

科目名	グローバルシティズンベーシック(GCB) I						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	15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			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年						
授業概要	「感謝と思いやり」「自分のあり方」について、講義、DVD、書籍を活用しながら自ら考えたり、クラス内で話し合いや発表を行う。感謝と責任感、他者への思いやりを日常生活でカタチとして表現・実践できるよう、学生の気づきを促す。						
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	
	○					キャリア実現の鍵は専門能力および発揮できる力(人間)であることを知る	
	○	○				感謝心が人間力の根底であることを知る	
	○	○				人間力を高めるためのマナーの重要性に気づく	
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 I (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を目指そう					
	2	「協働」の態度を持った学生生活					
	3	よりよい人間関係の構築に向けて～モラル・ルール・マナーの重要性～			グループワークのテーマについて自分の考えをまとめてくること		
	4	マナーの本質 I					
	5	マナーの本質 II					
	6	グローバルシティズンとしての日常					
	7	グローバルシティズンとしての目標			自分の目標をまとめてくること		
	8	「感謝と思いやり」を振り返る					
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							

科目名	色彩技法 I						
科目名(英)							
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	石井 文子		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	色彩検定認定 色彩講師		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年						
授業概要	作品制作に必要な色彩学の知識を学び、色彩検定3級の合格も目指す授業内容。 理論だけではなく配色の演習・実技課題の提出もあり、実際に役立つ内容になっている。						
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	
	○	○				作品制作に必要な色彩学の知識を学び、配色などで理論を生かす事ができる	
	○	○				理論を学び、配色の演習、実技課題を通し作品に役立てることができる	
	○					色彩検定3級の内容を理解し、3級範囲内の色についての概要を説明する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	色彩検定3級テキスト・オリジナル教材プリント・配色カード199b・ハサミ・のり						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1	・学習の進め方 ・ 色の比較の練習 ・ 色見本作成(対比・同化)			慣用色は学習するように告知(小テストで随時確認)		
	2	・色のはたらき(色の三属性) ・ 色見本作成(色相環)			色見本は宿題とし、期日までに提出		
	3	・色の表示(PCCS) ・ 色見本作成(アクセント・セパレーション)					
	4	・光と色(光とは何だろう) ・ 色彩調和(配色の基本的考え方)			(復習小テスト実施)		
	5	・光と色(光の性質と色) ・ 色彩調和(色相から配色を考える)					
	6	・光と色(光の性質と色) ・ 色彩調和(トーンから配色を考える)					
	7	・色彩心理(色の心理的効果)・課題作成			(復習小テスト実施)		
	8	・色彩心理(色の視覚効果)・課題作成(感情を色で表現)			終わらない場合宿題とする		
	9	・色彩心理(色の知覚的効果)・課題作成(味覚を色で表現)			終わらない場合宿題とする		
	10	・色彩心理(色の知覚的効果)・課題作成(年齢を色彩で表現)			終わらない場合宿題とする		
	11	・配色調和(配色イメージ)・配色イメージ分類課題①					
	12	・配色イメージ分類課題制作②・他の作品制作時間					
	13	・配色調和(ファッション)・ファッション配色課題			終わらない場合宿題とする		
	14	・配色調和(インテリア)・インテリア配色課題			終わらない場合宿題とする		
15	・まとめ・理論習熟度確認テスト(前期試験)						
評価方法	色彩検定3級受験結果・理論試験結果、課題提出、平常点 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、検定		◎				50%
	宿題・レポート						
課題提出		○	◎	○		50%	
履修上の注意							

科目名	2DCG演習 I						
科目名(英)	2DCG Exercise I						
単位数	2単位	時間数	30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も目指します。						
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	
	○	○				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 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.Photoshopの機能概要						
	2.Photoshopの基本操作						
	3.Photoshop 選択範囲の作成						
	4.Photoshop 選択範囲の作成						
	5. Photoshop 画像の移動と変形						
	6.Photoshop 画像の移動と変形						
	7.Photoshop カラーモードと色調補正						
	8.Photoshop カラーモードと色調補正						
	9.Photoshop カラーモードと色調補正						
	10.Photoshop ペイント						
	11.Photoshop ペイント						
	12.Photoshop ペイント						
	13.Photoshop レイヤー操作						
	14.Photoshop レイヤー操作						
15.Photoshop レイヤー操作							
評価方法	課題提出により、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	撮影技術 I						
科目名(英)							
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	入江 修		
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・アニメ科CGコース1年						
授業概要	画角、感度、被写界深度など、カメラの基本知識を学びます。CGや映像制作におけるカメラの意識付けを行います。						
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	
		○				一眼レフカメラの仕組みを理解できる。	
		○	○			カメラの知識をCG制作にフィードバックできる。	
			○			現場の視点からの要望に対応できる。	
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	カメラ・デジタルの歴史					
	2	構図とアングル①					
	3	構図とアングル②					
	4	EOS基本操作					
	5	撮影基本動作・画質					
	6	撮影・作品プレビュー					
	7	露出・シャッタースピード					
	8	撮影・作品プレビュー					
	9	被写界深度、シャッタースピード変化					
	10	撮影・作品プレビュー					
	11	フルマニュアル撮影					
	12	撮影・作品プレビュー					
	13	撮影・作品プレビュー					
	14	撮影・作品プレビュー					
	15	撮影・作品プレビュー					
評価方法	①課題ごとの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。 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加え、学習態度、課題提出状況、制作への取り組みなど総合的に判断する。						
		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	デッサン I						
科目名(英)	Drawing Learning I						
単位数	1単位	時間数	60時間	担当者	武藤 志津子		
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。導入授業にてレベルを把握した後、モチーフの難易度を決定していきます。人物はクロッキーをメインとし、早く正確な形を捉えるトレーニングに重点を置きます。モチーフごとにポイントを解説し演習を行う授業スタイルが主ですが、ポーズ研究などグループで考え工夫する課題もあります。「どのような絵を描きたいのか」という目的をしっかりと持って課題に取り掛かりましょう。						
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	
		○				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。	
		○	○			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。	
		○	○			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			
	1-2.【導入授業】形を取る(円)・道具の解説						
	3-4.【導入授業】形を取る(立方体)・パースの解説						
	5-6.【導入授業】形を取る(人物)						
	7-8.静物デッサン・立体の表現方法						
	9-10.静物デッサン・質感の表現方法						
	11-12.静物デッサン・複数モチーフ			課題①			
	13-14.人物デッサン・顔			課題②			
	15-16.人物デッサン・全身			課題③			
	17-18.光と影・角度の研究			課題④			
	19-20.精密模写			課題⑤			
	21.クロッキー						
	22.ポーズ研究			課題⑥			
	23-26.精密模写			課題⑦			
27-28.静物デッサン・構成			課題⑧				
29-30.クロッキー							
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。						
		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	空間表現 I						
科目名(英)							
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	藤村 海妙		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	美術教務経験		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年						
授業概要	遠近感表現、及び構図の取り方について、様々なシチュエーションに合わせて表現する手法を学ぶ。						
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	
		○				遠近感の把握	
		○	○			物体のもつ質感を理解し、アナログで表現することができる。	
		○	○			物体を平面としてではなく立体として把握し、紙面に表現することができる。	
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			
	1-2パースについて						
	3-4.1点透視図法						
	5-6.2点透視図法						
	7-10.背景課題①			課題①			
	11-12.3点透視図法						
	13-16.背景課題②			課題②			
	17-18.質感表現①						
	19-20.質感表現②						
	21-22.質感表現③						
	23-24.質感表現④						
	25-29.背景課題③			課題③			
	30.講評						
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
	課題		○	◎			70%
	授業態度				◎		30%
履修上の注意							

科目名	3Dモデリング I						
科目名(英)	3D Modeling I						
単位数	6単位	時間数	90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プロダクションでCGデザイナー		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科CGコース1年						
授業概要	Blenderの演習を通し、モデリングのオペレーションを基礎から学び、テクスチャ制作、UV展開、ライティング、レンダリングと一つの作品を完成させるための技術を指導していく。また、技術面以外にも完成のイメージを形にするための効率的かつ柔軟なアプローチができる、業界が求めるマインドを持った学生の育成を目指す。						
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	
			○			Blenderを使用して目的の3Dモデルを自力で作成することができる。	
		○				対象を観察し形状をしっかり認識し3Dモデルに反映することができる。	
		○				UVマッピングの概要を理解でき、テクスチャー処理を自力で行う事ができる。	
			○			メッシュの流れを意識したモデルを制作できる	
テキスト・教材 参考図書	Blender2.8 3DCGスーパーテクニック 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 Blenderの基礎知識					
		4-12 モデリング					
		13-21 テクスチャ					
		22-30 レンダリング					
		31-36 キャラクターセットアップ					
		37-45 課題制作					
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	CGアニメーション I						
科目名(英)	CG Animation I						
単位数	6単位	時間数	90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コース1年						
授業概要	コンピューターグラフィックスにおけるアニメーションの基本であるキーフレームの概要を演習を通して理解し、ゲーム業界等で使用されるアニメーションの制作を行う。						
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	
		○				キーフレームの概念、キーの補間について理解できる	
		○	○			3dsmaxでのパーティクルのオペレーションを理解し、習得する	
			○			キャラクターアニメーションの制作ができる	
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		
		1-3 導入・CGアニメーションの概要・3dsmaxのオペレーション					
		4-9 SRTアニメーション					
		10-12 マテリアルアニメーション・パスアニメーション					
		13-18 テクスチャアニメーション					
		19-22 ボーン設定					
		23-27 キャラクタアニメーション					
		28-30 キャラクタアニメーション2					
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	CG概論 I						
科目名(英)	CG Literacy I						
単位数	2単位	時間数	30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・アニメ科CGコース1年						
授業概要	デザインや2次元CGの基礎から、構図やカメラワークなどの映像制作の基本、モデリングやアニメーションなどの3次元CG制作の手法やワークフローまで、表現に必要な多様な知識を学ぶ。 CGデザインの基礎知識をテキストに沿って学んでいき、後期CG検定取得を目指す。						
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	
	○					CG制作のワークフローを説明できる	
	○					色と動きの基本特性、タイポグラフィについて説明できる	
	○					2次元CGの基礎、デジタルカメラによる写真撮影とレタッチについて説明できる	
	○					3次元CGによる映像作品の制作方法について説明できる	
	○					知的財産権、著作権について説明できる	
テキスト・教材 参考図書	入門CGデザイン_CG制作の基礎(CG-ARTS協会)						
授業計画		授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	CGとは・CGの歴史					
	2	CG産業応用					
	3	CG映像制作のワークフロー・デッサン					
	4	色と動き・文字					
	5	2次元CGの基礎					
	6	写真撮影とレタッチ					
	7	確認テスト(2DCG)					
	8	モデリング					
	9	マテリアル					
	10	アニメーション					
	11	カメラワーク					
	12	ライティング					
	13	レンダリング					
	14	合成・編集					
	15	確認テスト(3DCG・カメラワーク)					
評価方法	①理解度を確認するための小テストを数回実施する。 ②定期試験(筆記)を実施する。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	◎					80%
	小テスト	◎			○		20%
	宿題・レポート						
	発表・作品						
履修上の注意							