

作成者: 原田敬至

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	2025／後期	演習
授業時間	回数	授業時数	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				
<div>(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</div> <div>(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</div> <div>(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</div>				
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				
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～」～「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

作成者: 原田敬至

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	2025／前期	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	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) ・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) ・グラフエディタで編集ができる ・キーマ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				
日常生活で目にした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				
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
3DCGモデリング2		CG・ゲーム学科／1年	2025／後期	演習
授業時間	回数	授業時間数	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を用いて、仕様に沿った3Dモデル制作の流れを習得する。				
授業終了時の到達目標				
■C評価： Autodesk Mayaを使って人型の立体ポリゴンオブジェクトを制作できる。 ■B評価： Autodesk Mayaを使って、指定の仕様に沿った人型の3Dモデルを制作できる。 ■A評価： UV展開やテクスチャを作成を行い、リアルタイムレンダリングに対応した質感の設定ができる。 Autodesk Mayaを使って仕様に沿ったボーンのネーミングができる。 FBX形式で書き出し、Unityに読み込んでVRMデータのアバターとしてセットアップができる。				
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：アバター素体制作 VRMの仕様の確認	・classroomへの招待 / 入室 ・VRMファイルの仕様を知る（ポリゴン数、使えるマテリアル、ボーンのルールなど）		
2	トポロジーを意識したモデリング（顔）	・ブレンドシェイプを用いたアニメーションを前提としたフェイスモデル ・まぶたや口の上下の頂点数を揃え、制御のしやすいモデルを作る		
3	トポロジーを意識したモデリング（顔）	・まつ毛、眉毛 ・耳や鼻のデフォルメ ・口の中（歯や舌）を忘れずに作ること		
4	トポロジーを意識したモデリング（顔）	・髪の毛のモデリング ・ポリゴンの裏面がレンダリングされないことを前提としたモデル制作		
5	トポロジーを意識したモデリング（顔）	・【課題】中間提出（顔）		
6	トポロジーを意識したモデリング（体、手）	・AポーズとTポーズ ・アニメーションをするためのモデル ・人体、筋肉を意識したボディモデル、関節が曲がった後のことを考えたモデリング		
7	トポロジーを意識したモデリング（体、手）			
8	トポロジーを意識したモデリング（体、手）			
9	トポロジーを意識したモデリング（体、手）			
10	トポロジーを意識したモデリング（体、手）	・【課題】中間提出（全身）		
11	顔と体の一体化 シェイプキーの設定	・ブレンドシェイプによる目パチ（まばたき、笑顔） ・ブレンドシェイプによる口パク（あ、い、う、え、お）、笑顔など		
12	シェイプキーの設定	・VRMのセットアップに対応したUnityの取得、UniVRM unitypackageのダウンロード ・Humanoidとしてのセットアップ		
13	スキニング（ボーンのネーミングルール、ボーンの適用、ウェイトペイント）	・Humanoidとして読み込むときの仕様に沿った設定を行いながらセッティングを行う		
14	スキニング（ボーンのネーミングルール、ボーンの適用、ウェイトペイント）	・【課題】最終提出		
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
必須：ノートPC、液晶ペンタブレット 必要なら：教科書、筆記用具		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。

作成者: 平田 卓也

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	2025／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					
(基本目標：C評価以上) ・3DCGの仕組みを大まかに理解できる ・総合テストを70～79点以上で合格できる (標準目標：B評価以上) ・3DCGの仕組みや特徴を理解し、カメラワーク、著作権についてもある程度理解できている ・総合テストを80～89点以上で合格できる (発展的目標：A評価) ・CG概論1及びCG概論2で学んだ2D, 3D, 映像、著作権について深く学ぶことができている ・総合テストを90点以上で合格できる					
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					
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	前期復習		前期『CG概論1』で学んだ内容の復習		
	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 モニタージュ理論、 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 著作権の発生・取得 マルシーマーク著作権表示	
7～8	総合テスト（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
DTP2		CG・ゲーム／1年	2025／後期	演習
授業時間	回数	授業時数	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、

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
有り	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

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　　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		
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　カッティング		
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・加工など		
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　カッティング　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		態度・出席点は不可 課題・レポート・試験等	100%	質問、チェック依頼はEメールでも受けれます

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタルイラスト2		CG・ゲーム学科／1年	2025/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	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:★) ・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:★★) ・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することができる ・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	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』大型課題1	画面の作り方・商業ゲーム研究		
5	『ゲームUIデザイン』大型課題2	企画書の作成		
6	『ゲームUIデザイン』大型課題3	使用するキャラデザの三面図作成		
7	『ゲームUIデザイン』大型課題4	企画書とキャラデザの提出と修正指示		
8	『ゲームUIデザイン』大型課題5	ゲームUI画面、本制作		
9	『ゲームUIデザイン』大型課題6	人物の線画や着色を目指しましょう。		
10	『ゲームUIデザイン』大型課題7	背景の作画に挑みましょう。		
11	『ゲームUIデザイン』大型課題8	全員提出のうえでの中間報告と、リスケジュール		
12	『ゲームUIデザイン』大型課題9	デザイン部分の着手		
13	『ゲームUIデザイン』大型課題10	合格できるまで作り込み		
14	『ゲームUIデザイン』大型課題11	最終提出期限		
15	講評会	プロジェクターに移し閲覧と発表		
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
ドローイング2		CG・ゲーム学科／1年	2025／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	60時間	選択	泉本 拓士
授 業 の 概 要				
●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。				
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		
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		
1	オリエンテーション	石膏等描き方プロセスの説明		
2～5	石膏像（首像）	石膏像（首像）デッサン		
6～10	石膏像（首像、胸像）	石膏像（首像、胸像）デッサン		
11～15	石膏像（首像、胸像）	石膏像（首像、胸像）デッサン		
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クリナー、消しゴム、クロッキー帳、定規		課題	100%	

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	2025／後期	実習
授業時間	回数	単位時間数	必須・選択	担当教員
1800分	最大15回	600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
社会人基礎2		全学科	2025／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	(西川覚/平田卓也/大元智美/井上沙美)
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に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		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 ・学科担当教員による学習支援を毎週半コマ実施	
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

作成者:井上汐美

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	2025／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	大元智美 井上汐美
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可否を判定します。				
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		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。 井上汐美:Photoshopでの画像合成、レタッチ、編集		
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可否判定	
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
3DCGモデリング1		CG・ゲーム学科／1年	2025／前期	演習
授業時間	回数	授業時間数	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				
■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。				
■B評価： Autodesk Mayaを使って指示通りの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。				
■A評価： Autodesk Mayaを使って意図した形状及びトポロジーの流れを汲んだ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。				
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	・UIの見方、各種ウィンドウの呼び出し ・ポリゴンプリミティブの呼び出し ・視点とオブジェクト操作の基本、オブジェクトの複製		
2	ポリゴンコンポーネントの基本操作	・ポリゴンコンポーネントの編集ツール		
3				
4	待ち受け画像の制作 ポリゴンモデリング基礎①	・ハート型のオブジェクトを作ってみよう		
5	待ち受け画像の制作 ポリゴンモデリング基礎②	・1人掛けソファを作ってみよう		
6	待ち受け画像の制作 ポリゴンモデリング基礎③	・コーヒーカップを作ってみよう		
7	待ち受け画像の制作 ポリゴンモデリング基礎④	・オブジェクトに色・柄をつけよう ・質感設定の基本～UV展開		
8	待ち受け画像の制作 レンダリング設定、質感設定の基本①	・レンダリング設定の基本 ・カメラ設定の基本 ・Mayaのライト、Arnoldのライト		
9	待ち受け画像の制作 レンダリング設定、質感設定の基本②	・画像のレンダリング ・9週目：【課題提出日】		
10	モデリング課題制作① プリプロセス	・ミニルーム画像の制作 ・制作イメージのアイディア出し、スケッチ		
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 レンダリング画像のポストプロセス（後編集）について	・Photoshopによるレンダリング画像の加工 ・【最終課題提出日】		
15	まとめ	・後期についての伝達 ・他ソフトウェアについて紹介（Substance Painter等）		
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 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
CG概論1		C G ・ ゲーム学科／1年	2025／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				
(基本目標：C評価以上)				
・コンピューターグラフィックを大まかに理解できる				
・小テスト①、②を合格できる				
(標準目標：B評価以上)				
・2D、3DCGの特徴を理解し、カメラについてもある程度理解できている				
・小テスト①、②を2回以内で合格できる				
(発展的目標：A評価)				
・2D、3D、カメラ、映像について深く学ぶことができている				
・小テスト①、②で満点である				
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				
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①習熟度 小テスト②習熟度	50.0% 50.0%	

作成者: 松本尚美

科目名		学科/学年	年度/時期	授業形態
DTP1		CG・ゲーム学科/1年	2025/前期	演習
授業時間	回数	授業時数	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、

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
有り	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	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、塗りたい、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	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	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	バーコード・ロゴ等
12	課題：文庫本のカバーリデザイン	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	SPツールの帯制作
14	課題：文庫本のカバーリデザイン	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		
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	態度・出席点は不可 課題・レポート・試験等	100%	質問、チェック依頼はEメールでも受け付けます

作成者:平田 卓也

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	2025／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、簡易ゲーム制作課題にも挑戦する。				
授業終了時の到達目標				
(基本目標：C評価以上) ・Unityの基本操作を理解している ・Unreal Engineの基本操作を理解している (標準目標：B評価以上) ・Unityゲーム課題制作完成 ・Unreal Engineゲーム課題制作完成 (発展的目標：A評価) ・2課題を合格し、課題内容がプレイヤーの操作性、没入感、ユーザー満足度を考慮した内容になっている				
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サンプルも使用。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基本操作・簡易ゲーム制作	UnrealEngineの基本操作を学び、簡易ゲーム制作を行う。また、映像制作にも挑戦し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 簡易ゲーム制作課題	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
コンピュータグラフィックス		CG・ゲーム学科／1年	2025／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
■教科書『Illustratorクイックマスター CC』 ■教科書『Photoshopクイックマスター CC』 ■ノートPC一式(マウス、電源アダプター等) ■Wacom One 13 touch 一式(電源アダプター) ■アカウントパスワード表 ■外付けHDDまたはUSBメモリ ■筆記用具		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
デジタルイラスト1		CG・ゲーム学科/1年	2025/前期	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	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:★) ・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:★★) ・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 ィ 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！①	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	アニメ塗りでキャラを描いてみよう！②	アンケートの結果、上記が一コマでは時間が少ないそうなので2回に分けまし		
8	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		
9	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！		
10	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！		
11	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。		
12	最終課題	線画を描いてみましょう。		
13	最終課題	着色をしてみましょう。		
14	最終課題	効果などをくわえて、仕上げをめざしましょう。		
15	最終課題	ブラッシュアップ！		
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
ドローイング1		CG・ゲーム学科／1年	2025／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				
・ 基礎的な造形表現の習得（手の扱い、集中力） ・ 質感の違いを表現出来るようになる ・ 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 ・ ゲーム会社受験対策、3DCG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				
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 デッサン力とはこ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	100%	

作成者:平田卓也

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	2025／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	(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		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 ィ 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 ・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