

科目名	グローバルシティズンベーシック(GCB)Ⅱ						
科目名(英)	Global Citizen Basic Ⅱ						
単位数	1単位	時間数	15時間	担当者	担任		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年/ゲーム・CG・アニメ科アニメ専攻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	回数	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。		
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
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	○	◎				50%
	発表・作品						
	出席率				◎		30%
授業態度				○		20%	
履修上の注意							

科目名	撮影技術 I						
科目名(英)	Shooting technology I						
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	実務家教員 担当科目			
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年／ゲーム・CG・アニメ科アニメ専攻2年						
授業概要	一眼レフのオペレーション、撮影の演習や撮影技術の解説、撮影テクニックについて学ぶ						
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	
		○				一眼レフカメラの仕組みを理解できる	
		○	○			カメラの知識をアニメーション制作にフィードバックできる	
テキスト・教材 参考図書	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	1.カメラ・7デジタルの歴史					
	2	2.構図とアングル①					
	3	3.構図とアングル②					
	4	4.EOS基本操作					
	5	5.撮影基本動作、画質					
	6	6.カメラワーク① 水平とピント					
	7	7.カメラワーク② ズーム手法					
	8	8.カメラワーク③ 静的被写体の取り方(人物、オブジェクト)					
	9	9.実習、作品プレビュー					
	10	10.露出・シャッタースピード					
	11	11.カメラワーク④動的被写体の撮り方(人物やモノ)					
	12	12.実習、作品プレビュー					
	13	13.被写界深度・シャッタースピード変化					
	14	14.フルマニュアル撮影					
15	15.実習、作品プレビュー						
評価方法	課題提出(30%)、授業への出席率(40%)、授業態度(30%)を評価基準とする 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
	課題提出		○	◎			30%
	出席率		○	○	○		40%
	授業態度				◎		30%
履修上の注意							

科目名	レイアウト演習 I						
科目名(英)	Layout Practice I						
単位数	1単位	時間数	60時間	担当者	徳永 靖之		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	講師歴9年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年						
授業概要	構図の基本やレイアウトの描き方を学ぶ						
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	
	○	○				構図のパターンやレイアウトについて理解する。	
		○	○			サムネイルスケッチやレイアウト模写などを行い、作画の方法を習得。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナルプリント教材、「絵を描く仕事で成功するテクニック(ホビージャパン)」、「キャラが映える構図イラストポーズ集(ホビージャパン)」など						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1-2.シルエットで構図を考える方法。構図の基本形の解説とそれを用いた作画練習①					
	2	3-4.構図の基本形の解説とそれを用いた作画練習②					
	3	5-6.構図の基本形の解説とそれを用いた作画練習③					
	4	7-8.構図の基本形の解説とそれを用いた作画練習④					
	5	9-10.構図の基本形の解説とそれを用いた作画練習⑤					
	6	11-12.画角による構図の解説とそれを用いた作画練習					
	7	13-14.アングルによる構図の解説とそれを用いた作画練習					
	8	15-16.サムネイルスケッチ①					
	9	17-18.サムネイルスケッチ②					
	10	19-20.レイアウト模写①					
	11	21-22.レイアウト模写①					
	12	23-24.レイアウト模写②					
	13	25-26.レイアウト模写②					
	14	27-28.レイアウト模写③					
	15	29-30.レイアウト模写③					
評価方法	課題提出(60%)、授業への出席率(40%)を評価基準とする 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
	小テスト						
	宿題・レポート			○			
	発表・作品						
	課題提出		○	○			60%
	出席率		○	○	○		40%
履修上の注意							

科目名	デジタル作画基礎						
科目名(英)	Digital drawing basic						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	岩村 剛士		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメーター歴19年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年						
授業概要	アニメ作画ツールのスタンダードなClipStudioを用いた作画技術やアニメーション表現を学ぶ						
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	
		○	○			ClipStudioを用いたアニメーション作りを行うことができる	
		○	○			ファイル形式毎の特徴や用途に応じた処理方法を踏まえたデジタルデータの取り扱いが出来るようになる。	
テキスト・教材 参考図書	オリジナル教材スライド 使用ツール:ClipStudio						
授業計画		授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1-2.ClipStudioのオペレーションから作画方法まで					
	2	3-4.作画テクニック 線画の作成方法やカラーリングまで					
	3	5-6.キャラクター作画演習					
	4	7-8.キャラクター作画演習					
	5	9-10.キャラクター作画演習					
	6	11-12.キャラクター作画演習					
	7	13-14.キャラクター作画演習					
	8	15.講評					
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	出席率50% 課題評価、提出50% 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
	課題取り組み(提出)		○	◎	○		50%
	出席率				◎		30%
	授業態度				◎		20%
履修上の注意							

科目名	アニメーション動画基礎						
科目名(英)	Animetion Videobasic I						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	岩村 剛士		
実施年度	2021年度	実施時期	前期	担当者実務経験	アニメーター歴19年講師歴11年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年						
授業概要	就職試験で行われる実技試験の対策のために基礎から振り返り、必要とされる能力の向上を目標とする。						
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	
		○				課題の意図を捉えることができ、自らの最適解を導き出すことができる。	
			○			動き、レイアウトを含めた総合的な能力の向上ができる。	
テキスト・教材 参考図書							
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	1-2.クリンナップ					
	2	3-4.中割					
	3	5-6.タップ割					
	4	7-8.デッサン割					
	5	9-10.実技演習 立体を考える「立体シルエット」					
	6	11-12.実技演習 立体を考える「立体の組み合わせ」					
	7	13-14.実技演習 立体を考える「立体の等分」					
	8	15-16.実技演習 物理を考える「表面張力の働き」					
	9	17-18.実技演習 物理を考える「慣性の法則」					
	10	19-20.実技演習 物理を考える「加速と減速」					
	11	21-22.実技演習 物理を考える「遠心力と摩擦」					
	12	23-24.実技演習 運動を考える「ブランコ」					
	13	25-26.実技演習 物理を考える「前方ジャンプ」					
	14	27-28.実技演習 物理を考える「ハンマー」					
	15	29-30.実技演習 物理を考える「落下」					
評価方法	課題提出(50%)、授業への出席率(30%)、授業態度(20%)を評価基準とする 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
	課題提出		○	◎			50%
	出席率		○	○	○		30%
	授業態度				◎		20%
履修上の注意							

科目名	アニメーション撮影基礎						
科目名(英)	animation composite						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	潤間 貴洋		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメーション制作会社 制作(進行、デスク)人事広報として勤務		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年						
授業概要	Adobe AfterEffectを使用して、アニメーションの撮影方法、映像表現、加工技術を学びます。 授業評価は授業中の課題で行います。						
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	
		○		○		Adobe AfterEffectを使用してアニメーションの映像表現、加工技術を学ぶ。	
		○		○		撮影技術を学ぶことで、アニメーターとして作画に必要な撮影知識を身に付ける。	
テキスト・教材 参考図書	aftereffect for アニメーション						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1-2.aftereffect①花火						
	3-4.aftereffect②3Dパーティクル			前週課題を完成させておく			
	5-6.aftereffect③オーラ光 集束光			前週課題を完成させておく			
	7-8.aftereffect④コースティック(川のせせらぎ)			前週課題を完成させておく			
	9-10.aftereffect⑤物体の粒子化			前週課題を完成させておく			
	11-12.aftereffect⑥3DFOLLOW			前週課題を完成させておく			
	13-14.aftereffect⑦3DCG合成			前週課題を完成させておく			
	15-16.aftereffect⑧ベジェワープ テクスチャ張り込み			前週課題を完成させておく			
	17-18.aftereffect⑨エクスプレッション			前週課題を完成させておく			
	19-20..aftereffect⑩デジタルTU(その場走りを加工)			彩色課題を完成させておく			
	21-22..aftereffect11フリッカー回避、噴射デジタル加工①			前週課題を完成させておく			
	23-24..aftereffect12フリッカー回避、噴射デジタル加工②			前週課題を完成させておく			
	25-26..aftereffect13瞳、髪グラデーション レンズフレア①			前週課題を完成させておく			
	27-28..aftereffect14瞳、髪グラデーション レンズフレア②			前週課題を完成させておく			
29-30..aftereffect15マスクワイプ			前週課題を完成させておく				
評価方法	課題提出(50%)、取り組み評価(50%)の割合で評価を行う。 以上を下記の観点、割合で評価。 評価基準。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
	課題提出		◎		◎		50%
	出席率		◎		◎		50%
履修上の注意							

科目名	作品制作実践 I						
科目名(英)	Work production practice I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	坂本 真来		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメーター歴4年 イラストレーター歴3年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年/ゲーム・CG・アニメ専攻科アニメ専攻2年						
授業概要	イラストレーション、漫画、アニメーションにそれぞれ共通となるキャラクター表現の方法を学ぶ。作画に必要なテクニックや対象となるものの見方や考え方をテクニックのみならず、知識としても習得させる事が目標となる。						
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	
		○				言語化が曖昧な人体の構造を言葉として解説できる。	
			○			人体の構造理解を目標として作画を行い、曖昧な部分をしっかりと描画する事ができる。	
			○			基礎を理解したうえでキャラクターの作画を行う事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	アニメ私塾など						
授業計画	授業項目・内容			授業外学修指示			
	1.作品模写①-キャラクターを描く基本的な描写力として描く						
	2.作品模写②-キャラクター テフォルメ系のモデルを描写する						
	3.作品模写③-キャラクター リアル系のモデルを描写する						
	4.作品模写①-メカニック 線の質感を変えて描写する						
	5.作品模写②-メカニック 直線的なラインのモデルを描写する						
	6.作品模写③-メカニック 曲線的なラインのモデルを描写する						
	7.作品模写①-動物 線の質感を変えて描写する						
	8.作品模写②-動物 水棲動物のモデルを描写する						
	9.作品模写③-動物 地上にいる動物のモデルを描写する						
	10.背景模写①-自然物を描写する						
	11.背景模写②-人工物を描写する						
	12.背景模写③-幻想的な空間を描写する						
	13.作品模写④-キャラクターと動物を描写する						
	14.作品模写⑤-キャラクターとメカニックを描写する						
15.作品模写⑥-キャラクターと背景を描写する							
評価方法	①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
	課題提出、完成度		○	◎	○		50%
	授業態度				○		30%
	出席				○		20%
履修上の注意							

科目名	作品制作実践Ⅱ						
科目名(英)	Work Production Practice Ⅱ						
単位数	1単位	時間数	60時間	担当者	安部 葵		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメーター歴8年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年／ゲーム・CG・アニメ科アニメ専攻2年						
授業概要	キャラクターをデザインし、動かす事を目標とする。衣装のデザイン、キャラクターの造詣、外見から一目で認識できるキャラクター性を確立していく						
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	
	○	○				特徴を意識したキャラクターを描き起こすことができる。	
	○	○				キャラクターに合わせた作画を行う事ができる。	
	○	○				オリジナルのキャラクターを構想しデザインする事ができる。	
	○	○				作画したキャラクターの設定付けを行い設定画を作成する事ができる。	
テキスト・教材 参考図書	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	1-2.キャラクターデザインについて-キャラクターの特徴を意識する					
	2	3-4.キャラクターデザイン:表情集 ラフ画を作成する					
	3	5-6.キャラクターデザイン:表情集 ラフ→完成まで					
	4	7-8.キャラクターデザイン:全身図としてイメージを作成する					
	5	9-10.キャラクターデザイン:髪型のデザインを行う					
	6	11-12キャラクターデザイン:衣装デザインを行う					
	7	13-14キャラクターデザイン:表情から衣装までを含めた画を作成する					
	8	15-16キャラクターデザイン:三面図の作成 ラフ画、ブラッシュアップまで					
	9	17-18キャラクターデザイン:三面図 ブラッシュアップから完成まで					
	10	19-20キャラクターデザイン:オリジナルキャラクターの企画作成					
	11	21-22キャラクターデザイン:キャラクターの全身図(ラフ)を作成する。					
	12	23-24キャラクターデザイン:キャラクターの髪形、表情集をデザインする					
	13	25-26キャラクターデザイン:キャラクターの衣装デザインを行う。					
	14	27-28キャラクターデザイン:キャラクターの全身図(前後)から表情集までを完成する。					
15	29-30キャラクターデザイン:キャラクターを元にしたレイアウト作成をする。						
評価方法	課題提出(50%)、授業への出席率(50%)を評価基準とする 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
	課題提出		○	◎			50%
	出席率		○	○	○		30%
	授業態度				◎		20%
履修上の注意							

科目名	作品制作実践Ⅲ						
科目名(英)	Work Production Practice Ⅲ						
単位数	1単位	時間数	60時間	担当者	岩村 剛士		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	実務家教員 担当科目	アニメーター歴19年		
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科アニメコース2年/ゲーム・CG・アニメ科アニメ専攻2年						
授業概要	ポートフォリオに使用するクロッキー素材を作成し、1冊終了を目標とする。 テーマを週ごとに設けて行う。						
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	
		○	○				
		○	○				
テキスト・教材 参考図書	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	1-2.手順、参考例を説明 好きな作品をモチーフに描く					
	2	3-4.好きな作品をモチーフに描く					
	3	5-6.好きな作品をモチーフに描く					
	4	7-8.好きな作品をモチーフに描く					
	5	9-10.手順、参考例を説明 エフェクトをモチーフに描く					
	6	11-12.エフェクトをモチーフに描く					
	7	13-14.エフェクトをモチーフに描く					
	8	15-16.エフェクトをモチーフに描く					
	9	17-18.手順、参考例を説明 動物を描く					
	10	19-20.動物を描く					
	11	21-22.動物を描く					
	12	23-24.動物を描く					
	13	25-26.モチーフを組み合わせで描く					
	14	27-28.モチーフを組み合わせで描く					
15	29-30.モチーフを組み合わせで描く						
評価方法	課題提出(50%)、授業への出席率(50%)を評価基準とする 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
	課題提出		○	◎			50%
	出席率		○	○	○		30%
	授業態度				◎		20%
履修上の注意							