

科目名	デジタルツール応用Ⅱ						
科目名(英)	Digital Tool Advance Ⅱ						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	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・アニメ科アニメコース2年						
授業概要	3DCGソフトBlenderの基本操作をハンズオンで指導しながら、操作を習得し同時に3DCGの概要について理解する。						
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	
	○	○				Blenderのツール・メニューの基本操作方法を取得し、目方で3Dモデルの作成をすることができる。	
	○	○				アニメーションに必要な3DCG素材、リギングを自分で制作できるようになる。	
	○					3DCGのデータの成り立ちや構造をアニメーションの観点から説明することができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル解説ドキュメント						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-4 キャラクターモデリングとリグの設定(リグアニメーション)						
	5-6 アニメーション(歩きアニメーション)						
	7-8 データ書き出し						
	9-20 キャラクターアニメーション作品の制作						
	21-24 エフェクト操作(パーティクルと物理演算)						
	26-30 背景に使える3DCGテクニック						
評価方法	作品制作、授業態度、出席率 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
	作品制作(提出)		○	◎	○		60%
	授業態度			◎			20%
	出席率				◎		20%
履修上の注意							

科目名	デッサン演習応用Ⅱ						
科目名(英)	Sketch Practice Advance Ⅱ						
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	後期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年						
授業概要	モチーフを各自で選択し、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。6コマで1作品など、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。個人別に描き方の解説、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	
		○				対象の形状、立体感、質感、空間を認識し、デッサンでの注力する点を説明する事ができる。	
			○			対象の形状、立体感、質感を描くことができる。	
			○			対象物の細部の描写まで表現する事ができる。	
			○			作品を完成させ、ポートフォリオに掲載する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材プリント、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			
	1-4.鉛筆デッサン(ハロウィンセット)			課題①			
	5-6.鉛筆デッサン(生花)			課題②			
	7-10.課題(屋外スケッチ)			課題③			
	11-14.課題(クリスマスセット)			課題④			
	15-16.課題(街並み)			課題⑤			
	17-20.課題(人物)			課題⑥			
	21-22.課題(ビン類)			課題⑦			
	23-30.自由課題			課題⑧			
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		○	◎	△		100%
履修上の注意							

科目名	キャラクターデザイン II						
科目名(英)	Character Design II						
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・アニメ科アニメコース2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	アニメーション応用Ⅱ						
科目名(英)	Animation Advance Ⅱ						
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	アニメーター歴18年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年						
授業概要	・Clip Studioでのデジタル作画演習 作画の応用演習を行う。主にカメラワークを意識した作画技法やタイムシートへの指示書きなど作法としての知識、技術を学ぶ。						
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	
		○	○			カメラワーク、被写界深度の理解ができ作品に反映する事ができる。	
		○	○			タイムシートへのカメラ欄への指示書きができる。	
			○			カメラワークをイメージした作画を行うことができる。	
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			
	1-3.①9月-「飛ぶ」をテーマに動きの研究(モーションを用いて)						
	4-6. ㄥ①作品制作(絵コンテチェック、作画)						
	7-9. ㄥ①作品制作(作画)						
	10-12.②10月-「日常の1シーン」をテーマに動きの研究						
	13-15. ㄥ②作品制作(絵コンテチェック、作画)						
	16-18. ㄥ②作品制作(作画)						
	19-21. ㄥ②作品制作(作画)						
	22-24.③11月-「街中での1シーン」をテーマに動きの研究						
	25-27. ㄥ③作品制作(絵コンテチェック、ラフ作画)						
	28-30. ㄥ③作品制作(作画)						
	31-33. ㄥ③作品制作(作画)						
	34-36.④12月-「①、②、③どれか2つ一緒に」短編絵コンテ作り						
	37-39. ㄥ④作品制作(絵コンテチェック、作画)						
	40-42. ㄥ④作品制作(作画)						
43-45. ㄥ④作品制作(作画)							
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。 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	早めの作業を心がけてもらう。クオリティは求めず、まずは作業量を増やしてもらう。						

科目名	作品制作B I						
科目名(英)	Work Production 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	アニメーター歴18年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・既存の素材(アニメーション、実写)を使用し、映像を制作し、作品制作に必要な全体の構成能力を学ぶ。 ・テーマ(題材、曲、尺)に沿った映像作品を制作し、実際の制作現場で行われる制限のある制作状況に対応させる。 ・コンテ作成から完成までの一連の映像制作を経験させることで、映像制作に必要な各セクションを認識させる。 						
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	
	○	○				映像制作への対応能力を身に付ける事ができる。	
	○	○				一連の流れを経験する事により映像制作に必要な各セクションの仕事を理解する事ができる。	
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			
	1-9.テーマ(ショートショート)実写映像をベースにアニメーションの作画を行う						
	10-19.絵コンテ→レイアウト、原画の作画を行う						
	20-29.原画の作画を行う						
	30-39.動画→彩色作業を行う						
	40-45.編集作業						
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	作品制作B II						
科目名(英)	Work Production B II						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	有吉 千晶		
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・アニメ科アニメコース2年						
授業概要	テーマやキーワード、文章から動画をイメージし、アニメーション制作に必要な絵コンテを作成する技術を習得。また、作成した絵コンテは、自分の動画イメージを伝える手段や動画制作の設計図として活用し、アニメーション制作のコミュニケーションツールとして活用方法を学ぶ。						
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	
		○	○			制限のある中で制作を行い、映像制作への対応能力を身に付ける事ができる。	
		○	○			一連の流れを経験する事により映像制作に必要な各セグメントの仕事を理解する事ができる。	
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			
	1-2.アニメーションのテーマ構築(企画構成)①			ターゲット(購買者層)を見据えた企画書の制作を学ぶ。原作物とオリジナルのテーマの違い。			
	3-5.キャラクターの性格設定と世界観①			キャラクターの性格設定と世界観の必要性と構成を学ぶ。			
	6-11.シナリオ作成とチェック ①			企画書、キャラクター性格設定、世界観を基にシナリオ(字コンテ)を制作する。			
	12-17.作画用キャラクター設定と美術設定の制作①			作画用キャラクター設定と美術設定の制作			
	18-23.絵コンテ作成とチェック①			シナリオと作画用設定を基に、絵コンテを制作する。			
	24.講評①			講評			
	25-26.アニメーションのテーマ構築(企画構成)②			ターゲット(購買者層)を見据えた企画書の制作。			
	27.キャラクターの性格設定と世界観②			キャラクターの性格設定と世界観の構成。			
	28-33.シナリオ作成とチェック ②			企画書、キャラクター性格設定、世界観を基にシナリオ(字コンテ)を制作する。			
	34-39.作画用キャラクター設定と美術設定の制作②			作画用キャラクター設定と美術設定の制作			
	40-44.絵コンテ作成とチェック②			シナリオと作画用設定を基に、絵コンテを制作する。			
	45.講評②			講評			
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
	定期試験						
	小テスト						
	宿題・レポート						
	作品提出		○	◎	○		70%
	作品完成度			◎			30%
履修上の注意							

科目名	キャリアデザインⅡ						
科目名(英)	Career DesignⅡ						
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			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2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						
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。						