

科目名	CGテクノロジー II						
科目名(英)	CG Technology II						
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	後期	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AⅢ						
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	後期	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Ⅱ						
科目名(英)	CompositeⅡ						
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	後期	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エクスプレッションTips					
	2	AE+A1レイヤーの使い方					
	3	AEエクスプレッションTips					
	4	動画の静止画書き出しによるPSパッチCG加工処理					
	5	AEエクスプレッション					
	6	AEレイヤー名を使用した一括制御エクスプレッション					
	7	CGコンポジット時に手軽にできるシーン作り					
	8	AEを使ったマンガ的表現と効果の作成方法+F50					
	9	AEによるマンガ的なアクション技術					
	10	AEによる和風デザインとアクション					
	11	AEによるパーティクルテクニク					
	12	AEによるパスオブジェクトの活用					
	13	AEによる燃える惑星の作り方					
	14	AEその他3DCGについてのミニTips紹介					
	15	自主制作					
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Ⅱ						
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	後期	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		
		1-3.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.後期作品制作、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.後期発表、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Ⅱ						
科目名(英)	Effect productionⅡ						
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	後期	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	アニメーションに合わせたエフェクト・流体エフェクト・ゲームエンジンを使用したエフェクト制作など 様々なエフェクトの制作方法を学んでいく。						
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	
		○	○			モーションに合わせたエフェクト制作が行える	
		○	○			ゲーム業界等で使用される基本的なエフェクト制作が行える	
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	
		1-3 シミュレーション系エフェクト 破壊					
		4-8 アニメーションを付けたモデルとの合成(物理演算)					
		9-13 アニメーションを付けたモデルとの合成(キャラクター)					
		14-17 シミュレーション生成 流体エフェクト					
		18-25 ゲームエンジンを活用した基本的なエフェクト作成口					
		26-30 オリジナルエフェクト作成口					
	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Ⅱ						
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	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	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							