

科目名	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	2023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2年													
授業概要	強い信念とともに、公・社会を視野に入れ、具体的に数値化・言語化することによって、それを行動目標とし、努力を継続することで実現する「志」について考えていく。													
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)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	その他	目標								
	○			○		良い影響を受け、自らのあり方を考える大切さを知る。								
	○			○		自分の言葉で伝える大切さを知る。								
	○			○		目標の大切さ、志の大切さを知る。								
	○			○		能動的に行動する大切さを知る。								
テキスト・教材 参考図書	GCB II 学生用テキスト													
授業計画	週	授業項目・内容					授業外学修指示							
	1	「志」とは												
	2	「志」高く生きた人に学ぶ												
	3	感化力(よい影響を受ける力)Ⅰ					レポートを完成させる。							
	4	感化力(よい影響を受ける力)Ⅱ												
	5	考える力(「知行合一」を高める力)Ⅰ					レポートを完成させる。							
	6	考える力(「知行合一」を高める力)Ⅱ												
	7	伝える力(想いを言葉に変える力)												
	8	わたくしの「志」					レポートを完成させる。							
	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。													
			知的技能		実技技能		協同技能		態度		その他		評価割合	
	定期試験													
	課題提出		○						◎					
	出席										○			
	授業態度													
履修上の注意														

科目名	企画演習										
科目名(英)											
単位数	12単位		時間数		180時間		担当者		水草 岳司、原田 英一 柴岡 秀信、有吉 千晶		
実施年度	2023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2年										
授業概要	作品制作におけるプリプロダクションについて学び作品を制作する。また、学外コンテスト向けの作品を制作し、多くの方に作品を評価してもらうことで、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)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	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				
		1-6 授業概要、テーマ発表/外部コンテスト概要、企画・スケジュールリング									
		7-12 作品コンセプトについて/コンテスト作品制作									
		13-18 演出/コンテスト作品制作									
		19-24 カメラワーク/コンテスト作品制作									
		25-30 絵コンテ/コンテスト作品制作									
		31-36 作品制作/コンテスト作品制作									
		37-42 作品制作/コンテスト作品制作(進捗報告)									
		43-48 作品制作/コンテスト作品制作									
		49-54 作品制作/コンテスト作品制作									
		55-60 作品制作/コンテスト作品制作									
		61-66 作品制作/コンテスト作品制作(進捗報告)									
		67-72 作品制作(中間報告)/コンテスト作品制作									
		73-78 作品制作/コンテスト作品制作									
		79-84 作品制作/コンテスト作品制作									
		85-90 作品制作(提出)/コンテスト作品制作(提出・進捗報告)									
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。										
			知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合			
	定期試験										
	課題提出		○	◎		○		100%			
	出席										
	授業態度										
	その他										
履修上の注意											

科目名	背景CG制作									
科目名(英)										
単位数	6単位			時間数	90時間		担当者	田熊秀一郎		
実施年度	2023年度			実施時期	前期		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事ができる。				
			○			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.前期作品制作、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.前期発表、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 I										
科目名(英)	Composite I										
単位数	2単位		時間数		30時間		担当者		有吉 千晶		
実施年度	2023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)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	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ことができる					
テキスト・教材 参考図書											
授業計画	週	授業項目・内容					授業外学修指示				
	1	AfterEffects: インターフェイス・操作の理解									
	2	AfterEffects: テキスト・Photoshop・Illustrator素材の活用1									
	3	AfterEffects: テキスト・Photoshop・Illustrator素材の活用2									
	4	AfterEffects: マスクの活用									
	5	AfterEffects: 3Dレイヤーの活用1									
	6	AfterEffects: 3Dレイヤーの活用2									
	7	AfterEffects: 3Dレイヤーの活用3									
	8	AfterEffects: モーションエディターの使い方と演出									
	9	AfterEffects: パーティクルの活用1									
	10	AfterEffects: パーティクルの活用2									
	11	AfterEffects: パーティクルの活用3									
	12	カメラワークの基礎と実践									
	13	PremiereProでの仕上げ工程①ブリッジ編集									
	14	PremiereProでの仕上げ工程①サウンド編集									
	15	PremiereProによるAEシーンの最終出力									
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。										
		知的技能		実技技能		協同技能		態度		その他	
	定期試験									評価割合	
	課題提出	◎						○		100%	
	出席										
	授業態度										
	その他										
履修上の注意											

科目名	CGテクノロジー I													
科目名(英)	CG Technology I													
単位数	4単位		時間数		60時間		担当者		清山 忠相、甲斐 奈津代					
実施年度	2023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2年													
授業概要	キットバッシュ、フォトバッシュの技法を通じて構成について学ぶ。 構成要素として画面内でのバランスの取り方、焦点の見せ方、明暗や色の使い方を学習する。 また、作品制作における表現力の向上を図りポートフォリオに掲載できる作品を目指す。 Photoshop等のアプリケーションを活用し、アプリケーションの理解を深める													
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)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	その他	目標								
	○					画面構成について、自他の作品について説明することができる。								
		○				代表的な構成要素(色、明暗のバランス、トリミング等)について一定の知識を習得し、説明することができる。								
		○				与えられた構成課題に対し、適切に回答することができる。								
				○		ジャンル問わず、目に入った表現物の構成について考える習慣を付ける。								
		○		○		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								
テキスト・教材 参考図書	無し													
授業計画	週	授業項目・内容							授業外学修指示					
	1	キットバッシュ① 課題説明/キャラクター① アイディアシート作成												
	2	キットバッシュ① 制作/キャラクター① アイディアシート提出												
	3	キットバッシュ① 制作/キャラクター① デザイン制作三面図制作												
	4	キットバッシュ② 課題説明/キャラクター① デザイン制作三面図添削												
	5	キットバッシュ② 制作/キャラクター① デザイン制作三面図提出												
	6	キットバッシュ② 制作/キャラクター① デザイン制作メインビジュアル作成												
	7	フォトバッシュ① 課題説明/キャラクター① デザイン制作メインビジュアル完成												
	8	フォトバッシュ① 制作/キャラクター② アイディアシート作成												
	9	フォトバッシュ① 制作/キャラクター② アイディアシート提出												
	10	フォトバッシュ② 課題説明/キャラクター② デザイン作成三面図作成												
	11	フォトバッシュ② 制作/キャラクター② デザイン作成三面図添削												
	12	フォトバッシュ② 制作/キャラクター② デザイン作成三面図提出												
	13	フォトバッシュ② 制作/キャラクター② デザイン制作メインビジュアル作成												
	14	フォトバッシュ② 制作/キャラクター② デザイン制作メインビジュアル提出												
	15	作品発表会/キャラクター② ポートフォリオ用レイアウト提出												
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。													
			知的技能		実技技能		協同技能		態度		その他		評価割合	
	定期試験													
	課題提出				◎								70%	
	出席								○				20%	
	授業態度								○				10%	
	その他													
履修上の注意														

科目名	エフェクト制作 I						
科目名(英)	Effect production I						
単位数	4単位		時間数	60時間		担当者	柴岡 秀信
実施年度	2023年度		実施時期	前期		担当者実務経験	ゲーム会社で3Dデザイナーとして10年勤務
対象学科・学年	ゲーム・CG・アニメ科CGコース2年						
授業概要	エフェクトの作成手順やエフェクトの種類を把握し、作品に応じた演出系エフェクトを考え必要な要素を出力・合成することで作品の品質を高めていく。						
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)	知的 技能	実技 技能	協同 技能	態度	その他	目標	
	○					エフェクトの種類や基本的な作成方法について理解できる□	
	○	○				エフェクト作成におけるオペレーションおよび、合成方法を理解し習得する	
		○				演出系のエフェクトを使用し作品のクオリティを高めることができる	
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	週	授業項目・内容					授業外学修指示
	1	1-2 エフェクトの種類 レンズフレア					
	2	3-4 マルチパスの活用例と合成方法 リニアワークフロー					
	3	5-6 画面効果エフェクト01					
	4	7-8 画面効果エフェクト02					
	5	9-10 画面効果エフェクト03					
	6	11-12 課題制作					
	7	13-14 課題制作/作品提出					
	8	15-16 動画合わせのエフェクト作成01					
	9	17-18 動画合わせのエフェクト作成02					
	10	19-20 動画合わせのエフェクト作成03					
	11	21-22 動画合わせのエフェクト作成04					
	12	23-24 動画合わせのエフェクト作成05					
	13	25-26 課題制作					
	14	27-28 課題制作					
	15	29-30 課題制作/作品提出					
評価方法	制作物の提出を実施する。 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。						
		知的技能	実技技能	協同技能	態度	その他	評価割合
	定期試験						
	課題提出	○	◎		○		100%
	出席						
	授業態度						
	その他						
履修上の注意							