

科目名	撮影技術Ⅱ						
科目名(英)	Shooting technology Ⅱ						
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	後期	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.前期の理解度を個別確認、復習					
	2	2.物撮り、商品撮影における基本設定					
	3	3.ライティング、専用機材のセッティング					
	4	4.RAWデータ撮影、処理					
	5	5.実習					
	6	6.実習、作品プレビュー及びセレクト					
	7	7.イメージ素材作り					
	8	8.実習、作品プレビュー					
	9	9.動画機能					
	10	10.実習、作品プレビュー					
	11	11.実習、作品プレビュー					
	12	12.実習、作品プレビュー					
	13	13.実習、作品プレビュー					
	14	14.実習、作品プレビュー					
15	15.理解度チェック・ミニテスト						
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Ⅱ						
科目名(英)	Layout Practice Ⅱ						
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	後期	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	前期で学んだ構図の基本やレイアウトの描き方を用いて、ポートフォリオに入れる為のオリジナルレイアウト作品の制作						
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	
		○	○			オリジナルレイアウトの制作を行い、ポートフォリオの内容を増やす。	
	○	○				構図のパターンやレイアウトについて復習し理解を深める。	
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.オリジナルレイアウト制作①					
	2	3-4.オリジナルレイアウト制作①					
	3	5-6.オリジナルレイアウト制作①					
	4	7-8.オリジナルレイアウト制作②					
	5	9-10.オリジナルレイアウト制作②					
	6	11-12.オリジナルレイアウト制作②					
	7	13-14.オリジナルレイアウト制作③					
	8	15-16.オリジナルレイアウト制作③					
	9	17-18.オリジナルレイアウト制作③					
	10	19-20.オリジナルレイアウト制作④					
	11	21-22.オリジナルレイアウト制作④					
	12	23-24.オリジナルレイアウト制作④					
	13	25-26.オリジナルレイアウト制作⑤					
	14	27-28.オリジナルレイアウト制作⑤					
	15	29-30.オリジナルレイアウト制作⑤					
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	デジタル作画応用						
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	後期	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	学生それぞれがアピールしたい題材をテーマにポートフォリオの表紙や装丁の作成を行う。						
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	
		○	○			ClipStudioを用いた構図イラスト制作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.ラフ作成					
	2	3-4.カラーイメージ作成					
	3	5-6.表紙、装丁作画演習					
	4	7-8.表紙、装丁作画演習					
	5	9-10.表紙、装丁作画演習					
	6	11-12.表紙、装丁作画演習					
	7	13-14.表紙、装丁作画演習					
	8	15.講評					
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
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応用						
科目名(英)	Animation video application						
単位数	4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	後期	実務家教員 担当科目	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	一連の作画技法から映像にするまでの過程を実践的に行い、アニメーションを作成する。						
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	
		○	○			表現の幅を増やし、アイデアの引き出しを増やす事を目的とする	
		○	○			作品から映像完成まで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	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.絵コンテ制作					
	2	3-4.絵コンテ制作					
	3	5-6.絵コンテ制作					
	4	7-8.絵コンテ制作					
	5	9-10.作画演習					
	6	11-12.作画演習					
	7	13-14.作画演習					
	8	15-16.作画演習					
	9	17-18.作画演習					
	10	19-20.作画演習					
	11	21-22作画演習					
	12	23-24.作画演習					
	13	25-26.作画演習					
	14	27-28.作画演習					
	15	29-30作品講評					
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応用						
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	後期	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スポットライト、ディスプレイ質感制作						
	3-4.aftereffect②降り注ぐ光、影加工			前週課題を完成させておく			
	5-6.aftereffect③蛍光灯			前週課題を完成させておく			
	7-8.aftereffect④金属の質感 火花と残像の制作			前週課題を完成させておく			
	9-10.aftereffect⑤星空と逆光表現 布の質感			前週課題を完成させておく			
	11-12.aftereffect⑥反射光と色調補正 金属の質感			前週課題を完成させておく			
	13-14.aftereffect⑦明暗とハイライト			前週課題を完成させておく			
	15-16.aftereffect⑧映り込みと波と波打ち際			前週課題を完成させておく			
	17-18.aftereffect⑨雨と波紋			前週課題を完成させておく			
	19-20..aftereffect⑩衝撃波			彩色課題を完成させておく			
	21-22..aftereffect11衝撃波とテクスチャ1			前週課題を完成させておく			
	23-24..aftereffect12衝撃波とテクスチャ2			前週課題を完成させておく			
	25-26..aftereffect13眼の虹彩1			前週課題を完成させておく			
	27-28..aftereffect14眼の虹彩2			前週課題を完成させておく			
29-30..aftereffect15眼の虹彩3			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Ⅳ						
科目名(英)	Work production practice Ⅳ						
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	後期	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						
授業概要	ポーズデッサンやCGモデリングなどの人体像をベースにポーズをキャラクターに落とし込む。アニメーションやイラストレーションとしての表現力を養うことを目的とする						
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	
			○			ポーズを作成し、キャラクターを描き起こすことができる。	
			○			シルエットからディテールまで隅々まで表現することができる。	
テキスト・教材 参考図書	参考書籍:モルフォ人体デッサン 瞬撮アクションポーズ						
授業計画	授業項目・内容				授業外学修指示		
	1.キャラクターを描写する①-模写、オリジナル問わず						
	2.キャラクターを描写する②-全身絵を描く						
	3.ポーズ作成について①-ポーズの基本 コントラポストについて						
	4.ポーズ作成について②-立ちポーズを描く						
	5.ポーズ作成について③-骨格について(男女別)						
	6.ポーズ作成について④-骨格の仕組みに基づいてポーズを描く						
	7.素体を作成する①-キャラクターのベースとなる素体を作る						
	8.素体を作成する②-素体を使って様々なポーズの描写を行う						
	9.素体を作成する③素体にキャラクターを乗せる(髪、表情、服装などポーズに合わせた動き)						
	10.素体を作成する④座りポーズの素体にキャラクターを乗せる(髪、表情、服装などポーズに合わせた動き)						
	11.素体を作成する⑤アクションポーズの素体にキャラクターを乗せる(髪、表情、服装などポーズに合わせた動き)						
	12.手足の描写①-手足のシルエット作成について						
	13.手足の描写②-シルエットに基づき、ディテールを描写する						
	14.キャラクターを活かす画面構図①						
15.キャラクターを活かす画面構図②							
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
	課題提出、完成度		○	◎	○		50%
	出席				○		20%
	授業態度				○		30%
履修上の注意							

科目名	作品制作実践 V						
科目名(英)	Work Production V						
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	後期	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	アニメーションの基礎である動画の応用から原画までの理解を深めていく。 基礎の振り返りも含めて作画の演習を行う。						
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	
		○				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。	
			○			線質のコントロールを行い、作品に反映する事ができる。	
			○			イメージした動きが理想に近い形でアウトプットすることができる。	
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			
	1-2.①テーマを元に作品制作(絵コンテチェック、ラフ作画)						
	3-4. ⊥作品制作(絵コンテ)						
	5-6. ⊥作品制作(絵コンテ)						
	7-8.進捗確認						
	9-10. ⊥作品制作(作画)						
	11-12. ⊥作品制作(作画)						
	13-14. ⊥進捗確認						
	15-16. ⊥作品制作(作画)						
	17-18. ⊥作品制作(作画)						
	19-20. ⊥進捗確認						
	21-22. ⊥作品制作(作画)						
	23-24. ⊥作品制作(作画)						
	25-26. ⊥進捗確認						
	27-28. ⊥作品制作(作画)						
29-30. ⊥作品制作(作画)							
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。 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	スケジュール感をつかんでもらうため、先に一か月の流れを必ず共有し、締め切りは厳守させる。						

科目名	作品制作実践Ⅵ						
科目名(英)	Work Production Practice Ⅵ						
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	後期	実務家教員 担当科目	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・アニメ科アニメ専攻2年						
授業概要	ポートフォリオ用の作品制作を行う。アナログからデジタルまでの素材をブラッシュアップし、次年度の活動に向けて準備を行う。						
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	
		○	○				
		○	○				
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			
	1-2.ページ構成、テーマ設定						
	3-4.掲載作品のリストを作成						
	5-6.テーマに基づいた作品制作						
	7-8.テーマに基づいた作品制作						
	9-10.テーマに基づいた作品制作						
	11-12.テーマに基づいた作品制作						
	13-14.テーマに基づいた作品制作						
	15-16.テーマに基づいた作品制作						
	17-18.テーマに基づいた作品制作						
	19-20.テーマに基づいた作品制作						
	21-22.テーマに基づいた作品制作						
	23-24.テーマに基づいた作品制作						
	25-26.テーマに基づいた作品制作						
	27-28.テーマに基づいた作品制作						
29-30.ポートフォリオとしてまとめる							
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	キャリアデザイン I						
科目名(英)	Career Design I						
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	担任		
実施年度	2021年度	実施時期	後期	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・アニメ専攻科アニメ専攻2年						
授業概要	目標の設定、将来像のイメージを高める。 職業理解や業界の理解を深め、自分の将来について考え目標を見つめる。 また、個々の目指す職種に向けた心構えと準備を行う。						
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	
	○					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。	
テキスト・教材 参考図書	麻生専門グループ 就職活動ガイドブック 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	就職環境を知る					
	2	自己分析					
	3	キャリアプランニング					
	4	職種研究					
	5	業界研究					
	6	企業研究					
	7	自己表現					
	8	エントリーシートについて					
	9	履歴書の記入方法					
	10	就職支援サイトの活用					
	11	企業研究アプローチ					
	12	筆記試験対策					
	13	面接のマナー					
	14	面接試験対策					
15	グループディスカッションについて						
評価方法	作文・レポートなどの提出(70%)授業態度(30%)で評価する。 成績評価基準は、R評価とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	作文・レポート		◎		○		70%
	授業態度				○		30%
履修上の注意	各時間毎の提出物の期限を厳守すること。						