

科目名	ポートフォリオ I						
科目名(英)	Portfolio I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	安部 葵		
実施年度	2020年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメーターとして4年勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻4年						
授業概要	就職活動用のポートフォリオの制作を行う。 適宜、課題としてテーマを与え作品に加えていくこと目標とする						
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	
			○			テーマを与えることにより作品のバリエーションを増やすことができる	
			○			描く対象の幅を増やすことができる	
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.作品テーマ① 写真デッサン					
	2	3-4.作品テーマ② ポーズデッサン					
	3	5-6.作品テーマ③ キャラクターデッサン					
	4	7-8.作品テーマ④ プロップデッサン					
	5	9-10.作品テーマ⑤ 動物デッサン					
	6	11-12.作品テーマ⑥ キャラクターデザイン					
	7	13-14.作品テーマ⑦ キャラクター 表情集					
	8	15-16.作品テーマ⑧ キャラクター ポーズ集					
	9	17-18.作品テーマ⑨ 手、足のデッサン					
	10	19-20.作品テーマ⑩ 背景デッサン					
	11	21-22.作品テーマ⑪ イラストワーク イラストのラフデザインを制作する					
	12	23-24.作品テーマ⑫ イラストワーク イラストを完成させる					
	13	25-26.作品テーマ⑬ レイアウトデザイン キャラクターと背景のラフデザイン					
	14	27-28.作品テーマ⑭ レイアウトデザイン キャラクターと背景の絵を完成					
15	29-30.作品テーマ⑮ 自由制作						
評価方法	課題の提出状況を評価とする 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
	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	卒業制作A I						
科目名(英)	Graduation Works A 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	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4年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・15秒のコマーシャル映像(15秒)を制作する。 ・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	特になし						
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						
	4-6.企画制作① 作品全体のスケールを作成する						
	7-9.企画制作② スケール調整を行う						
	10-12.企画書制作						
	13-15.企画調整						
	16-18.キャラクターデザイン、プロップ設定制作						
	19-21.キャラクター設定について						
	22-24.登場キャラクターのイメージラフを作成する						
	25-27.三面図及び表情集、ポーズ集の作成を行う						
	28-30.プロップ設定について						
	31-33.作品に登場する小物の設定をイメージラフとして作成する						
	34-36.様々なアングルから見た小物を清書し、まとめる						
	37-39.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						
41-42.作成した各設定に対し、配色を行う							
43-45.作品のイメージボードの制作を行う							
評価方法	制作への取り組み、授業態度、出席率など、総合的に判断する。 ①課題テーマの達成度により、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						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	卒業制作A II						
科目名(英)	Graduation Works A 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	前期	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4年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・15秒のコマーシャル映像(15秒)を制作する。 ・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	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.企画書を基に字コンテ制作を行う			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.シナリオ制作						
	7-9.シーン作成①世界観全体のイメージを共有する						
	10-12.シーン作成②細かい描写をシナリオとして書き起こす			各自、グループ内で上記企画書のプレゼンテーション、実制作企画の決定			
	13-15.香盤表の作成			決定した企画シナリオ作成、各自制作したシナリオ発表、シナリオ制作までは共同制作ではなく、競作と登場人物、必要となる場所、小物をリストアップしておく。各担当を設定する。リストアップした設定を制作			
	16-18.制作スケジュールの作成						
	19-21.絵コンテ制作①シナリオ、設定を基にコンテを描く						
	22-24.絵コンテ制作②シナリオ、設定を基にコンテを描く						
	25-27.絵コンテ制作③完成した絵コンテの確認						
	28-36.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)			
	37-43.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)			
	44-45.作品のまとめ						
評価方法	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。 課題テーマの達成度により、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						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	卒業制作AⅢ						
科目名(英)	Graduation Works AⅢ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	スタジオQ		
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4年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・15秒のコマーシャル映像(15秒)を制作する。 ・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	特になし						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-9.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)			
	10-18.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)			
	19-27.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)			
	28-36.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)			
	37-39.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。			
	40-43.編集作業実習2 音素材を組み合わせ完成させる						
	44-45.まとめ、講評。						
評価方法	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。 課題テーマの達成度により、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						
	宿題・レポート						
	発表・作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	デジタルツール演習 I						
科目名(英)	Digital Tools Learning I						
単位数	2単位	時間数	30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	イラストレーターとして5年従事		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻4年						
授業概要	デジタルツール(液晶タブレット/Clipstudio Paint)を使つてのデジタルイラスト製作。デジタルでの作画、着色など						
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	
	○	○				ペンタブレットでの作画、彩色を行う事ができる。	
	○	○				デジタルツールでのイラスト制作を行うことができる。	
テキスト・教材 参考図書	使用ツール/CLIP STUDIO PAINT/Photoshop						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.イラストラフ制作(アナログ/デジタル)			どういふ絵柄で何を描きたいかを大まかに決めておく			
	3-4.CLIP STUDIOの基礎知識、使用方法						
	5-6.CLIP STUDIOの基礎知識、使用方法、実践			好きなイラストレーター、作品などに目星をつけておく			
	7-8.イラスト表現研究/デジタル着色1						
	9-10.イラスト表現研究/デジタル着色2						
	11-13.作品制作1			課題①			
	14-15.作品制作1/仕上げ						
評価方法	課題への取り組みと提出状況で、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
	作品		○	◎	○		100%
履修上の注意							

科目名	実践技術研究 I						
科目名(英)	Practical Technology Research I						
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4年						
授業概要	これまでの制作を通して学んできた事をより実践的に行う事を目標とする。企業での研修課題を軸に演習を行う。						
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	
	○	○				学んだ技術を実際のアニメ制作の現場でより活かすことができる	
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.研修課題① クリナップ①						
	3-4.研修課題② 中割①						
	5-6.研修課題③ タップ割り①						
	7-8.研修課題④ デッサン割①						
	9-10.研修課題⑤ 歩きの動画						
	11-12.研修課題⑥ 走りの動画						
	13-14.研修課題⑦ ジャンプする動画						
	15-16.研修課題⑧ 斜め歩きの動画						
	17-18.研修課題⑨ 斜め走りの動画						
	19-20.研修課題⑩ 振り向きの動画						
	21-22.研修課題⑪ 図形パースの動画						
	23-24.研修課題⑫ 持ち上げる動作の動画						
	25-26.研修課題⑬ 物を振り下ろす動画						
	27-28.研修課題⑭ 目パチ、ロパクの動画						
29-30.研修課題⑮ まとめ							
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	就職実務								
科目名(英)	Job Measures								
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					
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻4年								
授業概要	自分が目指すべき職種の方向性の再認識、ならびに企業の選定。就職時、就職後に必要となる社会人としての一般常識、対応方法の習得。								
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			
		○	○			自己分析を行い履歴書やエントリーシートの作成ができる。			
		○	○			企業研究を行い、自身の進路を選択する事ができる。			
		○	○			面接試験での質疑応答ができる。			
テキスト・教材 参考図書	学校法人麻生塾 就職ガイドブック								
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示					
	1-2.履歴書:自己PRのブラッシュアップ								
	3-4.履歴書:志望動機を考える			自分が就職したい企業を暫定的にでも決定しておくこと。					
	5-6.企業研究:希望業種の企業研究			あらかじめ、履歴書を自己流で記入しておくこと。特に自己PR、なぜその企業に入りたいのかを明確にし事前に配布したプリントを読んでおくこと。					
	7-8.企業研究:求人が来ている企業の研究								
	9.企業対応指導(メール対応)			メールアドレスを作成し、メールの送受信を可能にしておくこと。					
	10-11.社会人としての基本的マナー・演習指導(訪問時、来社時対応)1								
	12-13.必要書類の準備								
	14-15.面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方								
評価方法	成績評価は実施しない。 出席率により、R(66%以上)・D(66%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			○			50%		
	授業態度				○		50%		
履修上の注意									