

科目名	業界研究Ⅱ						
科目名(英)	Industry Research II						
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	後期	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について、各会社のスタッフや作品傾向、会社の方針や制作方法を研究し、自分の傾向にあった会社を見極める。						
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	
	○	○		○		自分の志望企業候補をあげることができる。	
	○	○		○		志望企業の制作作品や、作品傾向を説明できる。	
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	講義:自分が目指すべき職業、企業 参考レポート熟読					
	2	企業研究レポート作成①					
	3	企業研究レポート作成②					
	4	企業研究レポート作成③ 第一回レポート提出					
	5	講義:会社選びの基準					
	6	企業研究レポート作成④					
	7	企業研究レポート作成⑤ 第二回レポート提出					
	8	講義:就職試験(内容、次期、必要なもの) 入社時研修					
	9	企業研究レポート作成⑥					
	10	企業研究レポート作成⑦ 第三回レポート提出					
	11	講義:制作会社の分布 制作会社の現在					
	12	企業研究レポート作成⑧					
	13	企業研究レポート作成⑨ 第四回レポート提出					
	14	就職希望職種と現時点での希望について3					
15	就職希望職種と現時点での希望について4						
評価方法	出席状況および課題提出で評価を行う。 ①課題の提出状況により、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	各時間毎のレポート提出を厳守すること。(未完成でも)						

科目名	色彩技法						
科目名(英)	Color Technique						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	石井 文子		
実施年度	2020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・学習の進め方 ・色の比較の練習 ・色見本作成(対比・同化) ・色のはたらき(色の三属性)・色見本作成(色相環)				慣用色は学習するように告知(小テストで随時確認)		
	3-4・色の表示(PCCS) ・色見本作成アクセントカラー・セパレーションカラー)						
	5-6・光と色 (光とは何だろう) ・光と色(光の性質と色)						
	7-8・光と色(混色) ・光と色(眼のしくみ)				(復習小テスト実施)		
	9-10・色彩調和(色相から配色を考える)(トーンから配色を考える) ・色彩心理(色の心理的効果)						
	11-12・色彩心理(色の視覚的効果) ・配色イメージ						
	13-14・配色調和(ファッション)(インテリア) ・理論学習のまとめと復習				(復習小テスト実施)		
	15-16・ユニバーサルデザイン ・見えにくい配色の見本作成①②						
	17-18・配色調和(配色イメージ) ・配色分類課題①						
	19-20・配色分類課題② ・課題作成(感情を色彩で表現)①						
	21-22・課題作成(感情を色彩で表現)② ・課題作成(味覚を色彩で表現)①				理論確認試験①		
	23-24・課題作成(味覚を色彩で表現)② ・課題作成(年齢を色彩で表現)①				課題①		
	25-26・課題作成(年齢を色彩で表現)② ・ファッション配色課題①						
	27-28・ファッション配色課題② ・インテリア配色課題						
	29-30・配色自由課題① ・配色自由課題②						
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		◎				50%
	宿題・レポート						
	課題提出		○	◎	○		50%
履修上の注意							

科目名	デジタルツール基礎Ⅱ						
科目名(英)	DigitalTool BasicⅡ						
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	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 ・キャラクターの着色やテクニックを学び表現を幅を広げる(岩村) ・人物の造形を学び、正確なキャラクターを描けるようになる(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を用いて作品を作成する事ができる。	
		○	○			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:Clip Studioなど						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.ClipStudio①構図の作り方						
	3-4.ClipStudio②線画作成						
	5-6.ClipStudio③彩色について						
	7-8.ClipStudio④背景の作り方						
	9-15.ClipStudio⑤イメージボードの作成						
	16-17.素体にキャラクターを描く①立ちポーズ(赤城)						
	18-19.素体にキャラクターを描く②コントラポスト(赤城)						
	20-21.素体にキャラクターを描く③アオリ(赤城)						
	22-23.素体にキャラクターを描く④フカン(赤城)						
	24-25.素体にキャラクターを描く⑤ポージング正面(赤城)						
	26-27.素体にキャラクターを描く⑥ポージング横(赤城)						
	28-30.素体にキャラクターを描く⑦ポージングアオリ(赤城)						
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
	課題提出		○	◎			50%
	出席率		○	○	○		50%
履修上の注意							

科目名	デッサン演習基礎Ⅱ						
科目名(英)	Drawing Learning Basic Ⅱ						
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	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1年						
授業概要	モチーフを各自で選択肢、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。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。個人別に描きかたの解説・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	
			○			デッサンを繰り返す事により構成・質感の表現力を向上させる事ができる。	
		○	○			構図を考え画面の構成力を身につけ描画構成を行う事ができる。	
			○			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.「人」デッサン・模写/描き方・バランス・立体感						
	3-4.「人」デッサン・顔/頭部のバランス						
	5-6.「人物」全身/人体のバランス						
	7-8.「人物」全身/仕上げ						
	9-10.「木」模写/質感・立体感						
	11-12.木のデッサン・野外スケッチ						
	13-14.木のデッサン・野外スケッチ/仕上げ						
	15-16.構成デッサン/「複数モチーフ・自然物」同一平面・構図・形						
	17-18.構成デッサン/仕上げ						
	19-20.構成デッサン「複数モチーフ・製品」同一平面・構図・形						
	21-22.構成デッサン/仕上げ						
	23-24.構成デッサン「複数モチーフ・メカ物」質感・構成力						
	25-26.構成デッサン/仕上げ						
	27-28.構成デッサン「人のいる空間・風景」構成力						
29-30.構成デッサン/仕上げ							
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						
	課題提出		○	◎	○		100%
履修上の注意	課題は時間内に仕上げ提出する。仕上がっていないものは評価点をつけない。						

科目名	アニメーション空間表現Ⅱ						
科目名(英)	Animation Spatial Representation Ⅱ						
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	後期	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を使用した、アニメーションの中級クラスの撮影表現と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 aftereffect for アニメーション EXPERT						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.aftereffect① Followと画面動						
	3-4.aftereffect② つけPANと密着マルチ			前週課題を完成させておく			
	5-6.aftereffect③ ストロボとローリング1(セル)			前週課題を完成させておく			
	7-8.aftereffect④ ローリング2(フレーム)			前週課題を完成させておく			
	9-10.aftereffect⑤ 透過光1(フレア、パラ)			前週課題を完成させておく			
	11-12.aftereffect⑥ DF(ディフュージョン)とFog(フォグ)			前週課題を完成させておく			
	13-14.aftereffect⑦ 透過光2(BG)とタービュレントノイズ			前週課題を完成させておく			
	15-16.aftereffect⑧ 色調補正とバックライト			前週課題を完成させておく			
	17-18.aftereffect⑨ 透過光3(すだれ、クロス)			前週課題を完成させておく			
	19-20.aftereffect⑨ パーティクルと波ガラス			彩色課題を完成させておく			
	21-22.aftereffect⑨ ディストーションとコースティック			前週課題を完成させておく			
	23-24.素材彩色			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	アニメーション基礎Ⅱ						
科目名(英)	Animation Practice Ⅱ						
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	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。 アニメーションの実作業の一旦として初期に行う基本動作、基礎単語を身に付けていく。						
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	
		○				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、動きについて理解ができるようになる	
			○			基礎動作の作画技法を習得することができる	
テキスト・教材 参考図書	自作教材						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.「ロープを振る①」-関節の連動とナビキする物						
	4-6.「ロープを振る②」-関節の連動とナビキする物						
	7-9.髪、衣服のなびき①						
	10-12.髪、衣服のなびき②						
	13-15.目パチとロパク①						
	16-18.目パチとロパク②						
	19-21.四足歩行①						
	22-24.四足歩行②						
	25-27.炎と煙①						
	28-30.炎と煙②						
	31-33.アニメーションOP模写制作一作画①						
	34-36.アニメーションOP模写制作一作画②						
	37-39.アニメーションOP模写制作一作画③						
40-42.アニメーションOP模写制作一作画④							
43-45.アニメーションOP模写制作一作画⑤ 作品提出							
評価方法	①アニメーション作画の基礎を身に付ける。②アニメーションOPを模写制作する。 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						
	作品提出		○	◎	○		100%
履修上の注意	他人に見て貰う事を大前提に取り組んでください。 基礎を身に付ける事が大切です。						

1999-2000	
Year	Value
1999	100
2000	100
2001	100
2002	100
2003	100
2004	100
2005	100
2006	100
2007	100
2008	100
2009	100
2010	100
2011	100
2012	100
2013	100
2014	100
2015	100
2016	100
2017	100
2018	100
2019	100
2020	100
2021	100
2022	100
2023	100
2024	100
2025	100
2026	100
2027	100
2028	100
2029	100
2030	100

1. The first part of the document is a table showing the values for the years 1999-2000. The values are all 100.

2. The second part of the document is a table showing the values for the years 2001-2030. The values are all 100.

3. The third part of the document is a table showing the values for the years 2031-2040. The values are all 100.

4. The fourth part of the document is a table showing the values for the years 2041-2050. The values are all 100.

5. The fifth part of the document is a table showing the values for the years 2051-2060. The values are all 100.

6. The sixth part of the document is a table showing the values for the years 2061-2070. The values are all 100.

7. The seventh part of the document is a table showing the values for the years 2071-2080. The values are all 100.

8. The eighth part of the document is a table showing the values for the years 2081-2090. The values are all 100.

9. The ninth part of the document is a table showing the values for the years 2091-2100. The values are all 100.



