

科目名	CGリテラシー						
科目名(英)	CG Literacy						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	甲斐 奈津代		
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・アニメ専攻科CG専攻 1年/ゲーム・CG・アニメ科CGコース 1年/マンガ・イラスト・CG科CGコ						
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	CGとは・CGの歴史					
	2	CG産業応用					
	3	CG映像制作のワークフロー・デッサン					
	4	色と動き・文字					
	5	2次元CGの基礎					
	6	写真撮影とレタッチ			確認テスト範囲をしっかりと復習しておく事。		
	7	確認テスト(2DCG)					
	8	モデリング					
	9	マテリアル					
	10	アニメーション					
	11	カメラワーク					
	12	ライティング					
	13	レンダリング					
	14	合成・編集			3DCGの復習をしっかりと行う事。		
15	確認テスト(3DCG・カメラワーク)						
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	グローバルシティズンベーシック(GCB) I						
科目名(英)	Global Citizen Basic I						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	柴岡 秀信		
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・アニメ専攻科 CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科 CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科 CGコ						
授業概要	「感謝と思いやり」「自分のあり方」について、講義、DVD、書籍を活用しながら自ら考えたり、クラス内で話し合いや発表を行う。感謝と責任感、他者への思いやりを日常生活でカタチとして表現・実践できるよう、学生の気づきを促す。						
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	
	○					キャリア実現の鍵は専門能力および発揮できる力(人間)であることを知る	
	○	○				感謝心が人間力の根底であることを知る	
	○	○				人間力を高めるためのマナーの重要性に気づく	
テキスト・教材 参考図書	グローバルシティズンベーシック I (麻生塾)						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	グローバルシティズンを目指そう					
	2	「協働」の態度を持った学生生活					
	3	よりよい人間関係の構築に向けて～モラル・ルール・マナーの重要性～				グループワークのテーマについて自分の考えをまとめてくること	
	4	マナーの本質 I					
	5	マナーの本質 II					
	6	グローバルシティズンとしての日常					
	7	グローバルシティズンとしての目標				自分の目標をまとめてくること	
	8	「感謝と思いやり」を振り返る					
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	出席状況(30%)、レポート提出(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	○	◎				100%
	発表・作品						
履修上の注意							

科目名	デッサン演習基礎 I								
科目名(英)	Drawing Learning Basic I								
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	前期	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1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1								
授業概要	デッサンで基本の描き方を学び、立体感や質感、空間を意識し表現する技術を身につけます。導入授業にてレベルを把握した後、モチーフの難易度を決定していきます。人物はクロッキーをメインとし、早く正確な形を捉えるトレーニングに重点を置きます。モチーフごとにポイントを解説し演習を行う授業スタイルが主ですが、ポーズ研究などグループで考え工夫する課題もあります。「どのような絵を描きたいのか」という目的をしっかり持って課題に取り掛かりましょう。								
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			
		○				対象の形状、立体感、質感、空間のデッサンでの注力する点を説明する事ができる。			
		○	○			鉛筆による立体感・質感・空間の表現技法を習得し表現する事ができる。			
		○	○			対象の形状、立体感、質感を捉え、鉛筆による表現をする事ができる。			
テキスト・教材 参考図書	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.【導入授業】形を取る(円)・道具の解説								
	2.【導入授業】形を取る(立方体)・パースの解説								
	3-4.【導入授業】形を取る(人物)								
	5.静物デッサン・立体の表現方法								
	6-7.静物デッサン・質感の表現方法								
	8-10.静物デッサン・複数モチーフ			課題①					
	11-14.人物デッサン・顔			課題②					
	15-18.人物デッサン・全身			課題③					
	19-20.光と影・角度の研究・着色練習								
	21-22.精密模写			課題④					
	23.クロッキー								
	24-25.ポーズ研究			課題⑤					
	26-27.精密模写			課題⑥					
28-29.静物デッサン・構成			課題⑦						
30.クロッキー			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	モデリング基礎演習Ⅱ						
科目名(英)	Modeling Practice Basic II						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	原田英一、井上祐司		
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・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1						
授業概要	3dsMaxの演習を通し、モデリングのオペレーションを基礎から学び、テクスチャ制作、UV展開、ライティング、レンダリングと一つの作品を完成させるための技術を指導していく。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の育成を目指す。						
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	
			○			3dsMaxを使用して目的の3Dモデルを自力で作成することができる。	
		○				対象を観察し形状をしっかりと認識し3Dモデルに反映することができる。	
		○				UVマッピングの概要を理解でき、テクスチャー処理を自力で行う事ができる。	
			○			メッシュの流れを意識したモデルを制作できる	
テキスト・教材 参考図書	ゼロからはじめる3ds Max 教員オリジナル教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.3DCG概論、3dsMax操作法/ローカル・ワールド座標の違いと使い方						
	4-6.プリミティブ、オブジェクト操作/モデリング3要素(面・頂点・エッジ)の理解						
	7-9.モディファイア/プリミティブ・シェイプを使ったモデリング			次週提出宿題：テーブルと椅子のモデリング			
	10-12.マテリアル設定、ライティング、レンダリング/スムージンググループの理解と実践						
	13-15.スプライン・ポリゴンモデリング/スプライン・ハッチによる曲面や構造が複雑なモデリング			次週提出宿題：洋式便器のモデリング			
	16-18.ポリゴンモデリングツール/簡単な車のモデリング①基礎外形作成						
	19-21.マッピング、テクスチャ制作/簡単な車のモデリング②テイル作成			翌々週提出宿題：好きな軽自動車のモデリング			
	22-24.テクスチャマッピング、マテリアルエディタ/簡単な車のモデリング③パーツ作成						
	25-27.モデリング演習①/UVWマッピングとアンラップマッピング			翌週提出宿題：自作軽自動車のマッピング			
	28-30.モデリング演習②/高度な車のモデリング①基礎外形制作						
	31-33.モデリング演習③/高度な車のモデリング②パネル分割						
	34-36.課題制作/高度な車のモデリング③スプラインなどを使ったパーツ制作			翌週必須課題：タイヤとホイールのモデリング			
	37-39.課題制作/高度な車のモデリング④全体仕上げ						
40-42.課題制作/高度な車のモデリング⑤Arnoldマテリアル&ライティング設定							
43-45.作品発表、まとめ/仕上げ作業と完成データ提出			課題①				
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		○	◎	○		50%
	発表・作品		○	◎	○		50%
履修上の注意	翌週の宿題が評価の半数を占めるので、授業外の学習も重要になります。						

科目名	企画・制作基礎 I						
科目名(英)	Planning and Producing Basic I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	水草 岳司		
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・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1						
授業概要	CG(アニメーション)作品制作において欠かせないストーリーボードの基本をマスターすることを目的とします。言語(脚本)からストーリーボードが完成するまでのプロセス、アイデアから演出、レイアウトなど一連の要素について理解を深めます。ビジュアルストーリーテリングとは何かを学び、観客を作品の世界観に引き込む画作りを目指します。						
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	
	○	○				Storyboarderの操作を習得しストーリーボードの制作をすることができる。	
	○					脚本から場景をくみ取ることができ説明することができる。	
	○	○				場景から適切なアングル、レイアウトで画面として切り取り、コンテとして描くことができる。	
	○	○				一つの動画作品のストーリーボードを完成させる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	参考資料、素材、課題、映像サンプル他 随時配布						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	ナラティブアート(ビジュアルストーリーテリング)概要/・自己紹介					
	2	ナラティブアート演習&解説 01(構図)/ Storyborder解説&演習					
	3	ナラティブアート演習&解説 02(構図・照明)/ Storyborder解説&演習					
	4	ストーリーボード課題01 発表&解説			ストーリーボード課題1		
	5	ナラティブアート演習&解説 03(エスタブリッシングショット)/ Storyborder解説&演習					
	6	ナラティブアート演習&解説 04(動感1)/ Storyborder解説&演習					
	7	ストーリーボード課題02 発表&解説			ストーリーボード課題2		
	8	ナラティブアート演習&解説 05(動感2)					
	9	ナラティブアート演習&解説 06(俯瞰)					
	10	ナラティブアート演習&解説 07(煽り)					
	11	ナラティブアート演習&解説 08(ネガティブスペース)					
	12	ストーリーボード課題03 発表&解説			ストーリーボード課題3		
	13	ナラティブアートまとめ					
	14	各自課題ブラッシュアップ					
15	各自課題ブラッシュアップ			最終提出			
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							

科目名	業界研究 I								
科目名(英)	Industry Reserch I								
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	前期	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1年、ゲーム・CG・アニメ科 CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科 CGコ								
授業概要	業界の仕組み、仕事の種類や内容、学生と社会人の違いなどを講師の実体験もふまえて学ぶ。 また、企業や技術について調べ、発表させることで業界の理解を深める。 学内での企業説明会も都合がつけば積極的に参加し、それぞれの企業の求める人材、雰囲気等を学ぶ。								
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			
		○				希望する業界の仕事内容や必要な技術について説明ができる。			
		○	○			業界の動向を自ら調べることができ、資料としてまとめる事ができる。			
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.導入、業界の概要							
		2-3.業界説明(ゲーム)							
		4-5.業界説明(CG・映像)							
		6-7.職種解説(ゲーム)							
		8-9.職種解説(CG・映像)							
		10-13.企業・業界研究							
		14-15.研究発表、発表				提出課題①			
評価方法	①レポートの完成度により、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、別途記入レポートの提出を求める。 ③発表についても、進行・声・資料提示などのチェック項目により評価を行う。								
		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	美術基礎 I						
科目名(英)	Basic Art I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	松尾恭子、岩崎文紀		
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・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1年						
授業概要	業界で必須とされる色彩感覚を身につけます。 作品制作に必要な色彩学・配色・ユニバーサルカラー・デザインの知識を学び、色彩検定3級の合格を目指します。 併せて、業界で必須とされる画像編集ソフトPhotoshopの基本的なツールを使用したデザイン練習から、操作スキルを習得し、Photoshop検定スタンダードの合格も目指します。						
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	
	○	○				色彩検定3級の範囲に含まれる色彩の原則や理論について説明する事ができる。	
	○	○				ユニバーサルカラーの知識を身につけ説明する事ができる。	
	○	○				構図の理論を知り、画面上での構成時に反映する事ができる。	
		○	○			Photoshop検定スタンダードの制作課題をソフトウェアで制作する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	AFT色彩検定協会3級テキスト、UC検定テキスト・配色カード PhotoshopクイックマスターCC Windows&Mac 講師独自教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.色の働き・色はなぜ見えるか? /Photoshopの機能概要						
	3-4.目の仕組み・照明と色の見え方/Photoshopの基本操作						
	5-6.混色 /Photoshop 選択範囲の作成						
	7-8.色の分類・三属性 /Photoshop 選択範囲の作成						
	9-10.PCCS/ Photoshop 画像の移動と変形						
	11-12.色名・色の心理的効果/Photoshop 画像の移動と変形						
	13-14.色の視覚効果/Photoshop カラーモードと色調補正						
	15-16.配色 色相を基にした配色/Photoshop カラーモードと色調補正						
	17-18.配色 トーンを基にした配色/Photoshop カラーモードと色調補正						
	19-20.配色 アクセント・セパレーション・グラデーション/Photoshop ペイント						
	21-22.色彩と構成・色彩と生活環境/Photoshop ペイント						
	23-24.ファッションカラー・ファッションビジネス/Photoshop ペイント						
	25-26.ファッションパネル制作/Photoshop レイヤー操作						
27-28.インテリアと色彩・カラーコーディネート/Photoshop レイヤー操作							
29-30.慣用色名/Photoshop レイヤー操作							
評価方法	①色彩については、試験により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。 ②Photoshopについては、検定試験、過去問題の達成度により、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	○	◎				50%
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		50%
履修上の注意	色彩検定3級合格、Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード合格を目指します。						

科目名	モデリング基礎演習 I						
科目名(英)	Modeling Practice Basic I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	柴岡 秀信		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	ゲーム制作会社において ゲーム開発を担当		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1年						
授業概要	3dsMaxの演習を通し、モデリングのオペレーションを基礎から学び、テクスチャ制作、UV展開、ライティング、レンダリングと一つの作品を完成させるための技術を指導していく。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の育成を目指す。						
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	
			○			3dsMaxを使用して目的の3Dモデルを自力で作成することができる。	
		○				対象を観察し形状をしっかり認識し3Dモデルに反映することができる。	
		○				UVマッピングの概要を理解でき、テクスチャー処理を自力で行う事ができる。	
			○			メッシュの流れを意識したモデルを制作できる	
テキスト・教材 参考図書	ゼロからはじめる3ds Max 教員オリジナル教材						
授業計画		授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1-2.3DCG概論、3dsMax操作法解説					
	2	3-4.プリミティブ、オブジェクト操作					
	3	5.モディファイア					
	4	6-8.マテリアル設定、ライティング、レンダリング					
	5	9-10.スプラインモデリング、ポリゴンモデリング					
	6	11-12.ポリゴンモデリングツール					
	7	13-14.マッピング、テクスチャ制作					
	8	15-16.テクスチャマッピング、マテリアルエディタ					
	9	17-22.モデリング演習				課題①	
	10	23-28.課題制作				課題②	
11	29-30.作品発表、講評						
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%)。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
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	空間表現 I						
科目名(英)	Spatial Representation I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	篠田 隆浩		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	広告関係会社においてデザイン、ムービーの制作を担当		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年、ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年、マンガ・イラスト・CG科CGコース1						
授業概要	3D空間に関する実技・理論を身に付けます。ソフトウェアにとらわれず、作品作りのポイント、考え方、表現の方法を学びます。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に反映すべき項目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。	
			○			レンダリングしたものを一枚絵として完成させる事ができる。	
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	1-2.【導入授業】空間を意識し把握する為の基礎知識					
	2	3-4.【導入授業】空間を表現する為の基礎知識			小テスト		
	3	5-6.Sculptrisのオペレーション					
	4	7-12.Sculptrisでのモデリング					
	5	13-18.Keyshotでのライティング					
	6	20-21.Photoshopでのレタッチ・画像合成1					
	7	22-23.Photoshopでのレタッチ・画像合成2					
	8	24-25.Zbrushでのワークフロー説明					
	9	26-27.Zbrushでのモデリング1					
	10	28-29.Zbrushでのモデリング2					
11	30.作品プレゼンテーション			課題①			
評価方法	授業中に実施する小テストと課題の完成度で評価を行う。 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
	小テスト		◎				30%
	課題		○	◎	○		70%
履修上の注意							

科目名	グローバルシティズンベーシック(GCB) I						
科目名(英)	Global Citizen Basic I						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	小嶺 理紗子		
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	マンガ・イラスト・CG科マンガコース1年/マンガ・イラスト・CG科イラストコース1年						
授業概要	「感謝と思いやり」「自分のあり方」について、講義、DVD、書籍を活用しながら自ら考えたり、クラス内で話し合いや発表を行う。感謝と責任感、他者への思いやりを日常生活でカタチとして表現・実践できるよう、学生の気づきを促す。						
授業形式	講義:	<input type="radio"/>	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	
	<input type="radio"/>					キャリア実現の鍵は専門能力および発揮できる力(人間)であることを知る	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				感謝心が人間力の根底であることを知る	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				人間力を高めるためのマナーの重要性に気づく	
テキスト・教材 参考図書	グローバルシティズンベーシック I (麻生塾)						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	グローバルシティズンを目指そう					
	2	「協働」の態度を持った学生生活					
	3	よりよい人間関係の構築に向けて～モラル・ルール・マナーの重要性～			グループワークのテーマについて自分の考えをまとめてくること		
	4	マナーの本質 I					
	5	マナーの本質 II					
	6	グローバルシティズンとしての日常					
	7	グローバルシティズンとしての目標			自分の目標をまとめてくること		
	8	「感謝と思いやり」を振り返る					
評価方法	出席状況(30%)、レポート提出(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	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				100%
	発表・作品						
履修上の注意							

科目名	デザイン技法 I						
科目名(英)	Design Technique I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	林 直如		
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	マンガ・イラスト・CG科イラストコース1年						
授業概要	Illustratorを使用したアートワーク制作を行う。(制作補助ツールとしてPhotoshop/CLIP STUDIO PAINT) デジタルツールの習熟やデジタル環境下での作品制作方法を学ぶことを目的とするため、作品のクオリティだけでなく適切なデータの取り扱いやツールの機能を作品制作に活用出来ているかも評価対象とする。						
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	
		○	○			PC上でラフ、線画、彩色、仕上げの一連の作業を行うことができる。	
		○	○			ファイル形式ごとの用途に応じたデジタルデータの取り扱いができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材スライド 使用ツールAdobe Illustrator						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.Illustratorの基礎知識。ツールの基本操作・基本図形の描画。			授業内容・ツールの操作方法を復習しておくこと			
	3-4.基本図形の描画と変形操作・図形を組み合わせたアートワーク制作演習			授業内容・ツールの操作方法を復習しておくこと			
	5-6.オブジェクトの編集について   クループ・オブジェクトの重ね順			授業内容・ツールの操作方法を復習しておくこと			
	7-8.ハスの描画と編集について(1)ペンツール操作演習とベジェ曲線			授業内容・ツールの操作方法を復習しておくこと			
	9-12.作品制作実習(1)   テーマに沿ったデザイン制作課題			課題制作を行うのでテーマに沿ったデザインアイデアを事前に考えておくこと			
	13-14.ハスの描画と編集について(2)ペンツール操作演習とベジェ曲線			課題の提出期限を守るようデータ制作を進めておくこと			
	15-16.ハスの描画と編集について(3)線の基本理解・アートワーク制作演習			授業内容・ツールの操作方法を復習しておくこと			
	17-18.ブラシツールの基本理解・ブラシツール操作演習			授業内容・ツールの操作方法を復習しておくこと			
	19-22.ラフから仕上げまでのアートワーク制作演習			課題制作を行うのでテーマに沿ったデザインアイデアを事前に考えておくこと			
	23-28.作品制作実習(2)   テーマに沿ったデザイン制作課題			課題の提出期限を守るようデータ制作を進めておくこと			
	29-30.課題講評・前期まとめ						
評価方法	(1)授業内でアートワーク制作(小テスト)を数回実施する。(2)作品制作実習を2回実施する。 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						
	小テスト(アートワーク制作)		○	○			40%
	宿題・レポート						
	発表・作品(作品制作実習)		○	◎			60.0%
履修上の注意							

科目名	デジタルイラスト I						
科目名(英)	Digital Illustration I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	甲斐 奈津代		
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	マンガ・イラスト・CG科イラストコース1年						
授業概要	近年イラストレーターの仕事の中で、デジタルデザインツールの知識や技術が求められる機会が増えている。 この授業ではAdobe Photoshop®を使用し、サーティファイPhotoshop®クリエイター能力認定試験スタンダード合格程度の基本操作の習得を目指す。						
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	
		○	○			作成に必要なツールについて説明することができる。	
		○	○			画像やテキストを指示通りに配置できる。	
		○	○			目的に合わせてツールを使用し、画像を編集できる。	
テキスト・教材 参考図書	Photoshop®クイックマスターCG Windows&Mac						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.Adobe Photoshopの機能概要と基本操作						
	3-4.選択範囲の作成・レイヤー操作						
	5-6.画像の移動と変形・カラーモードと色調補正						
	7-10.作品制作—フォトコラージュ			課題①			
	11-12.ペイント系ツール・レタッチ系ツールの使用						
	13-16.作品制作—デジタルペイント			課題②			
	17-18.パスとシェイプ						
	19-20.テキストの入力と編集・文字の加工						
	21-22.フィルターの概要と使用□						
	23-26.作品制作—デザイン作成			課題②			
	27-30.検定問題演習						
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	デッサン演習基礎 I						
科目名(英)	Drawing Learning Basic I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	松尾 恭子		
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1年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻1年/マンガ・イラスト・CG科イラスト・マンガコース1年						
授業概要	デッサンで基本の描き方を学び、立体感や質感、空間を意識し表現する技術を身につけます。導入授業にてレベルを把握した後、モチーフの難易度を決定していきます。人物はクロッキーをメインとし、早く正確な形を捉えるトレーニングに重点を置きます。モチーフごとにポイントを解説し演習を行う授業スタイルが主ですが、ポーズ研究等グループで考え工夫する課題もあります。「どのような絵を描きたいのか」という目的をしっかり持って課題に取り掛かりましょう。						
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	
			○			静物デッサンで、モチーフを立体的に捉え表現を行うことができる。	
		○	○			人体構造を知り、人物クロッキーで人体のフォルムを正確に捉えることができる。	
		○	○			構図・遠近法を学び、画面の構成力と空間意識を高めた描画を行う事ができる。	
			○			モチーフごとの質感の出し方をマスターし、質感表現を行う事ができる。	
		○			集中力を身につけ、期限内に作品を仕上げ提出する事ができる。		
テキスト・教材 参考図書	デッサンモチーフ、鉛筆、ケント紙。						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.基礎モチーフ「立方体」/構図・形・パース・明暗・立体感・影/人体クロッキー			課題①			
	3-4.基礎モチーフ「円柱」/構図・形・楕円・明暗・立体感・影/人体クロッキー			課題②			
	5-6.基礎モチーフ「球」/構図・形・円・明暗・立体感・影/人体クロッキー			課題③			
	7-8.基礎モチーフ応用課題「レモン・レンガ・紙コップ」/人物クロッキー			課題④			
	9-10.基礎モチーフ応用課題「レモン・レンガ・紙コップ」仕上げ/ 作図法			課題⑤			
	11-12.作図法「立体に文字・模様を描く練習」 プリント			時間内で仕上がらない場合宿題・次回提出			
	13-14.作図法応用「コーヒー缶・木の箱」 構図・形・文字・模様・同一平面・立体感・影						
	15-16.作図法応用「コーヒー缶・木の箱」 仕上げ			課題⑥			
	17-20.作図法応用「かき氷カップ・綿・スプーン」 構図・形・文字模様・同一平面・立体感・影			課題⑦			
	21-22.「動物模写」立体感・毛の表現・体の構造			課題⑧			
	23-24.「花模写」構造・花びら・葉の表現			課題⑨			
	25-26.「昆虫模写」立体感・体の構造			課題⑩			
27-28.質感表現「ビニール・テニスボール・紙」透明感・立体感・影・コントラスト			課題⑪				
29-30.質感表現「ガラス・布・紙」透明感・立体感・影・コントラスト			課題⑫				
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	時間内での課題提出を重視。定期試験は無し。						

科目名	業界研究 I						
科目名(英)	Industry Research I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	甲斐 奈津代		
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	マンガ・イラスト・CG科イラストコース1年□						
授業概要	絵を描くスキルを必要とした業界に焦点を当て、業界の仕組みについて知る。仕事を進める上でのワークフローや業界が求める人材像、技術レベルについての理解を深める。						
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	
		○				絵を描くスキルを必要とする職業を具体的に挙げることができる。	
		○				自分が希望する業界についての説明ができる。	
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			
	1-2.導入、業界の概要						
	3-4.業界説明(ゲーム分野)						
	5.レポート作成			レポート①			
	6-7.業界説明(デザイン分野)□						
	8.レポート作成			レポート②			
	9-10.業界説明(CG分野)□						
	11.レポート作成			レポート③			
	12-13.業界説明(広告分野)□						
	14.レポート			レポート④			
	15.レポート完成						
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	空間表現 I						
科目名(英)	Spatial Representation I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	植木 瑛美		
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	アニメ・イラスト・CG科イラストコース1年						
授業概要	物体(車、レンガ、草花、人物など)を、遠近感を知識として把握しイラストで表現する。						
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	
		○				遠近感の把握	
		○	○			物体のもつ質感を理解し、イラストとして表現することができる。	
		○	○			物体を平面としてではなく立体として把握し、イラストに表現することができる。	
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		
		1-2.構図について					
		3-4.物体の質感表現			質感課題①		
		5-8.自然物描写			質感課題②		
		9-12.光の空間表現			立体感課題①		
		13-18.アオリとフカン			立体感課題②		
		19-22.色の空間表現			立体感課題③		
		23-26.パース			立体感課題④		
		27-30.イラストとしての空間表現			立体感課題⑤		
評価方法	①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	美術基礎						
科目名(英)	Basic Art and Design						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	石井 文子		
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	マンガ・イラスト・CG科イラストコース 1年						
授業概要	作品制作に必要な色彩学の知識を学び、色彩検定3級の合格も目指す授業内容。 理論だけではなく配色の演習・実技課題の提出もあり、実際に役立つ内容になっている。						
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	
	○	○				作品制作に必要な色彩学の知識を学び、配色などで理論を生かす事ができる	
	○	○				理論を学び、配色の演習、実技課題を通し作品に役立てることができる	
	○					色彩検定3級の内容を理解し、3級範囲内の色についての概要を説明する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	色彩検定3級テキスト・オリジナル教材プリント・配色カード199b・ハサミ・のり						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.オリエンテーション・学習の進め方						
	3-4.色のはたらき・色の表示						
	5-10.色の表示(PCCS)						
	11-12.色の表示(言葉による色表示)						
	13-14.色彩心理(色の心理的効果)						
	15-18.色彩心理(色の視覚効果)						
	19-20.色彩心理(色の知覚的効果)						
	21-22.光と色(光とは何だろうか)・色彩調和(配色の基本的考え方)						
	23-24.光と色(光の性質と色)・色彩調和(色相から配色を考える)						
	25-26.光と色(光の性質と色)・色彩調和(トーンから配色を考える)						
	27-28.光と色(目の仕組み)・配色調和(配色の基本的な方法)			理論確認試験①			
	29-30.配色課題制作			課題①			
評価方法	色彩検定3級受験結果・理論試験結果、課題提出、平常点 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、検定 宿題・レポート		◎				50%
	発表・作品		○	◎	○		50%
履修上の注意							

科目名	イラストテクニック基礎 I						
科目名(英)	Illustration Technique Basic I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	植木 瑛美		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	マンガデザイン会社において キャラクターデザイン、イラスト 制作を担当		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科イラストコース1年						
授業概要	液晶タブレット、CLIP STUDIO PAINTを使用したデジタルイラスト制作。作画、着彩など。						
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	
	○					デジタルツール(CLIP STUDIO PAINT)の基礎～応用知識を使うことができる	
	○	○				ペンタブレットを使用してPC上でラフ、線画、着彩、仕上げの作業を行うことができる	
	○					デジタルツールでイラストを表現することができる	
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	1-2.CLIP STUDIOの基礎知識、使用方法					
	2	3-4.CLIP STUDIOの基礎知識、使用方法、実技					
	3	5-6.イラスト表現研究/表情			好きなイラストレーター、作品などに目星をつけておく		
	4	7-8.イラスト表現研究/ポーズ					
	5	9-10.イラスト表現研究/塗り					
	6	11-14.着彩実技					
	7	15-20.作品制作1					
	8	21-22.作品制作1/仕上げ			課題①		
	9	23-24.イラスト表現研究/表情、ポーズ、塗り					
	10	25-28.作品制作2					
11	29-30.仕上げ、講評			課題②			
評価方法	①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。 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
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	キャラクター表現 I						
科目名(英)	Character Expression I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岩村 剛士		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメ制作会社において 原画・作画を担当		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科イラストコース1年						
授業概要	添削、アドバイスを主体とした授業。学生の発想力と画力向上を養う。 顔、人体、手などキャラクターを表現するにあたって基本的なポイントを解説を交えながら行きキャラクター設定として描き起こしていく。						
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	
			○			設定を含めたキャラクターとしてキャラクターのデザインを行う事ができる。	
		○	○			キャラクターとして人体の構造を理解した上でのキャラクター表現ができる。	
			○	○		課題提出により、積極的に自分の技術を上げるための努力をすることができる。	
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	1-2.表情の構成①顔のパーツ構成について リアル編					
	2	3-4.表情の設定①作成した表情に対して感情表現を交えた設定作り					
	3	5-6.ポーズの構成上半身編①顔～肩周り リアル編					
	4	7-8.ポーズの構成上半身編①肩～手先 リアル編					
	5	9-10.ポーズの構成下半身編①胸部～骨盤 リアル編					
	6	11-12.ポーズの構成下半身編①脚の構造～足先 リアル編					
	7	13-14.イラスト制作①表情を生かした構図を描く			課題①		
	8	15-16.表情の構成②顔のパーツ構成について デフォルメ編					
	9	17-18.表情の設定②作成した表情に対して感情表現を交えた設定作り					
	10	19-20.デフォルメされたキャラクターの構造理解について					
	11	21-23.ポーズの構成上半身編②			課題②		
	12	24-30.イラスト制作②全身を生かした構図を描く			課題③		
評価方法	①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
	発表・作品		○	◎	○		80%
	授業態度、意欲(提出率)				○		20%
履修上の注意							

科目名	グローバルシティズンベーシック(GCB)Ⅱ								
科目名(英)	Global Citizen Basic Ⅱ								
単位数	1単位	時間数	15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	マンガ・イラスト・CG科イラストコース2年								
授業概要	社会人としてのマナー教育およびビジネスマナー教育は、麻生塾教育方針に掲げられた「人間性、人格の成長」の基本である。一人ひとりの学生が、一度の人生を無駄にせず価値あるものにするために、自分の人生を豊かにしていくうえでの「志を立てる」ことが大切となる。志が立てば、働く意味や学ぶ意味も自分でしっかりと考えるようになり、就職動機やキャリアビジョンを思いがこもった自分の言葉で表現できるようになる。								
授業形式	講義:	<input type="radio"/>	演習:		実習:		実技:		※ 主たる方法: <input type="radio"/> その他: <input type="triangle"/>
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			
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				歴史の理解とグローバル化を見据えた広い視野・知識と深い洞察力			
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				未来からの反射を踏まえた自分像に向けて、自己を革新する成長力			
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				与えられた環境で可能性を見出し、貢献する行動力			
テキスト・教材 参考図書	グローバルシティズンベーシックⅡ(麻生塾)								
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示				
	1	グローバルシティズンと志 ～志とは何か。どうすれば志を立てることができるか～			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
	2	なぜ志を立てることが大切なのか ～世界の中の日本・日本の中の私～			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
	3	自己を知る ～私の過去・現在・未来～			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
	4	伝える力を学ぶ(1) 「プレゼンテーション」			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
	5	伝える力を学ぶ(2) 「グループコミュニケーション」			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
	6	与えられた一度の人生に感謝し、志高く生きる。			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
	7	自己の大切さと責任を自覚する			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと				
	8	GCBⅡを受講して、私が感じたこと・気付いたこと・学んだこと			レポートを完成させておく。				
評価方法	出席状況(30%)、レポート提出(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	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				100%		
	発表・作品								
履修上の注意									

科目名	グローバルシティズンベーシック(GCB) I						
科目名(英)	Global Citizen Basic I						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	小嶺 理紗子		
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	マンガ・イラスト・CG科マンガコース1年						
授業概要	「感謝と思いやり」「自分のあり方」について、講義、DVD、書籍を活用しながら自ら考えたり、クラス内で話し合いや発表を行う。感謝と責任感、他者への思いやりを日常生活でカタチとして表現・実践できるよう、学生の気づきを促す。						
授業形式	講義:	<input type="radio"/>	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	
	<input type="radio"/>					キャリア実現の鍵は専門能力および発揮できる力(人間)であることを知る	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				感謝心が人間力の根底であることを知る	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				人間力を高めるためのマナーの重要性に気づく	
テキスト・教材 参考図書	グローバルシティズンベーシック I (麻生塾)						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	グローバルシティズンを目指そう					
	2	「協働」の態度を持った学生生活					
	3	よりよい人間関係の構築に向けて～モラル・ルール・マナーの重要性～			グループワークのテーマについて自分の考えをまとめてくること		
	4	マナーの本質 I					
	5	マナーの本質 II					
	6	グローバルシティズンとしての日常					
	7	グローバルシティズンとしての目標			自分の目標をまとめてくること		
	8	「感謝と思いやり」を振り返る					
評価方法	出席状況(30%)、レポート提出(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	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				100%
	発表・作品						
履修上の注意							

科目名	キャラクター表現 I						
科目名(英)	Character Expression I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	馬場 智晴		
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	マンガ・イラスト・CG科マンガコース1年						
授業概要	マンガを描く上で、最も重要となる、人物、キャラクターを、正しくリアルに描くための技術を習得する。前期は、キャラクターの顔や表情、様々な顔の描き分けと、全身ポーズ、主に女性のヌードを描くことで、人体や顔の正しいバランス、描画力を習得する。						
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	
		○	○			顔や人体を正しく描く方法を覚え、実践することができる。	
		○	○			様々な人物様々なポーズを正しく、リアルに描くことができる。	
			○	○		課題提出により、積極的に自分の技術を上げるための努力をすることができる。	
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			
	1-2.顔を描く。様々なアングルの顔を正しく描く。			マンガのキャラクターの顔の模写			
	3-4.顔の表情。喜怒哀楽の表情を読み手に伝わるように描く。						
	5-6.ヘアスタイル、様々な髪形のバリエーションを描く。						
	7-8.年齢、性別のそれぞれの顔の描き分け。						
	9-10.太った人、やせた人等の様々な顔のバリエーション。						
	11-12.全身ポーズ、女性ヌード、基本の立ちポーズ。			マンガのキャラクターのポーズの模写			
	13-14.全身ポーズ、女性ヌード、足を開いた立ちポーズ。						
	15-16.全身ポーズ、女性ヌード、足をクロスするポーズ。						
	17-18.全身ポーズ、女性ヌード、腰をひねるポーズ。						
	19-20.全身ポーズ、女性ヌード、腕をあげるポーズ。						
	21-22.全身ポーズ、女性ヌード、腕を上げ、腰をひねるポーズ。						
	23-24.全身ポーズ、女性ヌード、イスに座るポーズ。						
	25-26.全身ポーズ、女性ヌード、地面に座るポーズ。						
27-28.全身ポーズ、女性ヌード、寝ポーズ。							
29-30.全身ポーズ、男性ヌード、基本の立ちポーズ。							
評価方法	原稿用紙にポーズを描き、ペン入れ、仕上げを行って提出。 提出されたポーズが正しく描かれているか、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。それぞれの課題の平均値により最終評価とする。						
		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						
	課題の提出		○	◎			80%
	授業態度、意欲(提出率)				○		20%
履修上の注意							

科目名	デジタルイラスト I						
科目名(英)	Digital Illustration I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岩崎 文紀		
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	マンガ・イラスト・CG科マンガコース1年/ゲーム・CG・アニメ科アニメコース1年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ						
授業概要	Photoshopを中心としたデジタルツールを使用してデジタルイラストの描き方を学ぶ授業です。 ”描く”テクニックを中心とした基本機能について学びイラストの作成を行います。あわせて液晶タブレットなどのデジタル機材の使い方についても学んでいきます。						
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	
		○	○			解像度やファイル形式の違いなどを理解し、指定に沿ったデータを作成する事が出来る。	
		○	○			レイヤー機能などのデジタルデータ特有の構造を使った作品制作が出来る。	
			○			液晶タブレット等のデジタル機材を適切に取り扱い、イラストを作成する事が出来る。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材プリント・スライド (使用ツール)Adobe Photoshop/CLIPSTUDIO PAINT						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.目標設定・基本操作演習						
	3-4.「デジタルデータの基本理解」ファイル形式/ツール毎の特徴						
	5-6.【イラストの基本理解】一般的なワークフロー/画法・技法の違い						
	7-8.【技術解説①】ラフの描き方・考え方-課題「挿絵キャラクター」						
	9-10.【技術解説②】線画の描き方・考え方-課題「挿絵キャラクター」						
	11-12.【技術解説③】彩色の仕方・考え方-課題「挿絵キャラクター」						
	13-14.【技術解説④】仕上げの仕方・考え方-課題「挿絵キャラクター」提出			課題①			
	15-18.Photoshop演習-解説・テスト						
	19-26.作品制作			課題②			
27-28.【グループワーク】グループ企画作成			課題③				
29-30.総括及び講評							
評価方法	①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。 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	デッサン演習基礎 I						
科目名(英)	Drawing Learning Basic I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	松尾 恭子		
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1年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻1年/マンガ・イラスト・CG科イラスト・マンガコース1年						
授業概要	デッサンで基本の描き方を学び、立体感や質感、空間を意識し表現する技術を身につけます。導入授業にてレベルを把握した後、モチーフの難易度を決定していきます。人物はクロッキーをメインとし、早く正確な形を捉えるトレーニングに重点を置きます。モチーフごとにポイントを解説し演習を行う授業スタイルが主ですが、ポーズ研究等グループで考え工夫する課題もあります。「どのような絵を描きたいのか」という目的をしっかり持って課題に取り掛かりましょう。						
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	
			○			静物デッサンで、モチーフを立体的に捉え表現を行うことができる。	
		○	○			人体構造を知り、人物クロッキーで人体のフォルムを正確に捉えることができる。	
		○	○			構図・遠近法を学び、画面の構成力と空間意識を高めた描画を行う事ができる。	
			○			モチーフごとの質感の出し方をマスターし、質感表現を行う事ができる。	
		○			集中力を身につけ、期限内に作品を仕上げ提出する事ができる。		
テキスト・教材 参考図書	デッサンモチーフ、鉛筆、ケント紙。						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.基礎モチーフ「立方体」/構図・形・パース・明暗・立体感・影/人体クロッキー			課題①			
	3-4.基礎モチーフ「円柱」/構図・形・楕円・明暗・立体感・影/人体クロッキー			課題②			
	5-6.基礎モチーフ「球」/構図・形・円・明暗・立体感・影/人体クロッキー			課題③			
	7-8.基礎モチーフ応用課題「レモン・レンガ・紙コップ」/人物クロッキー			課題④			
	9-10.基礎モチーフ応用課題「レモン・レンガ・紙コップ」仕上げ/ 作図法			課題⑤			
	11-12.作図法「立体に文字・模様を描く練習」 プリント			時間内で仕上がらない場合宿題・次回提出			
	13-14.作図法応用「コーヒー缶・木の箱」 構図・形・文字・模様・同一平面・立体感・影						
	15-16.作図法応用「コーヒー缶・木の箱」 仕上げ			課題⑥			
	17-20.作図法応用「かき氷カップ・綿・スプーン」 構図・形・文字模様・同一平面・立体感・影			課題⑦			
	21-22.「動物模写」立体感・毛の表現・体の構造			課題⑧			
	23-24.「花模写」構造・花びら・葉の表現			課題⑨			
	25-26.「昆虫模写」立体感・体の構造			課題⑩			
27-28.質感表現「ビニール・テニスボール・紙」透明感・立体感・影・コントラスト			課題⑪				
29-30.質感表現「ガラス・布・紙」透明感・立体感・影・コントラスト			課題⑫				
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	時間内での課題提出を重視。定期試験は無し。						

科目名	ネーム演習 I						
科目名(英)	Name Exercise I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	小嶺 理紗子		
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	マンガ・イラスト・CG科マンガコース1年						
授業概要	自身の描きたい作品のストーリーに関してなど頭の中からアウトプットする事が苦手な学生が増えてきている為、映像を観て各自分析をさせ、映像作品に対してどう考えたかをレポートとして文章におこす。						
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	
		○	○			映像作品を鑑賞し、あらすじを文章にまとめる事ができる。	
		○	○			映像作品を鑑賞し、自身の見解を文章にまとめる事ができる。	
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	アニメ・ドラマ・映画を鑑賞しレポートにまとめる。					
	2	自身の見解(アイデア)をレポートにまとめる。					
	3	講評・フィードバック。			レポート①		
	4	アニメ・ドラマ・映画を鑑賞しレポートにまとめる。					
	5	自身の見解(アイデア)をレポートにまとめる。					
	6	講評・フィードバック。			レポート②		
	7	アニメ・ドラマ・映画を鑑賞しレポートにまとめる。					
	8	自身の見解(アイデア)をレポートにまとめる。					
	9	講評・フィードバック。			レポート③		
	10	アニメ・ドラマ・映画を鑑賞しレポートにまとめる。					
	11	自身の見解(アイデア)をレポートにまとめる。					
	12	講評・フィードバック。			レポート④		
	13	アニメ・ドラマ・映画を鑑賞しレポートにまとめる。					
	14	自身の見解(アイデア)をレポートにまとめる。					
15	講評・フィードバック。			レポート⑤			
評価方法	映像作品を鑑賞後ストーリー関する事、感想、伏線に関して等を記入し提出。 提出された文字量で、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)の評価を行う。 それぞれの課題の平均値により最終評価とする。						
		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		○	◎			80%
	発表・作品						
	授業態度、意欲(提出率)				○		20%
履修上の注意							

科目名	漫画制作 I						
科目名(英)	Cartoon(MANGA) Production I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	小嶺 理紗子		
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	マンガ・イラスト・CG科マンガコース1年						
授業概要	1年生学内コミック用向けに作品制作を行う。 初めての作品を完成させる事とスケジュール管理をしながら、プロの感覚を養う。						
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	
			○			ペンテクニックにより4ページ漫画を仕上げる事ができる。	
			○			決められたスケジュールの中で締切を守り、最後まで完成させる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材・パワーポイント						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.学内コミックONE用 4Pマンガ制作(プロット・ネーム)			課題チェック①			
	3-8.学内コミックONE用 4Pマンガ制作(下描き)			課題チェック②			
	9-18.学内コミックONE用 4Pマンガ制作(ペン入れ)			課題チェック③			
	19-28.学内コミックONE用 4Pマンガ制作(仕上げ)			中間チェック			
	29-30.最終提出、講評			最終評価			
評価方法	それぞれの段階のチェックにより、S(90点以上)、A(80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)の評価を行う。 各項目での平均値により最終評価とする。 又、期限内の完成ができるかどうかを意欲点として20点の配点とする。						
		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	デジタルコミック基礎						
科目名(英)	Digital Comic Basic						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	洪田 武春		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	少年マガジン増刊リフレッシュ においてプロ漫画家		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科マンガコース1年						
授業概要	電子書籍、漫画業界・出版界のIT化が進行し、漫画制作の現場がアナログからデジタルへと移行しつつある。漫画業界を目指すには従来のアナログ技術に加え、デジタル技術の習得が必須となっている為、本講義では漫画業界で標準ソフトであるクリップスタジオを使用して、プロとして通用するデジタル原稿を作成する。						
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	
		○	○			「クリップスタジオ」を使用してデジタルコミックの制作ができる。	
		○	○			デジタルによる漫画制作を完成させる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材ファイル						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1-2.授業の概要・CLIPSTUDIOの起動と操作方法			繰り返し自分で復習し、基本操作に慣れること		
	2	3-4.イラスト線画① 線画スキャンとベタ塗り・トーン貼り					
	3	5-6.イラスト線画② 定規の作成・定規を使用した描画					
	4	7-8.イラスト線画③ 選択の方法とコピー・ペースト					
	5	9-10.イラスト線画④ テキストツール・仕上げ					
	6	11-12.2コマ漫画 コマ割りの基本・効果線の描画					
	7	13-14.パース描画① 一点透視背景のパース描画			パースの基礎知識について、他授業でよく学習しておくこと		
	8	15-16.パース描画② 二点透視背景のパース描画					
	9	17-18.4コマ漫画 下描き・ペン入れ・仕上げ			仕上げまでの手順をしっかりと覚えること		
	10	19-20.2ページ漫画① ページの作成の基本・コマ割り			遅れている部分は時間外にやっておくこと		
	11	21-22.2ページ漫画② キャラのペン入れ・ベタ・トーン処理			遅れている部分は時間外にやっておくこと		
	12	23-24.2ページ漫画③ 3D背景の読み込みとレンダリング			遅れている部分は時間外にやっておくこと		
	13	25-26.2ページ漫画④ 流線・集中線の描画			遅れている部分は時間外にやっておくこと		
	14	27-28.2ページ漫画⑤ 背景パース描画			遅れている部分は時間外にやっておくこと		
15	29-30.2ページ漫画⑥ 仕上げ提出			遅れている部分は時間外にやっておくこと			
評価方法	(1)授業の中で6つの課題を実施し、提出後採点する。(1~5課題各10点、6課題30点満点) (2)授業中の態度・課題に対する意欲を平常点として20点満点で評価する。 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		○	◎	○		100%
履修上の注意	2つ以上の課題を提出せず、出席が10回に満たない場合は、単位認定をしない						

科目名	漫画基礎						
科目名(英)	Manga Basic						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	羽月 由憲		
実施年度	2019年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	漫画関係会社において 漫画アシスタント業務		
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科マンガコース1年						
授業概要	漫画制作における基礎から順番に学び、短編マンガ作品を制作し、更にその不足する技術をしっかりと学んでいき、商業誌ベースの作品を制作出来るまでしていく。						
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	
		○	○			漫画描画のテクニックや理論を理解し、作品に反映する事ができる。	
			○			4Pの短編マンガを制作し完成させる事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナルPPT教材、漫画教科書【漫々快々プラス】						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	1-3.漫画とは？/ペン練習/効果線練習①			前半課題①		
	2	4-6.トーン練習/効果複合/描き文字フキダシ			前半課題②		
	3	7-9.あおり・俯瞰練習			前半課題③		
	4	10-12.背景パース練習①			前半課題④		
	5	13-15.背景パース練習②/③			前半課題⑤⑥		
	6	16-18.4P漫画制作(コミックONE)準備			前半課題⑦		
	7	19-21.4P漫画制作(コミックONE)アイデア					
	8	22-24.4P漫画制作(コミックONE)ネーム					
	9	25-27.4P漫画制作(コミックONE)下描き					
	10	28-30.4P漫画制作(コミックONE)仕上げ					
	11	31-32.1ページ課題 第1回目			後半課題①		
	12	33-35.1ページ課題 第2回目			後半課題②		
	13	36-38.1ページ課題 第3回目			後半課題③		
	14	39-41.1ページ課題 第4回目			後半課題④		
15	42-45.トビラ絵制作			後半課題⑤			
評価方法	○前半課題 ペン練習～4P漫画制作まで(課題7回中4回以上提出により単位取得) ○後半課題 1P課題～トビラ絵課題まで(課題5回中3回以上提出により単位取得) 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。それぞれの課題の平均値により最終評価とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	発表・作品		○	◎			100%
履修上の注意							