

科目名	キャリアデザインⅡ						
科目名(英)	Career DesignⅡ						
単位数	3単位	時間数	45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			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻3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ュ			
	3-5.希望制作会社作品動画模写制作1			アクションカットを1カット選択し、動画の模写を行う。			
	6.動画模写撮影作業1			制作した動画模写の撮影作業を行う。			
	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						
	16-24.面接シミュレーション						
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	キャラクターデザインⅣ						
科目名(英)	Character Design Ⅳ						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	安部 葵		
実施年度	2020年度	実施時期	後期	実務家教員 担当科目	アニメーター歴6年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻3年						
授業概要	キャラクターをデザインし作画を行う事を目標とする。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レイアウト作成をする。						
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		○	◎			50%
	出席率		○	○	○		50%
履修上の注意							

科目名	アニメーション制作B I						
科目名(英)	Animation Works B I						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	岩村 剛士		
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3年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルシナリオを企画し、アニメーションの制作を行う。 ・上記作品の企画から完成までの一連の流れを個人制作で行う。 ・全工程のチェック、添削指導を行い、質の向上を目的とする。 						
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	
		○	○			企画から詳細な設定作りまで一連の流れを得て作品を完成させる事ができる。	
			○			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	なし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.企画案について・企画テーマの選定を行う			制作したいアニメーションの概要を考えておく。 何を視聴者に伝えたいのか。			
	4-6.企画書制作			企画会議までは共同制作ではなく、競作とし、企画 決定以降は役割分担し共同制作とする。			
	7-9.キャラクター設定について						
	10-12.プロップ設定について						
	13-15.色彩設定制作 キャラクター、プロップデザインの配色決 めについて						
	16-18.企画書を基に字コンテ制作を行う						
	19-21.制作スケジュールの作成						
	22-24.絵コンテ制作③完成した絵コンテの確認						
	25-27.レイアウト制作①			レイアウトを制作する。(演出、作画監督チェック作業 同時並行)			
	28-30.背景制作① レイアウトを基に背景の描写を行う			完成したレイアウトを元に背景を制作する。(美術監 督チェック作業同時並行)			
	31-33.原画制作1 レイアウトを基に原画を描き起こす			完成したレイアウトを元に原画を制作する。(演出、 作画監督チェック作業同時並行)			
	34-36.動画制作1 原画を基に動画を描き起こす			完成した原画を元に動画を制作する。(動画検査作 業同時並行)			
	37-39.指定仕上げ検査作業実習1 色指定表を基に動画に彩 色を行う			完成した動画を彩色する。(色指定、検査作業同時 並行)			
40-42.撮影作業実習1動画素材と背景素材をコンポジットする			彩色された動画、背景を使い、撮影をする。(撮影監 督作業同時並行)				
43-45.編集作業実習1ムービーとして書きだした素材を繋ぎ合 わせる			撮影された素材をつなげ、編集作業を行い、レンダー ングし、完成物として提出する。				
評価方法	以上を下記の観点・割合で評価する。 提出物(完成作品)の内容(作品クオリティ)(70%)、作品制作経過(スケジュール管理、姿勢)(30%)で評価 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						
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		30%
	課題完成度			◎			70%
履修上の注意							

科目名	アニメーション制作B II						
科目名(英)	Animation Works B II						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	岩村 剛士		
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3年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルシナリオを企画し、アニメーションの制作を行う。 ・上記作品の企画から完成までの一連の流れを個人制作で行う。 ・全工程のチェック、添削指導を行い、質の向上を目的とする。 						
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	
		○	○			企画から詳細な設定作りまで一連の流れを得て作品を完成させる事ができる。	
			○			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	なし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.企画案について・企画テーマの選定を行う			制作したいアニメーションの概要を考えておく。 何を視聴者に伝えたいのか。			
	4-6.企画書制作			企画会議までは共同制作ではなく、競作とし、企画 決定以降は役割分担し共同制作とする。			
	7-9.キャラクター設定について						
	10-12.プロップ設定について						
	13-15.色彩設定制作 キャラクター、プロップデザインの配色決 めについて						
	16-18.企画書を基に字コンテ制作を行う						
	19-21.制作スケジュールの作成						
	22-24.絵コンテ制作③完成した絵コンテの確認						
	25-27.レイアウト制作①			レイアウトを制作する。(演出、作画監督チェック作業 同時並行)			
	28-30.背景制作① レイアウトを基に背景の描写を行う			完成したレイアウトを元に背景を制作する。(美術監 督チェック作業同時並行)			
	31-33.原画制作1 レイアウトを基に原画を描き起こす			完成したレイアウトを元に原画を制作する。(演出、 作画監督チェック作業同時並行)			
	34-36.動画制作1 原画を基に動画を描き起こす			完成した原画を元に動画を制作する。(動画検査作 業同時並行)			
	37-39.指定仕上げ検査作業実習1 色指定表を基に動画に彩 色を行う			完成した動画を彩色する。(色指定、検査作業同時 並行)			
40-42.撮影作業実習1 動画素材と背景素材をコンポジットする			彩色された動画、背景を使い、撮影をする。(撮影監 督作業同時並行)				
43-45.編集作業実習1ムービーとして書きだした素材を繋ぎ合 わせる			撮影された素材をつなげ、編集作業を行い、レンダリ ングし、完成物として提出する。				
評価方法	以上を下記の観点・割合で評価する。 提出物(完成作品)の内容(作品クオリティ)(70%)、作品制作経過(スケジュール管理、姿勢)(30%)で評価 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						
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		30%
	課題完成度			◎			70%
履修上の注意							

科目名	アニメーション応用Ⅳ						
科目名(英)	Animation Advance Ⅳ						
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	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						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・オリジナルシナリオを企画し、アニメーションの制作を行う。 ・上記作品の企画から完成までの一連の流れを個人制作で行う。 ・全工程のチェック、添削指導を行い、質の向上を目的とする。 						
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	
		○	○			企画から詳細な設定作りまで一連の流れを得て作品を完成させる事ができる。	
			○			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	なし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.企画案について・企画テーマの選定を行う			制作したいアニメーションの概要を考えておく。 何を視聴者に伝えたいのか。			
	4-6.企画書制作			企画会議までは共同制作ではなく、競作とし、企画 決定以降は役割分担し共同制作とする。			
	7-9.キャラクター設定について						
	10-12.プロップ設定について						
	13-15.色彩設定制作 キャラクター、プロップデザインの配色決 めについて						
	16-18.企画書を基に字コンテ制作を行う						
	19-21.制作スケジュールの作成						
	22-24.絵コンテ制作③完成した絵コンテの確認						
	25-27.レイアウト制作①			レイアウトを制作する。(演出、作画監督チェック作業 同時並行)			
	28-30.背景制作① レイアウトを基に背景の描写を行う			完成したレイアウトを元に背景を制作する。(美術監 督チェック作業同時並行)			
	31-33.原画制作1 レイアウトを基に原画を描き起こす			完成したレイアウトを元に原画を制作する。(演出、 作画監督チェック作業同時並行)			
	34-36.動画制作1 原画を基に動画を描き起こす			完成した原画を元に動画を制作する。(動画検査作 業同時並行)			
	37-39.指定仕上げ検査作業実習1 色指定表を基に動画に彩 色を行う			完成した動画を彩色する。(色指定、検査作業同時 並行)			
40-42.撮影作業実習1動画素材と背景素材をコンポジットする			彩色された動画、背景を使い、撮影をする。(撮影監 督作業同時並行)				
43-45.編集作業実習1ムービーとして書きだした素材を繋ぎ合 わせる			撮影された素材をつなげ、編集作業を行い、レンダリ ングし、完成物として提出する。				
評価方法	以上を下記の観点・割合で評価する。 提出物(完成作品)の内容(作品クオリティ)(70%)、作品制作経過(スケジュール管理、姿勢)(30%)で評価を 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						
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		30%
	課題完成度			◎			70%
履修上の注意							

科目名	企画演習Ⅱ						
科目名(英)	Planning PracticeⅡ						
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	後期	実務家教員 担当科目	アニメーターとして18年勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻3年						
授業概要	仮想テレビアニメ化を目的とした題材(漫画原作、ライトノベルなど)の企画を各個人で制作し、その目的、方向性を認識させ、プレゼンテーションすることで、実際の企画制作時に必要な思考、プレゼンテーション方法を身に着ける。						
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	
	○	○				仮想アニメ化を目的とした題材(漫画原作、ライトノベルなど)の企画を作成できる。	
	○	○				アニメ企画のプレゼンテーションを行える	
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.企画作成0-仮プレゼンテーション			アニメ化したい企画を考えておく。			
	3-4.企画作成1-目的			アニメ化したい目的は何か考えておく。			
	5-6.企画作成1-利益、必要性			アニメ化した際、どのような利益があるか、またアニメ化する必要性はなにか考えておく。			
	7-8.企画作成1-制作予算			実制作した際の総制作予算を考えておく。			
	9-10.企画作成1-①資料収集						
	11-12.企画作成1-②						
	13-14.企画プレゼンテーション先1(クライアントについて)						
	15-16.企画プレゼンテーション先2(制作委員会について)						
	17-18.企画作成1-プレゼンテーション						
	19-20.企画作成1-プレゼンテーション グループディスカッション						
	21-22.企画作成2-1						
	23-24.企画作成2-2						
	25-26.企画作成2-3						
	27-28.企画作成2-プレゼンテーション						
29-30.企画作成2-プレゼンテーション グループディカッション							
評価方法	出席状況、プレゼンテーション発表を下記の観点・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						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	デジタルツール応用Ⅳ						
科目名(英)	Digital Tools Advance Ⅳ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	植木 瑛美/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3年						
授業概要	デジタルツール(Illustrator/Photoshop/After Effects)を使つての作品制作。作画、着彩、撮影など。						
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	
		○	○			Illustratorで作品を制作することができる	
		○	○			Photoshopで作品を制作することができる	
		○	○			After Effectsで撮影編集、映像の加工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/Illustrator/Photoshop/After Effects						
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、使用方法			制作キャラクター、作品、テーマを大まかに決めておく			
	3-4.Illustratorの基礎知識、使用方法 実践						
	5-6.Illustratorの基礎知識を応用実践						
	7-10.Illustrator作品制作1			課題①			
	11-12.Photoshopの基礎知識、使用方法			制作キャラクター、作品、テーマを大まかに決めておく			
	13-14.Photoshopの基礎知識、使用方法 実践						
	15-16.Photoshopの基礎知識を応用実践						
	17-20.Photoshop作品制作1			課題②			
	21-22.After Effectsの基礎知識、使用方法			制作キャラクター、作品、テーマを大まかに決めておく			
	23-24.After Effectsの基礎知識、使用方法 実践						
	25-28.After Effectsの基礎知識を応用実践 作品制作						
	29-30.デジタルツール作品制作まとめ(使用ツール選択)			課題③			
評価方法	課題への取り組みと提出状況 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		○	◎	○		100%
履修上の注意							