

科目名	CGテクノロジー I						
科目名(英)	CG Technology I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	田熊 秀一郎		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	CGプロダクションにてCGデザイナー		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年						
授業概要	業界ごとに必要なソフトウェアや使用方法などを幅広く学び、要求に対する理解や制作へのアプローチを容易にし、表現力の向上を目指す						
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	
		○	○			様々なソフトウェアの特徴を理解し、制作に活かすことができる	
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		
		1-2. 技術解説、演習					
		3-4. 技術解説、演習、課題提出					
		5-6. 技術解説、演習					
		7-8. 技術解説、演習、課題提出					
		9-10. 技術解説、演習					
		11-12. 技術解説、演習、課題提出					
		13-14. 技術解説、演習					
		15-16. 技術解説、演習、課題提出					
		17-18. 技術解説、演習					
		19-20. 技術解説、演習、課題提出					
		21-22. 技術解説、演習					
		23-24. 技術解説、演習、課題提出					
		25-26. 技術解説、演習					
		27-28. 技術解説、演習、課題提出					
	29-30. 技術解説、総括						
評価方法	制作への取り組み、授業態度、出席率、課題提出など、総合的に判断する。 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	CG作品制作A I						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	60時間	担当者	久澤 謙二郎		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年						
授業概要	ポートフォリオ制作、作品発表会に向けた制作を通して、表現力の向上、進捗管理のノウハウを指導していく。また、進捗スケジュール管理を徹底させて企業で制作する際のワークフローを体験させて身につけさせる。						
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	
		○				制作意図や目的の企業に合わせた企画を立てることができる。	
		○				スケジュール管理を行い学外コンテスト作品を完成させる事ができる。	
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.アイデア出し、スケジューリング					
		2.企画制作、ヒアリング					
		3-14.作品制作、個別指導					
		15.アイデア出し、スケジューリング					
		16-29作品制作、個別指導					
		30期末発表会準備					
評価方法	制作への取り組み、授業態度、出席率、ポートフォリオの完成度など、総合的に判断する。 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	CG作品制作AⅡ						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	60時間	担当者	柴岡 秀信、有吉 千晶		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社でCGデザイナー CGプロダクションでコンポジター		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年						
授業概要	ポートフォリオ制作、作品発表会に向けた制作を通して、表現力の向上、進捗管理のノウハウを指導していく。また、進捗スケジュール管理を徹底させて企業で制作する際のワークフローを体験させて身につけさせる。						
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	
		○				制作意図や目的の企業に合わせた企画を立てることができる。	
		○				スケジュール管理を行い学外コンテスト作品を完成させる事ができる。	
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.アイデア出し、スケジューリング					
		2.企画制作、ヒアリング					
		3-14.作品制作、個別指導					
		15.アイデア出し、スケジューリング					
		16-29作品制作、個別指導					
		30期末発表会準備					
評価方法	制作への取り組み、授業態度、出席率、ポートフォリオの完成度など、総合的に判断する。 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	コンポジット I						
科目名(英)	Composite I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	井上 祐司		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	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	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年						
授業概要	映像合成に必要な応用力を根付かせるために、AfterEffectsの徹底した反復学習を意識した授業進行を行います。						
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	
			○			AfterEffectsの基本オペレーションを習得し映像作品を作成する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1.AfterEffects: インターフェイス・操作の理解						
	2.AfterEffects: テキスト・Photoshop・illustrator素材の活用1						
	3.AfterEffects: テキスト・Photoshop・illustrator素材の活用2						
	4.AfterEffects: マスクの活用						
	5.AfterEffects: 3Dレイヤーの活用1						
	6.AfterEffects: 3Dレイヤーの活用2						
	7.AfterEffects: 3Dレイヤーの活用3						
	8.AfterEffects: モーションエディターの使い方と演出						
	9.AfterEffects: パーティクルの活用1						
	10.AfterEffects: パーティクルの活用2						
	11.AfterEffects: パーティクルの活用3						
	12.カメラワークの基礎と実践						
	13.Premiere Proでの仕上げ工程① ブリッジ編集						
	14.Premiere Proでの仕上げ工程② サウンド編集						
15.Premiere ProによるAEシーンの最終出力							
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		◎		○		100%
発表・作品							
履修上の注意							

科目名	背景CG制作 I						
科目名(英)							
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	重藤明子		
実施年度	2022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	ゲーム・CG・アニメ専攻科 CG専攻2年						
授業概要	背景を制作する上での作業効率化を重点的に指導し、ポートフォリオ制作、作品発表会に向けた制作を通して、表現力の向上、進捗管理のノウハウを指導していく。また、進捗スケジュール管理を徹底させて企業で制作する際のワークフローを体験させて身につけさせる。						
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	
		○	○			一つの画として完成された作品を制作することができる。	
			○			スケジュール管理を行い、計画的な作業をすることができる。	
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-3.ヒアリング、アイデア出し、スケジュール作成						
	4-6.作業効率上がるモデリング&UV展開解説						
	7-9.クオリティの高いテクスチャー解説						
	10-12ライティング解説						
	13-15.レンダリング&レタッチ解説						
	16-18.中間チェック						
	19-37.前期作品制作、進捗確認、個別指導						
	38-43.作品ブラッシュアップサポート						
	44-45.前期発表、講評			最終評価			
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	エフェクト制作 I						
科目名(英)	Effect production I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	柴岡 秀信		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社でCGデザイナー		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科CG専攻2年						
授業概要	エフェクトの作成手順やエフェクトの種類を把握し、作品に応じた演出系エフェクトを考え必要な要素を出力・合成することで作品の品質を高めていく。						
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	
		○				エフェクトの種類や基本的な作成方法について理解できる口	
		○	○			エフェクト作成におけるオペレーションおよび、合成方法を理解し習得する	
			○			演出系のエフェクトを使用し作品のクオリティを高めることができる	
テキスト・教材 参考図書	教員オリジナル教材						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
		1	エフェクト種類・業界別使用例などの解説				
		2-5	演出系エフェクト制作				
		6-12	演出系エフェクトの合成 実践				
		13-15	3Dの位置情報を用いたパーティクルの使用例口				
		16-22	エフェクト作成用のプラグインを使用した素材の作成口				
		23-25	処理負荷軽減・データの軽量化				
		26-30	オリジナルエフェクト作成				
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え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	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	企画演習 I						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	60時間	担当者	水草 岳司		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	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	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年						
授業概要	学外コンテストで多くの方に制作した作品を評価してもらい、今後の作品制作を行う際の指針にさせる。学生のうちから見てもらう癖とスケジュールを意識させ就職後に困らないように意識付けも行う。						
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	
	○					制作意図や目的の企業に合わせた企画を立てることができる。	
	○					スケジュール管理を行い学外コンテスト作品を完成させる事ができる。	
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.アイデア出し、スケジューリング						
	2.企画制作、ヒアリング						
	3-6.学外コンテストに向けた作品制作						
	7.進捗確認、個別指導			コンテスト作品中間チェック			
	8-11.学外コンテストに向けた作品制作			コンテスト作品提出			
	12-14.課題作成、ポートフォリオ作品制作、進捗確認、個別指導			作品の準備			
	15.期末発表準備						
	評価方法	課題提出、授業態度、出席率を踏まえ総合的に判断する。 提出課題の完成度により、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	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	グローバルシティズンベーシック(GCB)Ⅱ						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	田熊 秀一郎		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻2年						
授業概要	社会人としてのマナー教育およびビジネスマナー教育は、麻生塾教育方針に掲げられた「人間性、人格の成長」の基本である。一人ひとりの学生が、一度の人生を無駄にせず価値あるものにするために、自分の人生を豊かにしていくうえでの「志を立てる」ことが大切となる。志が立てば、働く意味や学ぶ意味も自分でしっかりと考えるようになり、就職動機やキャリアビジョンを思いがこもった自分の言葉で表現できるようになる。						
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	
	○	○				歴史の理解とグローバル化を見据えた広い視野・知識と深い洞察力	
	○	○				未来からの反射を踏まえた自分像に向けて、自己を革新する成長力	
	○	○				与えられた環境で可能性を見出し、貢献する行動力	
テキスト・教材 参考図書	グローバルシティズンベーシックⅡ(麻生塾)						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	グローバルシティズンと志 ～志とは何か。どうすれば志を立てることができるか～			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	2	なぜ志を立てることが大切なのか ～世界の中の日本・日本の中の私～			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	3	自己を知る ～私の過去・現在・未来～			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	4	伝える力を学ぶ(1) 「プレゼンテーション」			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	5	伝える力を学ぶ(2) 「グループコミュニケーション」			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	6	与えられた一度の人生に感謝し、志高く生きる。			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	7	自己の大切さと責任を自覚する			教科書の該当範囲を事前に読んでおくこと		
	8	GCBⅡを受講して、私が感じたこと・気付いたこと・学んだこと			レポートを完成させておく。		
評価方法	出席状況(30%)、レポート提出(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	○	◎				100%
発表・作品							
履修上の注意							