

科目名	デジタルツール演習Ⅱ						
科目名(英)	Digital Tools Learning Ⅱ						
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	後期	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年イラスト教務経験1年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース3年						
授業概要	デジタルツール(タブレット/Clipstudio Paint/Photoshop)を使っでのデジタルイラスト制作。ブラシ素材を使っでの作画、着色、仕上げ加工など						
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	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/Illustrator/Photoshop						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-6.彩度・明度を意識しての作品制作						
	7-12.フィルターを使用した作品制作						
	13-18.パースを使用した作品制作						
	19-24.視線誘導を意識した作品制作						
	25-30.作品制作(最終課題)						
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
	作品制作、提出		○	◎	○		50%
	授業態度				◎		30%
	出席率				◎		20%
履修上の注意							

科目名	卒業制作B I						
科目名(英)	Graduation 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	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3年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマを設定し作品として作り上げていく ・アニメーション映像作品を主体とした授業を行う 						
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	
		○	○			アニメーションについてより知識、技術を得ることができる	
			○			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			
	1-15.原画制作						
	16-25.動画制作						
	26-35.仕上げ制作						
	36-45.コンポジット、編集作業						
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。 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
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		50%
	出席率				◎		50%
履修上の注意							

科目名	卒業制作B II						
科目名(英)	Graduation 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	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3年						
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマを設定し作品として作り上げていく ・アニメーション映像作品を主体とした授業を行う 						
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	
		○	○			アニメーションについてより知識、技術を得ることができる	
			○			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			
	1-15.原画制作						
	16-25.動画制作						
	26-35.仕上げ制作						
	36-45.コンポジット、編集作業						
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
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		50%
	出席率				◎		50%
履修上の注意							

科目名	卒業制作BⅢ						
科目名(英)	Graduation Works BⅢ						
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	後期	実務家教員 担当科目	アニメーション撮影職7年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース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、ショートショートの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			キャラクターのラフデザイン画を作成			
	10-12.プロップ設定について			作中に登場する小物類のデザインを作成			
	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			カラーラフ案を作成			
	16-18.企画書を基に字コンテ制作を行う			簡易シナリオの作成			
	19-21.制作スケジュールの作成			授業外での取り組みを想定したスケジュール作成			
	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	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
	出席率				◎		50%
	課題提出		○	◎	○		50%
履修上の注意							

科目名	実践技術研究Ⅱ						
科目名(英)	Practical technology research 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3年						
授業概要	作品制作のサポートを中心として行い、絵コンテ、画面構成、動きの表現の指導を行う。アニメーション作品のみならず、設定画、背景画などのアドバイスも行う。						
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	
			○			修正された絵を確実に描き起こす事ができる	
			○			発想力を高め、よりクオリティの高いものを作ることができる	
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			
	「街中での1シーン」をテーマに動きの研究						
	短編絵コンテ作り						
	作品制作(絵コンテチェック、作画)1-1						
	作品制作(絵コンテチェック、作画)1-2						
	作品制作(絵コンテチェック、作画)1-3						
	作品制作(絵コンテチェック、作画)1-4						
	作品制作(絵コンテチェック、作画)1-5						
	作品制作(作画)1-1						
	作品制作(作画)1-2						
	作品制作(作画)1-3						
	作品制作(作画)1-4						
	作品制作(作画)1-5						
	作品制作(作画)1-6						
	作品制作(作画)1-7						
作品制作(作画)1-8							
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
	出席率		○	◎	○		50%
	課題提出			◎			50%
履修上の注意	スケジュール感をつかんでもらうため、先に一か月の流れを必ず共有し、締め切りは厳守させる。						

科目名	ポートフォリオⅡ						
科目名(英)	PortfolioⅡ						
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3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 アニメポートフォリオ制作Ⅰで行った課題の添削、アドバイスをを行う						
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	
			○			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	
			○			添削を行うことで作品の質の向上ができる	
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 導入/課題発表⑥						
	2-5 課題制作・進捗チェック						
	6 発表・講評						
	7 導入/課題発表⑦						
	8-11課題制作・進捗チェック						
	12 発表・講評						
	13 導入/課題発表⑧						
	14-17 課題制作・進捗チェック						
	18 発表・講評						
	19 導入/課題発表⑨						
	20-23 課題制作・進捗チェック						
	24 発表・講評						
	25 導入/課題発表⑩						
	26-29 課題制作・進捗チェック						
30 発表・講評							
評価方法	課題の提出状況进行评估とする 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						
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		50%
	課題完成度			◎			50%
履修上の注意							