

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・アニメ科CGコース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	キャリアデザイン						
科目名(英)	Career Design						
単位数	2単位	時間数	30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			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科CGコース2年						
授業概要	働く意欲や「なぜ働くのか」という動機について自分を見つめ分析を行う。 就職へ向け就業威力を深め、仕事を通じた社会貢献について考える。						
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	
		○				目標の設定、将来像のイメージを作ることができる。	
		○				職業理解や業界理解を深め、個々の目指す職種に必要な準備物が何であるか説明できる。	
			○			個々の目指す職種に向けた準備を行う事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	就職活動ガイドブック						
授業計画		授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	就職環境を知る					
	2	自己分析					
	3	キャリアプランニング					
	4	就職支援サイトの活用					
	5	職種・業界研究					
	6	エントリーシートについて					
	7	求職票の書き方					
	8	求職票面接の練習					
	9	履歴書の記入方法(経歴)					
	10	履歴書の記入方法(自己PR)			履歴書の原稿提出		
	11	企業研究アプローチ					
	12	学校求人理解					
	13	作文教室			作文の回収		
	14	面接試験対策(入退室・自己紹介)					
15	面接試験対策(質疑応答)						
評価方法	出席状況(30%)、履歴書の原稿・作文などの提出(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		○	○	○		70%
	発表・作品				○		
	授業への取り組み				○		30%
履修上の注意							

科目名	CG作品制作Ⅲ						
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・アニメ科CGコース2年						
授業概要	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、作品をよりよくアピールできるポートフォリオを制作するためのポイントやテクニックを指導していく。						
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	
		○				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作品を完成させる事ができる。	
		○				ポートフォリオを完成させることができる	
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.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.作品提出、講評						
	16.導入/ポートフォリオの役割について						
	17.作品リスト作成						
	18.ページ構成・台割作成						
	19-20.デザインテンプレート作成						
	21-25.デザイン制作						
	26.中間チェック						
	27-29.デザイン制作						
	30.仕上げ・提出						
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Ⅳ						
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	後期	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・アニメ科CGコース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	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・アニメ科 CGコース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	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・アニメ科CGコース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+AIレイヤーの使い方					
	3	AEエクスプレッションTips					
	4	動画の静止画画き出しによる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	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・アニメ科CGコース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	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コース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							