

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	2024/前期	講義
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	(西川寛/平田卓也/大元智美/井上汐美)
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で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			
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、広告代理店の勤務経験有り。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		
	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		
1	社会人基礎の目的	前期の授業内容紹介		
2	授業の取り組み方・印象	出席・メモ・スケジュール管理		
3	将来の自分の姿を考える	2年間の学生生活を考える		
4	課題①履歴書作成	履歴書の意味と書き方(左半分下書き)		
5	履歴書作成	左半分清書		
6	自分のことを知る	将来のことを考えるための自己理解		
7	自分のことを知る	長所と短所を知る		
8	自己PR文作成	自己PR文の書き方と作成(2つ)		
9	自己PR文作成	自己PR文の書き方と作成(2つ)		
10	履歴書作成	趣味特技・特記事項を考える		
11	履歴書作成	資格・免許・検定などの書き方を知る		
12	履歴書完成	履歴書の清書を行い完成		
13	インターンシップについて	インターンシップの目的を理解する		
14	企業研究と仕事研究	企業情報の探し方		
15	求人票の見方	求人票を見るポイント		
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
		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
CG概論1		CG・ゲーム学科/1年	2024/前期	講義
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	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	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		
2	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		
3	文字、2次元CGの基礎	タイポグラフィ デジタル画像の基礎 ラスタ形式とベクタ形式 ベクタ形式による描画		
4～5	写真撮影とレタッチ	写真撮影、写真のレタッチ		
6～7	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		
8～9	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)		
10～12	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		
13～15	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		
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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	井上汐美

授業の概要

Windowsを使用してillustrator、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:C評価以上)

■制作のために必要なツール等を正しく選択できる

(標準目標:B評価以上)

■パスを用いて自由に作品描画ができる

(発展的目標:A評価)

■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な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

有

Photoshopでの画像合成、レタッチ、編集

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できます。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してください

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~P59)
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(P60~P75)
4	パスの基本操作 オブジェクトの応用操作	教科書(P76~P111)
5	ベジェ曲線練習課題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	ベジェ曲線練習課題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	カラー設定の応用操作 レイヤーの応用操作	教科書(P112~P129)
8	文字編集の応用操作	教科書(P130~P164)
9	Illustratorクリエイター能力認定試験	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~P33)
12	Photoshopの基本操作2	教科書(P34~P51)
13	Photoshopの基本操作3	教科書(P52~P77)
14	Photoshopの基本操作4	教科書(P78~P121)
15	Photoshopの基本操作5	教科書(P122~P174)

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
<ul style="list-style-type: none"> <li>■教科書『Illustratorクイックマスター CC』</li> <li>■教科書『Photoshopクイックマスター CC』</li> <li>■ノートPC一式(マウス、電源アダプター等)</li> <li>■Wacom One 13 touch 一式(電源アダプター)</li> <li>■アカウントパスワード表</li> <li>■外付けHDDまたはUSBメモリ</li> <li>■筆記用具</li> </ul>	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。Gメールでも受け付けています。

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP1		CG学科/1年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	松本尚美

授業の概要

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を作れるようになる  
 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

授業終了時の到達目標

C評価: DTPの基礎・トリムマーク・使用ソフトの理解・最適な解像度の理解ができる  
 B評価: 課題に対して工夫がある・コンセプトがブレていない・不備のないデータが作れる  
 A評価: 仕上がりが美しい(配置/配色/文字サイズなど)・訴求力がある・最適な重さのデータ

実務経験有無	実務経験内容
有	デザイナーオフィスRightworkでの広告活動、イベント企画・商品開発、商品パッケージ、各種デザイン制作

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

回	テーマ	内容
1	DTPとは?	教科説明・自己紹介・印刷の定義など
2	Illustratorを使ってみよう①	Illustratorソフトの特徴・ベジェ曲線・塗りと線
3	Illustratorを使ってみよう②	オブジェクトの理解・印刷との関わり・データとは
4	課題: 暑中見舞いハガキ制作①	ラフから印刷データへ
5	課題: 暑中見舞いハガキ制作②	重なり、塗りたし、マスク・文字について
6	課題: 暑中見舞いハガキ制作③	郵便番号の数値入力
7	課題: 暑中見舞いハガキ制作④	Photoshopで写真データの扱い/解像度について
8	課題: 暑中見舞いハガキ制作⑤	プリントアウト
9	課題: 文庫本のカバーリデザイン①	採寸後Illustratorでベース制作・トリムマーク
10	課題: 文庫本のカバーリデザイン②	画像の取込・加工・保存形式・画像のリサイズ
11	課題: 文庫本のカバーリデザイン③	バーコード・ロゴ等
12	課題: 文庫本のカバーリデザイン④	文字のアウトライン化・PDFについて
13	課題: 文庫本のカバーリデザイン⑤	SPツールの帯制作
14	課題: 文庫本のカバーリデザイン⑥	仕上げ・データ確認・プリントアウト・カット
15	DTP1のまとめ	印刷知識のクイズ・まとめの確認テスト
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
26		
27		
28		
29		
30		
29		
30		

教科書・教材	評価基準	評価率	その他
デザイナーズハンドブックこれだけは知っておきたいDTP・印刷の基礎知識	課題	100%	質問, チェック依頼はEメールでも受付けます

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
3DCGモデリング1		CG/1年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	大元智美
授業の概要				
Autodesk Mayaを用いた3Dモデル制作の流れを習得する。				
授業終了時の到達目標				
<p>■C評価: Autodesk Mayaを使って立体ポリゴンオブジェクトを制作できる。 質感の設定ができる。 ライトとカメラを設定し、画像として出力することができる。</p> <p>■B評価: Autodesk Mayaを使って<b>指示通りの</b>立体ポリゴンオブジェクトを制作できる。 <b>テクスチャの適用を含めた</b>質感の設定ができる。 ライトとカメラを設定し、画像として出力することができる。</p> <p>■A評価: Autodesk Mayaを使って<b>意図した形状及びトポロジーの流れを汲んだ</b>立体ポリゴンオブジェクトを制作できる。 テクスチャの適用を含めた質感の設定ができる。 ライトとカメラを設定し、画像として出力することができる。</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	自動車関連企業でAutodesk Mayaを用いた画像制作および制作ディレクション、進行管理。 印刷物の色校正ディレクション、品質管理。			
時間外に必要な学修				
ポリゴンモデリングと一口に言っても、ハイディティールなものからローポリゴンまで、Autodesk Mayaで作ることのできるものは幅広くあります。ぜひ、自分の作りたいものを見つけ、自主制作をしてください。				
回	テーマ	内容		
1	オリエンテーション Autodesk Mayaの基本操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>講師紹介、3DCG制作の流れ、MayaのUIの見方</li> <li>視点の操作、ポリゴンオブジェクトの基本操作(新規、削除、複製)</li> <li>アトリビュートエディタ、チャンネルボックス、ディスプレイレイヤー</li> </ul>		
2	ポリゴンコンポーネントの基本操作	<ul style="list-style-type: none"> <li>原点、ポリゴンコンポーネント(頂点、辺、面)の操作、HUDの表示</li> <li>法線(ポリゴンの裏表とハードエッジ/ソフトエッジ)</li> <li>モデリング機能(押し出し、マルチカット、エッジループの挿入)</li> </ul>		
3	ポリゴンモデリング基礎①	<ul style="list-style-type: none"> <li>projectフォルダの作成</li> <li>モデリング機能(マージ、ブリッジ、ベベル)</li> <li>特殊な複製(コピーとインスタンス)</li> <li>アウトライナ、オブジェクトノードの操作(グループ化、ペアレント)</li> </ul>		
4	ポリゴンモデリング基礎②	<ul style="list-style-type: none"> <li>メッシュの結合 / 分離 / 抽出</li> <li>ヒストリの削除(種類ごとに全てを削除)、シーンサイズの最適化</li> <li>コンポーネントエディタ</li> </ul>		
5	ポリゴンモデリング基礎③	<ul style="list-style-type: none"> <li>様々なモデリング方法(回転体、穴を埋める、ノンリニアデフォーム、プーリアン等)</li> <li>トランスフォームのリセット / フリーズ</li> </ul>		
6	質感設定の基本	<ul style="list-style-type: none"> <li>質感設定の基本とUVマッピング</li> <li>ハイパーシェードエディタの使い方、シェーディンググループについて</li> <li>ライト、カメラの設定、レンダリング基礎</li> </ul>		
7	キャラクターモデリング基礎①	<ul style="list-style-type: none"> <li>ローポリゴンキャラクターモデルの素体制作</li> <li>トポロジーについて(サブディビジョンサーフェスを前提にしたモデル制作 / アニメーション変形に対応するためのポリゴンモデル)</li> </ul>		
8	キャラクターモデリング基礎②			
9	キャラクターモデリング基礎③	<ul style="list-style-type: none"> <li>提出日</li> </ul>		
10	モデリング課題制作①	<ul style="list-style-type: none"> <li>キャラクターモデルに合う背景モデル(部屋、家具等)の制作</li> </ul>		
11	モデリング課題制作②			
12	モデリング課題制作③			
13	モデリング課題制作④			
14	モデリング課題制作⑤	<ul style="list-style-type: none"> <li>最終課題提出日</li> </ul>		
15	まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>後期についての伝達</li> <li>他ソフトウェアについて紹介(Blender、Zbrush、Substance Painter等)</li> </ul>		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ノートPC、液晶ペンタブレット、筆記用具 教科書(「世界一わかりやすい、Maya はじめてのモデリングの教科書」)		課題提出	100.0%	疑問・質問等ありましたら授業外でも質問してください。大歓迎です。

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学科/1年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	原田敬至
授業の概要				
CG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"> <li>・3次元空間が認識できる(X,Y,Z方向)</li> <li>・操作に必要な基礎用語が理解できる</li> <li>・キーフレーム(時間の概念)が理解できる</li> </ul>				
(標準目標:B評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・指定の位置でキーフレームの設定ができる</li> <li>・時間の概念が理解できる</li> <li>・ムービーファイルに出力できる</li> </ul>				
(発展的目標:A評価)				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・グラフエディタで編集ができる</li> <li>・キーメニューの機能が理解できる</li> </ul>				
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	講師紹介、自己紹介、作成事例紹介、簡単なMAYAの操作 サンプルデータダウンロード		
2	MAYA基本オペレーション	プロジェクトフォルダーの作成他基本操作		
3	オブジェクトのアニメーション	簡単なオブジェクトを配置して動かしてみる		
4	キーフレームアニメーション	キーを打って数秒のアニメーションを作る		
5	グラフエディタの操作	グラフエディタでカーブの編集をする		
6	レンダリング	アニメーションをレンダリングする		
7	ムービー作成	シーケンス画像からムービーファイルを作る		
8	テキスト第2章	「振り子の運動」～「アニメーションカーブ」		
9	テキスト第2章	「アニメーションカーブの編集・修正」～「壁に当たって跳ね返るボール」		
10	テキスト第3章	「アニメーション用3Dモデルの構造」		
11	テキスト第3章	「重心とキーポーズ」		
12	テキスト第4章	「手描きによる歩きのサイクルアニメーション」		
13	テキスト第4章	「歩きにおける腰の～」～「歩くアニメーション～」		
14	モーションの課題制作	テーマを出してその動きをムービにして提出		
15	課題提出予備日	全体評価		
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
3DCGアニメーション入門		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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	平田卓也
授業の概要				
ゲームエンジン『Unity』の基本操作を学び初歩的なゲーム制作を通し、制作工程を理解する。前期後半では『Unreal Engine』のインストール、映像制作課題にも挑戦する。				
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。3Dベースの簡単なゲーム制作工程について学びEditorを操作できるスキルを身につける。Unreal Engineでの映像制作方法が理解できる。				
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、広告代理店の勤務経験有り。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、Unreal Engineについてはネット上に多くのチュートリアルや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。URPサンプルを使用。Unityの基本操作、Asset Storeの利用方法も学ぶ。		
2～7	課題『ボールゲーム』制作	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	オリジナルボールゲーム制作	assetを利用しオリジナルコースを作成。提出後はクラスメイトが作成したボールゲームを試遊してみる。		
10	Unreal engine基礎	Epic Gamesアカウント作成。Epic Games launcherインストール。Unreal engineインストール+起動		
11～15	Unreal engine映像制作	無料assetを使用しUnrealEngineで映像の制作を行ってみる。ゲームエンジンはゲーム制作以外にも映像制作としても利用が広がっていることを知る。		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
個人ノートPC、液晶ペンタブレット、イヤホン		Unity ボールゲーム課題 Unreal Engine 動画課題	50.0% 50.0%	【準備学習】 Unity、Unreal engineともYouTubeでチュートリアル動画が多くあります。ぜひ検索して自分に合ったチャンネルを探して学びを深めてください。

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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	泉本拓士
授業の概要				
鉛筆デッサンによる造形表現を身に付ける。 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。 質感の違いを意識して対象物をとらえ、作画する能力を養う。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・基礎的な造形表現の習得(手の扱い、集中力)</li> <li>・質感の違いを表現出来るようになる</li> <li>・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</li> <li>・ゲーム会社受験対策、3DCGイラストに活かせるようになる</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
時間外に必要な学修				
業界に入ろうとする場合、毎日放課後や休みの日に自主的にデッサンをして練習をしても目標が達成できるかできないかという世界です。				
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	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		
6	瓶	質感表現の練習1		
7	コンクリートブロック	質感表現の練習2		
8~9	複合課題1	複数のモチーフを取り入れたデッサン		
10~11	複合課題2	複数のモチーフを取り入れたデッサン		
12~14	複合課題3	複数のモチーフを取り入れたデッサン		
15	石膏デッサン	首像の石膏デッサンの練習(模写)		
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	授業形態
デジタルイラスト1		CG・ゲーム学科/1年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	シカタシヨミ
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"> <li>・CLIP STUDIO PAINTの使い方を覚える</li> <li>・ショートカットキーを使い効率的に作業を行える</li> <li>・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</li> </ul>				
(基本目標:★★)				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・背景込みのイラストを制作することができる</li> <li>・よく調べ細部までこだわった描画ができる</li> </ul>				
(基本目標:★★★)				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・テーマを理解したうえでイラストを制作してゆける</li> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	Studio 34 Address代表。本年まで15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「ちゃぐりん」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も、活躍してい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			
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	テーマ	内容		
1	CLIP STUDIO PAINTの説明	講師自己紹介・オリエンテーション・CLIP STUDIO PAINTの基本機能		
2	CLIP STUDIO PAINTの操作に慣れる	CLIP STUDIO PAINTの基本機能		
3	CLIP STUDIO PAINTの操作に慣れる2	CLIP STUDIO PAINTの基本機能2		
4	カラーイラストを描いてみましょう！	練習でオリジナルキャラクターを描いてみましょう。		
5	アニメ塗りの紹介	先生がアニメ塗りを実演してみます。用意したデータで描いてみましょう。		
6	アニメ塗りでキャラを描いてみよう！	ご自身のオリジナルキャラクターでアニメ塗りをしてみましょう！		
7	ブラシ塗りの紹介	ブラシを使った塗りの方法を実演してみます。用意したデータで描いてみましょう。		
8	ブラシ塗りでキャラを描いてみよう！①	ご自身のオリジナルキャラクターでブラシ塗りをしてみましょう！		
9	ブラシ塗りでキャラを描いてみよう！②	ご自身のオリジナルキャラクターでブラシ塗りをしてみましょう！		
10	最終課題	お題ありきのテーマや目的のある作品制作をしてみましょう。キャラデザから。		
11	最終課題	線画を描いてみましょう。		
12	最終課題	着色をしてみましょう。		
13	最終課題	効果などをくわえて、仕上げをめざしましょう。		
14	最終課題	ブラッシュアップ！		
15	プレゼンテーション	プロジェクターに映し閲覧		
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
筆記用具・教科書・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
社会人基礎2		全学科	2024/後期	講義
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	35回	70時間	選択	(西川寛/平田卓也/大元智美/井上汐美)
授業の概要				
<p>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で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。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul> <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> </ul> <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> </ul>				
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、広告代理店の勤務経験有り。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				
<p>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</p>				
回	テーマ	内容		
	キャリア支援と学習支援	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>学科担当教員による学習支援を毎週半コマ実施</li> </ul>		
1	後期授業について	後期の授業内容紹介		
2	職業理解	課題②興味のある仕事を探す		
3	職業理解	課題②興味のある仕事を探す		
4	職業理解	課題②興味のある仕事を探す		
5	職業理解	会社訪問/説明会のルール		
6	職業理解	志望動機を考える・ポートフォリオ作成の注意点		
7	職業理解	志望動機を考える・ポートフォリオ作成の注意点		
8	面接対策	面接で聞かれることを知る/面接の種類		
9	就職活動穴吹ルール	必要書類について理解		
10	進路調査票について	進路調査票の記入		
11	進路調査票について	進路調査票の記入/進路面談		
12	進路面談			
13	進路面談			
14	進路面談			
15	進路面談			
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
		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
CG概論2		CG・ゲーム学科/1年	2024/後期	講義
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	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、広告代理店の勤務経験有り。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・復習を行っていきましょう。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	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
ノートPC、液晶ペンタブレット、イヤフォン、入門CGデザイン(教科書)		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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
270分	15回	90時間	選択	平田卓也 大元智美
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、カンパ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				
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(カンパ) 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		
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
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
DTP2		CG学科/1年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	選択	松本尚美
授業の概要				
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を作れるようになる 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				
授業終了時の到達目標				
C評価:DTPの基礎・トリムマーク・使用ソフトの理解・最適な解像度の理解ができる B評価:課題に対して工夫がある・コンセプトがブレていない・不備のないデータが作れる A評価:仕上がりが美しい(配置/配色/文字サイズなど)・訴求力がある・最適な重さのデータ				
実務経験有無		実務経験内容		
有		デザインオフィスRightworkでの広告活動、イベント企画・商品開発、商品パッケージ、各種デザイン制作		
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				
回	テーマ	内 容		
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16	DTP1の復習	抑えておきたいDTPのポイント / カレンダー制作のグループ分け		
17	課題:カレンダー制作(グループ)	デザインの決定・全体が統一したデザインに		
18	課題:カレンダー制作(グループ)	カレンダー玉の揃え方		
19	課題:カレンダー制作(グループ)	画像データの扱い		
20	課題:カレンダー制作(グループ)	画像データの扱い		
21	課題:カレンダー制作(グループ)	表紙デザイン(各自)		
22	課題:カレンダー制作(グループ)	データの仕上げ		
23	課題:カレンダー制作(グループ)	データの仕上げ		
24	課題:カレンダー制作(グループ)	プリントアウト カットイング		
25	Illustrator/Photoshopでよく使う機能復習	オブジェクトの加工、マスク処理いろいろ、画像の補正・加工		
26	課題:お菓子の箱パッケージ制作	パッケージ制作(バレンタイン)/ ラフ案		
27	課題:お菓子の箱パッケージ制作	画像の重なりマスク処理		
28	課題:お菓子の箱パッケージ制作	制作仕上げ		
29	課題:お菓子の箱パッケージ制作	プリントアウト カットイング 成形		
30	課題:お菓子の箱パッケージ制作	課題2のプレゼン / DTPのまとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
デザイナーズハンドブックこれだけは知っておきたいDTP・印刷の基礎知識		課題	100.0%	質問、チェック依頼はE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2		CG/1年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	大元智美
授業の概要				
Autodesk Mayaを用いた3Dモデル制作の流れを習得する。				
授業終了時の到達目標				
<p>■C評価: Autodesk Mayaを使って立体ポリゴンオブジェクトを制作できる。 質感の設定ができる。 ライトとカメラを設定し、画像として出力することができる。</p> <p>■B評価: Autodesk Mayaを使って<b>指示通りの</b>立体ポリゴンオブジェクトを制作できる。 <b>テクスチャの適用を含めた</b>質感の設定ができる。 ライトとカメラの設定を行い、画像として出力することができる。</p> <p>■A評価: Autodesk Mayaを使って<b>意図した形状及びトポロジーの流れを汲んだ</b>立体ポリゴンオブジェクトを制作できる。 <b>素材感を考慮、反映した</b>質感の設定を行うことができる。 <b>周辺環境やシーンの意図を表現した</b>ライトとカメラの設定を行い、画像として出力することができる。</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	自動車関連企業でAutodesk Mayaを用いた画像制作および制作ディレクション、進行管理。 印刷物の色校正ディレクション、品質管理。			
時間外に必要な学修				
ポリゴンモデリングと一口に言っても、ハイディティールなものからローポリゴンまで、Autodesk Mayaで作ることのできるものは幅広くあります。ぜひ、自分の作りたいものを見つけ、自主制作をしてください。				
回	テーマ	内容		
1	前期振り返り 後期伝達 チーム制作①-1	・レギュレーションを守った上での制作について(実寸、仕様) ・チーム割り、リーダー任命、役割について ・制作テーマ選択、コンセプト制作、アイデア出し		
2	チーム制作①-2	・企画書提出(役割分担、テーマ、コンセプトアート) ・制作		
3	チーム制作①-3	・制作		
4	チーム制作①-4 次回について	・制作、提出(シーン&画像) ・振り返り		
5	チーム制作②-1	・チーム割り、リーダー任命、役割 ・制作テーマ選択、コンセプト制作、アイデア出し		
6	チーム制作②-2	・制作		
7	チーム制作②-3	・制作		
8	チーム制作②-4 次回について	・制作、提出(シーン&画像) ・振り返り		
9	チーム制作③-1	・チーム割り、リーダー任命、役割 ・制作テーマ選択、コンセプト制作、アイデア出し		
10	チーム制作③-2	・制作		
11	チーム制作③-3	・制作		
12	チーム制作③-4	・制作		
13	チーム制作③-5	・制作		
14	チーム制作③-6	・最終課題提出日		
15	まとめ	1年の振り返り		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
ノートPC、液晶ペンタブレット、筆記用具 教科書(「世界一わかりやすい Maya はじめてのモデリングの教科書」)		課題提出	100.0%	疑問・質問等ありましたら授業外でも質問してください。大歓迎です。

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学科/1年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	選択	原田敬至

授業の概要

CG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)
- ・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)
- ・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)
- ・グラフィティで編集ができる
  - ・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	テキスト第4章	「走りのサイクルアニメーション」
2	課題:走りのアニメーション	シーケンス動画を参考に簡単なアニメーションを作る
3	テキスト第5章	「歩きのノンサイクルアニメーション」
4	テキスト第5章	「走りのノンサイクルアニメーション」
5	テキスト第5章	「歩きと走りの考え方」
6	課題:オリジナルの動きを作る1	歩きと走りのアニメーションを作る
7	課題:オリジナルの動きを作る2	課題制作
8	テキスト第6章	「アニメーションの12原則」
9	テキスト第6章	「物理法則とアニメーション」
10	テキスト第7章	「キーポーズとブロッキング」～「走り幅跳び」
11	テキスト第7章	「階段の昇り降り」～「壁登り」
12	テキスト第8章	「道具を使用するアニメーション」
13	テキスト第4章	「歩きにおける腰の～」～「歩くアニメーション～」
14	モーションの課題制作	テーマを出してその動きをムービーにして提出
15	課題提出予備日	全体評価
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
3DCGアニメーション入門	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
ドローイング2		CG・ゲーム学科/1年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	泉本 拓士
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				
適度な手の扱いが身につく。パースなどの物理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。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	テーマ	内容		
16～18	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		
19～21	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		
22～25	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		
26～29	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		
30	まとめ	後期まとめ		
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・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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	シカタシヨミ
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。※Live2Dの操作、パーツ分けの理解と習得				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:★) <ul style="list-style-type: none"> <li>CLIP STUDIO PAINTの使い方を覚える</li> <li>ショートカットキーを使い効率的に作業を行える</li> <li>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</li> </ul> (基本目標:★★) <ul style="list-style-type: none"> <li>背景込みのイラストを制作することができる</li> <li>よく調べ細部までこだわった描画ができる</li> </ul> (基本目標:★★★) <ul style="list-style-type: none"> <li>テーマを理解したうえでイラストを制作してゆける</li> <li>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</li> <li>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</li> </ul>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	Studio 34 Address代表。本年まで15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も、活躍してい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			
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	テーマ	内容		
1	Live2Dを触ってみよう！①	用意したデータに触ってLive2D体験		
2	Live2Dを触ってみよう！②	用意したデータに触ってLive2D体験		
3	Live2Dを触ってみよう！③	用意したデータに触ってLive2D体験		
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、テキストとウィンドウ)、		
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	講評会	プロジェクターに移し閲覧		
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
筆記用具・教科書・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1		CG・ゲーム学科/1年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
1290分	最大15回	430時間	選択	平田/大元/井上
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
メディア概論		CG・ゲーム学科/2年	2024/前期	講義
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	30時間	必須	平田卓也
授業の概要				
インターネット社会で生きるために必要なスキルを身に付ける。 7月にiBut受験。				
授業終了時の到達目標				
インターネットの利便性と危険性を理解する。ネット社会で自分の身を守る知識を得る。 iBut試験では全員合格を目指す。				
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				
普段からIT系のニュースに触れるようにしましょう。				
回	テーマ	内容		
1	SNSについて インターネットについて	インターネットとは何か、どのような仕組みなのか、何ができるのか等調べる。 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、X、LINE、Instagram)		
2-3	インターネット基礎知識① 「iBut」試験に向けて	第一章ではインターネットの基礎、第二章ではインターネットでの被害について知る。(詐欺、犯罪等)		
4-5	インターネット基礎知識② 「iBut」試験に向けて	第3章インターネット関連の法規、第4章インターネット利用者のモラルについて学ぶ(著作権、肖像権、パブリシティ権、違法ダウンロード等)		
6	インターネット基礎知識③ 「iBut」試験に向けて	第5章インターネットのしくみについて学ぶ(ホームページの仕組み、ドメインとは、電子メールの仕組み、SNS、ネットショッピング、ネットオークション、クラウドサービス等)		
7	インターネット基礎知識④ 「iBut」試験に向けて	第6章コンピュータウイルスについて学ぶ(マルウェア、コンピュータウイルス、ワーム、トロイの木馬、スパイウェア、キーロガー、バックドア、ボットランサムウェア等)		
8	インターネット基礎知識⑤ 「iBut」試験に向けて	第7章インターネットセキュリティについて学ぶ(ユーザー認証、パスワード管理、暗号化技術、フィルタリング、ファイアウォール、スキミング等)		
9-12	「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 答え合わせと解説		
13	「iBut」試験	「iBut」受験 (7月11日(木)予定)		
14	「iBut」再試験	「iBut」再受験 (7月18日(木)予定)		
15	総まとめ	iBut総まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
iBut公式PDF教科書、ノートPC、イヤホン、筆記用具		模擬試験	50.0%	
		iBut試験結果	50.0%	

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
デジタルイラスト3		CG・ゲーム学科/2年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	シカタシヨミ
授業の概要				
CLIPSTUDIOPAINT・Photoshopを使用し、ゲームの世界観表現を意識したイラスト制作を目指す。 1年次からより一歩ゲームの設定や実装を意識した作画、表現を学ぶ。また、コンペなど積極的な応募も行う。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:★) ・適切なレイヤー分けを行い丁寧な作画が行える ・下描きでデッサン、適切な形をとることができている (基本目標:★★) ・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:★★★) ・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			
有	Studio 34 Address代表。本年まで15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「ちゃぐりん」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も、活躍してい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			
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	テーマ	内容		
1	自己PR書を作成！①	一年次の復習として、就活にも使用できる自己PR書をイラスト付きで描いてみましょう！		
2	自己PR書を作成！②	自己PRシート作画・完成		
3	『自己PR書』の提出・閲覧	プロジェクターに投影し閲覧		
4	アニメ塗りのレッスン	アニメ塗りを先生が実演します。そののちに描いてみましょう。		
5	ブラシ塗りのレッスン	水彩風のブラシ塗りを先生が実演します。そののちに描いてみましょう。		
6	武器の作画に挑戦！①	王道なファンタジーゲーム風武器を作成してみましょう。		
7	武器の作画に挑戦！②	武器の着色を行う。早めにできた人はエフェクト、呪いノーションの作成も。		
8	背景塗り込み課題①	線画完成後の背景イラストをブラシなどを使用し着色		
9	背景塗り込み課題②	線画完成後の背景イラストをブラシなどを使用し着色		
10	文芸書の表紙と挿絵描いてみよう！①	四六判のライトノベル想定で、表紙と、白黒挿絵のイラストを描いてみましょう。まずはキャラ		
11	文芸書の表紙と挿絵描いてみよう！②	表紙イラストと、劇中白黒イラストの線画を同時進行。同じキャラとわかるように作画してください		
12	文芸書の表紙と挿絵描いてみよう！③	線画		
13	文芸書の表紙と挿絵描いてみよう！④	着色		
14	文芸書の表紙と挿絵描いてみよう！⑤	着色・完成		
15	プレゼンテーション	プロジェクターに映して閲覧。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
筆記用具・教科書・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
卒業制作1		CG・ゲーム学科/2年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	平田卓也 大元智美

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確認し、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	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、映像制作会社にて勤務経験有り。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。 大元智美:自動車関連企業でAutodesk Mayaを用いた画像制作およびディレクション、進行管理、品質管理の経験有り。プロジェクトの工程を把握した広い視点から指導する。

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
1~2	制作物について	修了制作・各自作品制作状況や卒業制作ジャンル・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	作業を細分化しリストアップ スケジュールを立てる
4	企画書作成	合格したらカンパへ
5	カンパ・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ゆく
6	カンパ・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ゆく
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
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
ノートPC、液晶ペンタブレット	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学科 / 2年	2024 / 前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
90分	15回	60時間	必須	松本尚美
授業の概要				
<p>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。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>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。</p> <p>C評価: 広告の目的と意義を理解/クライアントの要望を理解している/DTPの基礎、トリムマークが理解できる                  B評価: 課題にあったオリジナルの工夫がある/販促が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PDFデータの理解ができている                  A評価: 配置/配色 /文字サイズなど仕上がりが美しい・訴求力がある・最適な重さのデータ(完全データ)</p> <p><input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/>  <input type="checkbox"/></p>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		デザインオフィスRightworkでの広告活動、イベント企画・商品開発、商品パッケージ、各種デザイン制作		
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 / 広告実感ゲームをする / 名刺の役割 / 要素/色について/名刺のデザインを考える <input type="checkbox"/>		
2	課題:名刺制作1	課題説明・2色刷り(特色)の理解・名刺と自分のロゴマーク制作		
3	課題:名刺制作2	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:名刺制作3	クライアントの名刺にプレゼンする→デザインの決定		
5	課題:名刺制作4	自分の名刺・自分の名刺を仕上げる・2色データの作り方		
6	課題:名刺制作5	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:レモンジャムラベルデザイン1	様々な広告の形 / 商品パッケージに付いて / 消費者の印象・行動など		
8	課題:レモンジャムラベルデザイン2	商品をよく知り、ネーミング制作・デザインラフ・コンセプトなど		
9	課題:レモンジャムラベルデザイン3	デザイン制作		
10	課題:レモンジャムラベルデザイン4	入稿データチェック / プリントアウト / プレゼン		
11	課題3: 雑誌広告1	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2	商品を選びストーリーづくり(コンセプト、キャッチコピー等)		
13	課題3: 雑誌広告3	雑誌広告制作		
14	課題3: 雑誌広告4	雑誌広告制作 / 画像解像度・Photoshop再確認		
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の昨今		
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
デザイナーズハンドブックこれだけは知っておきたいDTP・印刷の基礎知識		課題	100%	質問、チェック依頼はE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	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	吉川 円香
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>●3DCG、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><b>【事前学習】</b> 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
3DCGアニメーション3		CG・ゲーム学科/2年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	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) ・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) ・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) ・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と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,プロジェクションマッピング、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 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/2年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	清水誠也
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				
<p>(基本目標:C評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•MAYAのモデリング操作の理解が低い。</li> <li>•いろいろな機能を使いこなしていない。</li> <li>•モデリングの質が低い。</li> </ul> <p>(標準目標:B評価以上)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•MAYAのモデリング操作を理解している。</li> <li>•いろいろな機能を使いこなしている。</li> <li>•モデリングの質が良い。</li> </ul> <p>(発展的目標:A評価)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•MAYAのモデリング操作が優れている。</li> <li>•いろいろな機能をととも使いこなしている。</li> <li>•モデリングの質が非常に高い。</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		CM,VR,プロジェクションマッピング、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 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
映像編集1		CG・ゲーム学科/2年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	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。各自お好みの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、液晶ペンタブレット、USBメモリ、筆記用具、メモ帳		提出課題評価	100.0%	【準備学習】 Adobe CCを各自所有しているため自宅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学年	2024年度/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	選択	村上竜之介
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で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23年目。原画や作画監督、新人教育などMAPPA作品に主に携わりつつ、アニメ制作会社のスタッフにも勉強会を行っている		
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	写真参考をもと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	写真参考をもと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	写真参考をもとに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		
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
筆記用具		課題提出とその出来栄	100.0%	

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1		CG・ゲーム学科/2年	2024/前期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	シカタシヨミ
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				
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) ・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く ・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15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「ちゃぐりん」にて連載。 幅広い分野でお仕事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も、活躍してい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			
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	テーマ	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)	一歩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	魅力的なポージ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、その取舍選択の方法の解説		
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
デジタルイラスト3		CG・ゲーム学科/2年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	必須	シカタシヨミ
授業の概要				
CLIPSTUDIOPAINT・Photoshopを使用し、ゲームの世界観表現を意識したイラスト制作を目指す。 1年次からより一歩ゲームの設定や実装を意識した作画、表現を学ぶ。また、コンペなど積極的な応募も行う。※Live2Dの操作、パーツ分けの理解と習得				
授業終了時の到達目標				
(基本目標:★) ・適切なレイヤー分けを行い丁寧な作画が行える ・下描きでデッサン、適切な形をとることができる (基本目標:★★) ・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:★★★) ・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			
有	Studio 34 Address代表。本年まで15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「ちゃぐりん」にて連載。 幅広い分野でお仕事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も、活躍してい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			
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	テーマ	内容		
1	コンテストの参加1	教員が指定したコンテストの紹介と、作品を作ってみましょう。まずはアイデア出し		
2	コンテストの参加2	コンテスト作品の進行。途中チェック		
3	コンテストの参加3	コンテスト作品を仕上げましょう！		
4	コンセプトアート制作①	・コンセプトアートについて説明		
5	コンセプトアート制作②	全体マップの構想		
6	コンセプトアート制作③	各自設定画制作1		
7	コンセプトアート制作④	各自設定画制作2		
8	コンセプトアート制作⑤	各自設定画制作3		
9	コンセプトアート制作⑥	コンセプトアート1枚絵制作1		
10	コンセプトアート制作⑦	コンセプトアート1枚絵制作2		
11	コンセプトアート制作⑧	コンセプトアート1枚絵制作3		
12	コンセプトアート制作⑨	コンセプトアート1枚絵制作4		
13	コンセプトアート制作⑩	コンセプトアート1枚絵制作5		
14	コンセプトアート制作⑪	コンセプトアート1枚絵制作6		
15	プレゼンテーション	プロジェクターに移し閲覧		
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
筆記用具・教科書・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
アドバタイジング演習 2		CG学科/2年	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	松本尚美
授業の概要				
<p>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。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>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。                      C評価: 広告の目的と意義を理解/クライアントの要望を理解している/DTPの基礎、トリムマークが理解できる                      B評価: 課題にあったオリジナルの工夫がある/販促が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PDFデータの理解ができている                      A評価: 配置/配色/文字サイズなど仕上がりが美しい・訴求力がある・最適な重さのデータ(完全データ)</p>				
実務経験有無	実務経験内容			
有	デザイナーRightworkでの広告活動、イベント企画・商品開発、商品パッケージ、各種デザイン制作			
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				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16	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		
17	課題:リーフレット制作	リーフレット制作 / 内容・構成を考える		
18	課題:リーフレット制作	リーフレット制作 折による表裏の確認		
19	課題:リーフレット制作	リーフレット制作 ページレイアウト		
20	課題:リーフレット制作	リーフレット制作 解像度の確認・データチェック		
21	課題:リーフレット制作	リーフレット制作/プリントアウト・データ提出・プレゼン		
22	課題: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		
23	課題:B7チラシ(フライヤー)制作	B5チラシ(フライヤー)制作 / B5 (4C/1C)構成(コピー)→ラフ		
24	課題:B8チラシ(フライヤー)制作	B5チラシ(フライヤー)制作 /モノクロデータ		
25	課題:B9チラシ(フライヤー)制作	B5チラシ(フライヤー)制作		
26	課題:B10チラシ(フライヤー)制作	B5チラシ(フライヤー)制作		
27	課題:ミニミニブックカード制作	いろいろな形の制作物 / メッセージの発信		
28	課題:ミニミニブックカード制作	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		
29	課題:ミニミニブックカード制作	ミニミニブックカード制作 感謝したいあの人にカードを送ろう プリントアウト		
30	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	その他
デザイナーズハンドブックこれだけは知っておきたいDTP・印刷の基礎知識		課題	100%	質問, チェック依頼はEメールでも受付けます

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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	吉川 円香
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。 ●3DCG、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) 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。 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。 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><b>【事前学習】</b> 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 各自でテーマを選んでデッサン	ゲーム会社への就職を視野に入れている人は、人物の全身と1点・2点透視の風景を描く。 それ以外の人は石膏像や今まで描いたモチーフ、描いたことのないモチーフを自由に選んで描いていく。		
8	講評会	全体の講評。		
9~14	各自でテーマを選んでデッサン	ゲーム会社への就職を視野に入れている人は、人物の全身と1点・2点透視の風景を描く。 それ以外の人は石膏像や今まで描いたモチーフ、描いたことのないモチーフを自由に選んで描いていく。		
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に行い、描く習慣を身につけて準備しておくこと。

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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	平田卓也 大元智美
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確認し、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		
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
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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	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) ・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) ・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) ・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と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,プロジェクションマッピング、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	モーショントデザイン(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		
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
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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	清水誠也
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と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,プロジェクションマッピング、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	モーショントデザイン(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		
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
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%	

作成者:平田 卓也

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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	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、広告代理店の勤務経験有り。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		
1～2	自己紹介ビデオ制作	前期授業から継続し、自己紹介ビデオを制作		
3～6	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		
7～8	AEテクニック	AfterEffectsのラインアニメーションを中心に高度なエフェクト動画の制作を行う		
9～13	自由テーマ映像作品制作	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	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
ノートPC、液晶ペンタブレット、筆記用具、メモ帳、イヤフォン		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学年	2024年度/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	30回	120時間	選択	村上竜之介
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で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23年目。原画や作画監督、新人教育などMAPPA作品に主に携わりつつ、アニメ制作会社のスタッフにも勉強会を行っている		
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				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16	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		
17	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		
18	課題③	写真参考をもとに指定された見え方で3点透視で描く		
19	レイアウトを描く	写真参考をもとに1点透視で描く		
20	課題④	写真参考をもとに指定された見え方で2点透視で描く		
21	映像学習	解説を交えながら映像を見る		
22	正確な空間の把握2	写真参考を修正する		
23	イメージと実際の違いを検証	生徒をモデルにして首周りの見え方を検証する		
24	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		
25	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		
26	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		
27	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		
28	力の表現	現実的なもの見え方を考察する		
29	広角レンズ	手持ちの道具を広角レンズで描く		
30	まとめ	まとめ		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
筆記用具		課題提出とその出来栄	100.0%	

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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
180分	15回	60時間	選択	シカタシヨミ
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)				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・発注内容(課題)に沿った作品制作ができる</li> </ul>				
(標準目標:B評価以上)				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>				
(発展的目標:A評価)				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・第三者を魅了するレベルで作品ができている</li> <li>・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</li> <li>・提出画面のデザインにも気を配っている</li> </ul>				
実務経験有無		実務経験内容		
有		Studio 34 Address代表。本年まで15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「ちゃぐりん」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も、活躍してい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		
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	テーマ	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		
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	2024/後期	演習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
1335分	最大15回	445時間	選択	平田/大元/井上
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%	