

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	潤間 貴洋		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメーション制作会社にて、制作(進行、デスク)、人事広報として勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻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					
評価方法	出席状況(30%)、レポート・課題提出(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						
	出席状況				○		30%
	レポート・課題提出	○	◎				70%
	発表・作品						
履修上の注意							

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	潤間 貴洋		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメーション制作会社にて、制作(進行、デスク)、人事広報として勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻1年						
授業概要	自身が志望する業界の仕組みについて全体像として学び、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適切に理解させる。						
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	
	○					自身が志望する業界の仕組みについて全体像を把握し説明する事ができる。	
	○					仕事を進める上でのワークフローを理解し説明する事ができる。	
	○					業界が求める人材像、技術レベルについて適切に理解し自分の作品準備に活かす事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	レンタルDVD、ユーチューブ公式チャンネル作品等						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	アニメーション制作のワークフローを学ぶ			アニメーション制作のワークフローを講義で説明する。		
	2	制作会社、スタッフの傾向を学ぶ			好きなアニメーション作品のスタッフや制作会社が他にどのような作品を制作しているか、作品の傾向を		
	3	学生リストアップ作品の視聴1			作品の視聴(25分×3本)。		
	4	視聴作品の傾向研究1			作画トレス(3枚×20分) 作品の視聴と作画についての感想1		
	5	学生リストアップ作品の視聴2			作品の視聴(25分×3本)。		
	6	視聴作品の傾向研究2			作画トレス(3枚×20分) 作品の視聴と作画についての感想2		
	7	学生リストアップ作品の視聴3			作品の視聴(25分×3本)。		
	8	視聴作品の傾向研究3			作画トレス(3枚×20分) 作品の視聴と作画についての感想3		
	9	学生リストアップ作品の視聴4			作品の視聴(25分×3本)。		
	10	視聴作品の傾向研究4			作画トレス(3枚×20分) 作品の視聴と作画についての感想4		
	11	学生リストアップ作品の視聴5			作品の視聴(25分×3本)。		
	12	視聴作品の傾向研究5			作画トレス(3枚×20分) 作品の視聴と作画についての感想5		
	13	アニメーターの収入について			実際のアニメーターの収入について、会社の雇用形態別に講義する。		
	14	就職希望職種と現時点での希望について1			レポート作成		
15	就職希望職種と現時点での希望について2			レポート作成 レポート提出			
評価方法	出席状況およびレポート提出で評価を行う。 ①レポートの提出状況により、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		◎		○		100%
	発表・作品						
履修上の注意	レポートや書類などの提出期限を厳守すること。						

科目名	デジタルツール基礎 I						
科目名(英)	DigitalTool Basic I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岩村 剛士・赤城 潤一		
実施年度	2020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・アニメ専攻科アニメ専攻1年						
授業概要	Clip Studio、Adobe photoshopなどデジタルツールを使用しての操作方法から実習に使える技術を学ぶ ・Clipstudio上でのパース、背景表現などを行う(岩村) ・Adobe Photoshopのツール機能を学び実習が行える(赤城)						
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	
	○	○				Clip Studioを用いた作品を作れる。	
	○	○				ファイル形式毎の特徴や用途に応じた処理方法を踏まえたデジタルデータの取り扱いができるようになる。	
	○	○				Adobe Photoshopの基本操作ができる	
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:Clip Studio						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.写真を用いた構図で描画を行う①廊下(岩村)						
	3-4.写真を用いた構図で描画を行う②室内(岩村)						
	5-6.写真を用いた構図で描画を行う③屋外(岩村)						
	7-8.写真を用いた構図で描画を行う④自由(岩村)						
	9-10.立体と背景パースについて描画を行う(岩村)						
	11-12.キャラクターパースと背景パースの違いについて(岩村)						
	13-15.キャラクターと背景の描画を行う(岩村)						
	16-17.Adobe Photoshopの基本操作(赤城)						
	18-19.デジタル画像のフォーマット形式解説(赤城)						
	20-21.画像の変形とトレミング(赤城)						
	22-23.画像の合成と修正方法(赤城)						
	24-25.Adobe Photoshopのレイヤー操作(赤城)						
	26-27.Adobe Photoshopのエフェクト機能(赤城)						
28-30.Adobe Photoshopでテキストの作成(赤城)							
30.Adobe Photoshopでアニメーション機能(赤城)							
評価方法	課題提出(50%)、授業への出席率(50%)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
	課題提出		○	◎			50%
	出席率		○	○	○		50%
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	2020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・アニメ専攻科アニメ専攻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「グラス・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
	課題		○	◎	○		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	アニメーション空間表現 I						
科目名(英)	Animation Spatial Representation I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	潤間 貴洋		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメーション制作会社にて、制作(進行、デスク)、人事広報として勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻1年						
授業概要	Adobe AfterEffectを使用して、アニメーションの撮影方法、基礎単語、基礎表現(カメラワーク)を学びます。授業評価は提出課題の他、テスト形式の課題の採点を基準に行います。						
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	
	○		○			Adobe AfterEffectを使用してアニメーションの基本撮影の作業工程を行う事ができる。	
	○		○			撮影工程を学ぶことで、アニメーションの制作のための基礎単語やカメラワークを修得する。	
テキスト・教材 参考図書	aftereffect for アニメーション BEGINNER						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.aftereffect① セッティングと基礎操作						
	3-4.aftereffect②キーフレームとFI、FO コマ打ち作業			前週課題を完成させておく			
	5-6.aftereffect③SLと親子関係、キーフレームの停止とリピート			前週課題を完成させておく			
	7-8.aftereffect④PAN、トラックマット			前週課題を完成させておく			
	9-10.aftereffect⑤TUとTB、OL			前週課題を完成させておく			
	11-12.aftereffect⑥モーションブラー、乗算合成			前週課題を完成させておく			
	13-14.aftereffect⑦透過光、3Dレイヤー			前週課題を完成させておく			
	15-16.aftereffect⑧ピン送り、アイリスアウト(マスク)			前週課題を完成させておく			
	17-18.aftereffect⑨編集とレンダリング			前週課題を完成させておく			
	19-20.トレースマンの操作方法について スキャナー使用方法			彩色課題を完成させておく			
	21-22.ペイントマン実習 ゴミ取と線補正			前週課題を完成させておく			
	23-24.ペイントマン パレットツールの使い方 彩色を行う			前週課題を完成させておく			
	25-26.素材彩色			前週課題を完成させておく			
27-28.素材彩色			前週課題を完成させておく				
29-30.素材撮影			前週課題を完成させておく				
評価方法	課題提出(40%)、小テスト(40%)、取り組み評価(20%)の割合で評価を行う。 以上を下記の観点、割合で評価。 評価基準。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
	課題提出	◎	◎	◎			40%
	定期試験	◎	◎				40%
	課題取り組み		○		◎		20%
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	植木 瑛美		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	イラストレーター・グラフィッカー 経験5年イラスト		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻1年						
授業概要	イラストレーション、漫画、アニメーションにそれぞれ共通となるキャラクター表現の方法を学ぶ。作画に必要なテクニックや対象となるものの見方や考え方をテクニックのみならず、知識としても習得させる事が目標となる。						
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	
		○				言語化が曖昧な人体の構造を言葉として解説できる。	
			○			人体の構造理解を目標として作画を行い、曖昧な部分をしっかりと描画する事ができる。	
			○			基礎を理解したうえでキャラクターの作画を行う事ができる。	
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			
	1-2.作品模写①-キャラクターを描く基本的な描写力として描く						
	3-4.作品模写②-キャラクター デフォルメ系のモデルを描写する						
	5-6.作品模写③-キャラクター リアル系のモデルを描写する						
	7-8.作品模写①-メカニック 線の質感を変えて描写する						
	9-10.作品模写②-メカニック 直線的なラインのモデルを描写する						
	11-12.作品模写③-メカニック 曲線的なラインのモデルを描写する						
	13-14.作品模写①-動物 線の質感を変えて描写する						
	15-16.作品模写②-動物 水棲動物のモデルを描写する						
	17-18.作品模写③-動物 地上にいる動物のモデルを描写する						
	19-20.背景模写①-自然物を描写する						
	21-22.背景模写②-人工物を描写する						
	23-24.背景模写③-幻想的な空間を描写する						
	25-26.作品模写④-キャラクターと動物を描写する						
	27-28.作品模写⑤-キャラクターとメカニックを描写する						
29-30.作品模写⑥-キャラクターと背景を描写する							
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
	課題提出、完成度		○	◎	○		50%
	出席				○		30%
	授業態度				○		20%
履修上の注意							

科目名	アニメーション表現						
科目名(英)	Animation expression						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岩村 剛士		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメーター歴18年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻1年						
授業概要	デジタル化が進む業界での今後のツールのスタンダードの一つになるClipStudioを用いたアニメーション表現を学ぶ						
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	
		○	○			ClipStudioを用いたアニメーション作りを行うことができる	
		○	○			ファイル形式毎の特徴や用途に応じた処理方法を踏まえたデジタルデータの取り扱いが出来るようになる。	
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:ClipStudio						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	1-2.ClipStudioのオペレーションから作画方法まで					
	2	3-4.ボールや箱などの作画を行う					
	3	5-6.キャラクター作画(拡大、縮小)					
	4	7-8.キャラクター作画(部分的に動かす)					
	5	9-10.キャラクター作画(全身を使って表現した動き)9-10					
	6	11-14.エフェクト作画					
	7	15-30.キャラクターアニメーション					
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	出席率50% 課題評価、提出50% 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)		○	◎	○		50%
	出席率				◎		50%
履修上の注意							

科目名	アニメーション基礎 I						
科目名(英)	Animation Practice I						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	伊藤 武・潤間 貴洋		
実施年度	2020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・アニメ専攻科アニメ専攻1年						
授業概要	アニメーション作画の基本的なテクニックと作画の知識について学ぶ。 単純な物体を動かすところからスタートし物を動かすことに対して興味や関心を持たせ、絵を動かす事の大変さや楽しさを早期に身に付けさせ、意欲の向上を持たせる						
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	
		○				アニメーションのタイムシートとタイミングの関係が理解できる	
			○			クリンナップ、作画での動きについて理解ができるようになる	
テキスト・教材 参考図書	自作教材。鉛筆。トレスマン。						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.導入/自由描き クリナップ①			自由作画。授業の心構えと業界ルール。講義アンケート。個人の画力の確認			
	4-6.クリンナップ②			作画の基本法則の説明と実践			
	7-9.クリンナップ③ 振り子①			作画の基本法則の説明と実践 振り子の動きの原理と理解と実践			
	10-12.振り子②			振り子の動きの原理と理解と実践			
	13-15.振り子③ ボールパウンド①			加速と減速(物理法則)の理解と実践			
	16-18.ボールパウンド②			加速と減速(物理法則)の理解と実践			
	19-21.ボールパウンド③ 人物の動き-振り向き①			加速と減速(物理法則)の理解と実践 キャラクターの振り向き作画			
	22-24.人物の動き-振り向き②			キャラクターの振り向き作画			
	25-27.人物の動き-振り向き③ 椅子から立ち上がる①			キャラクターの振り向き作画 立ち上がり作画			
	28-30.人物の動き-椅子から立ち上がる②			立ち上がり作画			
	31-33.人物の動き-椅子から立ち上がる③ クリーンアップテスト 歩き作画①			立ち上がり作画 歩き作画 実技テスト			
	34-36.人物の動き-歩き作画②			歩き作画			
	37-39.人物の動き-歩き作画③ 走り作画①			歩き作画 走り作画			
40-42.人物の動き-走り作画②			走り作画				
43-45.人物の動き-走り作画③			走り作画				
評価方法	①課題提出 ②完成度(説明を理解できているか) 以上を下記の観点、割合で評価。 評価基準。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%
	課題完成度						40%
履修上の注意	「鉛筆手描きです。」「課題初回には解説があります。」「必ずトレスマンでチェックする」						