

科目名	デッサン応用 I								
科目名(英)									
単位数	1単位	時間数	60時間	担当者	松尾 恭子				
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3年								
授業概要	複雑なモチーフとじっくり向き合い、質感と立体感、描写力をさらに向上させていきます。また、各自の進みたい現場で求められるレベルを意識して、細かいところまでしっかりと描き込んである作品を制作。描き方を解説。参考プリントを配布。								
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	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					
	1-2.構図研究								
	3.人物デッサン・全身、構図								
	4-6.人物デッサン・全身、描き込み			課題①					
	7-10.精密模写1			課題②					
	11-14.静物デッサン・構成			課題③					
	15-20.精密模写2			課題④					
	21-24.ポートフォリオ作品制作1			課題⑤					
	25-30.ポートフォリオ作品制作2			課題⑥					
評価方法				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								
履修上の注意									

科目名	イメージ演習 I						
科目名(英)							
単位数	3単位	時間数	120時間	担当者	清山 忠相、柴岡 秀信、原田 英一		
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3年						
授業概要	希望職種ごとに設定された課題の作成を行う。クオリティとスピードの両立を図っていく。						
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	
			○			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	
		○	○			作品のクオリティを上げるノウハウを習得する	
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		
		1-2.希望職種の確認、課題設定					
		3-30.課題制作、個別指導					
		31.課題制作、中間報告					
		32-59.課題制作、個別指導					
		60.課題提出、講評					
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	CGテクノロジーⅢ						
科目名(英)	CG Technology III						
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3年						
授業概要	規定の条件に沿った制作の中から、要求に対する理解や検討を経た表現の工夫を必要とする制作に臨み、制作力の向上を図る。						
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	
		○	○			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							
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B I						
科目名(英)							
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	野中 倫奈		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	映像制作会社でコンポジター		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻3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	
		○	○			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.各自プラン構想のヒアリング、構成チェック						
	4.各自制作物のための資料・素材の確認						
	5-21.制作作業サポート						
	22-23.制作作業サポート/中間報告						
	24-44.制作作業サポート						
	45.クラス講評会			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	CG作品制作B II						
科目名(英)							
単位数	2単位	時間数	90時間	担当者	清山 忠相		
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UIデザイナー		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ専攻科CG専攻3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	
		○	○			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.各自プラン構想のヒアリング、構成チェック					
		4.各自制作物のための資料・素材の確認					
		5-21.制作作業サポート					
		22-23.制作作業サポート/中間報告					
		24-44.制作作業サポート					
		45.クラス講評会			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							