

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	C G ・ ゲーム学科／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（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		
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	
教科書・教材		評価基準	評価率
		到達目標に即してプロセス及び到達度で評価する	100.0%
			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	C G ・ ゲーム学科／1年	2026／前期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
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			
（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」を毎号必ず読むようにしてください。			
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	
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
ノートPC、液タブ 電子書籍『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%
			その他

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	C G ・ ゲーム学科／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（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	Illustratorの基本操作1	IllustratorとPhotoshopの違いについて。Illustratorの基本操作	
2	Illustratorの基本操作2	図形の組みあわせ、パスファインダー	
3	Illustratorの基本操作3	トレースしペンツールで線を引く練習	
4	Illustratorの基本操作4	フォント選びと文字の加工。ゲームタイトルロゴの模写	
5	Illustratorの基本操作5	ベクターでのキャラクター作成	
6	Photoshopの基本操作1	レイヤー、マスク、ブラシ	
7	Photoshopの基本操作2	写真素材を加工、レイヤー効果の活用。	
8	Photoshopの基本操作3	背景描画	
9	Photoshopの基本操作4	レイヤースタイル	
10	Photoshopの基本操作5	明度・彩度の調整、ライティングによる演出。	
11	IllustratorとPhotoshopの活用	ワイヤーフレームの作成	
12	IllustratorとPhotoshopの活用	UIパーツの制作。装飾ボタン、illustratorとPhotoshopを使用	
13	IllustratorとPhotoshopの活用	武器・アイテムの作成、ロゴ制作	
14	IllustratorとPhotoshopの活用	ポートフォリオの作成方法、デザイン知識、トリムマーク	
15	IllustratorとPhotoshopの活用	まとめ	
教科書・教材		評価基準	評価率
■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 14 一式（ケーブル等） ■アカウントパスワード表 ■外付けHDDまたはUSBメモリ		課題評価	100.0%
			その他
			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	C G ・ ゲーム学科／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（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する			
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 商工会連合会などの専門家としてコンサルティング事業		
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デザイナーの思いなど想像する癖をつける			
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1：暑中見舞いハガキ制作①	ラフから印刷データへ	
5	課題1：暑中見舞いハガキ制作②	重なり、塗りだし、マスク・文字について	
6	課題1：暑中見舞いハガキ制作③	郵便番号の数値入力	
7	課題1：暑中見舞いハガキ制作④	Photoshopで写真データの扱い/解像度につて	
8	課題1：暑中見舞いハガキ制作⑤	プリントアウト	
9	課題2：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2：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2：文庫本のカバーリデザイン③	バーコード・ロゴ等	
12	課題2：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2：文庫本のカバーリデザイン⑤	SPツールの帯制作	
14	課題2：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	
教科書・教材		評価基準	評価率
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 1：暑中見舞いハガキ 課題 2：文庫本のカバー口	20% 80%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態	
3DCGモデリング1	C G ・ ゲーム学科／1年	2026／前期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
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) ・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) ・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) ・思い通りの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			
時間外に必要な学修				
YouTubeやHPでMayaの基本操作を学習する。 書籍等を購入し学習する。				
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	インタフェース	メインウインドウ/メニューセットとメニュー/ステータスライン/シェルフ/チャンネルボックス		
5	インタフェース	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プライン		
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	ローポリゴンモデリング	イメージプレーンの作成/胴体作成/足の作成		
14	ローポリゴンモデリング	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
		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	C G ・ ゲーム学科／1年	2026／前期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位（60時間）	必須		大元 智美	
授 業 の 概 要				
■Autodesk Mayaの基本操作を習得する。 ■アニメーション表現の基本を習得し、3D空間上で制作できるようになる。				
授業終了時の到達目標				
■C評価： Autodesk Mayaを使って3DCGオブジェクトを動かすことができる。 ■B評価： Autodesk Mayaを使って指示通りの3DCGアニメーション動作を制作できる。 ■A評価： Autodesk Mayaを使って3DCGアニメーション動作を工夫して制作できる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	Autodesk Mayaを用いた画像/動画制作および制作ディレクション、進行管理。			
時間外に必要な学修				
世の中の方が「どのように動いているか」を観察し、理解するように努めましょう。風に吹かれた植物はどう揺れるか？ ボールのサイズや重さによる動きの違いは？ 人が歩くとき重心はどこにあるか？ 全てのものに「なぜ、そうなっている？」と考えながら観察してみると様々な発見があります。その発見は皆さんの作品に役立つことでしょう。				
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		
2	タイムラインとキー	・タイムライン ・キーフレームアニメーション ・プレイブラスト		
3	グラフエディタによるアニメーション制御	・グラフエディタ ・カーブ		
4	スクアッシュ&ストレッチ バウンスボール課題	・大きさ、重さ ・Squash & Stretch（伸び縮み） ・ポーズ		
5		・課題提出		
6	振り子	・重力、慣性、減衰、緩急 ・タイミング		
7	フォロー・スルー / オーバーラップ	・親子付け（ヒエラルキー） ・尾、付属物		
8	リグ説明・リグ課題	・リグによるコントロール		
9		・課題提出		
10	ドリブンキー	・ドリブンとドライバ ・歯車アニメーション		
11	コンストレイント カメラアニメーション	・コンストレイント（制約） ・親子付けとの違い ・カメラのアニメーション		
12	最終課題	・これまでの内容を組み合わせてアニメーションを作成し、提出		
13				
14				
15	まとめ	・後期についての伝達 ・パッチレンダー		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
■ノートPC一式、液晶ペンタブレット ■教科書		課題	100.0%	疑問・質問等ありましたらいつでもたずねてください。

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	C G ・ ゲーム学科／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1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、リターゲット制作課題も行う。			
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リターゲット課題制作完成 (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 操作方法の理解とアニメーションリターゲット	Unreal engineの操作方法を学び、無料assetを利用したキャラクター差し替えを行う。また、フィールドの差し替え、ライティング操作も行う。	
教科書・教材		評価基準	評価率
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 リターゲット課題	50.0% 50.0%
			その他 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		C G ・ ゲーム学科／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数		必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）		必須		シカタシヨミ
授 業 の 概 要				
鉛筆デッサンによって、作品制作のための「脳と目」を鍛えることを主軸に置く。 感覚でつかむものと、理屈でつかむものを、どちらからもアプローチを行います。 形・質感・陰影の違い、画面内のバランスなど、鉛筆デッサンではトータルで学べます。				
授業終了時の到達目標				
道具を使い分けることができる。 タッチの方向や意味を考えて、紙に立体を封じ込められるようになる。 形のとりかたを漠然とではなく、正確にとれるようになる。 そのものの意味にとらわれず、目の前にあるものを正直に描けるようになる。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		Studio 34 Address代表。本年まで18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				
時間があるたびに自分の手を描いてみてください。手はデッサンの上達において最高の素材です。				
回	テ ー マ		内 容	
1	オリエンテーション なんでデッサンっているの？ 陥りやすい罠とは		講師自己紹介 デッサンについて、用具についての説明、鉛筆の削り方 立てたタッチ・寝かせたタッチ・鉛筆の濃さを体験	
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・形の取り方 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「長い垂直線を肘で引く。」 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「まわりこむ線」 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「まわりこむ線と稜線」 石膏球体を用いたデッサン	
6	瓶		質感表現の練習1「透明」	
7	コンクリートブロック		質感表現の練習2 「ごつごつしたものを表現するには…」	
8～9	複合課題 1		複数のモチーフを取り入れたデッサン 合体させたモチーフで描いてみましょう。	
10～11	複合課題 2		複数のモチーフを取り入れたデッサン 離れた位置に配置したモチーフを描いてみましょう。	
12～14	複合課題 3		複数のモチーフを取り入れたデッサン 絵としてこだわってみましょう。	
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
デッサン用教材			課題	100%
				何かありましたら気軽にメールをください。

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタルイラスト1	C G ・ ゲーム学科／1年	2026／前期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（60時間）	必須		井上 汐美
授 業 の 概 要			
CLIPSTUDIOPAINTの基本操作を習得し、イラスト系コンペに応募できるようになる。			
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		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	CLIP STUDIO PAINTを使って自己紹介シートを描こう	オリエンテーション・CLIP STUDIO PAINTの基本機能	
2	CLIP STUDIO PAINTを使って自己紹介シートを描こう	CLIP STUDIO PAINTの基本機能	
3	CLIP STUDIO PAINTを使って自己紹介シートを描こう	作成した自己紹介シートの発表・提出	
4	カラーイラストを描いてみよう	線・影と光（色）	
5	カラーイラストを描いてみよう	3Dデッサン人形の活用	
6	カラーイラストを描いてみよう	アイレベル・1点透視図法	
7	カラーイラストを描いてみよう	背景に合わせた配置	
8	お題に沿ったイラストを描いてみよう	ラフ・下書き	
9	お題に沿ったイラストを描いてみよう	線画・着色	
10	お題に沿ったイラストを描いてみよう	完成品の提出・閲覧会	
11	最終課題	スケジュールを組み、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！	
教科書・教材		評価基準	評価率
■教科書 ■液晶タブレット 一式 ■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。

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2	C G ・ゲーム学科／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
2単位（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			
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		
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	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		
教科書・教材		評価基準	評価率
		到達目標に即してプロセス及び到達度で評価する	100.0%
			毎週 週報でコミュニケーションをとります

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	C G ・ ゲーム学科／1年	2026／後期	講義
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
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			
(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」を毎号必ず読むようにしてください。			
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	
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	
5～7	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 合成の基礎 モンタージュ理論、 編集作業の手順
8～9	小テスト、PC周辺機器、各種サービス	カメラワーク、アニメーション、ライティング、レンダリング・コンポジットに関する小テスト実施 PC周辺機器、各種サービスについて学ぶ	
10～11	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 著作権者と権利の発生・取得 マルシーマーク著作権表示
12～13	知的財産権小テスト、及び、後期テスト	知的財産権小テスト、及び、後期テスト 後期テストの出題範囲は教科書全て。CG-ARTS協会が提供している過去問題に取り組む。	
14	AE水面アニメーション	AEを用いて写真素材に移っている水面をアニメーションさせるエフェクトを学ぶ	
15	AE saberラインアニメーション	AEを用いてパスのエフェクトアニメーション制作方法学ぶ	
教科書・教材		評価基準	評価率
ノートPC、液タブ 電子書籍『入門CGデザイン CG制作の基礎』		後期テスト習熟度	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
修了制作	C G ・ ゲーム学科／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
3単位（90時間）	選択		平田, 大元, 井上
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、カンブ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	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。 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（カンブ） 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	
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	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
DTP2	C G ・ ゲーム学科／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1単位（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 商工会連合会などの専門家としてコンサルティング事業		
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デザイナーの思いなど想像する癖をつける			
回	テ ー マ	内 容	
1	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・分担	
2	課題１：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	
3	課題１：カレンダー制作（グループ）	カレンダー玉の揃え方	
4	課題１：カレンダー制作（グループ）	画像データの扱い	
5	課題１：カレンダー制作（グループ）	画像データの扱い	
6	課題１：カレンダー制作（グループ）	表紙デザイン（各自）	
7	課題１：カレンダー制作（グループ）	データの仕上げ	
8	課題１：カレンダー制作（グループ）	データの仕上げ	
9	課題１：カレンダー制作（グループ）	プリントアウト カットイング	
10	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	
11	課題２：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	
12	課題２：お菓子の箱パッケージ制作	画像の重なりマスク処理	
13	課題２：お菓子の箱パッケージ制作	制作仕上げ	
14	課題２：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	
15	課題２：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
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１ カレンダー制作	60%
		課題２ パッケージ制作	40%
		その他	
		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	C G ・ ゲーム学科／1年	2026／後期	演習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
1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) ・ 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) ・ 思い通りの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) ・ 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		
時間外に必要な学修			
YouTubeやHPでMayaの基本操作を学習する。 書籍等を購入し学習する。			
回	テ ー マ	内 容	
1	シェーディングの基礎	シェーディング/マテリアル設定。	
2	ハイパーシェードの操作	概要/作成タブ/ピントタブ/作業領域/プロパティエディタ/アトリビュート	
3		ブラウザ/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	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、UV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/ディスプレイメントマップ	
12	ライト	種類/作成/配置/アトリビュート/スカイドームライト/フォトメトリックライト	
13	課題制作		
14	課題制作		
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
		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	C G ・ゲーム学科／1年	2026／後期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位（60時間）	選択		大元 智美	
授 業 の 概 要				
■キャラクターアニメーションの基本を習得し、3D空間上で制作できるようになる。				
授業終了時の到達目標				
■C評価： Autodesk Mayaを使って3DCGオブジェクトを動かすことが出来る。				
■B評価： Autodesk Mayaを使って指示通りの3DCGアニメーション動作を制作できる。				
■A評価： Autodesk Mayaを使って3DCGアニメーション動作を工夫して制作できる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	Autodesk Mayaを用いた画像/動画制作および制作ディレクション、進行管理。			
時間外に必要な学修				
世の中の物が「どのように動いているか」を観察し、理解するように努めましょう。風に吹かれた植物はどう揺れるか？ ボールのサイズや重さによる動きの違いは？ 人が歩くとき重心はどこにあるか？ 全てのものに「なぜ、そうになっている？」と考えながら観察してみると様々な発見があります。その発見は皆さんの作品に役立つことでしょう。				
回	テ ー マ	内 容		
1	前期振り返り キャラクターアニメーション基礎	リグ操作、ポーズ		
2	ポーズと重心			
3	オーバーラップ			
4	ウォークサイクル	ウォーク基礎		
5		ウォーク制作		
6				
7		【課題提出日】		
8	ループモーション			
9	ゲーム用モーション制作	・待機（Idle）、走り（Run）、ジャンプ（Jump）、攻撃（Attack）、やられ（Damage）などの中から複数選択して制作		
10				
11				
12				
13				
14		【課題提出日】		
15	まとめ・講評			
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
■ノートPC一式、液晶ペンタブレット ■教科書		課題	100.0%	疑問・質問等ありましたらいつでもたずねてください。

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態	
ドローイング2	C G ・ ゲーム学科／1年	2026／後期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位（60時間）	選択		シカタシヨミ	
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				
道具を使い分けることができる。 タッチの方向や意味を考えて、紙に立体を封じ込められるようになる。 形のとりかたを漠然とではなく、正確にとれるようになる。 そのものの意味にとらわれず、目の前にあるものを正直に描けるようになる。				
実務経験有無	実務経験内容			
有	Studio 34 Address代表。本年まで18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				
時間があるたびに自分の手を描いてみてください。手はデッサンの上達において最高の素材です。				
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
デッサン用教材		課題	100%	何かありましたら気軽にメールをください。

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態	
デジタルイラスト2	C G ・ ゲーム学科／1年	2026／後期	演習	
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員	
2単位（60時間）	選択		井上 汐美	
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	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、選択部分が違お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	Live2Dを触ってみよう！	用意したデータに触ってLive2Dを使用		
2	Live2Dを触ってみよう！	用意したデータに触ってLive2Dを使用		
3	Live2Dを触ってみよう！	用意したデータに触ってLive2Dを使用		
4	Live2D用のイラストを描いてみよう	Vtuber用にパーツの分解・塗り足しまで行ったイラストを描いてみてください。		
5	Live2D用のイラストを描いてみよう	Vtuber用にパーツの分解・塗り足しまで行ったイラストを描いてみてください。		
6	『ゲームのUIデザイン』大型課題1	画面の作り方・商業ゲーム研究		
7	『ゲームのUIデザイン』大型課題2	企画書の作成		
8	『ゲームの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		
9	『ゲームのUIデザイン』大型課題4	ゲームUI画面、本制作		
10	『ゲームのUIデザイン』大型課題5	人物の線画や着色を目指しましょう。		
11	『ゲームのUIデザイン』大型課題6	背景の作画に挑みましょう。		
12	『ゲームのUIデザイン』大型課題7	デザイン部分の着手		
13	『ゲームのUIデザイン』大型課題8	合格できるまで作り込み		
14	『ゲームのUIデザイン』大型課題9	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		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
■教科書 ■液晶タブレット 一式 ■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
企業実習1	C G ・ ゲーム学科／1年	2026／後期	実習
単位数または時間数	必修・選択必修・自由選択		担当教員
15単位（600時間）	選択		（平田卓也/大元智美/井上汐美）
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			
(基本目標：C評価以上) ・ 社会人としてのマナー、コミュニケーション能力を養う。 (標準目標：B評価以上) ・ インターンシップ先企業の求めるスキルを身につける。 (発展的目標：A評価) ・ 実務を経験し現場で求められる知識技能の向上を図る。			
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	
1	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。	
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
教科書・教材		評価基準	評価率
		企業実施評価表	100.0%
			その他