

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

CG学科

|                |                                                                                                                                                                                |            |                                              |                                                                  |             |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|-------------|
| 授業科目<br>(科目ID) | アニメーション技術研究Ⅲ<br><br>23j251                                                                                                                                                     |            | 担当教員<br><br>(実務経験)                           | 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> |             |
| 対象年次・学期        | 2年・前期                                                                                                                                                                          |            | 必修・選択区分                                      | 必修                                                               | 単位数<br>2単位  |
| 授業形態           | 講義                                                                                                                                                                             |            | 授業回数(1回90分)                                  | 15                                                               | 時間数<br>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<br>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・<br>参考図書等 |                                                                                                                                                                                |            |                                              |                                                                  |             |
| 評価方法・<br>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<br>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・<br>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<br>(科目ID) | CGアニメーション応用 I<br><br>23j252                                         |                       | 担当教員<br><br>(実務経験)                      | 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> |          |
| 対象年次・学期        | 2年・前期                                                               |                       | 必修・選択区分                                 | 必修                                                               | 単位数 3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           | アニメーションを中心としたスキルアップ。<br>モーションキャプチャーを活用したリファレンスの作成や、高度なアニメーション技術を学習。 |                       |                                         |                                                                  |          |
| 到達目標           | 業界でも使用されている最先端の技術を学ぶ。<br>より実践的に使えるアニメーション技術を修得。                     |                       |                                         |                                                                  |          |
| テキスト・<br>参考図書等 |                                                                     |                       |                                         |                                                                  |          |
| 評価方法・<br>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<br>留意事項   | モーションキャプチャーやアニメーション技術をより実践的で実験的に学びます。忘れないようしっかりメモを取りましょう。           |                       |                                         |                                                                  |          |
| 履修主題・<br>履修内容  | 回数                                                                  | 履修主題                  | 履修内容                                    |                                                                  |          |
|                | 1                                                                   | モーションキャプチャー①          | モーションキャプチャーについての基礎知識                    |                                                                  |          |
|                | 2                                                                   | モーションキャプチャー②          | モーションキャプチャーについての基礎知識                    |                                                                  |          |
|                | 3                                                                   | モーションキャプチャー③          | モーションキャプチャーについての基礎知識                    |                                                                  |          |
|                | 4                                                                   | モーションキャプチャー④          | モーションキャプチャーについての基礎知識                    |                                                                  |          |
|                | 5                                                                   | モーションキャプチャー⑤          | モーションキャプチャー実践                           |                                                                  |          |
|                | 6                                                                   | モーションキャプチャー⑥          | モーションキャプチャー実践                           |                                                                  |          |
|                | 7                                                                   | モーションキャプチャー⑦          | モーションキャプチャー実践                           |                                                                  |          |
|                | 8                                                                   | モーションキャプチャー⑧          | モーションキャプチャー実践                           |                                                                  |          |
|                | 9                                                                   | モーションキャプチャー⑨          | モーションキャプチャー実践                           |                                                                  |          |
|                | 10                                                                  | モーションキャプチャー⑩          | モーションキャプチャー実践                           |                                                                  |          |
|                | 11                                                                  | キーリダクションについて①         | データを使用したアニメーション制作について                   |                                                                  |          |
|                | 12                                                                  | キーリダクションについて②         | データを使用したアニメーション制作について                   |                                                                  |          |
|                | 13                                                                  | キーリダクションについて③         | データを使用したアニメーション制作について                   |                                                                  |          |
|                | 14                                                                  | キーリダクションについて④         | データを使用したアニメーション制作について                   |                                                                  |          |
| 15             | キーリダクションについて⑤                                                       | データを使用したアニメーション制作について |                                         |                                                                  |          |
|                | 16                                                                  | キーリダクションについて⑥         | データを使用したアニメーション制作について                   |                                                                  |          |
|                | 17                                                                  | キーリダクションについて⑦         | データを使用したアニメーション制作について                   |                                                                  |          |

|           |    |               |                       |
|-----------|----|---------------|-----------------------|
| 履修主題・履修内容 | 18 | キーリダクションについて⑧ | データを使用したアニメーション制作について |
|           | 19 | キーリダクションについて⑨ | データを使用したアニメーション制作について |
|           | 20 | キーリダクションについて⑩ | データを使用したアニメーション制作について |
|           | 21 | キーリダクションについて⑪ | データを使用したアニメーション制作について |
|           | 22 | キーリダクションについて⑫ | データを使用したアニメーション制作について |
|           | 23 | キーリダクションについて⑬ | データを使用したアニメーション制作について |
|           | 24 | キーリダクションについて⑭ | データを使用したアニメーション制作について |
|           | 25 | キーリダクションについて⑮ | データを使用したアニメーション制作について |
|           | 26 | 課題            | 課題内容の発表               |
|           | 27 | 課題制作①         | 課題制作                  |
|           | 28 | 課題制作②         | 課題制作                  |
|           | 29 | 課題制作③         | 課題制作                  |
|           | 30 | 課題制作④         | 課題制作                  |
|           | 31 | 課題制作⑤         | 課題制作                  |
|           | 32 | 課題制作⑥         | 課題制作                  |
|           | 33 | 課題制作⑦         | 課題制作                  |
|           | 34 | 課題制作⑧         | 課題制作                  |
|           | 35 | 課題制作⑨         | 課題制作                  |
|           | 36 | 課題制作⑩         | 課題制作                  |
|           | 37 | 課題制作⑪         | 課題制作                  |
|           | 38 | 課題制作⑫         | 課題制作                  |
|           | 39 | 課題制作⑬         | 課題制作                  |
|           | 40 | 課題制作⑭         | 課題制作                  |
|           | 41 | 課題制作⑮         | 課題制作                  |
|           | 42 | 課題制作⑯         | 課題制作                  |
|           | 43 | 課題制作⑰         | 課題制作                  |
|           | 44 | 講評            | 課題を評価                 |
|           | 45 | 講評            | 課題を評価                 |

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

CG学科

|                |                                                                     |                     |                                         |                                                                  |     |      |
|----------------|---------------------------------------------------------------------|---------------------|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------|-----|------|
| 授業科目<br>(科目ID) | CGアニメーション応用Ⅱ<br><br>23j253                                          |                     | 担当教員<br><br>(実務経験)                      | 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> |     |      |
| 対象年次・学期        | 2年・後期                                                               |                     | 必修・選択区分                                 | 必修                                                               | 単位数 | 3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           | アニメーションを中心としたスキルアップ。<br>モーションキャプチャーを活用したリファレンスの作成や、高度なアニメーション技術を学習。 |                     |                                         |                                                                  |     |      |
| 到達目標           | 業界でも使用されている最先端の技術を学ぶ。<br>より実践的に使えるアニメーション技術を修得。                     |                     |                                         |                                                                  |     |      |
| テキスト・<br>参考図書等 |                                                                     |                     |                                         |                                                                  |     |      |
| 評価方法・<br>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<br>留意事項   | モーションキャプチャーやアニメーション技術をより実践的で実験的に学びます。忘れないようしっかりメモを取りましょう。           |                     |                                         |                                                                  |     |      |
| 履修主題・<br>履修内容  | 回数                                                                  | 履修主題                | 履修内容                                    |                                                                  |     |      |
|                | 1                                                                   | モーションキャプチャー応用①      | キャプチャーから見えるアニメーション                      |                                                                  |     |      |
|                | 2                                                                   | モーションキャプチャー応用②      | キャプチャーから見えるアニメーション                      |                                                                  |     |      |
|                | 3                                                                   | モーションキャプチャー応用③      | キャプチャーから見えるアニメーション                      |                                                                  |     |      |
|                | 4                                                                   | モーションキャプチャー応用④      | キャプチャーから見えるアニメーション                      |                                                                  |     |      |
|                | 5                                                                   | モーションキャプチャー応用⑤      | キャプチャーから見えるアニメーション                      |                                                                  |     |      |
|                | 6                                                                   | モーションキャプチャー応用⑥      | キャプチャーから見えるアニメーション                      |                                                                  |     |      |
|                | 7                                                                   | モーションキャプチャー応用⑦      | キャプチャーから見えるアニメーション                      |                                                                  |     |      |
|                | 8                                                                   | モーションキャプチャー応用⑧      | キャプチャーから見えるアニメーション                      |                                                                  |     |      |
|                | 9                                                                   | モーションキャプチャー応用⑨      | キャプチャーから見えるアニメーション                      |                                                                  |     |      |
|                | 10                                                                  | モーションキャプチャー応用⑩      | キャプチャーから見えるアニメーション                      |                                                                  |     |      |
|                | 11                                                                  | キーリダクションとアニメーション応用① | データを使用した制作実践                            |                                                                  |     |      |
|                | 12                                                                  | キーリダクションとアニメーション応用② | データを使用した制作実践                            |                                                                  |     |      |
|                | 13                                                                  | キーリダクションとアニメーション応用③ | データを使用した制作実践                            |                                                                  |     |      |
|                | 14                                                                  | キーリダクションとアニメーション応用④ | データを使用した制作実践                            |                                                                  |     |      |
|                | 15                                                                  | キーリダクションとアニメーション応用⑤ | データを使用した制作実践                            |                                                                  |     |      |
|                | 16                                                                  | キーリダクションとアニメーション応用⑥ | データを使用した制作実践                            |                                                                  |     |      |
|                | 17                                                                  | キーリダクションとアニメーション応用⑦ | データを使用した制作実践                            |                                                                  |     |      |

|           |    |                     |              |
|-----------|----|---------------------|--------------|
| 履修主題・履修内容 | 18 | キーリダクションとアニメーション応用⑧ | データを使用した制作実践 |
|           | 19 | キーリダクションとアニメーション応用⑨ | データを使用した制作実践 |
|           | 20 | キーリダクションとアニメーション応用⑩ | データを使用した制作実践 |
|           | 21 | キーリダクションとアニメーション応用⑪ | データを使用した制作実践 |
|           | 22 | キーリダクションとアニメーション応用⑫ | データを使用した制作実践 |
|           | 23 | キーリダクションとアニメーション応用⑬ | データを使用した制作実践 |
|           | 24 | キーリダクションとアニメーション応用⑭ | データを使用した制作実践 |
|           | 25 | キーリダクションとアニメーション応用⑮ | データを使用した制作実践 |
|           | 26 | 課題                  | 課題内容の発表      |
|           | 27 | 課題制作①               | 課題制作         |
|           | 28 | 課題制作②               | 課題制作         |
|           | 29 | 課題制作③               | 課題制作         |
|           | 30 | 課題制作④               | 課題制作         |
|           | 31 | 課題制作⑤               | 課題制作         |
|           | 32 | 課題制作⑥               | 課題制作         |
|           | 33 | 課題制作⑦               | 課題制作         |
|           | 34 | 課題制作⑧               | 課題制作         |
|           | 35 | 課題制作⑨               | 課題制作         |
|           | 36 | 課題制作⑩               | 課題制作         |
|           | 37 | 課題制作⑪               | 課題制作         |
|           | 38 | 課題制作⑫               | 課題制作         |
|           | 39 | 課題制作⑬               | 課題制作         |
|           | 40 | 課題制作⑭               | 課題制作         |
|           | 41 | 課題制作⑮               | 課題制作         |
|           | 42 | 課題制作⑯               | 課題制作         |
|           | 43 | 課題制作⑰               | 課題制作         |
|           | 44 | 講評                  | 課題を評価        |
|           | 45 | 講評                  | 課題を評価        |

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

CG学科

|                |                                                    |                |                                         |                                                                  |          |
|----------------|----------------------------------------------------|----------------|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------|----------|
| 授業科目<br>(科目ID) | 合同制作Ⅱ                                              |                | 担当教員<br><br>(実務経験)                      | 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> |          |
| 対象年次・学期        | 2年・後期                                              |                | 必修・選択区分                                 | 選択                                                               | 単位数 2単位  |
| 授業形態           | 演習                                                 |                | 授業回数(1回90分)                             | 30                                                               | 時間数 60時間 |
| 授業目的           | 上級生と協力し、企画から制作までの一連の流れを理解し、グループ制作を行えるようになる。        |                |                                         |                                                                  |          |
| 到達目標           | 様々なワークフローを学び、全体の流れやメンバーの作業を把握しながらスケジュール管理を行い制作する。  |                |                                         |                                                                  |          |
| テキスト・<br>参考図書等 |                                                    |                |                                         |                                                                  |          |
| 評価方法・<br>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<br>留意事項   | 下級生、上級生と合同で制作となります。2年生がリードするような形で1年生へアドバイスをしてください。 |                |                                         |                                                                  |          |
| 履修主題・<br>履修内容  | 回数                                                 | 履修主題           | 履修内容                                    |                                                                  |          |
|                | 1                                                  | オリエンテーション      | グループ制作について                              |                                                                  |          |
|                | 2                                                  | 合同制作①          | 企画ディスカッション、スケジューリング ①                   |                                                                  |          |
|                | 3                                                  | 合同制作②          | 企画ディスカッション、スケジューリング ②                   |                                                                  |          |
|                | 4                                                  | 合同制作③          | 企画ディスカッション、スケジューリング ③                   |                                                                  |          |
|                | 5                                                  | 合同制作④          | 企画ディスカッション、スケジューリング ④                   |                                                                  |          |
|                | 6                                                  | 合同制作⑤          | 企画ディスカッション、スケジューリング ⑤                   |                                                                  |          |
|                | 7                                                  | 合同制作⑥          | アニメーション、モデル作成①                          |                                                                  |          |
|                | 8                                                  | 合同制作⑦          | アニメーション、モデル作成②                          |                                                                  |          |
|                | 9                                                  | 合同制作⑧          | アニメーション、モデル作成③                          |                                                                  |          |
|                | 10                                                 | 合同制作⑨          | アニメーション、モデル作成④                          |                                                                  |          |
|                | 11                                                 | 合同制作⑩          | アニメーション、モデル作成⑤                          |                                                                  |          |
|                | 12                                                 | 合同制作⑪          | アニメーション、モデル作成⑥                          |                                                                  |          |
|                | 13                                                 | 合同制作⑫          | アニメーション、モデル作成⑦                          |                                                                  |          |
|                | 14                                                 | 合同制作⑬          | アニメーション、モデル作成⑧                          |                                                                  |          |
| 15             | 合同制作⑭                                              | アニメーション、モデル作成⑨ |                                         |                                                                  |          |
|                | 16                                                 | 合同制作⑮          | 中間進捗の確認                                 |                                                                  |          |
|                | 17                                                 | 合同制作⑯          | アニメーション、モデル作成⑩                          |                                                                  |          |

|           |    |       |                |
|-----------|----|-------|----------------|
| 履修主題・履修内容 | 18 | 合同制作⑰ | アニメーション、モデル作成⑪ |
|           | 19 | 合同制作⑱ | アニメーション、モデル作成⑫ |
|           | 20 | 合同制作⑲ | アニメーション、モデル作成⑬ |
|           | 21 | 合同制作⑳ | アニメーション、モデル作成⑭ |
|           | 22 | 合同制作㉑ | アニメーション、モデル作成⑮ |
|           | 23 | 合同制作㉒ | アニメーション、モデル作成⑯ |
|           | 24 | 合同制作㉓ | アニメーション、モデル作成⑰ |
|           | 25 | 合同制作㉔ | アニメーション、モデル作成⑱ |
|           | 26 | 合同制作㉕ | アニメーション、モデル作成⑲ |
|           | 27 | 合同制作㉖ | アニメーション、モデル作成㉑ |
|           | 28 | 合同制作㉗ | アニメーション、モデル作成㉒ |
|           | 29 | 合同制作㉘ | アニメーション、モデル作成㉓ |
|           | 30 | 総評    | 作品発表           |

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

CG学科

|                |                                   |                |                                         |                                                                  |             |
|----------------|-----------------------------------|----------------|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------|-------------|
| 授業科目<br>(科目ID) | 作品制作Ⅱ                             |                | 担当教員<br><br>(実務経験)                      | 有 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> |             |
| 対象年次・学期        | 2年・後期                             |                | 必修・選択区分                                 | 必修                                                               | 単位数<br>3単位  |
| 授業形態           | 演習                                |                | 授業回数(1回90分)                             | 45                                                               | 時間数<br>90時間 |
| 授業目的           | 2年間の学びを活かして作品完成させる                |                |                                         |                                                                  |             |
| 到達目標           | 次年度の就職活動でも使える作品に仕上げる              |                |                                         |                                                                  |             |
| テキスト・<br>参考図書等 |                                   |                |                                         |                                                                  |             |
| 評価方法・<br>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<br>留意事項   | 学んだことを思い出しながら1年間の集大成となる作品を作りましょう。 |                |                                         |                                                                  |             |
| 履修主題・<br>履修内容  | 回数                                | 履修主題           | 履修内容                                    |                                                                  |             |
|                | 1                                 | はじめに①          | 課題の説明                                   |                                                                  |             |
|                | 2                                 | はじめに②          | 企画、スケジュールの作成①                           |                                                                  |             |
|                | 3                                 | はじめに③          | 企画、スケジュールの作成②                           |                                                                  |             |
|                | 4                                 | はじめに④          | 企画、スケジュールの作成③                           |                                                                  |             |
|                | 5                                 | はじめに⑤          | 企画、スケジュールの作成④                           |                                                                  |             |
|                | 6                                 | はじめに⑥          | 企画、スケジュールの作成⑤                           |                                                                  |             |
|                | 7                                 | 発表①            | 制作内容のプレゼンテーション                          |                                                                  |             |
|                | 8                                 | 制作①            | アニメーション、モデル作成①                          |                                                                  |             |
|                | 9                                 | 制作②            | アニメーション、モデル作成②                          |                                                                  |             |
|                | 10                                | 制作③            | アニメーション、モデル作成③                          |                                                                  |             |
|                | 11                                | 制作④            | アニメーション、モデル作成④                          |                                                                  |             |
|                | 12                                | 制作⑤            | アニメーション、モデル作成⑤                          |                                                                  |             |
|                | 13                                | 制作⑥            | アニメーション、モデル作成⑥                          |                                                                  |             |
|                | 14                                | 制作⑦            | アニメーション、モデル作成⑦                          |                                                                  |             |
| 15             | 制作⑧                               | アニメーション、モデル作成⑧ |                                         |                                                                  |             |
|                | 16                                | 制作⑨            | アニメーション、モデル作成⑨                          |                                                                  |             |
|                | 17                                | 制作⑩            | アニメーション、モデル作成⑩                          |                                                                  |             |

|           |    |     |                 |
|-----------|----|-----|-----------------|
| 履修主題・履修内容 | 18 | 制作⑪ | アニメーション、モデル作成⑪  |
|           | 19 | 制作⑫ | アニメーション、モデル作成⑫  |
|           | 20 | 制作⑬ | アニメーション、モデル作成⑬  |
|           | 21 | 制作⑭ | アニメーション、モデル作成⑭  |
|           | 22 | 制作⑮ | アニメーション、モデル作成⑮  |
|           | 23 | 制作⑯ | アニメーション、モデル作成⑯  |
|           | 24 | 制作⑰ | アニメーション、モデル作成⑰  |
|           | 25 | 発表② | 中間進捗の確認①        |
|           | 26 | 発表③ | 中間進捗の確認②        |
|           | 27 | 制作⑱ | アニメーション、モデル作成⑱  |
|           | 28 | 制作⑲ | アニメーション、モデル作成⑲  |
|           | 29 | 制作⑳ | アニメーション、モデル作成⑳  |
|           | 30 | 制作㉑ | アニメーション、モデル作成㉑  |
|           | 31 | 制作㉒ | アニメーション、モデル作成㉒  |
|           | 32 | 制作㉓ | アニメーション、モデル作成㉓  |
|           | 33 | 制作㉔ | アニメーション、モデル作成㉔  |
|           | 34 | 制作㉕ | アニメーション、モデル作成㉕  |
|           | 35 | 制作㉖ | アニメーション、モデル作成㉖  |
|           | 36 | 制作㉗ | アニメーション、モデル作成㉗  |
|           | 37 | 制作㉘ | アニメーション、モデル作成㉘  |
|           | 38 | 制作㉙ | アニメーション、モデル作成㉙  |
|           | 39 | 制作㉚ | アニメーション、モデル作成㉚  |
|           | 40 | 制作㉛ | アニメーション、モデル作成㉛  |
|           | 41 | 制作㉜ | アニメーション、モデル作成㉜  |
|           | 42 | 制作㉝ | アニメーション、モデル作成㉝  |
|           | 43 | 制作㉞ | アニメーション、モデル作成㉞  |
|           | 44 | 発表④ | 完成作品のプレゼンテーション① |
|           | 45 | 発表⑤ | 完成作品のプレゼンテーション② |

2023年度

吉田学園情報ビジネス専門学校

CG学科

|                |                                                                  |            |                    |                                                       |             |
|----------------|------------------------------------------------------------------|------------|--------------------|-------------------------------------------------------|-------------|
| 授業科目<br>(科目ID) | CGワークショップⅡ                                                       |            | 担当教員<br><br>(実務経験) | 有 <input type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> |             |
| 対象年次・学期        | 2年・通年                                                            |            | 必修・選択区分            | 必修                                                    | 単位数<br>2単位  |
| 授業形態           | 講義                                                               |            | 授業回数(1回90分)        | 15                                                    | 時間数<br>30時間 |
| 授業目的           | 各企業から講師を招き、CG制作における実践的な知識・技術を身につける。各種イベント等に参加し、より実践的な制作技術を身につける。 |            |                    |                                                       |             |
| 到達目標           | 実践的な知識・技術を身につけることを目標とする。                                         |            |                    |                                                       |             |
| テキスト・<br>参考図書等 |                                                                  |            |                    |                                                       |             |
| 評価方法・<br>評価基準  | 評価方法                                                             | 評価割合(%)    | 評価基準               |                                                       |             |
|                | 試験                                                               | %          | 授業への取り組み姿勢で評価します。  |                                                       |             |
|                | レポート                                                             | %          |                    |                                                       |             |
|                | 小テスト                                                             | %          |                    |                                                       |             |
|                | 提出物                                                              | %          |                    |                                                       |             |
|                | その他                                                              | 100%       |                    |                                                       |             |
| 履修上の<br>留意事項   |                                                                  |            |                    |                                                       |             |
| 履修主題・<br>履修内容  | 回数                                                               | 履修主題       | 履修内容               |                                                       |             |
|                | 1                                                                | ワークショップ①   | 特別講義・特別授業①         |                                                       |             |
|                | 2                                                                | ワークショップ②   | 特別講義・特別授業②         |                                                       |             |
|                | 3                                                                | ワークショップ③   | 特別講義・特別授業③         |                                                       |             |
|                | 4                                                                | ワークショップ④   | 特別講義・特別授業④         |                                                       |             |
|                | 5                                                                | ワークショップ⑤   | 特別講義・特別授業⑤         |                                                       |             |
|                | 6                                                                | ワークショップ⑥   | 特別講義・特別授業⑥         |                                                       |             |
|                | 7                                                                | ワークショップ⑦   | 特別講義・特別授業⑦         |                                                       |             |
|                | 8                                                                | ワークショップ⑧   | 特別講義・特別授業⑧         |                                                       |             |
|                | 9                                                                | ワークショップ⑨   | 特別講義・特別授業⑨         |                                                       |             |
|                | 10                                                               | ワークショップ⑩   | 特別講義・特別授業⑩         |                                                       |             |
|                | 11                                                               | ワークショップ⑪   | 特別講義・特別授業⑪         |                                                       |             |
|                | 12                                                               | ワークショップ⑫   | 特別講義・特別授業⑫         |                                                       |             |
|                | 13                                                               | ワークショップ⑬   | 特別講義・特別授業⑬         |                                                       |             |
|                | 14                                                               | ワークショップ⑭   | 特別講義・特別授業⑭         |                                                       |             |
| 15             | ワークショップ⑮                                                         | 特別講義・特別授業⑮ |                    |                                                       |             |