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）	ゲームモーション応用Ⅲ	担当教員 （実務経験）	有 ☑ 無 ☐		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	必修	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	ゲーム制作には欠かせない仕様をもとに、チームで役割を決め制作する。				
到達目標	UE4を活用してキャラクターのゲームモーションを実装する。				
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。システマチックな内容になる為、メモを取り、実装手法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	チーム制作①	モーション制作、導入①
	2	チーム制作②	モーション制作、導入②
	3	チーム制作③	モーション制作、導入③
	4	チーム制作④	モーション制作、導入④
	5	チーム制作⑤	モーション制作、導入⑤
	6	チーム制作⑥	モーション制作、導入⑥
	7	チーム制作⑦	モーション制作、導入⑦
	8	チーム制作⑧	モーション制作、導入⑧
	9	チーム制作⑨	モーション制作、導入⑨
	10	チーム制作⑩	モーション制作、導入⑩
	11	チーム制作⑪	モーション制作、導入⑪
	12	チーム制作⑫	モーション制作、導入⑫
	13	チーム制作⑬	モーション制作、導入⑬
	14	チーム制作⑭	モーション制作、導入⑭
	15	チーム制作⑮	モーション制作、導入⑮
	16	チーム制作⑯	モーション制作、導入⑯
	17	チーム制作⑰	モーション制作、導入⑰

履修主題・ 履修内容	18	チーム制作⑱	モーション制作、導入⑱
	19	チーム制作⑲	モーション制作、導入⑲
	20	チーム制作⑳	モーション制作、導入⑳
	21	チーム制作㉑	モーション制作、導入㉑
	22	チーム制作㉒	モーション制作、導入㉒
	23	チーム制作㉓	モーション制作、導入㉓
	24	チーム制作㉔	モーション制作、導入㉔
	25	チーム制作㉕	モーション制作、導入㉕
	26	チーム制作㉖	モーション制作、導入㉖
	27	チーム制作㉗	モーション制作、導入㉗
	28	チーム制作㉘	モーション制作、導入㉘
	29	チーム制作㉙	モーション制作、導入㉙
	30	チーム制作㉚	モーション制作、導入㉚

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）	ゲームモーション応用Ⅳ	担当教員 （実務経験）	有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	必修	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	ゲーム制作には欠かせない仕様をもとに、チームで役割を決め制作する。				
到達目標	UE4を活用してキャラクターのゲームモーションを実装する。				
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。システマチックな内容になる為、メモを取り、実装手法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	チーム制作①	モーション制作①
	2	チーム制作②	モーション制作②
	3	チーム制作③	モーション制作③
	4	チーム制作④	モーション制作④
	5	チーム制作⑤	モーション制作⑤
	6	チーム制作⑥	モーション制作⑥
	7	チーム制作⑦	モーション制作⑦
	8	チーム制作⑧	モーション制作⑧
	9	チーム制作⑨	モーション制作⑨
	10	チーム制作⑩	モーション制作⑩
	11	チーム制作⑪	モーション制作⑪
	12	チーム制作⑫	モーション制作⑫
	13	チーム制作⑬	モーション制作⑬
	14	チーム制作⑭	モーション制作⑭
	15	チーム制作⑮	モーション制作⑮
	16	チーム制作⑯	モーション制作⑯
	17	チーム制作⑰	モーション制作⑰

履修主題・ 履修内容	18	チーム制作⑱	モーション制作⑱
	19	チーム制作⑲	モーション制作⑲
	20	チーム制作⑳	モーション制作⑳
	21	チーム制作㉑	モーション制作㉑
	22	チーム制作㉒	モーション制作㉒
	23	チーム制作㉓	モーション制作㉓
	24	チーム制作㉔	モーション制作㉔
	25	チーム制作㉕	モーション制作㉕
	26	チーム制作㉖	モーション制作㉖
	27	チーム制作㉗	モーション制作㉗
	28	チーム制作㉘	モーション制作㉘
	29	チーム制作㉙	モーション制作㉙
	30	チーム制作㉚	モーション制作㉚

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）	映像演出応用Ⅰ	担当教員 （実務経験）	有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・前期	必修・選択区分	必修	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	3DCGの中でもアニメ業界特有の製作工程などを学ぶ。				
到達目標	3DCGアニメ業界の実際に使われている技術を身に着ける。				
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	アニメーションを制作すること以外にも他CG・合成ソフトを使用することがあります。複雑な説明も多くなるため、メモを取り、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	カットアニメーション制作①	レイアウト・3DCG・撮影①
	2	カットアニメーション制作②	レイアウト・3DCG・撮影②
	3	カットアニメーション制作③	レイアウト・3DCG・撮影③
	4	カットアニメーション制作④	レイアウト・3DCG・撮影④
	5	カットアニメーション制作⑤	レイアウト・3DCG・撮影⑤
	6	カットアニメーション制作⑥	レイアウト・3DCG・撮影⑥
	7	カットアニメーション制作⑦	レイアウト・3DCG・撮影⑦
	8	カットアニメーション制作⑧	レイアウト・3DCG・撮影⑧
	9	カットアニメーション制作⑨	レイアウト・3DCG・撮影⑨
	10	カットアニメーション制作⑩	レイアウト・3DCG・撮影⑩
	11	カットアニメーション制作⑪	レイアウト・3DCG・撮影⑪
	12	カットアニメーション制作⑫	レイアウト・3DCG・撮影⑫
	13	カットアニメーション制作⑬	レイアウト・3DCG・撮影⑬
	14	カットアニメーション制作⑭	レイアウト・3DCG・撮影⑭
	15	カットアニメーション制作⑮	レイアウト・3DCG・撮影⑮
	16	カットアニメーション制作⑯	レイアウト・3DCG・撮影⑯
	17	カットアニメーション制作⑰	レイアウト・3DCG・撮影⑰

履修主題・ 履修内容	18	カットアニメーション制作⑱	レイアウト・3DCG・撮影⑱
	19	カットアニメーション制作⑲	レイアウト・3DCG・撮影⑲
	20	カットアニメーション制作⑳	レイアウト・3DCG・撮影⑳
	21	カットアニメーション制作㉑	レイアウト・3DCG・撮影㉑
	22	カットアニメーション制作㉒	レイアウト・3DCG・撮影㉒
	23	カットアニメーション制作㉓	レイアウト・3DCG・撮影㉓
	24	カットアニメーション制作㉔	レイアウト・3DCG・撮影㉔
	25	カットアニメーション制作㉕	レイアウト・3DCG・撮影㉕
	26	カットアニメーション制作㉖	レイアウト・3DCG・撮影㉖
	27	カットアニメーション制作㉗	レイアウト・3DCG・撮影㉗
	28	カットアニメーション制作㉘	レイアウト・3DCG・撮影㉘
	29	カットアニメーション制作㉙	レイアウト・3DCG・撮影㉙
	30	カットアニメーション制作㉚	レイアウト・3DCG・撮影㉚

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）	映像演出応用Ⅱ	担当教員 （実務経験）	有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・前期	必修・選択区分	必修	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	3DCGの中でもアニメ業界特有の製作工程などを学ぶ。				
到達目標	3DCGアニメ業界の実際に使われている技術を身に着ける。				
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	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。システマチックな内容になる為、メモを取り、実装手法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	フル3DCGカットアニメーション制作①	背景制作・カメラワーク・レンダリング①
	2	フル3DCGカットアニメーション制作②	背景制作・カメラワーク・レンダリング②
	3	フル3DCGカットアニメーション制作③	背景制作・カメラワーク・レンダリング③
	4	フル3DCGカットアニメーション制作④	背景制作・カメラワーク・レンダリング④
	5	フル3DCGカットアニメーション制作⑤	背景制作・カメラワーク・レンダリング⑤
	6	フル3DCGカットアニメーション制作⑥	背景制作・カメラワーク・レンダリング⑥
	7	フル3DCGカットアニメーション制作⑦	背景制作・カメラワーク・レンダリング⑦
	8	フル3DCGカットアニメーション制作⑧	背景制作・カメラワーク・レンダリング⑧
	9	フル3DCGカットアニメーション制作⑨	背景制作・カメラワーク・レンダリング⑨
	10	フル3DCGカットアニメーション制作⑩	背景制作・カメラワーク・レンダリング⑩
	11	フル3DCGカットアニメーション制作⑪	背景制作・カメラワーク・レンダリング⑪
	12	フル3DCGカットアニメーション制作⑫	背景制作・カメラワーク・レンダリング⑫
	13	フル3DCGカットアニメーション制作⑬	背景制作・カメラワーク・レンダリング⑬
	14	フル3DCGカットアニメーション制作⑭	背景制作・カメラワーク・レンダリング⑭
	15	フル3DCGカットアニメーション制作⑮	背景制作・カメラワーク・レンダリング⑮
	16	フル3DCGカットアニメーション制作⑯	背景制作・カメラワーク・レンダリング⑯
	17	フル3DCGカットアニメーション制作⑰	背景制作・カメラワーク・レンダリング⑰

履修主題・ 履修内容	18	フル3DCGカットアニメーション制作⑱	背景制作・カメラワーク・レンダリング⑱
	19	フル3DCGカットアニメーション制作⑲	背景制作・カメラワーク・レンダリング⑲
	20	フル3DCGカットアニメーション制作⑳	背景制作・カメラワーク・レンダリング⑳
	21	フル3DCGカットアニメーション制作㉑	背景制作・カメラワーク・レンダリング㉑
	22	フル3DCGカットアニメーション制作㉒	背景制作・カメラワーク・レンダリング㉒
	23	フル3DCGカットアニメーション制作㉓	背景制作・カメラワーク・レンダリング㉓
	24	フル3DCGカットアニメーション制作㉔	背景制作・カメラワーク・レンダリング㉔
	25	フル3DCGカットアニメーション制作㉕	背景制作・カメラワーク・レンダリング㉕
	26	フル3DCGカットアニメーション制作㉖	背景制作・カメラワーク・レンダリング㉖
	27	フル3DCGカットアニメーション制作㉗	背景制作・カメラワーク・レンダリング㉗
	28	フル3DCGカットアニメーション制作㉘	背景制作・カメラワーク・レンダリング㉘
	29	フル3DCGカットアニメーション制作㉙	背景制作・カメラワーク・レンダリング㉙
	30	フル3DCGカットアニメーション制作㉚	背景制作・カメラワーク・レンダリング㉚

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）	映像演出応用Ⅲ	担当教員 （実務経験）	有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	必修	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	3DCGの中でもアニメ業界特有の製作工程などを学ぶ。				
到達目標	3DCGアニメ業界の実際に使われている技術を身に着ける。				
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	アニメーションを制作すること以外にも他CG・合成ソフトを使用することがあります。複雑な説明も多くなるため、メモを取り、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	チーム制作①	シーン制作①
	2	チーム制作②	シーン制作②
	3	チーム制作③	シーン制作③
	4	チーム制作④	シーン制作④
	5	チーム制作⑤	シーン制作⑤
	6	チーム制作⑥	シーン制作⑥
	7	チーム制作⑦	シーン制作⑦
	8	チーム制作⑧	シーン制作⑧
	9	チーム制作⑨	シーン制作⑨
	10	チーム制作⑩	シーン制作⑩
	11	チーム制作⑪	シーン制作⑪
	12	チーム制作⑫	シーン制作⑫
	13	チーム制作⑬	シーン制作⑬
	14	チーム制作⑭	シーン制作⑭
	15	チーム制作⑮	シーン制作⑮
	16	チーム制作⑯	シーン制作⑯
	17	チーム制作⑰	シーン制作⑰

履修主題・ 履修内容	18	チーム制作⑱	シーン制作⑱
	19	チーム制作⑲	シーン制作⑲
	20	チーム制作⑳	シーン制作⑳
	21	チーム制作㉑	シーン制作㉑
	22	チーム制作㉒	シーン制作㉒
	23	チーム制作㉓	シーン制作㉓
	24	チーム制作㉔	シーン制作㉔
	25	チーム制作㉕	シーン制作㉕
	26	チーム制作㉖	シーン制作㉖
	27	チーム制作㉗	シーン制作㉗
	28	チーム制作㉘	シーン制作㉘
	29	チーム制作㉙	シーン制作㉙
	30	チーム制作㉚	シーン制作㉚

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）	映像制作応用Ⅳ	担当教員 （実務経験）	有 ☑　無 ☐		
対象年次・学期	2年・後期	必修・選択区分	必修	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	3DCGの中でもアニメ業界特有の製作工程で、チームで作るということを学ぶ。				
到達目標	3DCGアニメ業界の実際に使われている技術を身に着ける。				
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	アニメーションを制作すること以外にも他CG・合成ソフトを使用することがあります。複雑な説明も多くなるため、メモを取り、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	チーム制作①	映像制作①
	2	チーム制作②	映像制作②
	3	チーム制作③	映像制作③
	4	チーム制作④	映像制作④
	5	チーム制作⑤	映像制作⑤
	6	チーム制作⑥	映像制作⑥
	7	チーム制作⑦	映像制作⑦
	8	チーム制作⑧	映像制作⑧
	9	チーム制作⑨	映像制作⑨
	10	チーム制作⑩	映像制作⑩
	11	チーム制作⑪	映像制作⑪
	12	チーム制作⑫	映像制作⑫
	13	チーム制作⑬	映像制作⑬
	14	チーム制作⑭	映像制作⑭
	15	チーム制作⑮	映像制作⑮
	16	チーム制作⑯	映像制作⑯
	17	チーム制作⑰	映像制作⑰

履修主題・ 履修内容	18	チーム制作⑱	映像制作⑱
	19	チーム制作⑲	映像制作⑲
	20	チーム制作⑳	映像制作⑳
	21	チーム制作㉑	映像制作㉑
	22	チーム制作㉒	映像制作㉒
	23	チーム制作㉓	映像制作㉓
	24	チーム制作㉔	映像制作㉔
	25	チーム制作㉕	映像制作㉕
	26	チーム制作㉖	映像制作㉖
	27	チーム制作㉗	映像制作㉗
	28	チーム制作㉘	映像制作㉘
	29	チーム制作㉙	映像制作㉙
	30	チーム制作㉚	映像制作㉚