

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

CG学科

授業科目 (科目ID)	CG基礎 23j151		担当教員 (実務経験)	玉澤 賢悟 有 ☒ 無 ☐	
対象年次・学期	1年・前期		必修・選択区分	必修	単位数 2単位
授業形態	講義		授業回数(1回90分)	15	時間数 30時間
授業目的	クリエイターとしてモノを発信する意識・自覚を持った学生になる。				
到達目標	CGとは何かから始め、漠然としたCGの正体をソフトウェアで片付けることなく、しっかりと根底からひも解いていく。今後の3DCGの授業に向けた事前知識を身につける。				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の留意事項	今後勉強していくCGについての知識を身につけていきます。クリエイターとして意識・自覚を持った学生になることを目指しましょう。				
履修主題・履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	CGついて①	CGの歴史		
	2	CGついて②	CGの歴史		
	3	CGついて③	各業界でのCGの扱い		
	4	CGついて④	各業界でのCGの扱い		
	5	CGついて⑤	ゲームや映像が出来るまで		
	6	CGついて⑥	ゲームや映像が出来るまで		
	7	CGついて⑦	CGの技術紹介とソフトウェアの役割		
	8	CGついて⑧	CGの技術紹介とソフトウェアの役割		
	9	CGついて⑨	2年間のカリキュラムについて		
	10	Mayaの基本的なオペレーション①	mayaの基本操作		
	11	Mayaの基本的なオペレーション②	mayaの基本操作		
	12	Mayaの基本的なオペレーション③	mayaの基本操作		
	13	Mayaの基本的なオペレーション④	mayaの基本操作		
	14	Mayaの基本的なオペレーション⑤	mayaの基本操作		
15	Mayaの基本的なオペレーション⑥	mayaの基本操作			

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

CG学科

授業科目 (科目ID)	CGアニメーション基礎 I 23j152		担当教員 (実務経験)	玉澤 賢悟/小椋 透 有 ☒ 無 ☐	
対象年次・学期	1年・前期		必修・選択区分	必修	単位数 4単位
授業形態	講義		授業回数(1回90分)	30	時間数 60時間
授業目的	3DCGでアニメーションさせる方法と仕組みを理解し、基本的なワークフローに沿ったアニメーション制作を実施できる。				
到達目標	課題作成を通じてMayaの基本操作、アニメーションの基本課題を通じて、動きの基礎と技術を覚えるCG技術を学習。基本的にはプリミティブアニメーションに重点が置かれ、レベルの高いプリミティブアニメーション制作を通じて、スクワッシュ&ストレッチ、アンティックなどのアニメーション技法を習得後の土台作りをします。プリミティブアニメーションながら就職活動用のデモリールにも載せられるものを作ります。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項	リファレンスを観察すること、そしてその成果を自分の知識としてストックすることがスキルアップに欠かせません。新しく得た知識をしっかりと身につけるステップとして、メモを取ることを徹底してください。※多くの業界の方々から、在学中に徹底して行って欲しいと言われているものの1つです。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題		履修内容	
	1	ツールの解説①		mayaの基本操作①	
	2	ツールの解説②		mayaの基本操作②	
	3	スクワッシュとストレッチ①		落下するボール①	
	4	スクワッシュとストレッチ②		落下するボール②	
	5	スクワッシュとストレッチ③		落下するボール③	
	6	スクワッシュとストレッチ④		ボールonステージ①	
	7	スクワッシュとストレッチ⑤		ボールonステージ②	
	8	スクワッシュとストレッチ⑥		ボールonステージ③	
	9	スクワッシュとストレッチ⑦		ボールonステージ④	
	10	スクワッシュとストレッチ⑧		ボールonステージ⑤	
	11	スクワッシュとストレッチ⑨		ボールonステージ⑥	
	12	スクワッシュとストレッチ⑩		ボールonステージ⑦	
	13	スクワッシュとストレッチ⑪		ボールonステージ⑧	
	14	スクワッシュとストレッチ演習①		ボールonステージ⑨	
15	スクワッシュとストレッチ演習②		ボールonステージ⑩		
	16	スクワッシュとストレッチ演習③		ボールonステージ⑪	
	17	スクワッシュとストレッチ演習④		ボールonステージ⑫	

履修主題・履修内容	18	スローインとスローアウト①	振り子の速度調整
	19	スローインとスローアウト②	振り子の速度調整
	20	スローインとスローアウト③	振り子の速度調整
	21	スローインとスローアウト④	振り子の速度調整
	22	スローインとスローアウト⑤	紐のついた直方体
	23	スローインとスローアウト⑥	紐のついた直方体
	24	スローインとスローアウト⑦	紐のついた直方体
	25	スローインとスローアウト⑧	紐のついた直方体
	26	スローインとスローアウト⑨	机をたたく
	27	スローインとスローアウト⑩	机をたたく
	28	スローインとスローアウト⑪	机をたたく
	29	スローインとスローアウト⑫	机をたたく
	30	スローインとスローアウト⑬	机をたたく

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

CG学科

授業科目 (科目ID)	CGアニメーション基礎Ⅱ 23j153		担当教員 (実務経験)	玉澤 賢悟/小椋 透 有 ☒ 無 ☐		
対象年次・学期	1年・前期		必修・選択区分	必修	単位数	4単位
授業形態	講義		授業回数(1回90分)	30	時間数	60時間
授業目的	キャラクターアニメーションの基本的な表現を制作できる。					
到達目標	キーフレームの打ち方から、ランサイクルまで一通り体験します。プリミティブアニメーションに重点が置かれレベルの高いプリミティブアニメーション制作を通じて、スクワッシュ&ストレッチ、アンティックなどのアニメーション技法を習得し後の土台作りをします。プリミティブアニメーションながら就職活動用のデモリールにも載せられるものを作ります。					
テキスト・ 参考図書等						
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準			
	試験	%	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。			
	レポート	%				
	小テスト	%				
	提出物	60%				
	その他	40%				
履修上の 留意事項	リファレンスを観察すること、そしてその成果を自分の知識としてストックすることがスキルアップに欠かせません。新しく得た知識をしっかりと身に付けるステップとして、メモを取ることを徹底してください。※多くの業界の方々から、在学中に徹底して行って欲しいと言われているものの1つです。					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題		履修内容		
	1	キャラクターを使った基本動作①		ジャンプ①		
	2	キャラクターを使った基本動作②		ジャンプ②		
	3	キャラクターを使った基本動作③		ジャンプ③		
	4	キャラクターを使った基本動作④		ジャンプ④		
	5	キャラクターを使った基本動作⑤		ジャンプ⑤		
	6	キャラクターを使った基本動作⑥		ジャンプ⑥		
	7	キャラクターを使った基本動作⑦		ジャンプ⑦		
	8	キャラクターを使った基本動作⑧		ジャンプ⑧		
	9	人型キャラクターの基本モーション①		ウォークサイクル①		
	10	人型キャラクターの基本モーション②		ウォークサイクル②		
	11	人型キャラクターの基本モーション③		ウォークサイクル③		
	12	人型キャラクターの基本モーション④		ウォークサイクル④		
	13	人型キャラクターの基本モーション⑤		ウォークサイクル⑤		
	14	人型キャラクターの基本モーション⑥		ウォークサイクル⑥		
	15	人型キャラクターの基本モーション⑦		ウォークサイクル⑦		
	16	人型キャラクターの基本モーション⑧		ウォークサイクル⑧		
	17	人型キャラクターの基本モーション⑨		ウォークサイクル⑨		

履修主題・履修内容	18	人型キャラクターの基本モーション⑩	ウォークサイクル⑩
	19	人型キャラクターの基本モーション⑪	ウォークサイクル⑪
	20	人型キャラクターの基本モーション⑪	ランサイクル①
	21	人型キャラクターの基本モーション⑫	ランサイクル②
	22	人型キャラクターの基本モーション⑬	ランサイクル③
	23	人型キャラクターの基本モーション⑭	ランサイクル④
	24	人型キャラクターの基本モーション⑮	ランサイクル⑤
	25	人型キャラクターの基本モーション⑮	ランサイクル⑥
	26	人型キャラクターの基本モーション⑰	ランサイクル⑦
	27	人型キャラクターの基本モーション⑱	ランサイクル⑧
	28	人型キャラクターの基本モーション⑲	ランサイクル⑨
	29	人型キャラクターの基本モーション⑳	ランサイクル⑩
	30	総評	クリティーク

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

CG学科

授業科目 (科目ID)	CGアニメーション基礎Ⅲ 23j154		担当教員 (実務経験)	玉澤 賢悟/小椋 透 有 ☒ 無 ☐		
対象年次・学期	1年・前期		必修・選択区分	必修	単位数	4単位
授業形態	講義		授業回数(1回90分)	30	時間数	60時間
授業目的	キャラクターアニメーションの基本的な表現を制作できる。					
到達目標	フェイシャルのない人体モデルのアニメーションを極め、物理的にリアルな演技、身体学力を学びます。押す引くなど日常的なアクションから、パンチなどのアクション制作を通じてアニメーションの原理をキャラクターに反映させます。作り方はブロッキングを基礎とし、後にスプライン補間をかけます。リアルな動きの感覚をつかむため後半では模写アニメーションを取り入れます。					
テキスト・ 参考図書等						
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準			
	試験	%	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。			
	レポート	%				
	小テスト	%				
	提出物	60%				
	その他	40%				
履修上の 留意事項	リファレンスを観察すること、そしてその成果を自分の知識としてストックすることがスキルアップに欠かせません。新しく得た知識をしっかりと身に付けるステップとして、メモを取ることを徹底してください。※多くの業界の方々から、在学中に徹底して行って欲しいと言われているものの1つです。					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題		履修内容		
	1	アクション①		パンチモーション①		
	2	アクション②		パンチモーション②		
	3	アクション③		パンチモーション③		
	4	アクション④		パンチモーション④		
	5	アクション⑤		パンチモーション⑤		
	6	アクション⑥		パンチモーション⑥		
	7	アクション⑦		パンチモーション⑦		
	8	アクション⑧		パンチモーション⑧		
	9	アクション⑨		パンチモーション⑨		
	10	アクション⑩		パンチモーション⑩		
	11	アクション⑪		パンチモーション⑪		
	12	アクション⑫		パンチモーション⑫		
	13	アクション⑬		パンチモーション⑬		
	14	アクション⑭		パンチモーション⑭		
	15	物体の重さ表現①		重いものを押す①		
	16	物体の重さ表現②		重いものを押す②		
	17	物体の重さ表現③		重いものを押す③		

履修主題・履修内容	18	物体の重さ表現④	重いものを押す④
	19	物体の重さ表現⑤	重いものを押す⑤
	20	物体の重さ表現⑥	重いものを押す⑥
	21	物体の重さ表現⑦	重いものを押す⑦
	22	物体の重さ表現⑧	重いものを押す⑧
	23	物体の重さ表現⑨	重いものを押す⑨
	24	物体の重さ表現⑩	重いものを押す⑩
	25	物体の重さ表現⑪	重いものを押す⑪
	26	物体の重さ表現⑫	重いものを押す⑫
	27	物体の重さ表現⑬	重いものを押す⑬
	28	物体の重さ表現⑭	重いものを押す⑭
	29	物体の重さ表現⑮	重いものを押す⑮
	30	総評	クリティーク

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

CG学科

授業科目 (科目ID)	ビジュアル制作基礎 23j155		担当教員 (実務経験)	大澤 龍一 有 ☒ 無 ☐	
対象年次・学期	1年・後期		必修・選択区分	必修	単位数 6単位
授業形態	講義		授業回数(1回90分)	45	時間数 90時間
授業目的	CGというツールを使って絵作りをするための方法を学ぶ。身につけた技術で絵作りを行い、発想力を鍛える。 UVテクスチャーとマテリアルによる表現力を身につける。				
到達目標	簡単な形を用いて基本的なモデリング機能とUVマッピングを学習する。 アイデアを考え、メモやスケッチに書き残す習慣を作る。詳細にモデリングせずとも、それに見立てる表現を身につける。 どのような絵が目を引き、楽しませるか、要素を考えるため、人の作品を観察する目を身につける。 UVに合わせた基本的な手描きテクスチャーを作成する。 テクスチャー画像やモデリングしたオブジェクトからNormalMapやDisplacementMapを作成する。 リアルタイムモデルとプリレンダーモデルの作り分けを理解する。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項	Mayaでのモデリングの最も基礎となる学習を行います。必ずメモを取り、苦手な部分は自分で復習を行い、反復練習するよう心掛けてください。 必ずメモを取り、苦手な部分は自分で復習して下さい。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題		履修内容	
	1	基本操作①		Mayaでのモデリング基礎	
	2	基本操作②		プリミティブモデリング(基本操作)①	
	3	基本操作③		プリミティブモデリング(基本操作)②	
	4	基本操作④		プリミティブモデリング(基本操作)③	
	5	基本操作⑤		UV・テクスチャ・マテリアル①	
	6	基本操作⑥		UV・テクスチャ・マテリアル②	
	7	基本操作⑦		UV・テクスチャ・マテリアル③	
	8	モデリング基礎①		写真を元に作成(情報収集・寸法・イメージプレーン)①	
	9	モデリング基礎②		写真を元に作成(情報収集・寸法・イメージプレーン)②	
	10	モデリング基礎③		写真を元に作成(モデリング・UV・テクスチャ・マテリアル・レンダリング)①	
	11	モデリング基礎④		写真を元に作成(モデリング・UV・テクスチャ・マテリアル・レンダリング)②	
	12	モデリング基礎⑤		写真を元に作成(モデリング・UV・テクスチャ・マテリアル・レンダリング)③	
	13	モデリング演習①		モデリング機能の復習とスピードアップ(モデリングタワー)①	
	14	モデリング演習②		モデリング機能の復習とスピードアップ(モデリングタワー)②	
15	モデリング演習③		モデリング機能の復習とスピードアップ(モデリングタワー)③		

履修主題・履修内容	16	静止画作品の制作①	課題説明
	17	静止画作品の制作②	アイデアメモとスケッチ①
	18	静止画作品の制作③	アイデアメモとスケッチ②
	19	静止画作品の制作④	実制作①
	20	静止画作品の制作⑤	実制作②
	21	静止画作品の制作⑥	実制作③
	22	静止画作品の制作⑦	実制作④
	23	静止画作品の制作⑧	実制作⑤
	24	静止画作品の制作⑨	実制作⑥
	25	静止画作品の制作⑩	実制作⑦
	26	静止画作品の制作⑪	実制作⑧
	27	静止画作品の制作⑫	実制作⑨
	28	静止画作品の制作⑬	実制作⑩
	29	静止画作品の制作⑭	実制作⑪
	30	静止画作品の制作⑮	実制作⑫
	31	テクスチャ基礎①	ポリゴンの表現力と、テクスチャーの表現力について
	32	テクスチャ基礎②	UVと手描きテクスチャー①
	33	テクスチャ基礎③	UVと手描きテクスチャー②
	34	テクスチャの生成①	パターンのモデリングと、各種マップのベイク①
	35	テクスチャの生成②	パターンのモデリングと、各種マップのベイク②
	36	テクスチャの生成③	パターンのモデリングと、各種マップのベイク③
	37	テクスチャの生成④	カラーテクスチャーから各種マップの生成①
	38	テクスチャの生成⑤	カラーテクスチャーから各種マップの生成②
	39	テクスチャの生成⑥	カラーテクスチャーから各種マップの生成③
	40	モデリングとテクスチャ演習①	応用課題の制作①
	41	モデリングとテクスチャ演習②	応用課題の制作②
	42	モデリングとテクスチャ演習③	応用課題の制作③
	43	モデリングとテクスチャ演習④	応用課題の制作④
	44	モデリングとテクスチャ演習⑤	応用課題の制作⑤
	45	モデリングとテクスチャ演習⑥	応用課題の制作⑥

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

CG学科

授業科目 (科目ID)	ゲームモーション基礎 23j156		担当教員 (実務経験)	玉澤 賢悟 有 ☒ 無 ☐	
対象年次・学期	1年・後期		必修・選択区分	必修	単位数 4単位
授業形態	講義		授業回数(1回90分)	30	時間数 60時間
授業目的	ゲーム制作におけるアニメーション制作の心得を学習する。				
到達目標	ゲームのキャラクターを想定したモーションを制作する。ゲームエンジンを使用し作成したモーションを反映させ、ゲーム画面でどのように映っているか理解する。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項	アニメーションを制作すること以外にもゲームエンジンを使用することがあります。システムチェックな内容になる為、メモを取り、実装手法をしっかりと学びましょう。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題	履修内容		
	1	ゲームキャラクターを想定したモーション制作①	キャラクター設定①		
	2	ゲームキャラクターを想定したモーション制作②	キャラクター設定②		
	3	ゲームキャラクターを想定したモーション制作③	モーション制作①		
	4	ゲームキャラクターを想定したモーション制作④	モーション制作②		
	5	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑤	モーション制作③		
	6	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑥	モーション制作④		
	7	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑦	モーション制作⑤		
	8	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑧	モーション制作⑥		
	9	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑨	モーション制作⑦		
	10	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑩	モーション制作⑧		
	11	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑪	モーション制作⑨		
	12	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑫	モーション制作⑩		
	13	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑬	モーション制作⑪		
	14	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑭	モーション制作⑫		
	15	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑮	モーション制作⑬		
	16	UE4基本操作①	モーションの制作と導入①		
	17	UE4基本操作②	モーションの制作と導入②		

履修主題・履修内容	18	UE4基本操作③	モーションの制作と導入③
	19	UE4基本操作④	モーションの制作と導入④
	20	UE4基本操作⑤	モーションの制作と導入⑤
	21	UE4基本操作⑥	モーションの制作と導入⑥
	22	UE4基本操作⑦	モーションの制作と導入⑦
	23	UE4基本操作⑧	モーションの制作と導入⑧
	24	UE4基本操作⑨	モーションの制作と導入⑨
	25	UE4基本操作⑩	モーションの制作と導入⑩
	26	UE4基本操作⑪	モーションの制作と導入⑪
	27	UE4基本操作⑫	モーションの制作と導入⑫
	28	UE4基本操作⑬	モーションの制作と導入⑬
	29	UE4基本操作⑭	モーションの制作と導入⑭
	30	UE4基本操作⑮	モーションの制作と導入⑮

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

CG学科

授業科目 (科目ID)	映像演出基礎 23j157		担当教員 (実務経験)	株式会社ウタリカ 有 ☒ 無 ☐	
対象年次・学期	1年・後期		必修・選択区分	必修	単位数 4単位
授業形態	講義		授業回数(1回90分)	30	時間数 60時間
授業目的	カメラワークを理解し、映像演出の技法を学ぶ。				
到達目標	演出意図をもって映像作品を作る事が出来る様になる。				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	提出物(課題作品)その他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	%			
	小テスト	%			
	提出物	60%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題		履修内容	
	1	イントロダクション		CGのプロになるために	
	2	作品研究①		作品研究①	
	3	カメラの知識①		レンズの焦点距離について	
	4	作品研究②		作品研究②	
	5	カメラの知識②		露出(感度、絞り、シャッター速度)	
	6	作品研究③		作品研究③	
	7	カメラの知識③		露出補正(レベル補正、トーンカーブ)	
	8	作品研究④		作品研究④	
	9	カメラの知識④		カメラワーク(用語の原則と実際)	
	10	作品研究⑤		作品研究⑤	
	11	CG検定対策		CG検定の出題範囲内でこの授業に関連した項目の復習	
	12	作品研究⑥		作品研究⑥	
	13	アイレベルと仰角		アイレベルと仰角	
	14	作品研究⑦		作品研究⑦	
	15	絵コンテ		絵コンテの書き方(書くべきこと、書くべきでないこと)	
	16	作品研究⑧		作品研究⑧	
17	AE基礎①		絵コンテを起こす課題の準備として、ムービーにフレームナンバーとカットナンバーを入れる		

履修主題・履修内容	18	作品研究⑨	作品研究⑨
	19	AE基礎②	カットナンバーとフレームナンバーを入れたムービーをレンダリングする(レンダーキューの説明)
	20	作品研究⑩	作品研究⑩
	21	課題制作①	参考映像(10カット程度)を見て絵コンテに起こす
	22	作品研究⑪	作品研究⑪
	23	課題制作②	参考映像(10カット程度)を見て絵コンテに起こす
	24	作品研究⑫	作品研究⑫
	25	課題制作③	参考映像(10カット程度)を見て絵コンテに起こす
	26	作品研究⑬	作品研究⑬
	27	課題制作④	参考映像(10カット程度)を見て絵コンテに起こす 提出
	28	作品研究⑭	作品研究⑭
	29	アニメのワークフロー	コンテ撮(Vコンテ)の意義と位置づけについて
	30	作品研究⑮	作品研究⑮

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

CG学科

授業科目 (科目ID)	アニメーション技術研究 I 23j158		担当教員 (実務経験)	石崎 怜 有 ☒ 無 ☐		
対象年次・学期	1年・前期		必修・選択区分	必修	単位数	2単位
授業形態	講義		授業回数(1回90分)	15	時間数	30時間
授業目的	映画やゲーム等、自分の知らない作品を経験をする事で、引き出しを増やす。体育館などを使って自ら体を動かし、体を使ってアニメーションを理解する。映画、ゲーム SF、アクション(カンフー、剣術、ガンアクション)、戦争、ホラー、サッカー、野球、XGAME、カーレース、格闘技、ダンスバトル アニメ 映画と同じようなジャンル+日常系 MusicVideo 等					
到達目標	様々なジャンルの映像作品やゲームを知る事で、引き出しを増やす 作品やリファレンスを見る事と、自分が動いてみて、どこの部位がどう動いているかを確認する事で、リアリティのある動きを表現するための気付きを得る					
テキスト・ 参考図書等						
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準			
	試験	%	レポートその他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。			
	レポート	60%				
	小テスト	%				
	提出物	%				
	その他	40%				
履修上の 留意事項	違和感のないモーションは、就職活動の作品選考で大切になります。メモを取り、内容をしっかり学びましょう。					
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題		履修内容		
	1	鑑賞、体験①		アクション①		
	2	鑑賞、体験②		アクション②		
	3	鑑賞、体験③		SF①		
	4	鑑賞、体験④		SF②		
	5	鑑賞、体験⑤		スポーツ①		
	6	鑑賞、体験⑥		スポーツ②		
	7	鑑賞、体験⑦		ホラー		
	8	鑑賞、体験⑧		ホラー		
	9	鑑賞、体験⑨		日常系アニメ		
	10	鑑賞、体験⑩		MusicVideo		
	11	リファレンスと動作①		リファレンス動画を基に、自分で実際に同じように動いてみて、筋肉、骨、重心について体感する		
	12	リファレンスと動作②		リファレンス動画を基に、自分で実際に同じように動いてみて、筋肉、骨、重心について体感する		
	13	リファレンスと動作③		リファレンス動画を基に、自分で実際に同じように動いてみて、筋肉、骨、重心について体感する		
	14	リファレンスと動作④		リファレンス動画を基に、自分で実際に同じように動いてみて、筋肉、骨、重心について体感する		
	15	リファレンスと動作⑤		リファレンス動画を基に、自分で実際に同じように動いてみて、筋肉、骨、重心について体感する		

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

CG学科

授業科目 (科目ID)	アニメーション技術研究Ⅱ 23j159		担当教員 (実務経験)	有 ☒ 無 ☐	
対象年次・学期	1年・後期		必修・選択区分	必修	単位数 2単位
授業形態	講義		授業回数(1回90分)	15	時間数 30時間
授業目的	映画やゲーム等、自分の知らない作品を経験をする事で、引き出しを増やす。体育館などを使って自ら体を動かし、体を使ってアニメーションを理解する。映画、ゲーム SF、アクション(カンフー、剣術、ガンアクション)、戦争、ホラー、サッカー、野球、XGAME、カーレース、格闘技、ダンスバトル アニメ 映画と同じようなジャンル+日常系 MusicVideo 等				
到達目標	様々なジャンルの映像作品やゲームを知る事で、引き出しを増やす 作品やリファレンスを見る事と、自分が動いてみて、どこの部位がどう動いているかを確認する事で、リアリティのある動きを表現するための気付きを得る				
テキスト・ 参考図書等					
評価方法・ 評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	%	%レポートその他(授業中の取り組み姿勢)を合わせ、総合的に評価します。		
	レポート	60%			
	小テスト	%			
	提出物	%			
	その他	40%			
履修上の 留意事項	違和感のないモーションは、就職活動の作品選考で大切になります。メモを取り、内容をしっかり学びましょう。				
履修主題・ 履修内容	回数	履修主題		履修内容	
	1	鑑賞、体験①		アクション①	
	2	鑑賞、体験②		アクション②	
	3	鑑賞、体験③		SF①	
	4	鑑賞、体験④		SF②	
	5	鑑賞、体験⑤		スポーツ①	
	6	鑑賞、体験⑥		スポーツ②	
	7	鑑賞、体験⑦		ホラー	
	8	鑑賞、体験⑧		ホラー	
	9	鑑賞、体験⑨		日常系アニメ	
	10	鑑賞、体験⑩		MusicVideo	
	11	リファレンスと動作①		リファレンス動画を基に、自分で実際に同じように動いてみて、筋肉、骨、重心について体感する	
	12	リファレンスと動作②		リファレンス動画を基に、自分で実際に同じように動いてみて、筋肉、骨、重心について体感する	
	13	リファレンスと動作③		リファレンス動画を基に、自分で実際に同じように動いてみて、筋肉、骨、重心について体感する	
	14	リファレンスと動作④		リファレンス動画を基に、自分で実際に同じように動いてみて、筋肉、骨、重心について体感する	
15	リファレンスと動作⑤		リファレンス動画を基に、自分で実際に同じように動いてみて、筋肉、骨、重心について体感する		