

科目名	3DモデリングⅢ						
科目名(英)	3D Modeling Ⅲ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	田熊秀一郎		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース2年						
授業概要	発表会に向けた作品の制作を通して、表現力の向上、進捗管理のノウハウを指導していく。また、技術面以外にも完成のイメージを形にするためのテクニックや応用技術を身につけ、効率的かつ柔軟なアプローチができる業界が求めるマインドを持った学生を育成する						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			一つの画として完成された作品を制作することができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。	
		○	○			モデルに対して適切な骨・ウェイトを入れることができる	
		○	○			モデルに対して高度なリグを作成することができる	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-6.モデル(動物)骨及びリグ組み込み			課題①			
	7-8.キャラクタバリエーション(表情)			課題②			
	9-12.モデリング(武器)			課題③			
	13-16.モデル(キャラクタ)骨及びリグ組み込み①			課題④			
	17-20.モデル(キャラクタ)骨及びリグ組み込み③(武器込み)			課題⑤			
	21-28.課題制作						
	29-30.作品講評			課題⑥			
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押さえた作品が提出で評価を行う。授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	3DモデリングⅣ						
科目名(英)	3D Modeling IV						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	田熊秀一郎、篠田隆浩、柴岡秀信		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース2年						
授業概要	志望業界ごとにソフトウェア別選択授業を行う。ポートフォリオ制作、作品発表会に向けた制作を通して、表現力の向上、進捗管理のノウハウを指導していく。また、進捗スケジュール管理を徹底させて企業で制作する際のワークフローを体験させて身につけさせる。作品発表を通し、独りよがりにならない他者を意識した作品制作を心掛けさせる。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			一つの画として完成された作品を制作することができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をする事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
		1-2.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成					
		3-12.作品制作、進捗確認、個別指導					
		13-14.中間発表会			中間チェック		
		15-26.作品制作、進捗確認、個別指導					
		27-28.作品制作、期末発表準備					
		29-30.期末発表会、講評			最終評価		
評価方法	制作への取り組み、授業態度、出席率など、総合的に判断する。 ①課題テーマの達成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	CGアニメーションⅡ						
科目名(英)	CG Animation Ⅱ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	原田 英一		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース2年						
授業概要	Bipedを使用したキャラクターアニメーションをメインに、カメラの構図、AfterEffectsでのアニメーションを学ぶことで一つの作品としての完成度を高めるための講義を行う。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			人間の骨格・関節を理解した動きをつけることができる	
		○	○			AfterEffectsを使用して動画の作成を行う事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
		1-9.Bipedを使用した人体アニメーション					
		10-12.スキニング・ウェイト調整					
		13-15.カメラ設定					
		16-24.AfterEffectsコンポジット					
		25-26.中間発表会			中間チェック		
		27-43.課題発表・各自課題制作					
		44-45.期末発表、講評			期末作品提出		
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押さえた作品が提出できているかをもって評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	CGポートフォリオ制作Ⅱ						
科目名(英)	CG Portfolio Production Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	甲斐奈津代、柴岡秀信		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース2年						
授業概要	就職活動を見据え、企業に提示するポートフォリオの制作を行う。まずはアナログ表示できる状態のものを目指し、需要に応じてデジタル表示用も作成する。就職年次以外の学年については就職活動が開始と同時にポートフォリオを提出できる準備として制作を行う						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				作品のアピールポイントを端的に表現すると共に、企業提出用の作品集を完成させる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
		1-2.導入/ポートフォリオの役割について					
		3.作品リスト作成					
		4.ページ構成・台割作成					
		5-6.デザインテンプレート作成					
		7-10.デザイン制作					
		11.中間チェック			中間チェック		
		12-14.デザイン制作					
		15.仕上げ・提出			最終課題提出		
評価方法	①成果物の完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とし、別途追加課題の提出を持って最終評価とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎			100%
履修上の注意	中間評価とは別に、定期的に制作の進捗を確認します						

科目名	キャリアデザインⅡ						
科目名(英)	Career Design Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	原田 英一		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻3年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース2年						
授業概要	働く意欲や「なぜ働くのか」という動機について自分を見つめ分析を行う。 就職へ向け就業威力を深め、仕事を通じた社会貢献について考える。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					目標の設定、将来像のイメージを作ることができる。	
	○					職業理解や業界理解を深め、個々の目指す職種に必要な準備物が何であるか説明できる。	
		○				個々の目指す職種に向けた準備を行う事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	なし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	就職環境を知る					
	2	自己分析					
	3	キャリアプランニング					
	4	就職支援サイトの活用					
	5	職種・業界研究					
	6	エントリーシートについて					
	7	求職票の書き方					
	8	求職票面接の練習					
	9	履歴書の記入方法(経歴)					
	10	履歴書の記入方法(自己PR)			履歴書の原稿提出		
	11	企業研究アプローチ					
	12	学校求人理解					
	13	作文教室			作文の回収		
	14	面接試験対策(入退室・自己紹介)					
15	面接試験対策(質疑応答)						
評価方法	出席状況(30%)、履歴書の原稿・作文などの提出(70%)で評価する。 成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート		○	○	○		70%
	発表・作品						
	授業への取り組み				○		30%
履修上の注意							

科目名	デッサン演習応用Ⅱ						
科目名(英)	Sketch Practice Advance Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	武藤 志津子		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科 CG専攻2年、 ゲーム・CG・アニメ科 CGコース2年						
授業概要	モチーフを各自で選択し、精密度の高い作品や、デザイン性の高い作品を制作していく。着彩希望者は色鉛筆・水彩・コピックなど自由に使用可。4コマで1作品。6コマで1作品など、モチーフの難易度によって時間設定。制限した時間の中で仕上げ提出は厳守。個人別に描き方の解説、指導。参考作品の提示。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○				対象の形状、立体感、質感、空間を認識し、デッサンでの注力する点を説明する事ができる。	
			○			対象の形状、立体感、質感を描くことができる。	
			○			対象物の細部の描写まで表現する事ができる。	
			○			作品を完成させ、ポートフォリオに掲載する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材プリント、デッサンモチーフ・石膏像						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-4.鉛筆デッサン(ハロウィンセット)			課題①			
	5-6.鉛筆デッサン(生花)			課題②			
	7-10.課題(屋外スケッチ)			課題③			
	13-16.課題(クリスマスセット)			課題④			
	17-18.課題(街並み)			課題⑤			
	19-22.課題(人物)			課題⑥			
	23-24.課題(ビン類)			課題⑦			
	25-30.自由課題			課題⑧			
評価方法	①単元毎に描写した用紙を回収し、課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	△		100%
履修上の注意							

科目名	企画・制作基礎Ⅳ						
科目名(英)	Planning and Producing Basic IV						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	柴岡 秀信		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース2年						
授業概要	就職したい業界や目標の企業に合わせた作品制作を行えるように、業界の傾向や企業を調査し進みたい業界・企業で求められている技術や作品の方向性を認識させ、企業が求める作品制作およびポートフォリオに直結できる作品を制作します。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					企画立案からスケジュール制作を行い期限内に作品を完成させる事ができる。	
	○					進路に応じた準備内容を理解し説明できる。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1.業界・企業調査、企画書作成						
	2-3.アイデア出し、スケジュールリング						
	4.企画立案、スケジュールリング						
	5.企画書制作						
	6-8.企画書に沿った作品制作			企画書チェック			
	9.進捗確認、個別指導			中間チェック			
	10.中間発表、再スケジュール						
	11-14.企画書に沿った作品制作、進捗確認、個別指導						
	15.データ整理、課題提出			最終チェック			
評価方法	課題提出、授業態度、出席率を踏まえ総合的に判断する。 提出課題の完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意	定期的に制作の進捗を確認します						

科目名	空間表現Ⅳ						
科目名(英)	Spatial Representation Ⅳ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	篠田 隆浩		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年／ゲーム・CG・アニメ科CGコース2年						
授業概要	3D空間に関するすべての実技・理論を身に付けます。特にZbrushでの機能の説明、SubstancePainterを使用したテクスチャのペイントを中心に進めていきます。解説の後に演習を行う授業スタイルが主です。						
授業形式	講義:	△	演習:	○	実習:		
					実技:		
					※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○				対象の形状、立体感、質感、空間を認識し、3DCGで注力すべき点を説明する事ができる。	
			○			CGでの立体感、質感、空間の表現技法を習得し、3DCGの作品に反映する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	無し						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.前期の復習						
	4-6.SubstancePainterでのマテリアルとテクスチャの関係の実演						
	7-9.スマートマテリアルとPBRの考え方						
	10-12.オートマスキングを使用する						
	13-15.リファレンスマップとスマートマテリアルの理解2						
	16-18.レイヤーの構築の仕方						
	19-21.IDマップの使用したマテリアルの切り替え						
	22-24.各アプリ(レンダー)へのエクスポートの設定						
	25-30.SubstancePainterの演習						
	31-36.keyshotでsubstancePainterのマテリアルを再現する						
	37-39.keyshotでsubstancePainterのマテリアルをレンダーリンクする						
	40-43.レタッチとターンテーブルの作成、演習						
44-45.期末作品プレゼンテーション			課題提出				
評価方法	制作への取り組み、授業態度、出席率など、総合的に判断する。 授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	アニメーション応用Ⅱ						
科目名(英)	Animation Advance Ⅱ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	安部 葵		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年／ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年						
授業概要	作画の応用演習を行う。主にカメラワークを意識した作画技法やタイムシートへの指示書きなど作法としての知識、技術を学ぶ。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			カメラワーク、被写界深度の理解ができ作品に反映する事ができる。	
		○	○			タイムシートへのカメラ欄への指示書きができる。	
			○			カメラワークをイメージした作画を行うことができる。	
テキスト・教材 参考図書	なし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.①9月-「飛ぶ」をテーマに動きの研究(モーションを用いて)						
	4-6. ①作品制作(絵コンテチェック、作画)						
	7-9. ①作品制作(作画)						
	10-12.②10月-「日常の1シーン」をテーマに動きの研究						
	13-15. ②作品制作(絵コンテチェック、作画)						
	16-18. ②作品制作(作画)						
	19-21. ②作品制作(作画)						
	22-24.③11月-「街中での1シーン」をテーマに動きの研究						
	25-27. ③作品制作(絵コンテチェック、ラフ作画)						
	28-30. ③作品制作(作画)						
	31-33. ③作品制作(作画)						
	34-36.④12月-「①、②、③どれか2つ一緒に」短編絵コンテ作り						
	37-39. ④作品制作(絵コンテチェック、作画)						
	40-42. ④作品制作(作画)						
43-45. ④作品制作(作画)							
評価方法	課題への課題提出(70%)、課題完成度(30%) 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		70%
	課題完成度			◎			30%
履修上の注意	早めの作業を心がけてもらう。クオリティは求めず、まずは作業量を増やしてもらう。						

科目名	キャラクターデザインⅡ						
科目名(英)	Character Design Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	岩村 剛士		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻科2年						
授業概要	一からキャラクターをデザインしていく事を目標とする。衣装のデザイン、キャラクターの造詣、外見から一目で認識できるキャラクター性を確立していく。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			オリジナルのキャラクターを構想しデザインする事ができる。	
		○	○			作画したキャラクターの設定付けを行い設定画を作成する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	オリジナルキャラクターの企画作成①					
	2	キャラクターの全身図(ラフ)を作成する。①					
	3	キャラクターの髪形をデザインする。①					
	4	キャラクターの表情集を作成する。①					
	5	キャラクターの衣装デザインを行う。①					
	6	キャラクターの全身図(前後)から表情集までを完成する。①					
	7	キャラクターの設定付けを行う①					
	8	オリジナルキャラクターの企画作成②					
	9	キャラクターの全身図(ラフ)を作成する。②					
	10	キャラクターの髪形をデザインする。②					
	11	キャラクターの表情集を作成する。②					
	12	キャラクターの衣装デザインを行う。②					
	13	キャラクターの全身図(前後)から表情集までを完成する。②					
	14	キャラクターの設定付けを行う②					
15	二体のキャラクターを元にした短編シナリオを作成する。						
評価方法	毎週の課題提出を評価基準とする 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート		○	◎			80%
	発表・作品		○	○	○		20%
履修上の注意							

科目名	キャリアデザインⅡ						
科目名(英)	Career Design Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	潤間 貴洋		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻3年／ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年						
授業概要	各人が希望する企業のアニメーション作品の静止画、動画模写作業を行い、実際にその企業で働いている仮想体験をさせ、希望制作会社での職務に耐えることが可能か自己判断してもらう。仮の目標企業を設定し、その企業に向けた履歴書作成、仮想面接の訓練を行う。						
授業形式	講義:	○	演習:		実習:		
					実技:		
					※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			仮想目標企業を設定し、文面、面談での自己アピールができる。	
テキスト・教材 参考図書	麻生専門グループ 就職活動ガイドブック オリジナル教材						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
		1-2.希望制作会社作品模写1			希望制作会社の作品(最低1社につき3作品)の模写を行い、自分がその会社で働いている状態をシミュレーションカットを1カット選択し、動画の模写を行う。		
		3-5.希望制作会社作品動画模写制作1			制作した動画模写の撮影作業を行う。		
		6.動画模写撮影作業1					
		7-8.希望制作会社作品模写2					
		9-11.希望制作会社作品動画模写制作2					
		12.動画模写撮影作業2			制作した動画模写の撮影作業を行う。		
		13.仮目標企業決定 履歴書の記入方法					
		14-15.仮目標企業に対する仮想面接1					
評価方法	出席状況(30%)、作文・レポートなどの提出(70%)で評価する。 成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート		○		○		70%
	発表・作品				○		
	授業への取り組み						30%
履修上の注意	各時間毎の提出物の期限を厳守すること。						

科目名	デジタルツール基礎Ⅲ						
科目名(英)	Digital Tool BasicⅢ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	潤間 貴洋		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年／ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年						
授業概要	AfterEffectsでのアニメーション制作工程となるコンポジット(撮影)作業を、素材の準備、動画の制作、演出の基本テクニック、映像作品として完成させるまでを順を追って講義します。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			AfterEffectsの基礎操作が理解でき、作業に合わせた作業を自力で行う事ができる。	
		○	○			AfterEffectsを使用してアニメーション撮影作業を行うことができる。	
		○	○			AfterEffectsを使用してアニメーション編集作業を行うことができる。	
テキスト・教材 参考図書	使用ツール/AfterEffects						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.AfterEffectsの基本設定を学ぶ(インターフェイス 初期設定)						
	3-4.AfterEffectsの基本設定を学ぶ(静止画撮影)						
	5-6.AfterEffectsの画面演出を学ぶ(フェードイン/フェードアウト)						
	7-8.AfterEffectsの画面演出を学ぶ(コマ打ち 親子関係)						
	9-10.AfterEffectsの画面演出を学ぶ(キーフレームの停止 PAN)						
	11-12.AfterEffectsの画面演出を学ぶ(トラックマット)						
	13-14.AfterEffectsの画面演出を学ぶ(トラックアップ/トラックバック)						
	15-16.AfterEffectsの画面演出を学ぶ(オーバーラップ)						
	17-18.AfterEffectsの画面演出を学ぶ(モーションブラー)						
	19-20.AfterEffectsの画面演出を学ぶ(レイヤーの描画モード)						
	21-22.AfterEffectsの画面演出を学ぶ(エフェクト&プリセット)						
	23-24.AfterEffectsの画面演出を学ぶ(3Dレイヤー)						
	25-26.AfterEffectsの画面演出を学ぶ(調整レイヤー マスク)						
27-28.AfterEffectsの画面演出を学ぶ(編集作業)							
29-30.AfterEffectsの画面演出を学ぶ(クレジット作成 レンダリング)							
評価方法	課題への課題提出(70%)、課題完成度(30%) 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		70%
	課題完成度			◎			30%
履修上の注意							

科目名	デッサン演習応用Ⅱ						
科目名(英)	Sketch Practice Advance Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	武藤 志津子		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年／ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年						
授業概要	モチーフを各自で選択し、精密度の高い作品や、デザイン性の高い作品を制作していく。着色希望者は色鉛筆・水彩・コピックなど自由に使用可。4コマで1作品。6コマで1作品など、モチーフの難易度によって時間設定。制限した時間の中で仕上げ提出は厳守。個人別に描き方の解説、指導。参考作品の提示。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○				対象の形状、立体感、質感、空間を認識し、デッサンでの注力する点を説明する事ができる。	
			○			対象の形状、立体感、質感を描くことができる。	
			○			対象物の細部の描写まで表現する事ができる。	
			○			作品を完成させ、ポートフォリオに掲載する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材プリント、デッサンモチーフ・石膏像						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-4.鉛筆デッサン(ハロウィンセット)			課題①			
	5-6.鉛筆デッサン(生花)			課題②			
	7-10.課題(屋外スケッチ)			課題③			
	13-16.課題(クリスマスセット)			課題④			
	17-18.課題(街並み)			課題⑤			
	19-22.課題(人物)			課題⑥			
	23-24.課題(ビン類)			課題⑦			
	25-30.自由課題			課題⑧			
評価方法	①単元毎に描写した用紙を回収し、課題ごとのテーマの完成度により、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)で評価を行う。 ②未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 ③最終評価は、全ての課題の平均値により判定を行う。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	△		100%
履修上の注意							

科目名	作品制作Ⅲ						
科目名(英)	Work Production Ⅲ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	潤間 貴洋		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年／ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・学校のオリジナルキャラクターを使用した学校オリジナルCM(15秒OR30秒)の作成を行う。30秒を選択した場合、作品制作Ⅳとあわせて一つの作品制作とし、合わせて評価を行う。 ・テーマ(題材、曲、尺)に沿った映像作品を制作し、実際の制作現場で行われる制限のある制作状況に対応させる。 ・コンテ作成から完成までの一連の映像制作を経験させることで、映像制作に必要な各セクションを認識させる。 						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
		○	○			Adobe After Effectsを使用し、映像作品の編集作業を行う事ができる。	
		○	○			制限のある中で制作を行い、映像制作への対応能力を身に付ける事ができる。	
		○	○			一連の流れを経験する事により映像制作に必要な各セクションの仕事を理解する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
		1-3.企画制作 絵コンテ作成					
		4-6.キャラクターデザイン 色彩設定再構成					
		7-12.レイアウト制作①					
		13-18.原画制作					
		19-27.動画制作					
		28-33.仕上げ作業					
		34-36.背景制作					
		37-39.撮影作業					
		40-43.編集作業					
		44-45.編集作業 完成(納品)					
評価方法	課題への課題提出(70%)、課題完成度(30%) 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		70%
課題完成度			◎			30%	
履修上の注意							

科目名	作品制作Ⅳ						
科目名(英)	Work Production IV						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	潤間 貴洋		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年／ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年						
授業概要	<p>・学校のオリジナルキャラクターを使用した学校オリジナルCM(15秒OR30秒)の作成を行う。30秒を選択した場合、作品制作Ⅳとあわせて一つの作品制作とし、合わせて評価を行う。</p> <p>・テーマ(題材、曲、尺)に沿った映像作品を制作し、実際の制作現場で行われる制限のある制作状況に対応させる。</p> <p>・コンテ作成から完成までの一連の映像制作を経験させることで、映像制作に必要な各セクションを認識させる。</p>						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
		○	○			Adobe After Effectsを使用し、映像作品の編集作業を行う事ができる。	
		○	○			制限のある中で制作を行い、映像制作への対応能力を身に付ける事ができる。	
		○	○			一連の流れを経験する事により映像制作に必要な各セクションの仕事を理解する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.企画制作 絵コンテ作成						
	4-6.キャラクターリデザイン 色彩設定再構成						
	7-12.レイアウト制作①						
	13-18.原画制作						
	19-27.動画制作						
	28-33.仕上げ作業						
	34-36.背景制作						
	37-39.撮影作業						
	40-43.編集作業						
	44-45.編集作業 完成(納品)						
評価方法	課題への課題提出(70%)、課題完成度(30%) 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		70%
課題完成度			◎			30%	
履修上の注意							

科目名	CG概論Ⅱ						
科目名(英)	CG Literacy Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	高木 慎一		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科ゲーム専攻2年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース2年						
授業概要	デザインや2次元CGの基礎から、構図やカメラワークなどの映像制作の基本、モデリングやアニメーションなどの3次元CG制作の手法やワークフローまで、表現に必要な多様な知識を学ぶ。 CGデザインの基礎知識をテキストに沿って学んでいき、後期CG検定取得を目指す。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					CG制作のワークフローを説明できる	
	○					色と動きの基本特性、タイポグラフィについて説明できる	
	○					2次元CGの基礎、デジタルカメラによる写真撮影とレタッチについて説明できる	
	○					3次元CGによる映像作品の制作方法について説明できる	
	○					知的財産権、著作権について説明できる	
テキスト・教材 参考図書	入門CGデザイン_CG制作の基礎(CG-ARTS協会)						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1.デジタルについて						
	2.保存形式と圧縮形式						
	3.知的財産権とは						
	4.著作権法での保護						
	5.商標法での保護						
	6.意匠法での保護						
	7.確認テスト(知的財産権)						
	8.補足 タイポグラフィとレイアウト						
	9-12.検定対策(練習問題)			確認テスト範囲をしっかりと復習しておく事。			
	13.イベントCGについて						
	14.CG業界研究と作品集(ポートフォリオ)						
	15.確認テスト(知的財産権・デジタル画像の編集)			確認テスト範囲をしっかりと復習しておく事。			
評価方法	①宿題・レポートを数回実施する。 ②定期試験(筆記)を実施する。以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験	◎					80%
	小テスト						
	宿題・レポート	◎			○		20%
	発表・作品						
履修上の注意							

科目名	キャリアデザイン I						
科目名(英)	Career Design I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	照山 茂行		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻3年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース2年						
授業概要	働く意欲や「なぜ働くのか」という動機について自分を見つめ分析を行う。 就職へ向け就業威力を深め、仕事を通じた社会貢献について考える。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					目標の設定、将来像のイメージを作ることができる。	
	○					職業理解や業界理解を深め、個々の目指す職種に必要な準備物が何であるか説明できる。	
テキスト・教材 参考図書	麻生専門グループ 就職活動ガイドブック						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	就職するということ					
	2	仕事の理解					
	3	職業研究					
	4	業界研究					
	5	求人票の見方					
	6	職業研究/業界研究まとめ					
	7	自己理解(特性)					
	8	自己理解(長所・短所)					
	9	雇用形態と働き方					
	10	社会人基礎力に関する理解					
	11	社会人マナー① 敬語					
	12	社会人マナー② 電話					
	13	社会人マナー③ メール					
	14	社会人マナー④ 書類応募					
15	まとめ						
評価方法	出席状況(30%)、作文・レポートなどの提出(70%)で評価する。 成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート		○		○		70%
	発表・作品						
	授業への取り組み				○		30%
履修上の注意							

科目名	キャリアデザインⅡ						
科目名(英)	Career Design Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	照山 茂行		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻3年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース2年						
授業概要	働く意欲や「なぜ働くのか」という動機について自分を見つめ分析を行う。 就職へ向け就業威力を深め、仕事を通じた社会貢献について考える。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○				目標の設定、将来像のイメージを作ることができる。	
		○				職業理解や業界理解を深め、個々の目指す職種に必要な準備物が何であるか説明できる。	
			○			個々の目指す職種に向けた準備を行う事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	麻生専門グループ 就職活動ガイドブック						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	就職環境を知る					
	2	自己分析					
	3	キャリアプランニング					
	4	就職支援サイトの活用					
	5	職種・業界研究					
	6	エントリーシートについて					
	7	求職票の書き方					
	8	求職票面接の練習					
	9	履歴書の記入方法(経歴)					
	10	履歴書の記入方法(自己PR)			履歴書の原稿提出		
	11	企業研究アプローチ					
	12	学校求人理解					
	13	作文教室			作文の回収		
	14	面接試験対策(入退室・自己紹介)					
15	面接試験対策(質疑応答)						
評価方法	出席状況(30%)、履歴書の原稿・作文などの提出(70%)で評価する。 成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート		○	○	○		70%
	発表・作品						
	授業への取り組み				○		30%
履修上の注意							

科目名	ゲームエンジンⅡ						
科目名(英)	GameEngineⅡ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	川野 竜一		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻3年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース2年						
授業概要	ゲームエンジンの設計と開発/ゲームエンジン活用を行うために必要な知識と、現在のゲームエンジンを取り巻くトレンドを知り、最先端の技術者として働いていける基礎的な力をつける。						
授業形式	講義:	演習:	○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△	
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○	○				ゲームエンジンの設計や実装を通して、ゲームエンジンを活用し作品を制作することができる。	
	○					アプリケーション設計、計画、実装に必要な初歩の用語を理解し説明することができる。	
テキスト・教材 参考図書	自作テキスト						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.導入:今後の進行の説明						
	3-4.昨今のゲームエンジンを取り巻く状況について学び、自分で調べる			キーワードをもとに自分で調べた内容をもとにさらに深い内容を調べていってください。			
	5-6.それぞれのゲームエンジンのメリット・デメリットについて学び、考える						
	7-8.ゲームエンジンが内部で何をやっているのかを学習			実際にすぐゲームエンジンを作るのはほぼ不可能であるが、設計思想などを見て想像をしてください。			
	9-10.ゲームエンジンの中で使用されている先端技術について学習						
	11-12.マルチスレッドの仕組みについて学習、テストコードの実装						
	13-14.ロード周りを別スレッドで行い裏読みを実装する						
	15-16.3Dにおける様々な衝突判定について						
	17-18.3Dにおける様々な衝突判定を実装し、テストコードを実装する						
	19-20.メモリ、ファイル、I/O周りについて学ぶ						
	21-22.メモリ、ファイル、I/O周りを実装。						
	23-24.GPGPUについて学び、昨今のゲームの高速化について学ぶ						
25-26.ゲームにおけるデザインパターンについて学ぶ							
27-28.自分のコードをリファクタリングする							
29-30.ゲームコンテストに向けて自作ゲームを仕上げる							
評価方法	最終課題は自分で作ったゲームエンジン(orライブラリ、フレームワーク)もしくは既存のゲームエンジンを用いてゲームを制作する。予め指定した提出物の評価基準によって完成度や制作物の技術点を考慮し評価を行う。成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		◎				
履修上の注意	授業の内容はそれらを改善するためのヒントに過ぎないので、授業を受けつつコンテストに向けた作品を作っていくこと。						

科目名	ゲームプログラミング応用Ⅲ						
科目名(英)	Game Programming Advanced Ⅲ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	高楠 弘一		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース2年						
授業概要	C++言語とSTLおよびスマートポインター、ゲーム開発でよく使うデザインパターンを学習したのち、それを使ったゲーム開発を行う。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
		○	○			C++言語におけるSTLをゲームプログラムの中に実装できる。	
		○	○			C++言語のデザインパターンをゲームプログラムの中に実装できる。	
テキスト・教材 参考図書	自作テキスト						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.C++言語仕様・概念の講義、C++の基本的な仕様の学習						
	4-6.C++で必須なポリモーフィズム、継承などを学習する						
	7-9.2D落ち物パズルゲームをC++言語で開発を行うためのフレームワークを作成する。						
	10-12.2D落ち物パズルゲームをC++言語で開発を行うためのフレームワークを作成する。						
	13-15.ゲーム中の各種スプライトのアニメーションの制御を行うためのエディターを作成する。						
	16-18.ゲーム中の各種スプライトのアニメーションの制御を行うためのエディターを作成する。						
	19-21.上記アニメーションに対応したデータフォーマットを作成する。			ゲームに組み込んだ際に、必要となる機能は随時追加すること。			
	22-24.アニメーションのデコーダー部分をdll化し、ゲーム側と共通のモジュールを動かす仕組みを用意する。						
	25-27.アニメーションをゲーム中に組み込む。			今後追加する要素に関して、アニメーションを必要とする場合は、随時追加すること。			
	28-30.先のアニメーションを利用して、パーティクルを制御するためのエディターを作成する。						
	31-33.先のアニメーションを利用して、パーティクルを制御するためのエディターを作成する。			ゲームに組み込んだ際に、必要となる機能は随時追加すること。			
	34-36.上記パーティクルに対応したデータフォーマットを作成する。						
37-39.ドロップさせた落ち物オブジェクトについて、気持ちよさを表現するための組み込みを行う。							
40-42.ドロップさせた落ち物オブジェクトについて、気持ちよさを表現するための組み込みを行う。							
43-45.作りこみ。講評							
評価方法	制作物として、アニメーションエディタ(DLL含む)、パーティクルエディタ、落ち物パズルゲームを提出し、完成度や制作物の技術点を考慮する為、予め設定しておく評価基準によって評価を行う。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品						
	課題		◎		○		100%
履修上の注意	就職活動につながる作品制作を短期間でやっていくため、授業を欠席した場合は各自放課等を利用して取り戻してください。欠席があるからと言って、作品提出は免れませんので注意してください。						

科目名	ゲームプログラミング応用Ⅳ						
科目名(英)	Game Programming Advanced Ⅳ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	高楠 弘一		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻2年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース2年						
授業概要	C++言語とSTLおよびスマートポインター、ゲーム開発でよく使うデザインパターンを学習したのち、それを使ったゲーム開発を行う。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
		○	○			C++言語におけるSTLをゲームプログラムの中に実装できる。	
		○	○			C++言語のデザインパターンをゲームプログラムの中に実装できる。	
テキスト・教材 参考図書	自作テキスト						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.C++言語仕様・概念の講義、C++の基本的な仕様の学習						
	4-6.C++で必須なポリモーフィズム、継承などを学習する						
	7-9.2D落ち物パズルゲームをC++言語で開発を行うためのフレームワークを作成する。						
	10-12.2D落ち物パズルゲームをC++言語で開発を行うためのフレームワークを作成する。						
	13-15.ゲーム中の各種スプライトのアニメーションの制御を行うためのエディターを作成する。						
	16-18.ゲーム中の各種スプライトのアニメーションの制御を行うためのエディターを作成する。						
	19-21.上記アニメーションに対応したデータフォーマットを作成する。			ゲームに組み込んだ際に、必要となる機能は随時追加すること。			
	22-24.アニメーションのデコーダー部分をdll化し、ゲーム側と共通のモジュールを動かす仕組みを用意する。						
	25-27.アニメーションをゲーム中に組み込む。			今後追加する要素に関して、アニメーションを必要とする場合は、随時追加すること。			
	28-30.先のアニメーションを利用して、パーティクルを制御するためのエディターを作成する。						
	31-33.先のアニメーションを利用して、パーティクルを制御するためのエディターを作成する。			ゲームに組み込んだ際に、必要となる機能は随時追加すること。			
	34-36.上記パーティクルに対応したデータフォーマットを作成する。						
	37-39.ドロップさせた落ち物オブジェクトについて、気持ちよさを表現するための組み込みを行う。						
40-42.ドロップさせた落ち物オブジェクトについて、気持ちよさを表現するための組み込みを行う。							
43-45.作りこみ。講評							
評価方法	制作物として、アニメーションエディタ(DLL含む)、パーティクルエディタ、落ち物パズルゲームを提出し、完成度や制作物の技術点を考慮する為、予め設定しておく評価基準によって評価を行う。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品 課題		◎		○		100%
履修上の注意	就職活動につながる作品制作を短期間でやっていくため、授業を欠席した場合は各自放課等を利用して取り戻してください。欠席があるからと言って、作品提出は免れませんので注意してください。						

科目名	ゲーム開発Ⅱ						
科目名(英)	Game Development Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	川野 竜一		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻3年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース2年						
授業概要	GFFAwardおよび学内コンテストに向けてのチームor個人作品の制作を行う						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
		○	○			独自のルールでゲームの企画を作成することが出来る。	
		○	○			スケジュールを管理し、期間内でゲームを完成することが出来る。	
		○	○			制作物をgit等を使用し、バージョン管理を行い管理することが出来る。	
テキスト・教材 参考図書	特になし						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
		1-2.企画とマイルストーン作成					
		3-8.実習(企画内容の実装)と進捗確認			マイルストーンと進捗を比較してスケジュールを再検討する		
		9-10.バージョン管理の手法					
		11-16.開発フェーズ①					
		17-18.進捗チェック			スケジュール調整		
		19-28.開発フェーズ②					
		29-30.講評					
評価方法	授業内容のポイントを押さえた作品の提出で評価を行う。 授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。 未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	数学応用Ⅱ						
科目名(英)	Mathematics Advance Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	川野 竜一		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	○		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科ゲーム専攻3年/ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース2年						
授業概要	レンダリングに必要な数学を習得し、プログラミングに応用できるようになるために、レイトレーシングを題材に学習する。最終的には自分で基本的な(古典的な)レイトレーシングを実装できるようになる						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語 情報	知的 技能	運動 技能	態度 意欲	その他	目標	
	○					レンダリングに必要な数学の知識を活かしてレイトレーシングが実装できるようになる	
	○					ゲームCGに関するカメラ・ライト・マテリアルなどの用語を説明できるようになる。	
テキスト・教材 参考図書	自作テキスト						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	導入: 今後の進行の説明と確認テスト			1年の教科書を読み返しておく事		
	2	前期のおさらい(ピリヤード物理等)			授業の内容を復習しておく事		
	3	レイトレーシングの紹介(業界のニーズや学習の必要性について)					
	4	レイトレーシング理論の基礎部分を解説			実装が間に合わなかった者は実装完了しておく事		
	5	レンダリング方程式と、レイトレーシングに必要な数学を紹介			実装が間に合わなかった者は実装完了しておく事		
	6	スクリーンからレイを飛ばし画面上に円を描く			実装が間に合わなかった者は実装完了しておく事		
	7	ランバート反射式により円に陰影をつける			授業の内容を復習しておく事		
	8	レイの飛ばし方を改良し、遠近感が出るようにする			実装が間に合わなかった者は実装完了しておく事		
	9	平面の方程式の解説			授業の内容を復習しておく事		
	10	平面の方程式から地面を表示する(地面に簡単な模様をつける)			実装が間に合わなかった者は実装完了しておく事		
	11	地面から光線方向にレイを飛ばし、オブジェクトとのあたり判定から影を描画			授業の内容を復習しておく事		
	12	反射ベクトルを解説			実装が間に合わなかった者は実装完了しておく事		
	13	スペキュラーのレンダリング方程式を解説しハイライトを表示する			授業の内容を復習しておく事		
	14	球体に反射率を設定し、球体から反射ベクトルを飛ばし、球に反射した地面を描画					
15	球体に屈折率を設定し、球体内部に入る光および出る光を計算し、透明なガラス状の物体を描画			実装が間に合わなかった者は実装完了しておく事			
評価方法	授業の中で作っていくレイトレーシングを実装し、その評価基準の達成度によって評価していく。 未提出の場合は、その課題を評価なし(0点)とする。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験						
	小テスト		○				
	宿題・レポート						
	発表・作品		◎				
履修上の注意	ほぼ全ての内容が相互に関連しています。授業を欠席すると以降の理解に支障をきたす可能性が高いため、欠席しないように。居眠り等、授業を聞いていないものはフォローしませんのでよろしくお願いします。						

科目名	英文読解Ⅱ						
科目名(英)	English Reading Comprehension Ⅱ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	吉岡 利枝		
実施年度	2019年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科ゲーム専攻2年／ゲーム・CG・アニメ科ゲームコース2年						
授業概要	ゲームプログラミングを行うにあたり、先進技術を学ぶために必要な英語文献が理解できるよう、TOEICの教材を使用して英語力を向上させる。						
授業形式	講義: ○	演習: △	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					TOEIC・英検などに出題される文法問題を解けるようになる。	
		○				海外のサイトやPC用語の英語を調べなくても読解できるようになる。	
テキスト・教材 参考図書	TOEIC Bridge 公式ワークブック サブカルチャーの英文記事						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	夏休みの感想の英作文・発表				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	2	間接疑問文				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	3	感情・心理状態を表す動詞				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	4	感嘆文				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	5	付加疑問文① 5W1H				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	6	付加疑問文② Whether/if				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	7	助動詞を使った提案・依頼文				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	8	関係代名詞の継続用法				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	9	仮定法①				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	10	仮定法②				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	11	直接話法・間接話法				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	12	使役動詞・知覚動詞				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	13	形式主語構文				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
	14	後期の復習・確認				授業中に終わらなかった文法の復習問題を自宅で解くこと。	
15	2年間の英語のまとめ						
評価方法	(1)授業中にサブカルチャーの英文記事のリーディング課題を解く。 (2)出席率と授業態度・意欲も課題の点数に加味する (3)定期試験(筆記)を実施する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験		◎		○		30%
	小テスト						
	宿題・レポート	○	◎		◎		70%
	発表・作品						
履修上の注意							