

授業科目	CG ワークショップⅠ (CG)		担当教員	小椋 透	
対象年次・学期	1 年・通年		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	15 回	時間数 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・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	0	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	0			
	その他	100			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	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		

[illegible]

授業科目	ジェスチャードローイングⅠ (CG)		担当教員	澤山 智巳	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	人物構造やポージングなどを表現するためのドローイング基礎技術の習得。				
到達目標	3DCG アニメーションとの関わりを理解し、十分に観察が出来た上で表現ができる。大きな形状の見極めと、人体構造の表現。これらをアニメーションへ反映できる。				
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	0	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	0			
	小テスト	0			
	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	履修主題	履修内容		
	1	ジェスチャードローイング 入門①	オリエンテーション		
	2	ジェスチャードローイング 入門②	アニメーションとの関わり		
	3	ジェスチャードローイング 入門③	デッサンとの違い		
	4	ジェスチャードローイング 入門④	ドローイング体験①		
	5	ジェスチャードローイング 入門⑤	ドローイング体験②		
	6	ジェスチャードローイング 入門⑥	ドローイング体験③		
	7	ジェスチャードローイング 入門⑦	ドローイング体験④		
	8	ジェスチャードローイング 入門⑧	ドローイング体験⑤		
	9	ジェスチャードローイング 入門⑨	ドローイング体験⑥		
	10	ジェスチャードローイング 入門⑩	ドローイング体験⑦		
	11	ジェスチャードローイング 入門⑪	ドローイング体験⑧		
	12	ジェスチャードローイング 入門⑫	ドローイング体験⑨		
	13	ジェスチャードローイング 入門⑬	ドローイング体験⑩		
	14	ジェスチャードローイング 入門⑭	ドローイング体験⑪		
	15	ジェスチャードローイング 入門⑮	ドローイング体験⑫		
	16	ドローイング表現①	課題制作①		
	17	ドローイング表現②	課題制作②		
	18	ドローイング表現③	課題制作③		
	19	ドローイング表現④	課題制作④		

	20	ドローイング表現⑤	課題制作⑤
	21	ドローイング表現⑥	課題制作⑥
	22	ドローイング表現⑦	課題制作⑦
	23	ドローイング表現⑧	課題制作⑧
	24	ドローイング表現⑨	課題制作⑨
	25	ドローイング表現⑩	課題制作⑩
	26	ドローイング表現⑪	課題制作⑪
	27	ドローイング表現⑫	課題制作⑫
	28	ドローイング表現⑬	課題制作⑬
	29	ドローイング表現⑭	課題制作⑭
	30	ドローイング表現⑮	課題制作⑮

[illegible]

授業科目	学科基礎学習(CG)		担当教員	小椋 透	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	15 回	時間数
授業目的	各学科における、授業前学習を行う。				
到達目標	本科目終了後から始まる各授業に対して、スムーズに取り組むための準備を終了させることを目標とする。				
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	0	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	0			
	その他	100			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	授業前学習①	ライフデザインナビ 1 自己発見検査の実施		
	2	授業前学習②	貸与コンピュータセッティング①		
	3	授業前学習③	貸与コンピュータセッティング②		
	4	授業前学習④	貸与コンピュータセッティング③		
	5	授業前学習⑤	貸与コンピュータセッティング④		
	6	授業前学習⑥	貸与コンピュータセッティング⑤		
	7	授業前学習⑦	学生便覧・シラバスの説明①		
	8	授業前学習⑧	学生便覧・シラバスの説明②		
	9	授業前学習⑨	学生便覧・シラバスの説明③		
	10	授業前学習⑩	学生便覧・シラバスの説明④		
	11	授業前学習⑪	自己紹介		
	12	授業前学習⑫	自己紹介		
	13	授業前学習⑬	各種書類の配布・記入①		
	14	授業前学習⑭	各種書類の配布・記入②		
	15	授業前学習⑮	各種書類の配布・記入③		

[illegible]

授業科目	学科総合学習Ⅰ（CG）		担当教員	小椋 透	
対象年次・学期	1 年・通年		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	学内・学外イベントの説明や準備、連絡事項の伝達、ビジネススキルなど学科の通常授業外に関わることを全般を学習する。				
到達目標	学校生活全般に関わる内容を理解し、身につけることを目標とする。				
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	0	授業への取り組み姿勢で評価します。		
	レポート	0			
	小テスト	0			
	提出物	0			
	その他	100			
履修上の留意事項					
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	学科総合学習①	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施①		
	2	学科総合学習②	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施②		
	3	学科総合学習③	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施③		
	4	学科総合学習④	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施④		
	5	学科総合学習⑤	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑤		
	6	学科総合学習⑥	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑥		
	7	学科総合学習⑦	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑦		
	8	学科総合学習⑧	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑧		
	9	学科総合学習⑨	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑨		
	10	学科総合学習⑩	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑩		
	11	学科総合学習⑪	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑪		
	12	学科総合学習⑫	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑫		
	13	学科総合学習⑬	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑬		
	14	学科総合学習⑭	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑭		
	15	学科総合学習⑮	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑮		
	16	学科総合学習⑯	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑯		
	17	学科総合学習⑰	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑰		
	18	学科総合学習⑱	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施⑱		

	19	学科総合学習⑱	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ⑱
	20	学科総合学習⑳	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉔
	21	学科総合学習㉑	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉑
	22	学科総合学習㉒	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉒
	23	学科総合学習㉓	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉓
	24	学科総合学習㉔	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉔
	25	学科総合学習㉕	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉕
	26	学科総合学習㉖	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉖
	27	学科総合学習㉗	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉗
	28	学科総合学習㉘	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉘
	29	学科総合学習㉙	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉙
	30	学科総合学習㉚	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施 ㉚

[illegible]

授業科目	CG 基礎(CG)		担当教員	小 椋 透	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	15 回	時間数
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	0	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	0			
	小テスト	0			
	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	履修主題	履修内容		
	1	CG について①	CG の歴史		
	2	CG について②	CG の歴史		
	3	CG について③	各業界での CG の扱い		
	4	CG について④	各業界での CG の扱い		
	5	CG について⑤	ゲームや映像が出来るまで		
	6	CG について⑥	ゲームや映像が出来るまで		
	7	CG について⑦	CG の技術紹介とソフトウェアの役割		
	8	CG について⑧	CG の技術紹介とソフトウェアの役割		
	9	CG について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		

[illegible]

授業科目	CG アニメーション基礎 Ⅰ (CG)		担当教員	小椋 透	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	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、アンティシペーション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	0	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	0			
	小テスト	0			
	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	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			

	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

[illegible]

授業科目	CG アニメーション基礎 II (CG)		担当教員	小椋 透	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30 回	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。キャラクターアニメーション制作を通じて、ポーズ、フォロースルー＆オーバーラップなどのアニメーション 12 原則の技法を習得し後の土台作りをします。簡易的なキャラクター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	0	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	0			
	小テスト	0			
	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	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			

	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⑯	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

[illegible]

授業科目	CG アニメーション基礎 III(CG)		担当教員	小 椋 透	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
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	0	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	0			
	小テスト	0			
	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	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		
	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⑭	重いものを押す⑮
	30	総評	クリティーク

[illegible]

授業科目	ビジュアル制作基礎(CG)		担当教員	田中 政史	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	45 回	時間数
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。 作品制作を通して CG 制作の基礎力を身につける				
到達目標	アイデアを CG で再現できる力を身につけ、伝えるための道具として扱えるようになる。				
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	0	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	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	作品制作を楽しむことが上達の近道です。自分が楽しめるようなアイデアやモチーフを積極的に探してください。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	授業概要	授業について、ルール、課題について、Blender 基礎		
	2	テーマ作品課題 1	プリミティブモデリングによるテーマ作品		
	3	テーマ作品課題 1	プリミティブモデリングによるテーマ作品		
	4	編集モード基礎	編集モードの基本操作		
	5	テーマ作品課題 2	編集モードを使用したテーマ作品		
	6	テーマ作品課題 2	編集モードを使用したテーマ作品		
	7	テーマ作品課題 2	モディファイアやカメラについて		
	8	テーマ作品課題 2	編集モードを使用したテーマ作品		
	9	テーマ作品課題 2	編集モードを使用したテーマ作品		
	10	テクスチャ基礎	テクスチャの貼り方、UV 展開、PBR マテリアルとは		
	11	テーマ作品課題 3	テクスチャを使用したテーマ作品		
	12	テーマ作品課題 3	テクスチャを使用したテーマ作品		
	13	テーマ作品課題 3	環境テクスチャについて		
	14	テーマ作品課題 3	テクスチャを使用したテーマ作品		
	15	テーマ作品課題 3	テクスチャを使用したテーマ作品		
	16	テーマ作品課題 3	作品の仕上げに向けて確認すること		
	17	テーマ作品課題 3	テクスチャを使用したテーマ作品		
	18	テーマ作品課題 3	テクスチャを使用したテーマ作品		
	19	モデリング練習	資料をもとにモデリングする工程を体験する		
	20	モデリング練習	資料をもとにモデリングする工程を体験する		
	21	モデリング練習	資料をもとにモデリングする工程を体験する		
	22	テーマ作品課題 4	CG の完成度を意識したテーマ作品		
	23	テーマ作品課題 4	CG の完成度を意識したテーマ作品		

	24	テーマ作品課題 4	CG の完成度を意識したテーマ作品
	25	テーマ作品課題 4	CG の完成度を意識したテーマ作品
	26	テーマ作品課題 4	CG の完成度を意識したテーマ作品
	27	テーマ作品課題 4	CG の完成度を意識したテーマ作品
	28	テーマ作品課題 4	CG の完成度を意識したテーマ作品
	29	テーマ作品課題 4	CG の完成度を意識したテーマ作品
	30	テーマ作品課題 4	CG の完成度を意識したテーマ作品
	31	正しいサイズで作る	実寸でモデリングを行う。間取り図の再現。
	32	正しいサイズで作る	足りない情報を調べる。何を知らないか気付く。
	33	正しいサイズで作る	平面図から立体に起こす。窓やドアの開口部。
	34	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	35	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	36	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	37	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	38	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	39	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	40	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	41	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	42	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	43	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	44	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品
	45	テーマ作品課題 5	実寸で作られたリアルな室内 CG 作品

[illegible]

授業科目	ゲームモーション基礎(CG)		担当教員	玉澤 賢悟	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
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。ゲームエンジンの使い方とデータの連携方法を理解する。				
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	0	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	0			
	小テスト	0			
	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。システム的な内容になる為、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	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	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑯	モーション制作⑭		
	17	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑰	モーション制作⑮		
18	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑱	モーション制作⑯			

	19	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑱	モーション制作⑰
	20	ゲームキャラクターを想定したモーション制作⑳	モーション制作⑱
	21	UE 基本操作①	制作と導入①
	22	UE 基本操作②	制作と導入②
	23	UE 基本操作③	制作と導入③
	24	UE 基本操作④	制作と導入④
	25	UE 基本操作⑤	制作と導入⑤
	26	UE 基本操作⑥	制作と導入⑥
	27	UE 基本操作⑦	制作と導入⑦
	28	UE 基本操作⑧	制作と導入⑧
	29	UE 基本操作⑨	制作と導入⑨
	30	UE 基本操作⑩	制作と導入⑩

[illegible]

授業科目	映像演出基礎(CG)		担当教員	小 椋 透	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	30 回	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	0	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	0			
	小テスト	0			
	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	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	作品研究⑥	作品研究⑥		
	12	作品研究⑦	作品研究⑦		
	13	アイレベルと仰角	アイレベルと仰角		
	14	作品研究⑧	作品研究⑧		
	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⑨	作品研究⑨		
	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		
	18	作品研究⑩	作品研究⑩		
	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⑪	作品研究⑪		
	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⑫	作品研究⑫			

	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⑬	作品研究⑬
	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⑭	作品研究⑭
	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⑮	作品研究⑮
	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⑯	作品研究⑯

[illegible]

授業科目	アニメーション技術研究Ⅰ (CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	15 回	時間数
授業目的	様々なジャンルの映像作品を鑑賞し、映像技法や体の動きを学ぶ。				
到達目標	映像の見せ方の引き出しを増やす。 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	0	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	0			
	提出物	0			
	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。 作品鑑賞中に気付いたことはメモを取り、作品制作でアウトプットしてください。				
履修主題・ 履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	鑑賞	鑑賞		
	2	鑑賞	鑑賞		
	3	鑑賞	鑑賞		
	4	鑑賞	鑑賞		
	5	鑑賞	鑑賞		
	6	鑑賞	鑑賞		
	7	鑑賞	鑑賞		
	8	鑑賞	鑑賞		
	9	鑑賞	鑑賞		
	10	鑑賞	鑑賞		
	11	鑑賞	鑑賞		
	12	鑑賞	鑑賞		
	13	鑑賞	鑑賞		
	14	鑑賞	鑑賞		
	15	レポート課題	レポート課題		

[illegible]

授業科目	アニメーション技術研究Ⅱ (CG)		担当教員	森山 美里	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	15 回	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する事で、引き出しを増やす。 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	0	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	0			
	提出物	0			
	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	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		

[illegible]

授業科目	ジェスチャードローイングⅡ (CG)		担当教員	澤山 智巳	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数 60 時間
授業目的	人物構造やポージングなどを表現するためのドローイング基礎技術の習得。				
到達目標	3DCG アニメーションとの関わりを理解し、十分に観察が出来た上で表現ができる。大きな形状の見極めと、人体構造の表現。これらをアニメーションへ反映できる。				
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	0	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	0			
	小テスト	0			
	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	履修主題	履修内容		
	1	ドローイング表現①	課題制作①		
	2	ドローイング表現②	課題制作②		
	3	ドローイング表現③	課題制作③		
	4	ドローイング表現④	課題制作④		
	5	ドローイング表現⑤	課題制作⑤		
	6	ドローイング表現⑥	課題制作⑥		
	7	ドローイング表現⑦	課題制作⑦		
	8	ドローイング表現⑧	課題制作⑧		
	9	ドローイング表現⑨	課題制作⑨		
	10	ドローイング表現⑩	課題制作⑩		
	11	ドローイング表現⑪	課題制作⑪		
	12	ドローイング表現⑫	課題制作⑫		
	13	ドローイング表現⑬	課題制作⑬		
	14	ドローイング表現⑭	課題制作⑭		
	15	ドローイング表現⑮	課題制作⑮		
	16	ドローイング表現⑯	課題制作⑯		
	17	ドローイング表現⑰	課題制作⑰		
	18	ドローイング表現⑱	課題制作⑱		
	19	ドローイング表現⑲	課題制作⑲		
	20	ドローイング表現⑳	課題制作㉔		
	21	ドローイング表現㉑	課題制作㉑		
	22	ドローイング表現㉒	課題制作㉒		
	23	ドローイング表現㉓	課題制作㉓		

	24	ドローイング表現②④	課題制作②④
	25	ドローイング表現②⑤	課題制作②⑤
	26	ドローイング表現②⑥	課題制作②⑥
	27	ドローイング表現②⑦	課題制作②⑦
	28	ドローイング表現②⑧	課題制作②⑧
	29	ドローイング表現②⑨	課題制作②⑨
	30	ドローイング表現②⑩	課題制作②⑩

[illegible]

授業科目	CG ツール基礎(CG)		担当教員	玉澤 賢悟	
対象年次・学期	1 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態		授業回数	30 回	時間数	60 時間
授業目的	主にアドビソフトのオペレーションを学習。				
到達目標	業界の基礎・基本となるソフトウェアを学習し、基礎能力を上げる。				
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	0	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	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	多種多様なソフトを勉強するため、忘れないようしっかりメモを取りましょう。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	Photoshop①	Photoshop の使い方・基礎知識		
	2	Photoshop②	Photoshop の使い方・基礎知識		
	3	Photoshop③	Photoshop の使い方・基礎知識		
	4	Photoshop④	Photoshop の使い方・基礎知識		
	5	Photoshop⑤	Photoshop の使い方・基礎知識		
	6	AfterEffects①	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	7	AfterEffects②	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	8	AfterEffects③	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	9	AfterEffects④	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	10	AfterEffects⑤	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	11	AfterEffects⑥	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	12	AfterEffects⑦	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	13	AfterEffects⑧	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	14	AfterEffects⑨	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	15	AfterEffects⑩	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	16	PremierePro、MediaEncoder①	PremierePro、MediaEncoder の使い方・基礎知識		
	17	PremierePro、MediaEncoder②	PremierePro、MediaEncoder の使い方・基礎知識		
	18	PremierePro、MediaEncoder③	PremierePro、MediaEncoder の使い方・基礎知識		
	19	PremierePro、MediaEncoder④	PremierePro、MediaEncoder の使い方・基礎知識		
	20	PremierePro、MediaEncoder⑤	PremierePro、MediaEncoder の使い方・基礎知識		
	21	画像・映像の基礎知識①	データについて・基礎知識		
22	画像・映像の基礎知識②	データについて・基礎知識			

	23	画像・映像の基礎知識③	データについて・基礎知識
	24	画像・映像の基礎知識④	データについて・基礎知識
	25	画像・映像の基礎知識⑤	データについて・基礎知識
	26	実習・課題制作①	作品制作
	27	実習・課題制作②	作品制作
	28	実習・課題制作③	作品制作
	29	実習・課題制作④	作品制作
	30	実習・課題制作⑤	作品制作

授業科目	CG ツール基礎(CG)	担当 教員	玉澤賢悟	
		実務 経験	有：■ 無：□	
対象年次・学期	1 年・前期	担当 教員		
授業形態		実務 経験		
		担当 教員		
		実務 経験		
		担当 教員		
		実務 経験		
		担当 教員		
		実務 経験		
		担当 教員		
		実務 経験		
		担当 教員		
		実務 経験		

授業科目	合同制作Ⅰ (CG)		担当教員	小 椋 透	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	30 回	時間数
授業目的	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、コミュニケーションを通じてメンバーの作業を把握しながら制作を行う。				
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	0	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	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	上級生との合同で制作となります。わからないことがあればアドバイスをもらうようにしましょう。				
履修主題・履修内容	回	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		
	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②⑩
	28	合同制作②⑦	アニメーション、モデル作成②⑪
	29	合同制作②⑧	アニメーション、モデル作成②⑫
	30	総評	作品発表

[illegible]

授業科目	作品制作Ⅰ（CG）		担当教員	小椋 透	
対象年次・学期	1 年・後期		必修・選択区分	選択	単位数
授業形態			授業回数	45 回	時間数
					90 時間
授業目的	1 年間の学びを活かして作品完成させる				
到達目標	就職活動でも使えるような作品に仕上げる				
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	0	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	0			
	小テスト	0			
	提出物	60			
	その他	40			
履修上の留意事項	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しましょう。				
履修主題・履修内容	回	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		
	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

[illegible]