

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、篠田 隆浩	
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻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:	○	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
	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	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	柴岡 秀信		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社にてデザイナーとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年						
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:	<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"/>				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。	
	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				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出席状況(30%)、研究発表の完成度(70%)で評価する。 ②成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。 ③発表については、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		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		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	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	松尾:色彩検定認定講師		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻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	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	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	音楽プロダクションにて映像企画制作を担当		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年						
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ことができる。	
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	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	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻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と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			
	1-2.【導入授業】形を取る(円)・道具の解説						
	3-4.【導入授業】形を取る(立方体)・パースの解説						
	5-6.【導入授業】形を取る(人物)						
	7-8.静物デッサン・立体の表現方法						
	9-10.静物デッサン・質感の表現方法						
	11-12.静物デッサン・複数モチーフ			課題①			
	13-14.人物デッサン・顔			課題②			
	15-16.人物デッサン・全身			課題③			
	17-18.光と影・角度の研究			課題④			
	19-20.精密模写			課題⑤			
	21.クロッキー						
	22.ポーズ研究			課題⑥			
	23-26.精密模写			課題⑦			
27-28.静物デッサン・構成			課題⑧				
29-30.クロッキー							
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	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	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	CGプロダクションでコンテンツ制作に従事		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年						
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、3DCGI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、#DCG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			
	1-2.【導入授業】空間を意識し把握する為の基礎知識						
	3-4.【導入授業】空間を表現する為の基礎知識						
	5-6.Sculptrisのオペレーション						
	7-12.Sculptrisでのモデリング						
	13-18.Blenderでのライティング						
	20-21.Photoshopでのレタッチ・画像合成1						
	22-23.Photoshopでのレタッチ・画像合成2						
	24-25.Zbrushでのワークフロー説明						
	26-27.Zbrushでのモデリング1						
	28-29.Zbrushでのモデリング2						
	30.作品プレゼンテーション			課題①			
評価方法	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	CGアニメーション基礎 I						
科目名(英)	CG Animation Basic I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	原田 英一、柴岡 秀信		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社にてデザイナーとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年						
授業概要	コンピューターグラフィックスにおけるアニメーションの基本であるキーフレームの概要を演習を通して理解し、ゲーム業界等で使用されるアニメーションの制作を行う。						
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	
		○				キーフレームの概念、キーの補間について理解できる	
		○	○			Blendeでのアニメーション作業のを憂さを習得し、アニメーションデータの作成ができる	
		○	○			3dsmaxでのパーティクルのオペレーションを理解し、習得する	
			○			キャラクターアニメーションの制作ができる	
テキスト・教材 参考図書	Blender2.8 3DCGスーパーテクニック 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 導入・CGアニメーションの概要・3dsmaxのオペレーション						
	4-9 SRTアニメーション						
	10-12 マテリアルアニメーション・パスアニメーション						
	13-18 テクスチャアニメーション						
	19-21 ボーン設定						
	23-27 キャラクタアニメーション						
	28-30 キャラクタアニメーション2						
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	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	モデリング演習基礎 I						
科目名(英)	Modeling Practice Basic I						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	原田 英一、田熊 秀一郎		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	原田:ゲーム会社にてデザイナーとして勤務田熊:CG7D3Dソフトにてデザイナーとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1年						
授業概要	Blender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	
			○			Blender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	Blender2.8 3DCGスーパーテクニック 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 Blenderの基礎知識						
	4-12 モデリング						
	13-21 テクスチャ						
	22-30 レンダリング						
	31-36 キャラクターセットアップ						
	37-45 課題制作						
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	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	原田 英一		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社にてデザイナーとして勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻1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	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理解度を確認するために小テストを数回実施する。 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	◎			○		20%
	宿題・レポート						
	発表・作品						
履修上の注意							