

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
業界研究1	C G ・ ゲーム学科／2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, 大元, 井上
授 業 の 概 要			
所属する学科の将来像として想定される業界についてのリサーチ，課題研究，研修，聴講などを通して，必要とされる人材像や関連知識を自主的に学ぶ．さらに，キャリアパスや関連分野への関心を含め学んだことを学科講師と共有し，フィードバックを得ながら視野を広げ，業界人，社会人として必要な汎用的能力と教養を養う．			
授業終了時の到達目標			
(基本目標：C評価以上) ・自らのテーマに沿って課題を立て，継続的なリサーチと報告ができる			
(標準目標：B評価以上) ・自らのリサーチ等で得た情報を周囲に共有し，対話を深めることができる			
(発展的目標：A評価) ・学科や専門分野を横断し，多角的な視点でデザインやクリエイティブについて考えることができる ・自らのプロジェクトや作品を発表等の機会を得て社会に対して問うことができる			
実務経験有無	実務経験内容		
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。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			
3CAN教育の成長実感のた定期的に学びを振り返り，疑問点や定着が十分でないところを解決する意識を持つ 社会的な出来事に関心を持ち，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	
1-15	業界に関する研究と報告	会社説明会の参加、自分の希望職種に応じた情報収集	
2		進路ガイダンスおよび学習支援ほか・伝達事項	
3		各自週報入力による近況報告	
教科書・教材		評価基準	評価率
		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
メディア概論	C G ・ ゲーム学科／2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		井上 汐美
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	Photoshopでの画像合成、レタッチ、編集		
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 ピュータウィルス、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16日（木）予定）	
14	「iBut」再試験	「iBut」再受験（7月23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
iBut公式PDF教科書、ノートPC、イヤホン、 筆記用具		模擬試験 iBut試験結果	50.0% 50.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
デジタルイラスト3	C G ・ ゲーム学科／2年	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			
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			
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 各自説明・紹介。	
4	一歩進んだクリスタの使い方①	Clip Studio Paintのアニメーション機能を紹介します。	
5	一歩進んだクリスタの使い方②	Clip Studio Paintのアニメーション機能を紹介します。課題回。	
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	作業継続	
8	武器の作画に挑戦！③	武器の着色を行う。早めにできた人はエフェクト、呪いバージョンの作成も。	
9	武器の作画に挑戦！発表	共同制作で作成した武器を発表してもらい、投票でMVPを決定します。	
10	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	
11	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	
12	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、表紙のイラストを描いてみましょう。まずはキャラデザ	
13	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。	
14	文芸書の表紙と挿絵描いてみよう！③	線画	
15	文芸書の表紙と挿絵描いてみよう！④	着色	
教科書・教材		評価基準	評価率
筆記用具・教科書・PC（ペンタブレット/USBメモリ含む）持参		課題	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	C G ・ ゲーム学科／2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		平田, 大元, 井上
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		
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			
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	合格したらカンブへ	
5	カンブ・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	カンブ・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	カンブ・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	
8	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
9	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
10	確認・調整チェック	経過確認(スケジュール再設定)	
11	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
12	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
13	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
14	前期作業まとめ	前期制作物確認	
15	中間発表会	各自状況報告・発表/後期計画	
教科書・教材		評価基準	評価率
ノートPC、液晶ペンタブレット		課題提出	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。

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		C G ・ ゲーム学科／2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		松本 尚美
授 業 の 概 要				
広告の目的、意義と価値を理解し、有効な制作方法を考える事が出来るようになるために、実践的なリアルな課題に取り組むことで広告制作の現状を知ることができる。/印刷物制作でのディレクションの重要性を把握し、興味を持ち、印刷方法や仕組み、適正な印刷方法の為の知識を身に付ける。現在のDTP環境に合った様々な入稿方法を身に付ける。□				
授業終了時の到達目標				
広告の目的と意義と、販促の意味を理解する。（販促のための）印刷物制作をクライアントが納得する最適なものにする為に知識と技術を身に付ける。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。□				
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				
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、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	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 □		
2	課題1：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1：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1：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1：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1：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2：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2：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2：レモンジャムラベルデザイン3	デザイン制作		
10	課題2：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		
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1 名刺制作 課題2 レモンジャムラベル 課題3 雑誌広告	30% 30% 40%	質問、チェック依頼はEメールでも受付 けます

作成者:岡崎 円香

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態	
ドローイング3	C G ・ ゲーム学科／2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		岡崎 円香	
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（空間内で）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				
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。				
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。				
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クーラー、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。

作成者:清水 誠也

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
3DCGアニメーション3	C G ・ ゲーム学科／2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）	選択		清水 誠也
授 業 の 概 要			
3DCGソフト、AutoDesk社 MAYA EpicGames社 UnrealEngine 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。 ・ UnrealEngine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。 ・ UnrealEngineの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。 ・ UnrealEngineの操作が優れている。 ・ いろいろな機能をとても使いこなしている。 ・ アニメーションの質が非常に高い。			
実務経験有無	実務経験内容		
有	CM, VR, プロジェクションマッピング、などの、C G 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。 いろんな映像作品を見ること。			
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		UnrealEngine 基礎	
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
		提出物の完成度で評価する。	100.0%
			その他

作成者:清水 誠也

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
3DCGモデリング3	C G ・ ゲーム学科／2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）	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、2～4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、3 D C G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、C G 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。
 いろんな映像作品を見ること。

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
	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1	C G ・ ゲーム学科／2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）	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			
（基本目標：C評価以上） ・ 絵コンテ模写、Premiere操作がある程度できる ・ 課題①～④すべてが60点以上 （標準目標：B評価以上） ・ レイアウト、絵コンテ、カット編集についてある程度理解できている ・ 課題①～④すべてが70点以上 （発展的目標：A評価） ・ レイアウト、絵コンテ、カット編集について深く学ぶことができている ・ 課題①～④すべてが80点以上			
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			
新旧問わずに優れた映画やCM、トレーラー、ドラマを積極的に観る。また、YouTube、Instagram等ソーシャルメディアでもムービーのチェックを常に行う。個人所有のスマートフォンで普段から動画撮影を行い撮影技術や映像素材をストックしておく。			
回	テ ー マ	内 容	
1	自己紹介、参考事例紹介 デジタル映像基礎説明	自己紹介、参考映像を使用して基礎説明。	
2	レイアウト	センター配置と三分割法の解説。2つのレイアウト方法に準じた写真を学外にて撮影。課題①として提出。	
3-4	絵コンテ	絵コンテに必要な用語、コンテ用紙フォーマットの見方、作画方法を学ぶ模写を行う。（課題②）	
5	カット編集	Premiereの役割、画面メニュー説明、基本操作を学ぶ	
6-7	テロップ、BGM編集	Premiereのテロップ操作を学ぶ。テキストの入力方法、書体や整列の仕方、トラックの使い方を身に付ける。音編集についても学ぶ。	
8-10	ビデオコンテ CM制作	架空の15秒CMを絵コンテ制作からビデオコンテまで行う（課題③）	
11-13	自己紹介映像	1分の自己紹介映像課題を制作する。絵コンテを制作し撮影、編集を行い提出（課題④）	
14	AfterEffects基礎講座	AfterEffectsの役割、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、AE練習課題①を実施	
15	前期まとめ	前期まとめと参考映像視聴	
教科書・教材		評価基準	評価率
両学科共通＝ノートPC、液晶ペンタブレット、マイク付きイヤフォン		提出課題評価（①～④）	100.0%
			【準備学習】 Adobe CCを各自所有しているので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		C G ・ゲーム学科／2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）		選択		村上 竜之介
授 業 の 概 要				
透視図法を基に、画面に映る全てのものをある一定の理屈で正確に描けるような純粋な画力を身に着けることを目指す				
授業終了時の到達目標				
常に練習観察の姿勢が身につくといいな				
実務経験有無		実務経験内容		
有		今年でアニメーション業界歴26年目。動画、原画、作画監督を行い、現在もテレビアニメや劇場アニメの作画を担当		
時間外に必要な学修				
ここが全て。授業は練習のやり方を教わる時間であり、それ以外の時間でいかに練習するかにかかっている				
回	テ ー マ		内 容	
1	授業の説明 自分の部屋のレイアウトを描く		授業概要を説明し、自分の部屋のレイアウトを描く。その間に個人面談します	
2	透視図法のさわり		透視図法で色々描いてみる	
3	透視図法 1点透視		1点透視で色々描く	
4	透視図法 2点透視3点透視		2点透視、3点透視で色々描く	
5	課題①		1点透視で机を描く	
6	銃を1点透視で描く		設定を基に銃を1点透視で描く	
7	銃を2点透視で描く		前回と同じ銃を2点透視で描く	
8	課題②		車の模写	
9	望遠で見る人物		指定されたキャラを指定された見え方で描く	
10	1点透視の考察		紙コップを1点透視で描く	
11	絵の修正		どこかおかしい絵を修正する	
12	透視図法の練習		立方体に三角錐をつける	
13	階段		指定された階段の見え方に人物を立たせる	
14	透視図法の練習		立方体の外に立方体を描く	
15	自分の部屋のレイアウト		自分の部屋のレイアウトを指定された条件で描く	
教科書・教材			評価基準	評価率
			課題①と②で採点する	100.0%
				その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態	
キャラクターデザイン1	C G ・ ゲーム学科／2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）	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る ・発注内容（課題）に、さらに発注者のイメージをさらに膨らませられるような高いレベルでの提案が組み込まれている ・提出画面のデザインにも気を配っている				
実務経験有無	実務経験内容			
有	Studio 34 Address代表。本年まで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				
課題が授業内で終わらなかった場合、もしくはもっとクオリティをあげたい場合は、自宅で描き進めてみてください。				
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 ブレインストーミングについて	アイデアだしと、その取捨選択の方法の解説		
9	重心について	そもそも重心とは、から始まり、重心をとらえるための考え方の解説		
10	ファンタジー・SFのキャラクターデザイン	空想世界のキャラクターデザインの方法やコツを解説		
11	主人公以外のキャラクターデザイン (PC持参)	主人公顔・美形の手癖を抜け出したキャラクターのデザイン方法		
12	アニメ企画のキャラクターデザイン (PC持参)	TVアニメのキャラクターデザインを想定した課題を4回で行う		
13	アニメ企画のキャラクターデザイン (PC持参)	現場が喜ぶ、コンペで勝てるコツ中のコツを伝授		
14	アニメ企画のキャラクターデザイン (PC持参)	キャラクターデザイン表自体のデザイン形式も指導		
15	アニメ企画のキャラクターデザイン (PC持参)	提出。時間が残った人向けに、授業内外の作品を講評		
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	100%	メールにて随時質問を受付

作成者:平田 卓也

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
業界研究2	C G ・ ゲーム学科／2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
4単位（70時間）	選択		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についてのリサーチ，課題研究，研修，聴講などを通して，必要とされる人材像や関連知識を自主的に学ぶ．さらに，キャリアパスや関連分野への関心を含め学んだことを学科講師と共有し，フィードバックを得ながら視野を広げ，業界人，社会人として必要な汎用的能力と教養を養う．			
授業終了時の到達目標			
(基本目標：C評価以上) ・ 自らのテーマに沿って課題を立て，継続的なリサーチと報告ができる			
(標準目標：B評価以上) ・ 自らのリサーチ等で得た情報を周囲に共有し，対話を深めることができる			
(発展的目標：A評価) ・ 学科や専門分野を横断し，多角的な視点でデザインやクリエイティブについて考えることができる ・ 自らのプロジェクトや作品を発表等の機会を得て社会に対して問うことができる			
実務経験有無	実務経験内容		
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			
3KAN教育の成長実感のた定期的に学びを振り返り，疑問点や定着が十分でないところを解決する意識を持つ 社会的な出来事に関心を持ち，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	
1-15	業界に関する研究と報告	会社説明会の参加、自分の希望職種に応じた情報収集	
		進路ガイダンスおよび学習支援ほか・伝達事項	
		各自週報入力による近況報告	

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態	
デジタルイラスト4	C G ・ ゲーム学科／2年	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				
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				
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	苦手なものたちが住む街①	メカ・モンスター・家…みんなが苦手なものも、単純化して考えてみましょう！		
2	苦手なものたちが住む街②	本制作開始		
3	苦手なものたちが住む街③	「イメージをわけてもらいましょう」		
4	ベジェ絵のすゝめ①	illustratorを活用したベジェイラストの描き方を教えます。		
5	ベジェ絵のすゝめ②	下書きを元に、いよいよベクター作画の開始。		
6	ベジェ絵のすゝめ③	この回で完成です。		
7	LIVE2Dのアニメーション機能の解説	次回からの大型課題に向けて、新規でアニメーション機能を教えます。		
8	架空のゲームのビジュアル制作①	架空のゲームの画面を、企画書から考えてみましょう。		
9	架空のゲームのビジュアル制作②	企画書の提出と、アドバイス・修正		
10	架空のゲームのビジュアル制作③	資料集め・ラフ出し		
11	架空のゲームのビジュアル制作④	本制作開始。スケジュール切り。講師チェック。		
12	架空のゲームのビジュアル制作⑤	本制作 1		
13	架空のゲームのビジュアル制作⑥	本制作 2		
14	架空のゲームのビジュアル制作⑦	進行チェック		
15	プレゼン・閲覧	プロジェクターに映して、プレゼン。講評と、将来の課題についての所見		
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		課題	100%	メールにて随時質問を受付

作成者: 松本 尚美

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	C G ・ゲーム学科／2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		松本 尚美
授 業 の 概 要			
広告の目的、意義と価値を理解し、有効な制作方法を考える事が出来るようになるために、実践的なリアルな課題に取り組むことで広告制作の現状を知ることができる。/印刷物制作でのディレクションの重要性を把握し、興味を持ち、印刷方法や仕組み、適正な印刷方法の為の知識を身に付ける。現在のDTP環境に合った様々な入稿方法を身につける。□ □			
授業終了時の到達目標			
☑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。			
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			
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、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	販促ツールについて	販促とは何か？効果的な販促物を作る / 課題1：マイコレクション展リーフレット	
2	課題1：リーフレット制作	リーフレット制作 / 内容・構成を考える	
3	課題1：リーフレット制作	リーフレット制作 折による表裏の確認	
4	課題1：リーフレット制作	リーフレット制作 ページレイアウト	
5	課題1：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	
6	課題1：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	
7	課題2：スポーツ紙風新聞制作	スポーツ紙風新聞制作/新聞の構成（題字・写真・見出し・文面・広告）	
8	課題2：スポーツ紙風新聞制作	スポーツ紙風新聞制作/題字をを決める・内容を考える	
9	課題2：スポーツ紙風新聞制作	スポーツ紙風新聞制作/写真の扱い（カラー・モノクロ）適したフォントについて	
10	課題2：スポーツ紙風新聞制作	スポーツ紙風新聞制作	
11	課題2：スポーツ紙風新聞制作	スポーツ紙風新聞制作/全体の仕上げ・プリントアウト	
12	課題3：ミニミニブックカード制作	いろんな形の制作物 / メッセージの発信	
13	課題3：ミニミニブックカード制作	ミニミニブックカード制作 面付・台割を参考にメッセージカード制作	
14	課題3：ミニミニブックカード制作	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	
15	アドバタイジングのまとめ	プリントアウト/ いちばん大切なことは何か？気づいたこと / クイズ大会	
教科書・教材		評価基準	評価率
デザイナーズハンドブックこれだけは知っておきたいDTP・印刷の基礎知識		課題1リーフレット制作 課題2スポーツ紙風新聞 課題3ミニミニカードブック	40% 30% 30%
			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
ドローイング4	C G ・ ゲーム学科／2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		岡崎 円香
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			
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。			
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			
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
鉛筆（全種類）、カッターナイフ、IZクリーナー、消しゴム、クロッキー帳、定規		課題	100.0%
			デッサンは家庭にある身近なモチーフでも練習できるので修練を重ねること。また、クロッキーを積極的に行い、描く習慣を身につけ準備しておくこと。

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
卒業制作2	C G ・ ゲーム学科／2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		平田, 大元, 井上
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		
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			
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	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。	現状確認・後期計画立て	
2	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
3	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
4	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
5	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
6	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
7	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
8	確認・調整チェック	経過確認(スケジュール再設定)	
9	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
10	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
11	スケジュール再設定	経過確認(スケジュール再設定)	
12	制作作業	報告書入力・作業チェック(順次)	
13	完成締切	作品完成 ※必須	
14	プレゼンテーション	作品プレゼン	
15	再プレゼン・閲覧会	クラス作品閲覧	
教科書・教材		評価基準	評価率
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

作成者: 清水 誠也

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
3DCGアニメーション4		C G ・ ゲーム学科／2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		清水 誠也
授 業 の 概 要				
3DCGソフト、AutoDesk社 MAYA EpicGames社 UnrealEngine 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。 ・ UnrealEngine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。 ・ UnrealEngineの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。 ・ UnrealEngineの操作が優れている。 ・ いろいろな機能をとても使いこなしている。 ・ アニメーションの質が非常に高い。				
実務経験有無		実務経験内容		
有		CM, VR, プロジェクションマッピング、などの、C G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。 いろんな映像作品を見ること。				
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	
教科書・教材			評価基準	評価率
			提出物の完成度で評価する。	100.0%
				その他

作成者：清水 誠也

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
3DCGモデリング4	C G ・ ゲーム学科／2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		清水 誠也
授 業 の 概 要			
3DCGソフト、AutoDesk社 MAYA EpicGames社 UnrealEngine 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。 ・ UnrealEngine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。 ・ UnrealEngineの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。 ・ UnrealEngineの操作が優れている。 ・ いろいろな機能をとても使いこなしている。 ・ アニメーションの質が非常に高い。			
実務経験有無	実務経験内容		
有	CM, VR, プロジェクションマッピング、などの、C G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。 いろんな映像作品を見ること。			
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	
教科書・教材		評価基準	評価率
		提出物の完成度で評価する。	100.0%
			その他

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
映像編集2	C G ・ ゲーム学科／2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		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			
（基本目標：C評価以上） ・ AfterEffects操作がある程度できる ・ AE練習課題①～⑦すべてが60点以上 （標準目標：B評価以上） ・ AfterEffects操作が問題なくできる ・ 課題①～④すべてが70点以上 （発展的目標：A評価） ・ AfterEffectsの複雑な操作ができる ・ 課題①～④すべてが80点以上			
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			
新旧問わずに優れた映画やCM、トレーラー、ドラマを積極的に観る。実写、アニメ問わずVFXが用いられている作品を調べ制作方法を研究する。海外AEチュートリアルサイトを調べ、制作にチャレンジしてみる。			
回	テ ー マ	内 容	
1-2	AE練習課題①	AEの基本操作課題制作を行う。	
3-4	AE練習課題②	シェイプ機能を理解するための課題を行う。	
5	AE練習課題③	親子関係を理解するための課題を行う。	
6	AE練習課題④	マスク処理を理解するための課題を行う。	
7-8	AE練習課題⑤	アニメ編集を理解するための課題を行う。	
9-10	AE練習課題⑥	様々なアニメ演出効果を表現するための課題制作を行う。	
11-14	テーマ別動画教材ビデオ制作課題⑦	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	
15	後期まとめ	後期まとめと参考映像視聴	
教科書・教材		評価基準	評価率
両学科共通＝ノートPC、液晶ペンタブレット、マイク付きイヤフォン		提出課題評価（①～⑦）	100.0%
			【準備学習】 Adobe CCを各自所有しているため自宅で各ソフトを積極的に操作してみる。

科 目 名		学科／学年	年度／時期	授業形態
原画・背景画演習2		C G・ゲーム学科／2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		村上 竜之介
授 業 の 概 要				
透視図法を基に、画面に映る全てのものをある一定の理屈で正確に描けるような純粋な画力を身に着けることを目指す				
授業終了時の到達目標				
常に練習観察の姿勢が身につくといいな				
実務経験有無		実務経験内容		
有		今年でアニメーション業界歴26年目。動画、原画、作画監督を行い、現在もテレビアニメや劇場アニメの作画を担当		
時間外に必要な学修				
ここが全て。授業は練習のやり方を教わる時間であり、それ以外の時間でいかに練習するかにかかっている				
回	テ ー マ		内 容	
1	銃を持っているキャラを描く		指定された見え方でキャラを描く	
2	課題③		爆弾を3点透視で描く	
3	レイアウト		設定を基にレイアウトを描く	
4	課題④		ジャングルジムを2点透視で描く	
5	キャラを真下から見た際の首周りの見え方の考察		下から見た際の首回り、襟周りの考察	
6	画像の修正		騙し絵になっている画像を修正する	
7	階段①		指定された見え方で階段を描く	
8	階段②		指定された見え方で階段を描く	
9	腕相撲の図		マンガ的表現に頼らず、力の表現を考察する	
10	ペンを広角で描く		かなり強めの広角で描く	
11	自分の部屋のレイアウトを描く		指定された条件を踏まえて描く	
12	前回描いた自分の部屋のレイアウトの切り返した見た目		切り返した見た目に挑戦	
13	キャラを指定された見え方で描く		指定された見え方でキャラを描く	
14	キャラの修正		設定を見ながらキャラを修正し、それを他人と交換してトレスする	
15	まとめ		まとめ 質疑応答	
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
		課題③と④で採点する	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	C G ・ ゲーム学科／2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			
アニメ・ゲーム・漫画はもとより、コミックイラストの枠にとらわれずオールジャンルの分野でのキャラクターデザイン案件をこなせる人材を育てることを目標にする			
授業終了時の到達目標			
後期は「キャラクターの世界」を含めてのキャラクターデザインを指導 構図をはじめとした、よりキャラクターの世界観を彩れる、高度な知識・技術の習得と、エフェクト・質感のテクニックを教え、さらにキャラクターの魅力・存在感を増す講義を行う			
(基本目標：C評価以上) ・授業内容を理解し、指導した内容を反映させた作品を制作できる ・発注内容（課題）に沿った作品制作ができる			
(標準目標：B評価以上) ・授業内容を理解したうえで、さらに違和感なく自然に使いこなせた作品制作ができる ・発注内容（課題）をこなした上で、各々の提案を加えて制作ができる			
(発展的目標：A評価) ・第三者を魅了するレベルで作品ができている ・発注内容（課題）に、発注者のイメージをさらに膨らませられるような高いレベルでの提案が組み込まれている ・提出画面のデザインにも気を配っている			
実務経験有無	実務経験内容		
有	Studio 34 Address代表。本年まで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			
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	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	
3	構図の授業2	日の丸構図・円構図の解説	
4	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	
5	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	
6	構図の授業 3	オーバーラップ構図の解説	
7	構図の授業 4	アルファベット構図の解説	
8	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	
9	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	
10	卒業しても一人でできる訓練	先生がいなくても、一人でできる訓練方法を教えます。	
11	ゲームキャラクターデザイン課題（PC持参）	カードイラストの課題。構図を練る	
12		質感を塗り込む	
13		エフェクトを描き込む。仕上げ	
14		提出と作品のチェック	
15	クリエイターとしての生き方について	キャラクターデザイナー・クリエイターとしての歩み方、考え方の指導	
教科書・教材		評価基準	評価率
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	100%
			メールにて随時質問を受付

作成者:平田 卓也

科 目 名	学科／学年	年度／時期	授業形態
企業実習2	C G ・ ゲーム学科／2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	
16単位（640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