

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	原田 英一			
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	ゲーム会社でデザイナーとして勤務			
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科CGコース1年							
授業概要	<p>業界の仕組み、仕事の種類や内容、学生と社会人の違いなどを講師の実体験もふまえて学ぶ。</p> <p>また、企業や技術について調べ、発表させることで業界の理解を深める。</p> <p>学内での企業説明会も都合がつけば積極的に参加し、それぞれの企業の求める人材、雰囲気等を学ぶ。</p>							
授業形式	講義: <input checked="" type="radio"/>	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法: <input checked="" type="radio"/> その他: <input type="radio"/>			
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		
	<input checked="" type="radio"/>					希望する業界の仕事内容や必要な技術について説明ができる。		
	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>				企業を選定し、ノットノオームや分野などの業界動向を調べて資料にまとめる事ができる。		
テキスト・教材 参考図書	イベント出展リスト							
授業計画	授業項目・内容					授業外学修指示		
	1.導入(資料のまとめ方の指導)					資料のまとめ方指導		
	2-3.TGS2020出展企業にみる業界動向							
	4-5.企業・業界研究(1社目)							
	6.研究発表					レポート①		
	7-8.企業・業界研究(2社目)							
	9.研究発表					レポート②		
	10-11.企業・業界研究(3社目)							
	12.研究発表					レポート③		
	13-14.企業・業界研究(4社目)							
	15.研究発表					レポート④		
評価方法	<p>①出席状況(30%)、研究発表の完成度(70%)で評価する</p> <p>②成績評価基準は、R(60点以上)・D(59点以下)とする。</p> <p>③発表については、進行・声・資料提示などのチェック項目により評価を行う。</p>							
	定期試験	言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他		
	小テスト							
	宿題・レポート							
	発表・作品		<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	100%		
履修上の注意								

科目名	美術基礎Ⅱ							
科目名(英)	Basic Art Ⅱ							
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	赤城 潤一、岩崎 文紀			
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験				
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科CGコース1年							
授業概要	業界で必須とされる画像編集ソフトPhotoshopの基本的なツールを使用したデザイン練習から、操作スキルを習得し、Photoshop検定スタンダードの合格を目指します。							
授業形式	講義: <input type="triangle"/>	演習: <input type="circle"/>	実習: <input type="square"/>	実技: <input type="diamond"/>	※ 主たる方法: <input type="circle"/> その他: <input type="triangle"/>			
学習目標 (到達目標)	言語情報 <input type="radio"/> <input type="radio"/>	知的技能 <input type="radio"/> <input type="radio"/>	運動技能 <input type="radio"/> <input type="radio"/>	態度・意欲 <input type="radio"/> <input type="radio"/>	その他 <input type="radio"/> <input type="radio"/>	目標		
	構図の理論を知り、画面上での構成時に反映する事ができる。							
	Photoshop検定スタンダードの制作課題をソフトウェアで制作する事ができる。							
テキスト・教材 参考図書	PhotoshopクイックマスターCC Windows&Mac 講師独自教材							
授業計画	授業項目・内容					授業外学修指示		
	1-2.Photoshop演習							
	3-4.Photoshop演習							
	5-6.Photoshop演習							
	7-8.Photoshop検定対策							
	9-10.Photoshop検定対策							
	11-12.Photoshop検定対策							
	13-14.Photoshop検定対策							
	15-16.Photoshop検定対策							
	17-18.Photoshop検定対策							
	19-20.Photoshop検定 実技・実践問題							
	21-22.Photohop検定 実技・実践問題							
	23-24.Photoshop検定 実技・実施問題							
	25-26.Photoshop演習 Aiとの連携活用							
	27-28.Photoshop演習 Aiとの連携活用							
	29-30.Photoshop演習 Aiとの連携活用							
評価方法	Photoshopについては、検定試験、過去問題の達成度により、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。							
	定期試験	言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他		
	小テスト							
	宿題・レポート							
	発表・作品	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		100%		
履修上の注意	色彩検定3級合格、Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダード合格を目指します。							

科目名	企画・制作基礎Ⅱ							
科目名(英)	Planning and Producing Basic Ⅱ							
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	水草 岳司			
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	音楽プロダクションにて映像企画制作を担当			
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科CGコース1年							
授業概要	CG映像企画制作におけるスタンダードなプロセスになりつつある、アニメティクス構築を実践しながら、特に映像演出のテクニック、見せ方を学ぶ							
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		
	○	○				オリジナルCGショートムービーの企画を立てて資料にまとめる事ができる。		
	○	○				CG映像化のためのアニメティクスを制作する事ができる。		
		○				設定・シナリオ・映像演出技法などプロプロダクションの流れを理解し作品に反映する事ができる。		
テキスト・教材 参考図書	参考資料、素材、課題、映像サンプル他 隨時配布							
授業計画	授業項目・内容					授業外学修指示		
	1	後期概要—CG制作とアニメティクス						
	2	テーマとプロット、構成、キャラクター構築他						
	3	テーマとプロットの検証、修正・追加・やり直し他				プロット提出		
	4	キャラクター、絵コンテ、ラフスケッチ他						
	5-7.	絵コンテ制作(アニメティクス制作)				絵コンテ提出		
	8	作品企画01アニメティクス試写 & プрезентーション						
	9	テーマとプロット、構成、キャラクター構築他						
	10	テーマとプロットの検証、修正・追加・やり直し他						
	11	キャラクター、絵コンテ、ラフスケッチ他						
	12-14.	絵コンテ制作(アニメティクス制作)						
	15	作品企画02アニメティクス試写 & プрезентーション				最終課題提出		
評価方法	課題提出、映像制作関連筆記テスト、授業態度、出席率を踏まえ総合的に判断する。 課題提出については、「プロット」「絵コンテ」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。							
			言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲		
	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	ポートフォリオ制作 I							
科目名(英)	Portfolio Production I							
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	重藤 明子			
実施年度	2020年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社にてデザイナーとして勤務			
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科CGコース1年							
授業概要	就職活動を見据え、企業に提示するポートフォリオの制作を行う。まずはアナログ表示できる状態のものを目指し、需要に応じてデジタル表示用も作成する。							
授業形式	講義:	演習: <input checked="" type="radio"/>	実習:	実技:	※ 主たる方法: <input checked="" type="radio"/> その他: <input type="radio"/>			
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		
	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>				作品のアピールポイントを端的に表現すると共に、企業提出用の作品集を完成させることができる。		
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		
	1-2.導入/ポートフォリオの役割について							
	3.作品リスト作成							
	4.ページ構成・台割作成							
	5-6.デザインテンプレート作成							
	7-10.デザイン制作							
	11.中間チェック					中間チェック		
	12-14.デザイン制作							
	15.仕上げ・提出					最終課題提出		
評価方法	①成果物の完成度により、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)とし、別途追加課題の提出を持って最終評価とする。							
	定期試験	言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他		
	小テスト							
	宿題・レポート							
	発表・作品		<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>		100%		
履修上の注意	中間評価とは別に、定期的に制作の進捗を確認します							

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	武藤 志津子			
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験				
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科CGコース1年							
授業概要	デッサンで基本の描き方を学び、立体感や質感、空間を意識し表現する技術を身につけます。後期は難易度を上げたデッサンに挑戦し、ポートフォリオに掲載できるレベルの完成度を目指します。							
授業形式	講義: <input checked="" type="triangle"/> △	演習: <input checked="" type="circle"/> ○	実習: <input type="triangle"/>	実技: <input type="triangle"/>	※ 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		
	<input checked="" type="circle"/> ○					対象の形状、立体感、質感、空間のデッサンでの注力する点を説明する事ができる。		
		<input checked="" type="circle"/> ○				鉛筆による立体感・質感・空間の表現技法を習得し表現する事ができる。		
		<input checked="" type="circle"/> ○				対象の形状、立体感、質感を捉え、鉛筆による表現をする事ができる。		
テキスト・教材 参考図書	デッサンモチーフ・石膏像							
授業計画	授業項目・内容					授業外学修指示		
	1-4.静物デッサン・複数モチーフ					課題①		
	5-8.静物デッサン・複数モチーフ					課題②		
	9-12.精密模写					課題③		
	13-14.構図研究					課題④		
	15-18.静物デッサン・構成					課題⑤		
	19-20.石膏デッサン(プリント模写)							
	21-26.石膏デッサン					課題⑥		
	27-30.自由課題					課題⑦		
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。							
	定期試験	言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他		
	小テスト							
	宿題・レポート							
	発表・作品		<input checked="" type="circle"/> ○	<input checked="" type="triangle"/> ◎	<input type="triangle"/> △	100%		
履修上の注意								

科目名	空間表現Ⅱ							
科目名(英)	Spatial representation Ⅱ							
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	奥野 裕喜			
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	映像制作会社を経営			
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科CGコース1年							
授業概要	YouTubeなどWeb動画作品作りのポイント、考え方、表現の方法を学びます。解説の後に演習を行う授業スタイルが主です。							
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		
	○					動画作品のポイント、意図を説明することができる		
		○				ソフトウェアの操作法を習得し、動画を完成させることができる		
テキスト・教材 参考図書	無し							
授業計画	授業項目・内容					授業外学修指示		
	1-2.After EffectsのUIとワークフローの習得							
	3-4.PremiereとAfter Effectsの使用目的の違いを理解する							
	5-6.モーションの設定と演出							
	7-8.モーションタイポグラフィーの基礎と実践							
	9-10.モーションタイポグラフィーの各エフェクトによる演出							
	11-12.PremiereとAfter Effectsによるサウンドファイルの編集と設定							
	13-14.カラーコレクション習得							
	15-16.各種外部素材を使った合成コンポジットの習得							
	17-18.3Dレイヤーの基礎							
	19-20.3Dレイヤーを使ったモーションタイポグラフィーの基礎							
	21-22.3Dレイヤーを使った実写合成の基礎							
	23-24.3Dレイヤーを使った実践							
	25-26.課題制作指導							
	27-28.課題制作指導							
	29-30.課題制作発表会					課題①		
評価方法	授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。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。							
	定期試験	言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他		
	小テスト							
	宿題・レポート							
	発表・作品		○	◎	○	100		
履修上の注意								

科目名	CG映像制作 I							
科目名(英)								
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	篠田 隆浩、奥野 裕喜			
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	映像制作会社を経営			
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科CGコース1年							
授業概要	クライアントのコマーシャル映像などWeb媒体での映像の企画・制作、プレゼンテーションまでの映像制作の実務を学ぶ							
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		
	○					映像の企画・制作の流れを習得する		
	○					Youtubelに動画を作成しアップロードする		
	○		○			見ている側が退屈せず、内容を理解できる編集ができる		
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映像業界の概要説明2							
	4-6映像とお金の話2							
	7-9企業オリエンテーション、制作発注-ヒアリング、制作確認							
	10-12企画制作-テーマ、表現スタイル・手法、シナリオ、キャスト、ロケーション、絵コンテ							
	13-15企画プレゼン-企画案のクライアント確認・修正、撮影準備							
	16-18:撮影・素材制作-撮影状況、追加・修正、CG素材制作確認、音楽制作・素材確認							
	18-21:撮影・素材制作-撮影状況、追加・修正、CG素材制作確認、音楽制作・素材確認							
	22-24撮影・素材制作-撮影状況確認、追加・修正、CG素材制作確認、音楽制作・素材確認							
	25-27:編集-撮影素材確認、荒編							
	28-30:編集-編集、合成							
	31-33:編集-編集、合成							
	34-36:MA完了-完成確認、修正							
	37-39:クライアント試写-対クライアントプレゼンテーション、確認、追加・修正指示							
	40-42:修正作業完了-最終確認							
	43-45:前期発表会(各自プレゼン)、まとめ							
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押された作品が提出で評価を行う。授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。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		
	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	CG映像制作 II							
科目名(英)								
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	入江 修、井上 祐司			
実施年度	2020年度	実施時期	後期	担当者実務経験	井上:映像プロダクションにて映像・CM制作に従事			
対象学科・学年	マンガ・イラスト・CG科CGコース1年							
授業概要	映像制作の流れを学び、企業で制作する際のワークフローを体験させる。また、カメラの機構と撮影の仕組みを学び、撮影技術の解説と、現場での撮影テクニックについて学ぶ。							
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		
	○					一眼レフカメラの仕組みを理解できる		
	○	○				カメラの知識を作品制作にフィードバックできる		
	○	○				映像制作の流れを理解し、工程を説明できる		
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.静止画を使った短編PVの制作/前期の理解度を個別確認、復習							
	2.構成シナリオの作成/物撮り・商品撮影における基本設定							
	3.ロケーション撮影/ライティング、専用機材のセッティング							
	4.FX処理とオフライン編集/Rawデータ撮影、処理							
	5.本編集/実習							
	6.テロップとサウンド処理……完バケ/実習、作品レビュー及びセレクト							
	7.動画を使った短編PVの制作/イメージ素材作り							
	8.構成シナリオの作成①/実習、作品レビュー							
	9.構成シナリオの作成②/動画機能							
	10.ロケーション撮影/実習、作品レビュー							
	11.FX処理とオフライン編集①/実習、作品レビュー							
	12.FX処理とオフライン編集②/実習、作品レビュー							
	13.MA(ナレーションとBGM)作業/実習、作品レビュー							
	14.本編集①/実習、作品レビュー							
	15.本編集②/理解度チェック、ミニテスト							
評価方法	授業の各項目課題の提出状況、ならびに、授業内容のポイントを押された作品が提出で評価を行う。授業に対する意欲があるかという点は、出席状況と課題の提出率を持って評価を行う(全体の10%)。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		
	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								