作成(サムネイル) 提出・再提出				
3	企画書作成・提出	企画書及び他の必要書類の作成(カンプ) 提出・再提出				
4	企画書作成・提出	企画書合格締め切り				
5	作品制作・途中確認	作品の制作開始・途中段階での作品状態の提出				
6	作品制作・途中確認	作品の制作開始・途中段階での作品状態の提出				
7	作品制作・途中確認	作品の制作開始・途中段階での作品状態の提出				
8	作品制作・途中確認	作品の制作開始・途中段階での作品状態の提出				
9	作品制作	修了制作作品の制作続行				
10	作品制作	修了制作作品の制作続行				
11	作品制作	修了制作作品の制作続行				
12	作品制作	修了制作作品の制作続行				
13	作品制作	完成作品の提出				
14	プレゼンテーション	各自1名ずつ作品のプレゼンテーションを行い合否判定				
15	総まとめ・再プレゼン	修了制作総評 スケジュール管理、企画書、 作業の効率化等の反省・工夫・改善について振り返る				
教科書・教材		評価基準	評価率			
ノートPC、筆記用具、配布物		課題評価	100%			

科目名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
3DCGモデリング2		CG・ゲーム学科／1年	2022/後期	演習				
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員				
90分	15回	2単位(30時間)	選択	原田敬至				
授業の概要								
MayaによるCGに欠かせないモデリングや、表面材質の設定、ライティングなど高度なテクニックを身につける。生徒一人ひとりの能力に応じ、解りやすい指導を心掛ける。								
授業終了時の到達目標								
(基本目標:C評価以上)								
<ul style="list-style-type: none"> ・プリミティブオブジェクトの作成できる ・頂点編集で形状の変形ができる ・オブジェクトに色がつけられる 								
(標準目標:B評価以上)								
<ul style="list-style-type: none"> ・思い通りなポリゴン編集ができる ・リアルな表面材質ができる ・カメラ設定で自由なアングルを設定できる 								
(発展的目標:A評価)								
<ul style="list-style-type: none"> ・自分が思ったモデリングの作成や編集ができる ・自由なシーンレイアウトでレンダリングができる 								
実務経験有無	実務経験内容							
有	映画、TV、出版物における3DCGデータ作成の実務経験							
時間外に必要な学修								
日頃生活で目にしたCGについて、どのようにして作られたのか興味を持つ。自分が作りたいアイテムを探そう。								
回	テーマ	内 容						
1	シェーディングの基礎	シェーディング/マテリアル						
2	ハイパーシェード	概要/作成タブ/ビンタブ/作業領域/プロパティエディタ/アトリビュート						
3		プラウザ/マテリアルビューア/マテリアル作成とアサイン/ハイパーシェードで選択/カスタマイズ						
4	テクスチャ基礎	テクスチャとは/法線マップ/アサイン/テクスチャとUV/座標/UVマッピング						
5		UVマッピングの種類/概要/表示バー/マーキングメニュー/UVツールキット						
6		サンプルデータを使い、マッピングをする						
7	レンダリングの基本	レンダラの種類/レンダービュー/レンダリング実行/IPRレンダー/中断						
8		操作の軽減/ビュー上での操作/レンダリングの完了/カメラ指定/領域レンダー/スナップショット						
9		テスト解像度/保存/自動保存/露光調整/表示の変更/指定レンダリング						
10	マテリアル	シェーダの作成とアサイン/シェーダのアトリビュート/ノーマルマップ						
11		カラースペース/ディスプレイスメントマップ						
12	ライト	種類/作成/配置/アトリビュート/						
13		スカイドームライト/フォトメトリックライト						
14	カメラ/レンダリング	作成方法と種類/被写界深度/サンプルデータでレンダリング/データ提出						
15	データ提出予備日	データ提出後のチェック/未完成者のデータ作成/提出						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他				
Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版		提出された課題データにより評価	100.0%	いつでも質問してください				

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態			
3DCGアニメーション2		CG・ゲーム学科/1年	2022/後期	演習			
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員			
180分	15回	2単位(60時間)	選択	原田敬至			
授 業 の 概 要							
Mayaによるアニメーションの基礎を学ぶ。							
授業終了時の到達目標							
(基本目標:C評価以上)							
<ul style="list-style-type: none"> ・3次元空間が認識できる(X,Y,Z方向) ・操作に必要な基礎用語が理解できる ・キーフレーム(時間の概念)が理解できる 							
(標準目標:B評価以上)							
<ul style="list-style-type: none"> ・指定の位置でキーフレームの設定ができる ・時間の概念が理解できる ・ムービーファイルに出力できる 							
(発展的目標:A評価)							
<ul style="list-style-type: none"> ・グラフエディタで編集ができる ・キーメニューの機能が理解できる 							
実務経験有無		実務経験内容					
有		映画、TV、出版物における3DCGデータ作成の実務経験					
時間外に必要な学修							
日頃生活で目にしたCGについて、どのようにして作られたのか興味を持つ。自分が作りたいアイテムを探そう。							
回	テ　マ	内　容					
1	クイックリグ	サンプルオブジェクトを使ってリグを入れる					
2	クイックリグ 段階的	段階的に操作して、より詳細なリグを作る					
3	簡単なキャラクターモデル作成	テキストを参考にしてキャラクターモデルを作る1					
4		テキストP432～440					
5		キャラクターモデルを完成させる					
6	キャラクターモデルにリグを入れる	クイックリグを使ってリグを入れる					
7		段階的に操作して、より詳細なリグを作る					
8	オリジナルキャラクターを作る	オリジナルキャラクターを作る1					
9		オリジナルキャラクターを作る2					
10		オリジナルキャラクターを作る3					
11	キャラクターにアニメーションを付ける	クイックリグでアニメーションを作る1					
12		クイックリグでアニメーションを作る2					
13		クイックリグでアニメーションを作る3					
14	課題提出	レンダリング画像とデータの提出					
15	データ提出予備日	データ提出後のチェック/未完成者のデータ提出					
教科書・教材		評価基準	評価率	その他			
Autodesk Mayaトレーニングブック 第4版		提出された課題データにより評価	100.0%	いつでも質問してください			

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態			
トローイング2		CG・ゲーム学科/1年	2022/後期	演習			
授業時間	回数	授業時数	必須・選択	担当教員			
180分	15回	60時間	選択	泉本拡士			
授 業 の 概 要							
<p>●ゲーム会社受験対策用デッサン 対象の形を立体的に把握する力や、対象の一部分だけでなく全体のバランスを見る力をデッサンを通して養う。</p> <p>●3DCG、CGイラストに生かせる構図やベースのトレーニングする。 アイレベルを意識して対象物をとらえ、作画する力を養う。</p>							
授業終了時の到達目標							
適度な手の扱いが身につく。ベースなどの物理法則を見つけることが出来るようになる。コントラスト差や余白バランスを自然と取れるようになる。長時間描き続ける集中力を身に着ける。							
実務経験有無		実務経験内容					
無							
時間外に必要な学修							
【事前学習】自宅で果物などもデッサンしてみましょう。							
回	テ 一 マ	内 容					
1～3	オリエンテーション 石膏像、面取りアグリッパデッサン	石膏像、面取りアグリッパデッサン バランスのとり方 シェーディング、ハッチング 講評・アドバイス					
4～6	石膏像、アグリッパデッサン	石膏像、アグリッパデッサン バランスのとり方 シェーディング、ハッチング 講評・アドバイス					
7～10	石膏像、パルテノン、メヂチ、アグリッパ	レベル別に石膏像を選びデッサン 講評・アドバイス					
11～14	石膏像、モリエール、ブルータス	モリエール又はブルータスどちらかを選びデッサン 講評・アドバイス					
15	まとめ	後期まとめ					
教科書・教材		評価基準	評価率	その他の評価			
鉛筆(全種類)、カッターナイフ、IZクリーナー、消しゴム、クロッキー帳、定規		課題・レポート	100.0%	デッサンは家庭にある身近なモチーフでも練習できるので修練を重ねること。また、クロッキーを積極的に行い、描く習慣を身につけ準備しておくこと。			

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態			
デジタルイラスト2	CG・ゲーム学科／1年	2022／後期	演習			
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択			
180分	15回	2単位(60時間)	選択			
授業の概要						
CLIP STUDIO PAINTの使い方をマスターし、効率的で基本を押さえた操作ができるようになる。オリジナリティあふれる作品の作成、イラスト系コンペに応募が行えるようになる。個人のイラストから他者へ魅せるイラストへ魅力的な作品を意識し制作できるようになる。						
授業終了時の到達目標						
(基本目標:★)						
<ul style="list-style-type: none"> ・CLIP STUDIO PAINTの使い方を覚える ・ショートカットキーを使い効率的に作業を行える ・線画から色付けまで基本的なイラスト制作を行うことができる 						
(基本目標:★★)						
<ul style="list-style-type: none"> ・背景込みのイラストを制作することができる ・よく調べ細部までこだわった描画ができる 						
(基本目標:★★★)						
<ul style="list-style-type: none"> ・テーマを理解したうえでイラストを制作してゆける ・第三者に魅力的に見えるよう分析し作品に落とし込むことができる ・デッサン、パースの狂いなくイラスト、世界観を表現できる 						
実務経験有無	実務経験内容					
無						
時間外に必要な学修						
次回の課題内容に沿った部分を教科書で確認、予習しておく。課題によっては指示した箇所まで次回までに完了させておく。						
回	テーマ	内 容				
1	前期振り返り 後期課題背景込みのカラー1枚絵説明	mood board/コンセプトアートの解説 後期スケジュールの確認				
2	mood board/コンセプトアートの作成	資料集めをしながら、コンセプトアートを作画する。				
3	mood board/コンセプトアートのチェック	合格した人から下書きに入る				
4	mood board/コンセプトアートの合格日	合格した人から下書きに入る				
5	下書きチェック→線画	手癖で描かない。必ず資料を見ながら、考えて描くこと。 納得のいかない今まで、線画に入ったり塗りに入らない。				
6	下書きチェック→線画	制作・アドバイス				
7	下書き全員合格日	パースの塗り分け作業。				
8	線画完成→マスク分け	※線画は10月中に完全に終わらせる。一からの描き直し不可。 ※パースの塗り分け作業は、この週までに終わらせる。				
9	全員線画完成→マスク分け	制作・アドバイス				
10	進行度チェック	光源の説明 色も完成をイメージしながら、調整。				
11	1回目提出(全員チェック)	制作・アドバイス				
12	1回目提出(全員チェック)	制作・アドバイス				
13	進行チェック	合格できるまで作り込み				
14	『背景込みのカラー1枚絵』企画・完成	最終提出期限				
15	講評会	プロジェクトに移し閲覧 各自前で発表・教員講評				
教科書・教材	評価基準	評価率	その他			
教科書 ノートPC 液晶ペンタブレット 筆記用具 メモ帳	課題評価	100%	やってみてわからぬい部分があれば気軽に聞いてください			

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
企業実習1		CG・ゲーム学科／1年	2022／後期	演習				
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員				
1260分	最大15回	17単位（430時間）	選択	平田(窓口) /井上/近藤				
授 業 の 概 要								
就職活動を前提としたゲーム系企業へのインターンシップ参加。 募集への受験は任意とし、合格後参加とする。ただし、本学科で学ぶ知識技能に則した企業に限る。								
授業終了時の到達目標								
実務を経験し現場で求められる知識技能の向上を図る。 インターンシップ先企業の求めるスキルを身につける。 社会人としてのマナー、コミュニケーション能力を養う。								
実務経験有無	実務経験内容							
有	企業担当者による実務経験を活用する。							
時間外に必要な学修								
ビジネスマナーに関する本をプライベートな時間でもぜひ読んでおく。 指導員からの指示を理解し翌日作業分の内容を準備しておく。								
回	テ　ー　マ	内　容						
最長 15回	インターンシップ	インターンシップ内容は企業の指示に準ずる。						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他				
-		企業実施評価表	100.0%					

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態			
業界研究1	CG・ゲーム学科/2年	2022／前期	講義			
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択			
90分	15回	2単位(30時間)	必須 (平田卓也/近藤俊治/井上萌美)			
授 業 の 概 要						
所属する学科の将来像として想定される業界についてのリサーチ、課題研究、研修、聴講などを通して、必要とされる人材像や関連知識を自主的に学ぶ。さらに、キャリアパスや関連分野への関心を含め学んだことを学科講師と共有し、フィードバックを得ながら視野を広げ、業界人、社会人として必要な汎用的能力と教養を養う。						
授業終了時の到達目標						
(基本目標:C評価以上)						
・自らのテーマに沿って課題を立て、継続的なリサーチと報告ができる						
(標準目標:B評価以上)						
・自らのリサーチ等で得た情報を周囲に共有し、対話を深めることができる						
(発展的目標:A評価)						
・学科や専門分野を横断し、多角的な視点でデザインやクリエイティブについて考えることができる						
・自らのプロジェクトや作品を発表等の機会を得て社会に対して問うことができる						
実務経験有無	実務経験内容					
	時間外に必要な学修					
3KAN教育の成長実感のた定期的に学びを振り返り、疑問点や定着が十分でないところを解決する意識を持つ						
社会的な出来事に关心を持ち、学んでいる分野との関連や見通しについて考え日常の課題に生かす						
回	テ ー マ	内 容				
1-15	業界に関する研究と報告	会社説明会の参加、自分の希望職種に応じた情報収集 進路ガイダンスおよび学習支援ほか・伝達事項 各自週報入力による近況報告				
教科書・教材	評価基準	評価率	その他の評価			
	到達目標に即してプロセス及び到達度で評価する	100%	毎週 週報でコミュニケーションをとります			

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
メディア概論	CG・ゲーム学科／2年	2022／前期		講義				
90分	15回	2単位 (30時間)	必須	井上 萌美				
授 業 の 概 要								
コンピュータグラフィックスが活用される様々なデバイスおよびメディア、開発を取り巻く様々な環境について調査研究を行なう。 iBut試験受験								
授業終了時の到達目標								
iBut試験全員を目指す。 インターネットの基礎知識を現代社会の成り立ちとともに確認・認識してゆく。								
実務経験有無	実務経験内容							
無								
時間外に必要な学修								
CGデザイナーとして、最新技術やデザインの動向に常にアンテナを張ること、webや雑誌、映像作品、ゲーム作品、美術館など、良いものに触れて常にインプットも大切にしておくこと。								
回	テ　ー　マ	内　容						
1	インターネット基礎知識① 「iBut」試験に向けて	第一章インターネットの基礎について学ぶ						
2	インターネット基礎知識② 「iBut」試験に向けて	第二章インターネットでの被害について学ぶ						
3	インターネット基礎知識③ 「iBut」試験に向けて	第三章インターネット関連の法規について学ぶ						
4	インターネット基礎知識④ 「iBut」試験に向けて	第四章インターネット利用者のモラルについて学ぶ						
5	インターネット基礎知識⑤ 「iBut」試験に向けて	第五章インターネットのしくみについて学ぶ						
6	インターネット基礎知識⑥ 「iBut」試験に向けて	第五章インターネットのしくみについて学ぶつづき						
7	インターネット基礎知識⑦ 「iBut」試験に向けて	第六章コンピュータウイルスについて学ぶ						
8	インターネット基礎知識⑧ 「iBut」試験に向けて	第七章インターネットセキュリティについて学ぶ						
9	BIOSとは OSとは	BIOSの役割、OSの役割、それらの機能について学ぶ						
10	PCモニターについて OpenGLとDirectX	モニターの種類、メーカー、機能、著作権保護(COPP/HDCP) OpenGLとDirectXの違いやメリットデメリットについて調査する						
11	SNSについて インターネットについて	SNSとは何か、社会へのメリットとデメリットについて考える (FaceBook、Twitter、Line) インターネットの仕組みを調べどのようなサーバーや取り決めが存在するのかを知る						
12	「iBut」試験 模擬試験	第1章～第7章までの内容から、50問の模擬テストを行う						
13	「iBut」試験 模擬試験	答え合わせ、解説						
14	「iBut」試験	「iBut」試験を受験（8月20日(木)予定）						
15	「iBut」試験 再受験	「iBut」の再受験						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他				
ノートPC、USBメモリ または ポータブルHDD、筆記用具		レポート提出	100.0%					

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態			
デジタルイラスト3		C G ・ ゲーム学科／2年	2022／前期	演習			
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員			
180分	15回	2(60時間)	必須	近藤俊治			
授 業 の 概 要							
デジタルの特性を理解し、効率よく効果的な作画を学ぶ。 CLIP STUDIO PAINTの応用操作を学ぶ。 目標とするイラストレーターの技法を自分のものにする。							
授業終了時の到達目標							
コンセプトを元に、魅力あるイラストを作成できる。 ゲーム会社へのポートフォリオの提出に備える。 線画のある背景制作が出来る。							
(基本目標:C評価以上) ・デジタルツールを使って、キャラクターイラストに必要な工程を経て、完成せることができる。 ・デジタルツールを使って、求められている手法(線画有り・線画無し)で、背景を完成せることができる。 (標準目標:B評価以上) ・加えて、質感の表現ができ、バランス良く人物を描くことができる。 ・加えて、背景制作の際に、塗りで陰影・質感の表現ができる。 (発展的目標:A評価) ・加えて、コンセプトにマッチした、キャラクターのデザインができる。 ・加えて、違和感を感じない正確なパースの立体表現ができる。 ・加えて、近景・遠景の描き分けなど、遠近感のある空間表現が出来る。							
実務経験有無		実務経験内容					
無							
時間外に必要な学修							
イラストのラフを日常的に書き溜めておく。描く題材が決まった時点で可能な限り資料を集め る。主制作で背景付きのイラストを描く際には、必ず参考画像を元に描くこと。 100%想像で描いてしまうと、情報量が少なくなってしまいます。 朝・昼・夕方・夜など時間帯の差分を制作できれば、背景制作会社に対してPRできる。							
回	テ ー マ	内 容					
1	第1週 クリスタ基礎(1)	線画・ベースカラー					
2	第2週 クリスタ基礎(2)	アニメ塗り・ブラシ塗り					
3~6	第3~6週 6時間で描く	指定のテーマに沿って制作 線画から塗りまで					
7~9	第7~9週 背景制作(線画あり)	一点透視の背景をパース定規を使い制作する。					
10~14	第10~14週 背景制作(厚塗り)	建物のある風景を厚塗りで制作する。					
15	第15週 まとめ	データのゲーブルドライブへのアップロード確認。 今後取り組むべき課題。					
教科書・教材		評価基準	評価率	その他			
		課題・レポート	100.0%				

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態			
卒業制作1	CG・ゲーム学科／2年	2022／前期	演習			
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択			
180分	15回	3単位(60時間)	必須			
授業の概要						
卒業制作をするにあたり、企画をたてしつかり制作を行います。まずは今まで制作したものを見直し、前半・後半を通して集大成を制作しましょう。						
授業終了時の到達目標						
(基本目標:★) ・計画を立て作品を完成させることができる						
(基本目標:★★) ・就職活動や自己の目的を意識した作品を作成できる						
(基本目標:★★★) ・他者から見た魅力的な作品を制作することができる						
実務経験有無	実務経験内容					
無						
時間外に必要な学修						
自己の計画にそった作品作り。授業内で間に合わない部分は授業外の作業で実施し進める。						
回	テーマ	内 容				
1	1年時制作物確認	ポートフォリオ制作状況確認				
2	制作物について	卒業制作ジャンル・企画テーマ設定 (目的をはっきりする) 情報収集				
3	企画書作成	作業を細分化リストアップ スケジュールを立てる				
4	企画書作成	合格したらキャンプへ				
5	キャンプ・資料収集	サムネイルなど各自スケジュールに沿って 制作していく				
6	キャンプ・資料収集	サムネイルなど各自スケジュールに沿って 制作していく				
7	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)				
8	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)				
9	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)				
10	確認・調整チェック	経過確認(スケジュール再設定)				
11	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)				
12	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)				
13	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)				
14	前期作業まとめ	前期制作物確認				
15	中間発表会	各自状況報告・発表/後期計画				
教科書・教材	評価基準	評価率	その他			
ノートPC	課題提出	100.0%	やってみてわからない部分があれば気軽に聞いてください			

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態			
アドバタイジング演習1	CG・ゲーム学科／2年	2022／前期	演習			
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択			
180分	15回	2単位(60時間)	必須			
授業の概要						
広告の目的、意義と価値を理解し、有効な制作方法を考える事が出来るようになるために、実践的なリアルな課題に取り組むことで広告制作の現状を知ることができる。/印刷物制作でのディレクションの重要性を把握し、興味を持ち、印刷方法や仕組み、適正な印刷方法の為の知識を身に付ける。現在のDTP環境に合った様々な入稿方法を身につける。						
授業終了時の到達目標						
広告の目的と意義と、販促の意味を理解する。(販促のための)印刷物制作をクライアントが納得する最適なものにする為に知識と技術を身につける。様々な販促方法、販促物があることを知り、活かすことができるようになる。/ 独りよがりな考えでなく、筋の通った説明ができるようマーケティングを考慮した発想・企画ができるようになる。						
(基本目標:C評価以上)						
・広告の目的と意義が理解できる/クライントの要望を理解しようとされる/DTPの基礎、トリムマークの必要性が理解できる						
(標準目標:B評価以上)						
・課題にあった制作にオリジナルの工夫がみられる/販促に関してひとりよがりではなく筋が通っている(コンセプトがしっかりとしている)/データ等制作物に不備がない/入稿の知識を身につける/PDFデータの理解ができている						
(発展的目標:A評価)						
・仕上がりが美しい(レイアウト、配色、文字のサイズなどが最適である)/訴求力がある/完全データの制作ができる						
実務経験有無						
有り	実務経験内容 Design office Rightworkでの広告活動において、イベント企画・商品開発、商品パッケージデザイン、各種広告物を制作					
時間外に必要な学修						
常に広告や商品、イベント等のコンセプトなど興味を持ち、予想するくせをつける。						
回 テーマ 内容						
1	広告とは？「目的」について考える	アドバタイジングについて考える / 広告とDTPの関連・販促とは 課題1:名刺制作① 名刺の役割 /要素/色について				
2	課題1:名刺制作	広告実感ゲームをする / 課題1:自分の名刺をデザインする				
3		課題1:デザイナーに自分の名刺を依頼する / クライアントの要望を聞く→クライアントの名刺案を作る				
4		課題1:クライアントの名刺にプレゼンする→デザインの決定 広告を理解するゲーム				
5		課題1:自分の名刺・自分の名刺を仕上げる				
6		課題1:名刺デザインの修正・プリントアウト→印刷データチェック→全員でプレゼン				
7	課題2:レモンジャムラベルデザイン	様々な広告の形 / 商品パッケージについて / 消費者の印象・行動など				
8	シールのデータ入稿	課題2:レモンジャムのビンラベルデザイン / 商品について				
9		課題2:レモンジャムのビンラベルデザイン / デザインラフ・コンセプトなど				
10		課題2:レモンジャムのビンラベルデザイン / 入稿データ / プrezent				
11	課題3:雑誌広告	広告の決まりごと / 文字・画像のイメージやパワー / 雑誌について				
12		課題3:雑誌広告制作 商品を選びストリーづくり(コンセプト、キャッチコピー等)				
13		課題3:雑誌広告制作				
14		課題3:雑誌広告制作 / プリントアウト / 入稿データ				
15	授業のまとめ	課題3のプレゼン / 広告制作で理解したこと、DTPの今				
教科書・教材						
デザイナーズ ハンドブック		評価基準 到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	評価率 100% その他 質問、チェック依頼はGメールでも受け付けます。			

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
ドローイング3		CG・ゲーム学科/2年	2022/前期	演習				
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員				
180分	15回	2単位(60時間)	必須	福永 敦				
授 業 の 概 要								
<p>●ゲーム会社受験対策用デッサン 対象の形を立体的に把握する力や、対象の一部分だけでなく全体(空間内で)のバランスを見る力をデッサンを通して養う。</p> <p>●DCG、CGイラストに生かせる構図やパースのトレーニングする。 アイレベルを意識して対象物をとらえ、作画する力を養う。</p>								
授業終了時の到達目標								
<p>①適度な手の扱いが身につく。(線のスピード感や筆圧など)</p> <p>②パースなどの物理法則を見つけることが出来るようになる。</p> <p>③コントラスト差や余白バランスを自然と取れるようになる。</p> <p>④長時間描き続ける集中力を身につける。</p>								
実務経験有無	実務経験内容							
無								
時間外に必要な学修								
<p>【事前学習】 自宅で果物や自分の手などの静物のデッサンを行う。完成までの時間を毎回記録しておく。 就職活動までに授業のデッサンを含め10枚以上はポートフォリオ提出用に用意しておく。 構図の撮り方、影や明度、パースなどの感覚を養うために、物や人物、風景を写真で撮影してみる。スマホでもOK</p>								
回	テ　ー　マ	内　容						
1 オンライン	オリエンテーション 自己紹介(希望する職種や目標など) 短時間デッサン	自己紹介 短時間デッサン。身の回りの物、自身の手などの形を捉える練習。 次回までにデッサンする風景または人物のイメージを複数選定する。						
2～7	各テーマを選んでデッサン ・風景デッサン or ・人物デッサン	これまで学んだデッサン力を応用しながら、さらに発想、感性、構図の美しさ、描画表現力を磨いていく。						
8	講評会	全体の講評。						
9～14	各テーマを選んでデッサン ・風景デッサン or ・人物デッサン	これまで学んだデッサン力を応用しながら、さらに発想、感性、構図の美しさ、描画表現力を磨いていく。						
15	講評会	全体の講評。						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他				
鉛筆(全種類)、カッターナイフ、IZクリーナー、消しゴム、クロッキー帳、定規		課題	100.0%	デッサンは家庭にある身近なモチーフでも練習できること。また、クロッキーを積極的に行い、描く習慣を身につけ準備しておくこと。				

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
3DCGアニメーション3		CG・ゲーム学科	2022/前期	演習				
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員				
180分	15回	2単位(60時間)	選択	清水誠也				
授 業 の 概 要								
3DCGソフトAutoDesk社 MAYA のアニメーション製作を学ぶ。 3Dモデルに動きを付ける、ライティング、カメラアングル、動画編集、サウンド編集、等を行い、 3Dモデリング3の授業と連携して、前期後期の期間で映像作品を作る。								
授業終了時の到達目標								
(基本目標:C評価以上)								
<ul style="list-style-type: none"> ・MAYAのアニメーション操作の理解が低い。 ・いろいろな機能を使いこなしていない。 ・アニメーションの質が低い。 								
(標準目標:B評価以上)								
<ul style="list-style-type: none"> ・MAYAのアニメーション操作を理解している。 ・いろいろな機能を使いこなしている。 ・アニメーションの質が良い。 								
(発展的目標:A評価)								
<ul style="list-style-type: none"> ・MAYAのアニメーション操作が優れている。 ・いろいろな機能をとても使いこなしている。 ・アニメーションの質が非常に高い。 								
実務経験有無	実務経験内容							
有	CM,VR,プロジェクトマッピング、などの、CG制作に関する一連の実務経験							
時間外に必要な学修								
授業内で出来なかった所の作業を進めること。								
回	テ　ー　マ	内　容						
1	3DCGアニメーション作品制作	個人で作りたい作品のプレゼン資料作り						
2		プレゼン、チーム分け、プレゼン資料を基に1つにまとめる						
3		シナリオ、絵コンテ、キャラクター、背景、等のデザイン						
4								
5								
6		モデリング、キャラクター、背景、等						
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15	途中経過の作品制作データ提出							
教科書・教材		評価基準	評価率	その他の評価				
AutoDesk Maya トレーニングブック 第4版		提出物の完成度で評価する。	100.0%					

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態			
3DCGモデリング3	CG・ゲーム学科	2022/前期	演習			
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択			
180分	15回	2単位(60時間)	選択			
授業の概要						
3DCGソフトAutoDesk社 MAYA のモデリングを学ぶ。 3Dアニメーション3の授業と連携して、前期後期の期間で、3~4人のチームを組み、シナリオ、絵コンテ、キャラクターデザイン、背景デザイン、等、自分達で考え、3DCG映像作品を作る。						
授業終了時の到達目標						
(基本目標:C評価以上)						
<ul style="list-style-type: none"> ・MAYAのモデリング操作の理解が低い。 ・いろいろな機能を使いこなしていない。 ・モデリングの質が低い。 						
(標準目標:B評価以上)						
<ul style="list-style-type: none"> ・MAYAのモデリング操作を理解している。 ・いろいろな機能を使いこなしている。 ・モデリングの質が良い。 						
(発展的目標:A評価)						
<ul style="list-style-type: none"> ・MAYAのモデリング操作が優れている。 ・いろいろな機能をとても使いこなしている。 ・モデリングの質が非常に高い。 						
実務経験有無	実務経験内容					
有	CM,VR,プロジェクトマッピング、などの、CG制作に関する一連の実務経験					
時間外に必要な学修						
授業内で出来なかった所の作業を進めること。						
回	テーマ	内 容				
1	3DCGアニメーション作品制作	個人で作りたい作品のプレゼン資料作り				
2		プレゼン、チーム分け、プレゼン資料を基に1つにまとめる				
3		シナリオ、絵コンテ、キャラクター、背景、等のデザイン				
4						
5						
6		モデリング、キャラクター、背景、等				
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15	途中経過の作品制作データ提出					
教科書・教材	評価基準	評価率	その他			
AutoDesk Maya レーニングブック 第4版	提出物の完成度で評価する。	100.0%				

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
映像編集1		CG・ゲーム学科/2年	2022／前期	演習				
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員				
180分	15回	2単位（60時間）	選択	平田卓也				
授 業 の 概 要								
映像制作の作業工程を一通り理解し、『映像編集』課題を中心に課題制作を行う。								
授業終了時の到達目標								
デジタル映像についての理解を深める 絵コンテ制作を習得 編集ソフト『Premiere』『AfterEffects』の操作方法を習得 AfterEffectsを使用したオリジナルエフェクトムービー制作								
実務経験有無	実務経験内容							
有	平田卓也：アニメーター、システムエンジニア、ゲーム会社、映像制作会社の勤務経験有り。これまでの様々な経験で得た知識・技術を具体例をあげて学生に伝える。							
時間外に必要な学修								
優れた映画やCMを積極的に観てください。また、YouTube等のネット上には各種公式サイトでプロモーションムービーが観れますので普段からチェックしておきましょう。								
回	テ　ー　マ	内　容						
1	参考ムービー紹介 デジタルムービーについて	参考映像を使用して基礎説明。各自お勧めのYouTube映像の紹介及び視聴。						
2~3	カット編集	Premiere Pro基本操作を学ぶ						
4~5	絵コンテとは	絵コンテに必要な用語を学ぶ 参考絵コンテの配布						
6~7	AfterEffects基礎講座	AfterEffects基本操作を学ぶ。素材の読み込み、コンポジットの理解、キーフレームアニメーションの理解						
8	AfterEffects基礎講座	モーショントラッキングを学ぶ						
9~10	AfterEffects基礎講座	トラックマット、3Dレイヤー、マスクを学ぶ						
11	AfterEffects基礎講座	CC Particle Worldを学ぶ						
12~14	テーマ別教材ビデオ制作	7つのテーマをランダムに各自に振り分け、その教材ビデオをAfterEffectsを使用し制作する						
15	参考映像上映	映像制作において参考となる作品の上映						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他				
両学科共通＝ノートPC、USBメモリ、筆記用具、メモ帳、CG学科は液タブも		提出課題評価	100.0%	【準備学習】Adobe CCを各自所有しているので自宅で各ソフトを積極的に操作してみる。				

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態			
原画・背景画演習1	CG・ゲーム学科／2年	2022年／前期	演習			
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択			
180分	15回	2単位(60時間)	選択			
授 業 の 概 要						
見かけ倒しの絵ではなく、ある程度の理屈をもってその空間における全てのものを正確に描ける画力を追求するのがこの授業です。ひたすら現実的な目線で上達する為に突き進みます。						
授業終了時の到達目標						
(基本目標:C評価以上) ・授業で習ったことを授業時間外に練習する (基本目標:B評価以上) ・透視図法の理屈をなんとなくレベルでいいので理解できる (発展的目標:A評価) ・透視図法にガチガチに当てはめて絵が描けるようになる(上手く描けている必要はない)						
現実的には専門学校の2年間で劇的に上達することはまずないです。卒業後、プロの現場で自分よりも遙かに上手い人達に囲まれ切磋琢磨し、5年後くらいにぼんやりと何かが掴める感じ。絵とはそういうものです。						
実務経験有無	実務経験内容					
有	アニメーション制作に携わり今年で22年目。原画や作画監督、新人教育など 最近の仕事は「サマーゴースト」他。MAPPA作品に主に携わりつつ、現在はライデンフィルムの「永久少年」も作業中					
時間外に必要な学修						
ここが一番大事でここが全て。授業はやり方や考え方を教わる時間であり、それだけで身に付くことは絶対にあり得ない。技術を自分のものにする為には、授業後いかに自分で練習するかにかかっている。						
回	テ　ー　マ	内　容				
1	レイアウトを描く	自分の部屋のレイアウトを指定された条件で描く				
2	透視図法の基礎練習1	1点透視				
3	透視図法の基礎練習2	1点透視				
4	透視図法の基礎練習3	2点透視・3点透視				
5	課題①	写真参考を基に指定された条件で1点透視で描く				
6	映像学習	解説を交えながら映像を見る				
7	透視図法を用いて絵を描く1	銃を1点透視で描く				
8	透視図法を用いて絵を描く2	銃を2点透視で描く				
9	課題②	写真参考を基に指定された条件で2点透視で描く				
10	レンズによる見え方1	指定された条件でキャラを描く				
11	1点透視の考察	写真参考を基に1点透視で描く				
12	正確な空間の把握1	写真参考を修正する				
13	透視図法の応用1	透視図法の練習				
14	透視図法の応用2	透視図法の練習				
15	まとめ	まとめ				
教科書・教材		評価基準	評価率			
筆記用具		課題提出とその出来	100.0%			
その他						

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
授業時間	回数	CG・ゲーム学科／2年	2022／前期	演習
180分	15回	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
授 業 の 概 要				
アニメ・ゲーム・漫画はもとより、コミックイラストの枠にとらわれずオールジャンルの分野でのキャラクターデザイン案件をこなせる人材を育てることを目指す				
授業終了時の到達目標				
キャラクターデザインの概念からはじまり、実際にノウハウを伝授。 「自分がこうしたいから、こう描く」ではなく、「人の目を意識したプロの、コンセプトあるキャラクターデザイン技術の習得」を目指す				
(基本目標:C評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> 授業内容を理解し、指導した内容を反映させた作品を制作できる 発注内容(課題)に沿った作品制作ができる 				
(標準目標:B評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> 授業内容を理解したうえで、さらに違和感なく自然に使いこなせた作品制作ができる 発注内容(課題)をこなした上で、各々の提案を加えて制作ができる 				
(発展的目標:A評価)				
<ul style="list-style-type: none"> 第三者を魅了するレベルで作品ができている 発注内容(課題)に、さらに発注者のイメージをさらに膨らませられるような高いレベルでの提案が組み込まれている 提出画面のデザインにも気を配っている 				
実務経験有無	実務経験内容			
有	Studio 34 Address代表。本年まで14年、アニメーション・ゲームのキャラクターデザイン多数担当。執筆した技法書が全世界で翻訳出版。 近年では進研ゼミや学研プラスなど、児童むけにイラストや漫画を執筆。JAの月刊マンガ雑誌「ちやぐりん」にて連載。 幅広い分野でお仕事をしてきた経験を活かし、アニメ・ゲーム・広告の企業へ在籍しても、フリーランスになつても、活躍していくける人材を育てられるような実践的な講義と課題を提供する			
回	テ マ	内 容		
1	かき分けのコツ・各々の今後の志望について	キャラクターデザインというものの解説・顔とかき分けのキャラクターデザイン		
2	解剖学の授業1	頭身・骨格の役割と、名前を解説。効果的な覚え方の解説		
3	解剖学の授業2	筋肉の役割と、名前を解説。効果的な覚え方の解説		
4	キャラクターデザインの色彩学(PC持参)	一步進んだイラスト配色のための色彩学を解説。		
5	服飾について	服の仕立てなどの解説。シワの仕組みや捉え方の解説		
6	シルエットについて	シルエットを活かしたキャラクターデザインの必要知識を解説		
7	コントラポストについて	魅力的なポーリングのコツであるコントラポストの解説		
8	発想法 プレインストーミングについて	アイデアだしと、その取捨選択の方法の解説		
9	重心について	そもそも重心とは、から始まり、重心をとらえるための考え方の解説		
10	ファンタジー・SFのキャラクターデザイン	空想世界のキャラクターデザインの方法やコツを解説		
11	主人公以外のキャラクターデザイン (PC持参)	主人公顔・美形の手癖を抜け出したキャラクターのデザイン方法		
12	アニメ企画のキャラクターデザイン (PC持参)	TVアニメのキャラクターデザインを想定した課題を4回で行う		
13		現場が喜ぶ、コンペで勝てるコツ中のコツを伝授		
14		キャラクターデザイン表自体のデザイン形式も指導		
15		提出。時間が残った人向けに、授業内外の作品を講評		
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				
30				
教科書・教材	評価基準	評価率	その他	
主に筆記用具 講義によってPC(ペントブレット/USBメモリ含む)持参	毎回の課題と、最終課題の提出状況と、指導内容の理解度によって採点	100%	メールにて随時質問を受付	

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態			
業界研究2	CG・ゲーム学科/2年	2022／後期	講義			
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択			
90分	15回	2単位(70時間)	選択 (平田卓也/近藤俊治/井上萌美)			
授 業 の 概 要						
所属する学科の将来像として想定される業界についてのリサーチ、課題研究、研修、聴講などを通して、必要とされる人材像や関連知識を自主的に学ぶ。さらに、キャリアパスや関連分野への関心を含め学んだことを学科講師と共有し、フィードバックを得ながら視野を広げ、業界人、社会人として必要な汎用的能力と教養を養う。						
授業終了時の到達目標						
(基本目標:C評価以上) ・自らのテーマに沿って課題を立て、継続的なリサーチと報告ができる						
(標準目標:B評価以上) ・自らのリサーチ等で得た情報を周囲に共有し、対話を深めることができる						
(発展的目標:A評価) ・学科や専門分野を横断し、多角的な視点でデザインやクリエイティブについて考えができる ・自らのプロジェクトや作品を発表等の機会を得て社会に対して問うことができる						
実務経験有	実務経験内容					
有	平田卓也：アニメーター、システムエンジニア、ゲーム会社、映像制作会社の勤務経験有り。これまでの様々な経験で得た知識・技術を具体例をあげて学生に伝える。					
時間外に必要な学修						
3KAN教育の成長実感のた定期的に学びを振り返り、疑問点や定着が十分でないところを解決する意識を持つ 社会的な出来事に关心を持ち、学んでいる分野との関連や見通しについて考え日常の課題に生かす						
回	テ　マ	内　容				
1-15	業界に関する研究と報告	会社説明会の参加、自分の希望職種に応じた情報収集				
		進路ガイダンスおよび学習支援ほか・伝達事項				
		各自週報入力による近況報告				
教科書・教材	評価基準	評価率	その他			
	到達目標に即してプロセス及び到達度で評価する	100%	毎週 週報でコミュニケーションをとります			

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
デジタルイラスト4	C G ・ ゲーム学科／2年	2022／後期		演習				
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員				
180分	15回	2(60時間)	選択	近藤俊治				
授 業 の 概 要								
コンセプトにマッチしたオリジナルイラストを制作する。 他者に評価される絵作りを学ぶ為、コンペに取り組む。								
授業終了時の到達目標								
コンセプトを元に、魅力あるイラストを作成できる。 コンペに挑戦する。								
(基本目標:C評価以上) ・デジタルツールを使って、背景付きのキャラクターイラスト・キャラ表に必要な工程を経て、完成せることができる。 ・応募作品一覧がネット上で確認できる指定のコンペに1件応募する。 (標準目標:B評価以上) ・加えて、質感の表現ができる、バランス良く人物を描くことができる。資料を活用して背景が制作できる。 (発展的目標:A評価) ・加えて、コンセプトにマッチした、世界観の表現・キャラクターのデザインができる。								
実務経験有無	実務経験内容							
無								
時間外に必要な学修								
イラストのラフを日常的に書き溜めておく。描く題材が決まった時点で可能な限り資料を集めること。								
回	テ　ー　マ	内　容						
1	第1週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 1作品目(1) 制作開始・企画	指定のコンペの募集要項確認 オリジナルの場合は 作成テーマ・世界観設定・キャラ設定。						
2	第2週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 1作品目(2) ラフチェック後制作	ラフ案はデジタルで最低2パターン制作する。						
3～6	第3週～6週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 1作品目(3) 制作	完成後必ずチェックを受ける。出来ることがあればやってみる。						
7	第7週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 1作品目(4) 作品講評・修正	作品の講評を受けて、修正ポイント確認。						
8	第8週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 2作品目(1) 制作開始・企画	指定のコンペの募集要項確認 オリジナルの場合は 作成テーマ・世界観設定・キャラ設定。						
9	第9週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 2作品目(2) ラフチェック後制作	ラフ案はデジタルで最低2パターン制作する。						
10～13	第10週～13週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 2作品目(3) 制作	完成後必ずチェックを受ける。出来ることがあればやってみる。						
14	第14週 オリジナルイラスト制作およびコンペ参加 2作品目(4) 作品講評・修正	作品の講評を受けて、修正ポイント確認。						
15	第15週 後期　まとめ	この一年で出来る様になったこと、これから取り組むことを整理。						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他				
課題・レポート		100. 0%						

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態																																																																												
アドバタイジング演習2	CG・ゲーム学科／2年	2022／後期	演習																																																																												
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択																																																																												
180分	15回	2単位(60時間)	選択																																																																												
授業の概要																																																																															
広告の目的、意義と価値を理解し、有効な制作方法を考える事が出来るようになるために、実践的なリアルな課題に取り組むことで広告制作の現状を知ることができる。/印刷物制作でのディレクションの重要性を把握し、興味を持ち、印刷方法や仕組み、適正な印刷方法の為の知識を身に付ける。現在のDTP環境に合った様々な入稿方法を身につける。																																																																															
授業終了時の到達目標																																																																															
広告の目的と意義と、販促の意味を理解する。(販促のための)印刷物制作をクライアントが納得する最適なものにする為に知識と技術を身につける。様々な販促方法、販促物があることを知り、活かすことができるようになる。/ 独りよがりな考えでなく、筋の通った説明ができるようマーケティングを考慮した発想・企画ができるようになる。																																																																															
(基本目標:C評価以上)																																																																															
・広告の目的と意義が理解できる/クライアントの要望を理解しようとされる/DTPの基礎、トリムマークの必要性が理解できる																																																																															
(標準目標:B評価以上)																																																																															
・課題にあった制作にオリジナルの工夫がみられる/販促に関してひとりよがりではなく筋が通っている(コンセプトがしっかりしている)/データ等制作物に不備がない/入稿の知識を身につける/PDFデータの理解ができている																																																																															
(発展的目標:A評価)																																																																															
・仕上がりが美しい(レイアウト、配色、文字のサイズなどが最適である)/訴求力がある/完全データの制作ができる																																																																															
実務経験有無																																																																															
有り	実務経験内容 Design office Rightworkでの広告活動において、イベント企画・商品開発、商品パッケージデザイン、各種広告物を制作																																																																														
時間外に必要な学修																																																																															
常に広告や商品、イベント等のコンセプトなど興味を持ち、予想するくせをつける。																																																																															
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>テーマ</th> <th colspan="2">内 容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>販促ツールについて</td> <td colspan="2">販促とは何か?効果的な販促物を作る / 課題1:マイコレクション展リーフレット</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>課題1:リーフレット制作</td> <td colspan="2">課題1:リーフレット制作 / 内容・構成を考える</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td colspan="2">課題1:リーフレット制作</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td></td> <td colspan="2">課題1:リーフレット制作</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> <td colspan="2">課題1:リーフレット制作</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td></td> <td colspan="2">課題1:リーフレット制作/プリントアウト・データ提出・プレゼン</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>課題2:B6チラシ(フライヤー)制作</td> <td colspan="2">店頭チラシ制作について / 自分の作ったゲーム(CGイラスト等)の発売告知チラシ制作</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td></td> <td colspan="2">課題2:B5チラシ(フライヤー)制作 / B5 (4C/1C)構成(コピー)→ラフ</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td></td> <td colspan="2">課題2:B5チラシ(フライヤー)制作 /モノクロデータ</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td></td> <td colspan="2">課題2:B5チラシ(フライヤー)制作</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td></td> <td colspan="2">課題2:B5チラシ(フライヤー)制作</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>課題3:ミニミニブックカード制作</td> <td colspan="2">いろんな形の制作物 / メッセージの発信</td> </tr> <tr> <td>13</td> <td></td> <td colspan="2">課題3:ミニミニブックカード制作 面付・台割を参考にメッセージカード制作</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td></td> <td colspan="2">課題3:ミニミニブックカード制作 感謝したい人にカードを送ろう プリントアウト</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>アドバタイジングのまとめ</td> <td colspan="2">いちばん大切なことは何か?気づいたこと / クイズ大会</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">教科書・教材</td><td>評価基準</td><td>評価率</td></tr> <tr> <td colspan="2">デザイナーズ ハンドブック</td><td>到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する</td><td>100%</td></tr> <tr> <td colspan="2"></td><td colspan="2">質問、チェック依頼はGメールでも受け付けます。</td></tr> </tbody> </table>				回	テーマ	内 容		1	販促ツールについて	販促とは何か?効果的な販促物を作る / 課題1:マイコレクション展リーフレット		2	課題1:リーフレット制作	課題1:リーフレット制作 / 内容・構成を考える		3		課題1:リーフレット制作		4		課題1:リーフレット制作		5		課題1:リーフレット制作		6		課題1:リーフレット制作/プリントアウト・データ提出・プレゼン		7	課題2:B6チラシ(フライヤー)制作	店頭チラシ制作について / 自分の作ったゲーム(CGイラスト等)の発売告知チラシ制作		8		課題2:B5チラシ(フライヤー)制作 / B5 (4C/1C)構成(コピー)→ラフ		9		課題2:B5チラシ(フライヤー)制作 /モノクロデータ		10		課題2:B5チラシ(フライヤー)制作		11		課題2:B5チラシ(フライヤー)制作		12	課題3:ミニミニブックカード制作	いろんな形の制作物 / メッセージの発信		13		課題3:ミニミニブックカード制作 面付・台割を参考にメッセージカード制作		14		課題3:ミニミニブックカード制作 感謝したい人にカードを送ろう プリントアウト		15	アドバタイジングのまとめ	いちばん大切なことは何か?気づいたこと / クイズ大会		教科書・教材		評価基準	評価率	デザイナーズ ハンドブック		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100%			質問、チェック依頼はGメールでも受け付けます。	
回	テーマ	内 容																																																																													
1	販促ツールについて	販促とは何か?効果的な販促物を作る / 課題1:マイコレクション展リーフレット																																																																													
2	課題1:リーフレット制作	課題1:リーフレット制作 / 内容・構成を考える																																																																													
3		課題1:リーフレット制作																																																																													
4		課題1:リーフレット制作																																																																													
5		課題1:リーフレット制作																																																																													
6		課題1:リーフレット制作/プリントアウト・データ提出・プレゼン																																																																													
7	課題2:B6チラシ(フライヤー)制作	店頭チラシ制作について / 自分の作ったゲーム(CGイラスト等)の発売告知チラシ制作																																																																													
8		課題2:B5チラシ(フライヤー)制作 / B5 (4C/1C)構成(コピー)→ラフ																																																																													
9		課題2:B5チラシ(フライヤー)制作 /モノクロデータ																																																																													
10		課題2:B5チラシ(フライヤー)制作																																																																													
11		課題2:B5チラシ(フライヤー)制作																																																																													
12	課題3:ミニミニブックカード制作	いろんな形の制作物 / メッセージの発信																																																																													
13		課題3:ミニミニブックカード制作 面付・台割を参考にメッセージカード制作																																																																													
14		課題3:ミニミニブックカード制作 感謝したい人にカードを送ろう プリントアウト																																																																													
15	アドバタイジングのまとめ	いちばん大切なことは何か?気づいたこと / クイズ大会																																																																													
教科書・教材		評価基準	評価率																																																																												
デザイナーズ ハンドブック		到達目標に即して各課題の提出物及び到達度で評価する	100%																																																																												
		質問、チェック依頼はGメールでも受け付けます。																																																																													

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
ドローイング4		CG・ゲーム学科/2年	2022/後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
180分	15回	2単位(60時間)	選択	福永 敦
授 業 の 概 要				
<p>●ゲーム会社受験対策用デッサン 対象の形を立体的に把握する力や、対象の一部分だけでなく全体のバランスを見る力をデッサンを通して養う。</p> <p>●DCG、CGイラストに生かせる構図やパースのトレーニングする。 アイレベルを意識して対象物をとらえ、作画する力を養う。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>①適度な手の扱いが身につく。(線のスピード感や筆圧など)</p> <p>②パースなどの物理法則を見つけることが出来るようになる。</p> <p>③コントラスト差や余白バランスを自然と取れるようになる。</p> <p>④長時間描き続ける集中力を身につける。</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
無				
時間外に必要な学修				
<p>【事前学習】 自宅で果物や自分の手などの静物のデッサンを行う。完成までの時間を毎回記録しておく。 就職活動までに授業のデッサンを含め10枚以上はポートフォリオ提出用に用意しておく。 構図の撮り方、影や明度、パースなどの感覚を養うために、物や人物、風景を写真で撮影してみる。スマホでもOK</p>				
回	テ　ー　マ	内　容		
1～7	オリエンテーション ・風景デッサン・人物デッサン 各テーマを選んでデッサン	イラレ、フォトショなどを用いて、デッサンを描く上で描きやすくなるようなガイドラインなどを入れてみる。描くモチーフ(イメージ)は必ずプリントアウトしたものを用意する。 これまで学んだデッサン力を応用しながら、さらに発想、感性、構図の美しさ、描画表現力を磨いていく。		
8	講評会	全体の講評。		
9～14	各テーマを選んでデッサン	これまで学んだデッサン力を応用しながら、さらに発想、感性、構図の美しさ、描画表現力を磨いていく。		
15	講評会	全体の講評。		
教科書・教材	評価基準	評価率	その他	
鉛筆(全種類)、カッターナイフ、IZクリーナー、消しゴム、クロッキー帳、定規	課題	100.0%	デッサンは家庭にある身近なモチーフでも練習できるので修練を重ねること。また、クロッキーを積極的に行い、描く習慣を身につけ準備しておくこと。	

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態
卒業制作2	CG・ゲーム学科／2年	2022／後期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択
180分	15回	3単位(60時間)	選択
授業の概要			
卒業制作をするにあたり、企画をたてしっかり制作を行います。まずは今まで制作したものを見直し、前期・後期を通して集大成を制作しましょう。			
授業終了時の到達目標			
(基本目標:★) ・計画を立て作品を完成させることができる			
(基本目標:★★) ・就職活動や自己の目的を意識した作品を作成できる			
(基本目標:★★★) ・他者から見た魅力的な作品を制作することができる			
実務経験有無	実務経験内容		
	時間外に必要な学修		
自己の計画にそった作品作り。授業内で間に合わない部分は授業外の作業で実施し進める。			
回	テーマ	内 容	
1	後期スケジュール確認	現状確認・後期計画立て	
2	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
3	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
4	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
5	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
6	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
7	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
8	確認・調整チェック	経過確認(スケジュール再設定)	
9	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
10	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
11	スケジュール再設定	経過確認(スケジュール再設定)	
12	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
13	完成締切	作品完成 ※必須	
14	プレゼンテーション	作品プレゼン	
15	再プレゼン・閲覧会	クラス作品閲覧	
教科書・教材	評価基準	評価率	その他
ノートPC	課題提出	100.0%	やってみてわからない部分があれば気軽に聞いてください

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態			
3DCGアニメーション4		CG・ゲーム学科	2022/後期	演習			
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員			
180分	15回	2単位(60時間)	選択	清水誠也			
授 業 の 概 要							
3DCGソフトAutoDesk社 MAYA のアニメーション製作を学ぶ。 3Dモデルに動きを付ける、ライティング、カメラアングル、動画編集、サウンド編集、等を行い、 3Dモデリング3の授業と連携して、前期後期の期間で映像作品を作る。							
授業終了時の到達目標							
(基本目標:C評価以上)							
<ul style="list-style-type: none"> ・MAYAのアニメーション操作の理解が低い。 ・いろいろな機能を使いこなしていない。 ・アニメーションの質が低い。 							
(標準目標:B評価以上)							
<ul style="list-style-type: none"> ・MAYAのアニメーション操作を理解している。 ・いろいろな機能を使いこなしている。 ・アニメーションの質が良い。 							
(発展的目標:A評価)							
<ul style="list-style-type: none"> ・MAYAのアニメーション操作が優れている。 ・いろいろな機能をとても使いこなしている。 ・アニメーションの質が非常に高い。 							
実務経験有無		実務経験内容					
有		CM,VR,プロジェクトマッピング、などの、CG制作に関する一連の実務経験					
時間外に必要な学修							
授業内で出来なかった所の作業を進めること。							
回	テ　ー　マ	内　容					
1	3DCGアニメーション作品制作	モーションデザイン(動き、カメラ、ライト、等の設定)					
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9		レンダリング(画像計算)					
10							
11							
12							
13		動画編集					
14							
15	作品制作データ提出	上映会					
教科書・教材		評価基準	評価率	その他			
AutoDesk Maya トレーニングブック 第4版		提出物の完成度で評価する。	100.0%				

科目名	学科／学年	年度／時期	授業形態			
3DCGモデリング4	CG・ゲーム学科	2022/後期	演習			
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択			
180分	15回	2単位(60時間)	選択			
授業の概要						
3DCGソフトAutoDesk社 MAYA のモデリングを学ぶ。 3Dアニメーション3の授業と連携して、前期後期の期間で、3~4人のチームを組み、シナリオ、絵コンテ、キャラクターデザイン、背景デザイン、等、を自分達で考え、3DCG映像作品を作る。						
授業終了時の到達目標						
(基本目標:C評価以上) ・MAYAのモデリング操作の理解が低い。 ・いろいろな機能を使いこなしていない。 ・モデリングの質が低い。						
(標準目標:B評価以上) ・MAYAのモデリング操作を理解している。 ・いろいろな機能を使いこなしている。 ・モデリングの質が良い。						
(発展的目標:A評価) ・MAYAのモデリング操作が優れている。 ・いろいろな機能をとても使いこなしている。 ・モデリングの質が非常に高い。						
実務経験有無	実務経験内容					
有	CM,VR,プロジェクトマッピング、などの、CG制作に関する一連の実務経験					
時間外に必要な学修						
授業内で出来なかった所の作業を進めること。						
回	テーマ	内 容				
1	3DCGアニメーション作品制作	モーションデザイン(動き、カメラ、ライト、等の設定)				
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9		レンダリング(画像計算)				
10						
11						
12						
13		動画編集				
14						
15	作品制作データ提出	上映会				
教科書・教材		評価基準	評価率			
AutoDesk Maya トレーニングブック 第4版		提出物の完成度で評価する。	100.0%			
その他						

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
映像編集2		CG・ゲーム学科/2年生	2022／後期	演習				
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員				
180分	15回	2単位 (60時間)	選択	平田卓也				
授 業 の 概 要								
映像制作の作業工程を一通り理解し、『映像編集』課題を中心に課題制作を行う。								
授業終了時の到達目標								
映像制作のワークフローを理解 テーマ別映像作品の完成 編集ソフト『Premiere』『AfterEffects』の操作方法を習得								
実務経験有無	実務経験内容							
有	平田卓也：アニメーター、システムエンジニア、ゲーム会社、映像制作会社の勤務経験有り。これまでの様々な経験で得た知識・技術を具体例をあげて学生に伝える。							
時間外に必要な学修								
優れた映画やCMを積極的に観てください。また、YouTube等のネット上には各種公式サイトでプロモーションムービーが観れますので普段からチェックしておきましょう。								
回	テ　ー　マ	内　容						
1～5	テーマ別動画教材ビデオ制作	前期授業から継続し、各自違うテーマに沿ったビデオを制作提出する						
6	映像作品鑑賞①	演出、シナリオ、レイアウトが優れている映像作品を鑑賞しレポートを提出						
7～8	自由テーマ映像作品制作①	Adobe Stockにあるフリー映像素材を利用し自由テーマで映像作品を完成させる						
9～13	自由テーマ映像作品制作②	各自でテーマを決め映像作品を完成させる。必要であれば自身で撮影、音収録も行う						
14	映像作品鑑賞②	演出、シナリオ、レイアウトが優れている映像作品を鑑賞しレポートを提出						
15	総まとめ	振り返り						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他の評価				
両学科共通＝ノートPC、筆記用具、メモ帳、CG学科は液タブも		提出課題評価	100.0%	【準備学習】 自宅にてPremiere、AfterEffectsを積極的に操作してみる。				

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態			
原画・背景画演習2	CG・ゲーム学科／2年	2022年／後期	演習			
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択			
180分	15回	2単位(60時間)	選択			
授 業 の 概 要						
見かけ倒しの絵ではなく、ある程度の理屈をもってその空間における全てのものを正確に描ける画力を追求するのがこの授業です。ひたすら現実的な目線で上達する為に突き進みます。						
授業終了時の到達目標						
(基本目標:C評価以上) ・授業で習ったことを授業時間外に練習する						
(基本目標:B評価以上) ・透視図法の理屈をなんとなくレベルでいいので理解できる						
(発展的目標:A評価) ・透視図法にガチガチに当てはめて絵が描けるようになる(上手く描けている必要はない)						
現実的には専門学校の2年間で劇的に上達することはまずないです。卒業後、プロの現場で自分よりも遙かに上手い人達に囲まれ切磋琢磨し、5年後くらいにぼんやりと何かが掴める感じ。絵とはそういうものです。						
実務経験有無						
有	実務経験内容 アニメーション制作に携わり今年で22年目。原画や作画監督、新人教育など 最近の仕事は「サマーゴースト」他。MAPPA作品に主に携わりつつ、現在はライデンフィルムの「永久少年」も作業中					
時間外に必要な学修						
ここが一番大事でここが全て。授業はやり方や考え方を教わる時間であり、それだけで身に付くことは絶対にあり得ない。技術を自分のものにする為には、授業後いかに自分で練習するかにかかっている。						
回	テ　ー　マ	内　容				
1	レンズによる見え方2	指定されたキャラを指定された見え方で描く				
2	レンズによる見え方3	指定されたキャラを指定された見え方で描く				
3	課題③	写真参考を基に指定された見え方で3点透視で描く				
4	レイアウト	写真参考を基に1点透視で描く				
5	課題④	写真参考を基に指定された見え方で2点透視で描く				
6	映像学習	解説を交えながら映像を見る				
7	正確な空間の把握2	写真参考を修正する				
8	イメージと実際の違いを検証	生徒をモデルにして首回りを検証する				
9	階段を透視図法に当てはめて描く1	指定された条件で階段を描く				
10	階段を透視図法に当てはめて描く2	指定された条件で階段を描く				
11	階段を透視図法に当てはめて描く3	指定された条件で階段を描く				
12	階段を透視図法に当てはめて描く4	指定された条件で階段を描く				
13	力の表現	現実的なものの見方を考察する				
14	広角レンズ	手持ちの道具を広角レンズで描く				
15	まとめ	まとめ				
教科書・教材		評価基準	評価率			
筆記用具		課題提出とその出来	100.0%			
その他						

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態			
キャラクターデザイン2		CG・ゲーム学科／2年	2022／後期	演習			
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員			
180分	15回	2単位(60時間)	選択	シカタショミ			
授 業 の 概 要							
アニメ・ゲーム・漫画はもとより、コミックイラストの枠にとらわれずオールジャンルの分野でのキャラクターデザイン案件をこなせる人材を育てることを目標にする							
授業終了時の到達目標							
後期は「キャラクターの世界」を含めてのキャラクターデザインを指導 構図をはじめとした、よりキャラクターの世界観を彩れる、高度な知識・技術の習得と、エフェクト・質感のテクニックを教え、さらにキャラクターの魅力・存在感を増す講義を行う							
(基本目標:C評価以上) ・授業内容を理解し、指導した内容を反映させた作品を制作できる ・発注内容(課題)に沿った作品制作ができる							
(標準目標:B評価以上) ・授業内容を理解したうえで、さらに違和感なく自然に使いこなせた作品制作ができる ・発注内容(課題)をこなした上で、各々の提案を加えて制作ができる							
(発展的目標:A評価) ・第三者を魅了するレベルで作品ができている ・発注内容(課題)に、発注者のイメージをさらに膨らませられるような高いレベルでの提案が組み込まれている ・提出画面のデザインにも気を配っている							
実務経験有無		実務経験内容					
有		Studio 34 Address代表。本年まで14年、アニメーション・ゲームのキャラクターデザイン多数担当。執筆した技法書が全世界で翻訳出版。 近年では進研ゼミや学研プラスなど、児童むけにイラストや漫画を執筆。JAの月刊マンガ雑誌「ちやぐりん」にて連載。 幅広い分野でお仕事をしてきた経験を活かし、アニメ・ゲーム・広告の企業へ在籍しても、フリーランスになってしまっても、活躍していく人材を育てられるような実践的な講義と課題を提供する					
時間外に必要な学修							
教えられた知識を元に、つねにアニメやゲームのキャラ、街で見かけるキャラクター作品の「魅せる」ワザを分析する癖を習慣づける							
回	テ　マ	内　容					
1	アニメ企画課題のプレゼンテーション	アニメ企画課題について、一人3分のプレゼン。プレゼンのコツも指導					
2	アニメ企画課題のプレゼンテーション	アニメ企画課題について、一人3分のプレゼン。プレゼンのコツも指導					
3	構図の授業1	「構図とは？」からはじまる構図の概要説明。三角形・逆三角形構図の解説					
4	構図の授業2	日の丸構図・円構図の解説					
5	エフェクトの授業1(PC持参)	「デフォルメの強いエフェクト」の描き方。誰でも授業後、炎を描けるようにする					
6	エフェクトの授業2(PC持参)	「塗りこんだリアル方面のエフェクト」の描き方					
7	構図の授業3	オーバーラップ構図の解説					
8	構図の授業4	アルファベット構図の解説					
9	質感の授業1 基本(PC持参)	キャラクターの存在感や説得力をもたせる質感描写の描き方をライブペイント					
10	質感の授業2 応用(PC持参)	実際に武器やキャラクターに質感を塗り込むプロセスを指導					
11	ゲームキャラクターデザイン課題(PC持参)	カードイラストの課題。構図を練る					
12		質感を塗り込む					
13		エフェクトを描き込む。仕上げ					
14		提出と作品のチェック					
15	クリエイターとしての生き方について	キャラクターデザイナー・クリエイターとしての歩み方、考え方の指導					
教科書・教材		評価基準	評価率	その他			
主に筆記用具 講義によってPC(ペンタブレット/USBメモリ含む)持参		毎回の課題と、最終課題の提出状況と、指導内容の理解度によって採点	100%	メールにて随時質問を受付			

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態				
企業実習2		CG・ゲーム学科／2年	2022／後期	演習				
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員				
1260分	最大15回	15単位（430時間）	選択	平田(窓口) /井上/近藤				
授 業 の 概 要								
就職活動を前提としたゲーム系企業へのインターンシップ参加。 募集への受験は任意とし合格後参加とする。ただし、本学科で学ぶ知識技能に則した企業に限る。								
授業終了時の到達目標								
実務を経験し現場で求められる知識技能の向上を図る。 インターンシップ先企業の求めるスキルを身につける。 社会人としてのマナー、コミュニケーション能力を養う。								
実務経験有無	実務経験内容							
有	企業担当者による実務経験を活用する。							
時間外に必要な学修								
ビジネスマナーに関する本をプライベートな時間でもぜひ読んでおく。 指導員からの指示を理解し翌日作業分の内容を準備しておく。								
回	テ ー マ	内 容						
最長 65日	インターンシップ	インターンシップ内容は企業の指示に準ずる。						
教科書・教材		評価基準	評価率	その他				
-		企業実施評価表	100.0%					