

授業科目	CG ワークショップⅡ (CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2 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
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		

授業科目	CG ワークショップⅡ (CG)	担当教員	石田悠人	
		実務経験	有： ☒ 無： ☐	
対象年次・学期	2 年・通年	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	キャリアデザイン(CG)		担当教員	小椋 透	
対象年次・学期	2 年・後期		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	次年度から始まる就職活動へ向けた準備を行う。				
到達目標	企業研究、応募書類作成、面接対策を身につけることを目標とします。				
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	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	就職活動への準備	企業研究、就職サイトへの登録		
	2	就職活動への準備	企業研究、就職サイトへの登録		
	3	就職活動への準備	企業研究、就職サイトへの登録		
	4	就職活動への準備	企業研究、就職サイトへの登録		
	5	就職活動への準備	企業研究、就職サイトへの登録		
	6	就職活動への準備	履歴書・エントリーシート作成		
	7	就職活動への準備	履歴書・エントリーシート作成		
	8	就職活動への準備	履歴書・エントリーシート作成		
	9	就職活動への準備	履歴書・エントリーシート作成		
	10	就職活動への準備	履歴書・エントリーシート作成		
	11	就職活動への準備	自己 PR 作成、面接試験対策		
	12	就職活動への準備	自己 PR 作成、面接試験対策		
	13	就職活動への準備	自己 PR 作成、面接試験対策		
	14	就職活動への準備	自己 PR 作成、面接試験対策		
	15	就職活動への準備	自己 PR 作成、面接試験対策		

授業科目	キャリアデザイン(CG)	担当教員	石田悠人	
		実務経験	有：■ 無：□	
対象年次・学期	2年・後期	担当教員	小椋透	
授業形態		実務経験	有：■ 無：□	
		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		

授業科目	学科総合学習Ⅱ (CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2年・通年		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	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	作品デザインⅠ (CG)		担当教員	玉澤 賢悟	
対象年次・学期	2 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	15 回	時間数
授業目的	ポートフォリオやデモリールの役割や、デザインの基本を学習。				
到達目標	今後の就職活動で必要不可欠なポートフォリオ、デモリールを作成する。				
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	制作した作品を良く見せること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	はじめに①	ポートフォリオとデモリールの役割について		
	2	はじめに②	業種に応じたアピール方法		
	3	デモリール作成①	使用するツールについて		
	4	デモリール作成②	デモリール作成①		
	5	デモリール作成③	デモリール作成②		
	6	デモリール作成④	デモリール作成③		
	7	デモリール作成⑤	デモリール作成④		
	8	デモリール作成⑥	デモリール作成⑤		
	9	デモリール作成⑭	デモリール作成⑬		
	10	ポートフォリオ作成①	使用するツールについて		
	11	ポートフォリオ作成②	ポートフォリオ作成①		
	12	ポートフォリオ作成③	ポートフォリオ作成②		
	13	ポートフォリオ作成④	ポートフォリオ作成③		
	14	ポートフォリオ作成⑤	ポートフォリオ作成④		
	15	ポートフォリオ作成⑥	ポートフォリオ作成⑤		

[illegible]

授業科目	作品デザインⅡ (CG)		担当教員	玉澤 賢悟	
対象年次・学期	2 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	15 回	時間数
授業目的	就職活動や自身の作品制作に合わせてポートフォリオ、デモリールを更新していく。				
到達目標	今後の就職活動で必要不可欠なポートフォリオ、デモリールを作成する。				
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	制作した作品を良く見せること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	ブラッシュアップ①	ポートフォリオとデモリールの作成①		
	2	ブラッシュアップ②	ポートフォリオとデモリールの作成②		
	3	ブラッシュアップ③	ポートフォリオとデモリールの作成③		
	4	ブラッシュアップ④	ポートフォリオとデモリールの作成④		
	5	ブラッシュアップ⑤	ポートフォリオとデモリールの作成⑤		
	6	ブラッシュアップ⑥	ポートフォリオとデモリールの作成⑥		
	7	ブラッシュアップ⑦	ポートフォリオとデモリールの作成⑦		
	8	ブラッシュアップ⑧	ポートフォリオとデモリールの作成⑧		
	9	添削①	添削①		
	10	添削②	添削②		
	11	添削③	添削③		
	12	添削④	添削④		
	13	添削⑤	添削⑤		
	14	添削⑥	添削⑥		
	15	添削⑦	添削⑦		

[illegible]

授業科目	アニメーション技術研究Ⅲ (CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2年・前期		必修・選択区分	必修	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	授業説明	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	CG アニメーション応用 Ⅰ (CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	45 回	時間数
授業目的	制作を中心とした 3DCG スキル向上。 企業ワークショップを通した関連スキルの獲得。				
到達目標	就活用デモリール・ポートフォリオとして使える作品を制作出来るようになる。				
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	授業中の話や添削フィードバックについてはメモを取るようにしてください。				
履修主題・ 履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	授業説明・課題選定	課題選定		
	2	課題制作	課題制作		
	3	課題制作	課題制作		
	4	課題制作	課題制作		
	5	課題制作	課題制作		
	6	課題制作	課題制作		
	7	課題制作	課題制作		
	8	課題制作	課題制作		
	9	課題制作	課題制作		
	10	課題制作	課題制作		
	11	課題制作	課題制作		
	12	課題制作	課題制作		
	13	課題制作	課題制作		
	14	課題制作	課題制作		
	15	課題制作	課題制作		
	16	課題制作	課題制作		
	17	課題制作	課題制作		
	18	課題制作	課題制作		
	19	課題制作	課題制作		
	20	課題制作	課題制作		
	21	課題制作	課題制作		
	22	課題制作	課題制作		
	23	課題制作	課題制作		

	24	課題制作	課題制作
	25	課題制作	課題制作
	26	課題制作	課題制作
	27	課題制作	課題制作
	28	課題制作	課題制作
	29	課題制作	課題制作
	30	課題制作	課題制作
	31	課題制作	課題制作
	32	課題制作	課題制作
	33	課題制作	課題制作
	34	課題制作	課題制作
	35	課題制作	課題制作
	36	課題制作	課題制作
	37	課題制作	課題制作
	38	課題制作	課題制作
	39	課題制作	課題制作
	40	課題制作	課題制作
	41	課題制作	課題制作
	42	課題制作	課題制作
	43	課題制作	課題制作
	44	課題制作	課題制作
	45	課題提出	課題提出

[illegible]

授業科目	CG アニメーション応用 II (CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	45 回	時間数
授業目的	制作を中心とした 3DCG スキル向上。 企業ワークショップを通した関連スキルの獲得。				
到達目標	就活用デモリール・ポートフォリオとして使える作品を制作出来るようになる。				
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	授業中の話や添削フィードバックについてはメモを取るようにしてください。				
履修主題・ 履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	授業説明	課題選定		
	2	課題制作	課題制作		
	3	課題制作	課題制作		
	4	課題制作	課題制作		
	5	課題制作	課題制作		
	6	課題制作	課題制作		
	7	課題制作	課題制作		
	8	課題制作	課題制作		
	9	課題制作	課題制作		
	10	課題制作	課題制作		
	11	課題制作	課題制作		
	12	課題制作	課題制作		
	13	課題制作	課題制作		
	14	課題制作	課題制作		
	15	課題制作	課題制作		
	16	課題制作	課題制作		
	17	課題制作	課題制作		
	18	課題制作	課題制作		
	19	課題制作	課題制作		
	20	課題制作	課題制作		
	21	課題制作	課題制作		
	22	課題制作	課題制作		
	23	課題制作	課題制作		

	24	課題制作	課題制作
	25	課題制作	課題制作
	26	課題制作	課題制作
	27	課題制作	課題制作
	28	課題制作	課題制作
	29	課題制作	課題制作
	30	課題制作	課題制作
	31	課題制作	課題制作
	32	課題制作	課題制作
	33	課題制作	課題制作
	34	課題制作	課題制作
	35	課題制作	課題制作
	36	課題制作	課題制作
	37	課題制作	課題制作
	38	課題制作	課題制作
	39	課題制作	課題制作
	40	課題制作	課題制作
	41	課題制作	課題制作
	42	課題制作	課題制作
	43	課題制作	課題制作
	44	課題制作	課題制作
	45	課題提出	課題提出

[illegible]

授業科目	合同制作Ⅱ (CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2 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	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・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	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・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Ⅱ (CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2 年・後期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	45 回	時間数
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・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りましょう。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	授業説明	課題選定		
	2	課題制作	課題制作		
	3	課題制作	課題制作		
	4	課題制作	課題制作		
	5	課題制作	課題制作		
	6	課題制作	課題制作		
	7	課題制作	課題制作		
	8	課題制作	課題制作		
	9	課題制作	課題制作		
	10	課題制作	課題制作		
	11	課題制作	課題制作		
	12	課題制作	課題制作		
	13	課題制作	課題制作		
	14	課題制作	課題制作		
	15	課題制作	課題制作		
	16	課題制作	課題制作		
	17	課題制作	課題制作		
	18	課題制作	課題制作		
	19	課題制作	課題制作		
	20	課題制作	課題制作		
	21	課題制作	課題制作		
	22	課題制作	課題制作		
	23	課題制作	課題制作		

	24	課題制作	課題制作
	25	課題制作	課題制作
	26	課題制作	課題制作
	27	課題制作	課題制作
	28	課題制作	課題制作
	29	課題制作	課題制作
	30	課題制作	課題制作
	31	課題制作	課題制作
	32	課題制作	課題制作
	33	課題制作	課題制作
	34	課題制作	課題制作
	35	課題制作	課題制作
	36	課題制作	課題制作
	37	課題制作	課題制作
	38	課題制作	課題制作
	39	課題制作	課題制作
	40	課題制作	課題制作
	41	課題制作	課題制作
	42	課題制作	課題制作
	43	課題制作	課題制作
	44	課題制作	課題制作
	45	課題提出	課題提出

[illegible]

授業科目	ゲームモーションⅠ(CG)		担当教員	石田 悠人		
対象年次・学期	2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	ゲーム制作には欠かせない仕様をもとに、アニメーションを制作する。 ゲームエンジン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。					
到達目標	レギュレーションを守り、仕様、指示の理解とスケジュール管理ができる。					
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	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学びましょう。					
履修主題・ 履修内容	回	履修主題	履修内容			
	1	仕様に沿ったアニメーション制作①	モーション制作、導入①			
	2	仕様に沿ったアニメーション制作②	モーション制作、導入②			
	3	仕様に沿ったアニメーション制作③	モーション制作、導入③			
	4	仕様に沿ったアニメーション制作④	モーション制作、導入④			
	5	仕様に沿ったアニメーション制作⑤	モーション制作、導入⑤			
	6	仕様に沿ったアニメーション制作⑥	モーション制作、導入⑥			
	7	仕様に沿ったアニメーション制作⑦	モーション制作、導入⑦			
	8	仕様に沿ったアニメーション制作⑧	モーション制作、導入⑧			
	9	仕様に沿ったアニメーション制作⑨	モーション制作、導入⑨			
	10	仕様に沿ったアニメーション制作⑩	モーション制作、導入⑩			
	11	仕様に沿ったアニメーション制作⑪	モーション制作、導入⑪			
	12	仕様に沿ったアニメーション制作⑫	モーション制作、導入⑫			
	13	仕様に沿ったアニメーション制作⑬	モーション制作、導入⑬			
	14	仕様に沿ったアニメーション制作⑭	モーション制作、導入⑭			
	15	仕様に沿ったアニメーション制作⑮	モーション制作、導入⑮			
	16	仕様に沿ったアニメーション制作⑯	モーション制作、導入⑯			
	17	仕様に沿ったアニメーション制作⑰	モーション制作、導入⑰			
	18	仕様に沿ったアニメーション制作⑱	モーション制作、導入⑱			

	19	仕様に沿ったアニメーション制作⑲	モーション制作、導入⑲
	20	仕様に沿ったアニメーション制作⑳	モーション制作、導入㉔
	21	仕様に沿ったアニメーション制作㉑	モーション制作、導入㉑
	22	仕様に沿ったアニメーション制作㉒	モーション制作、導入㉒
	23	仕様に沿ったアニメーション制作㉓	モーション制作、導入㉓
	24	仕様に沿ったアニメーション制作㉔	モーション制作、導入㉔
	25	仕様に沿ったアニメーション制作㉕	モーション制作、導入㉕
	26	仕様に沿ったアニメーション制作㉖	モーション制作、導入㉖
	27	仕様に沿ったアニメーション制作㉗	モーション制作、導入㉗
	28	仕様に沿ったアニメーション制作㉘	モーション制作、導入㉘
	29	仕様に沿ったアニメーション制作㉙	モーション制作、導入㉙
	30	仕様に沿ったアニメーション制作㉚	モーション制作、導入㉚

[illegible]

授業科目	ゲームモーションⅡ (CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2 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	ゲーム制作には欠かせない仕様をもとに、アニメーションを制作する。 ゲームエンジン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。				
到達目標	レギュレーションを守り、仕様、指示の理解とスケジュール管理ができる。				
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	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	履修主題	履修内容		
	1	仕様に沿ったアニメーション制作①	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入①		
	2	仕様に沿ったアニメーション制作②	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入②		
	3	仕様に沿ったアニメーション制作③	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入③		
	4	仕様に沿ったアニメーション制作④	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入④		
	5	仕様に沿ったアニメーション制作⑤	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑤		
	6	仕様に沿ったアニメーション制作⑥	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑥		
	7	仕様に沿ったアニメーション制作⑦	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑦		
	8	仕様に沿ったアニメーション制作⑧	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑧		
	9	仕様に沿ったアニメーション制作⑨	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑨		
	10	仕様に沿ったアニメーション制作⑩	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑩		
	11	仕様に沿ったアニメーション制作⑪	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑪		
	12	仕様に沿ったアニメーション制作⑫	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑫		
	13	仕様に沿ったアニメーション制作⑬	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑬		
	14	仕様に沿ったアニメーション制作⑭	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑭		
	15	仕様に沿ったアニメーション制作⑮	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑮		
	16	仕様に沿ったアニメーション制作⑯	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑯		
	17	仕様に沿ったアニメーション制作⑰	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑰		
	18	仕様に沿ったアニメーション制作⑱	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑱		

	19	仕様に沿ったアニメーション制作⑲	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入⑲
	20	仕様に沿ったアニメーション制作⑳	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉔
	21	仕様に沿ったアニメーション制作㉑	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉑
	22	仕様に沿ったアニメーション制作㉒	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉒
	23	仕様に沿ったアニメーション制作㉓	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉓
	24	仕様に沿ったアニメーション制作㉔	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉔
	25	仕様に沿ったアニメーション制作㉕	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉕
	26	仕様に沿ったアニメーション制作㉖	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉖
	27	仕様に沿ったアニメーション制作㉗	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉗
	28	仕様に沿ったアニメーション制作㉘	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉘
	29	仕様に沿ったアニメーション制作㉙	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉙
	30	仕様に沿ったアニメーション制作㉚	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入㉚

[illegible]

授業科目	ゲームモーションⅢ(CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2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	ゲーム制作には欠かせない仕様をもとに、アニメーションを制作する。 ゲームエンジン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。				
到達目標	レギュレーションを守り、仕様、指示の理解とスケジュール管理ができる。				
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	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	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		
	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㉔		
	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③⑩	モーショ ン制作、導入③⑩

[illegible]

授業科目	ゲームモーションⅣ(CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2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	ゲーム制作には欠かせない仕様をもとに、アニメーションを制作する。 ゲームエンジン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。				
到達目標	レギュレーションを守り、仕様、指示の理解とスケジュール管理ができる。				
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	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	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		
	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㉔		
	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 ^{③⑩}	モーショ ン制作 ^{③⑩}

授業科目	ゲームモーションⅣ(CG)	担当教員	森山美里	
		実務経験	有：■ 無：□	
対象年次・学期	2年・後期	担当教員	石田悠人	
授業形態		実務経験	有：■ 無：□	
		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		

授業科目	映像演出応用Ⅰ (CG)	担当教員	石田 悠人		
対象年次・学期	2 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	アニメ作品における演出手法を学ぶ①				
到達目標	絵コンテの読み方、ポイントを理解し、V コン・レイアウト・カット制作の能力向上を目指す。				
テキスト・参考図書等	購入教材：下記 2 冊を学生に購入を予定 ■マスターショット 100 https://books.google.co.jp/books?id=K1afDwAAQBAJ&newbks=0&printsec=frontcover&hl=ja&source=newbks_fb&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false ■マスターショット 2（ダイアログ編） https://play.google.com/books/reader?id=L1afDwAAQBAJ&pg=GBS.PP1&hl=ja				
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	履修主題	履修内容		
	1	アニメの演出についての考察①	実際にアニメを見ながら演出の意図を理解する、演出意図を知る		
	2	アニメの演出についての考察②	実際にアニメを見ながら演出の意図を理解する、演出意図を知る		
	3	ビデオコンテ作成	ポイント解説、制作		
	4	ビデオコンテ作成	制作		
	5	ビデオコンテ作成	尺調整、カメラワーク		
	6	ビデオコンテ作成	尺調整、カメラワーク		

7	レイアウト	絵コンテから演出を考察
8	3D レイアウト①	カットレイアウト作成
9	3D レイアウト②	カットレイアウト作成
10	3D レイアウト③	カットレイアウト作成
11	レイアウト撮	チェック
12	レイアウト調整①	
13	レイアウト調整②	
14	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
15	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
16	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
17	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
18	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
19	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
20	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
21	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
22	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
23	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
24	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
25	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
26	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
27	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
28	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
29	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作
30	アニメーション作成	レイアウトを基にアニメーション制作

[illegible]

授業科目	映像演出応用Ⅱ(CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2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	アニメ作品における演出手法を学ぶ②				
到達目標	・アニメのカット割りの行程について、具体的なサンプルを基に解説 レイアウト、アニメーション、カメラワーク、レンダリング、撮影 ・アニメやゲームの必殺技、アニメや映画の印象的・お気に入りのカット演出を再現する。				
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学びましょう。				
履修主題・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	アニメにおけるカット構成解説①	レイアウト・カメラワーク・レンダリング・エフェクト・撮影コンボジット①		
	2	アニメにおけるカット構成解説②	レイアウト・カメラワーク・レンダリング・エフェクト・撮影コンボジット②		
	3	アニメにおけるカット構成解説③	レンダリング技法		
	4	アニメにおけるカット構成解説④	エフェクト・撮影コンボジット①		
	5	アニメにおけるカット構成解説⑤	エフェクト・撮影コンボジット②		
	6	フル3DCGアニメーション制作	企画・コンテ・Vコンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	7	フル3DCGアニメーション制作	企画・コンテ・Vコンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	8	フル3DCGアニメーション制作	企画・コンテ・Vコンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	9	フル3DCGアニメーション制作	企画・コンテ・Vコンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	10	フル3DCGアニメーション制作	企画・コンテ・Vコンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	11	フル3DCGアニメーション制作	企画・コンテ・Vコンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	12	フル3DCGアニメーション制作	企画・コンテ・Vコンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	13	フル3DCGアニメーション制作	企画・コンテ・Vコンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	14	フル3DCGアニメーション制作	企画・コンテ・Vコンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	15	フル3DCGアニメーション制作	企画・コンテ・Vコンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	16	フル3DCGアニメーション制作	企画・コンテ・Vコンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	17	フル3DCGアニメーション制作	企画・コンテ・Vコンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		
	18	フル3DCGアニメーション制作	企画・コンテ・Vコンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンボジット		

	19	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	20	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	21	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	22	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	23	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	24	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	25	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	26	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	27	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	28	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	29	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット
	30	フル 3DCG アニメーション制作	企画・コンテ・V コンテ・レイアウト・制作・レンダリング・エフェクト・コンポジット

[illegible]

授業科目	映像演出応用Ⅲ(CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2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	Ⅰ・Ⅱを踏まえたチーム制作				
到達目標	ここまで学んだ知識や技術、アイディアを本科目の指導で補完しながら、チーム制作を円滑に進捗するための役割分担などを経験し、映像作品を完成させる。				
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	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		
	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㉔		
	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 ^{③⑩}	シーン制作 ^{③⑩}

[illegible]

授業科目	映像演出応用Ⅳ(CG)		担当教員	石田 悠人	
対象年次・学期	2 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	アニメータードラフト会議対策 (翌年度正式に応募することが目的)				
到達目標	・過去のアニメータードラフト会議の課題（絵コンテ解説）、上位者作品を用いた評価ポイントの解説を行う ・過去のアニメータードラフト会議の課題を題材に、翌年度応募までにさらなるスキル向上を狙う。				
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	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	履修主題	履修内容		
	1	過去ドラフト会議コンテと上位作品の解説	ポイント、良し悪し		
	2	過去ドラフト会議コンテと上位作品の解説	ポイント、良し悪し		
	3	制作①	映像制作①		
	4	制作②	映像制作②		
	5	制作③	映像制作③		
	6	制作④	映像制作④		
	7	制作⑤	映像制作⑤		
	8	制作⑥	映像制作⑥		
	9	制作⑦	映像制作⑦		
	10	制作⑧	映像制作⑧		
	11	制作⑨	映像制作⑨		
	12	制作⑩	映像制作⑩		
	13	制作⑪	映像制作⑪		
	14	制作⑫	映像制作⑫		
	15	制作⑬	映像制作⑬		
	16	制作⑭	映像制作⑭		
	17	制作⑮	映像制作⑮		
	18	制作⑯	映像制作⑯		
	19	制作⑰	映像制作⑰		
	20	制作⑱	映像制作⑱		
	21	制作⑲	映像制作⑲		
	22	制作⑳	映像制作㉔		

	23	制作㉑	映像制作㉑
	24	制作㉒	映像制作㉒
	25	制作㉓	映像制作㉓
	26	制作㉔	映像制作㉔
	27	制作㉕	映像制作㉕
	28	制作㉖	映像制作㉖
	29	制作㉗	映像制作㉗
	30	制作㉘	映像制作㉘

[illegible]

授業科目	ビジュアル制作応用(CG)		担当教員	田中 政史	
対象年次・学期	2 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	45 回	時間数
授業目的	作品に説得力を増すための技術習得と作品制作による発想力の訓練				
到達目標	より高い技術で、魅力的な作品を作る SubstancePainter の扱いに慣れる				
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。 授業時間以外の時間を制作する事も視野に入れ、作品クオリティアップを図ってください。				
履修主題・ 履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	授業概要	概要、ルール、課題について、SubstancePainter 基礎		
	2	高度なマテリアル	シームによる UV 展開		
	3	高度なマテリアル	SubstancePainter によるマテリアル作成		
	4	テーマ作品課題 1	SubstancePainter を使用した小さなテーマ作品制作		
	5	テーマ作品課題 1	SubstancePainter を使用した小さなテーマ作品制作		
	6	テーマ作品課題 1	SubstancePainter を使用した小さなテーマ作品制作		
	7	SubstancePainter 練習	ゲームアセットを意識したマテリアル		
	8	SubstancePainter 練習	1 モデル 1 マテリアルにまとめる		
	9	SubstancePainter 練習	1 モデル 1 マテリアルにまとめる		
	10	SubstancePainter 練習	モデル専用マテリアルの表現力		
	11	SubstancePainter 練習	経年劣化や汚れを描く		
	12	SubstancePainter 練習	経年劣化や汚れを描く		
	13	テーマ作品課題 2	SubstancePainter を使用したテーマ作品制作		
	14	テーマ作品課題 2	SubstancePainter を使用したテーマ作品制作		
	15	テーマ作品課題 2	SubstancePainter を使用したテーマ作品制作		
	16	テーマ作品課題 2	SubstancePainter を使用したテーマ作品制作		
	17	テーマ作品課題 2	SubstancePainter を使用したテーマ作品制作		
	18	テーマ作品課題 2	SubstancePainter を使用したテーマ作品制作		
	19	テーマ作品課題 2	SubstancePainter を使用したテーマ作品制作		
	20	テーマ作品課題 2	SubstancePainter を使用したテーマ作品制作		
	21	テーマ作品課題 2	SubstancePainter を使用したテーマ作品制作		
	22	ライティングの推測・再現	実写からライティングを学ぶ		
	23	ライティングの推測・再現	Blender での再現方法		

	24	ライティングの推測・再現	観察と再現
	25	テーマ作品課題 3	様々な技術を応用した完成度の高いテーマ作品制作
	26	テーマ作品課題 3	様々な技術を応用した完成度の高いテーマ作品制作
	27	テーマ作品課題 3	様々な技術を応用した完成度の高いテーマ作品制作
	28	テーマ作品課題 3	様々な技術を応用した完成度の高いテーマ作品制作
	29	テーマ作品課題 3	様々な技術を応用した完成度の高いテーマ作品制作
	30	テーマ作品課題 3	様々な技術を応用した完成度の高いテーマ作品制作
	31	テーマ作品課題 3	様々な技術を応用した完成度の高いテーマ作品制作
	32	テーマ作品課題 3	様々な技術を応用した完成度の高いテーマ作品制作
	33	テーマ作品課題 3	様々な技術を応用した完成度の高いテーマ作品制作
	34	様々なモデリング手法	スカルプト、リメッシュ
	35	様々なモデリング手法	サブディビジョンサーフェス
	36	様々なモデリング手法	ジオメトリノード
	37	テーマ作品制作 4	1 年間の学習成果となるテーマ作品
	38	テーマ作品制作 4	1 年間の学習成果となるテーマ作品
	39	テーマ作品制作 4	1 年間の学習成果となるテーマ作品
	40	テーマ作品制作 4	1 年間の学習成果となるテーマ作品
	41	テーマ作品制作 4	1 年間の学習成果となるテーマ作品
	42	テーマ作品制作 4	1 年間の学習成果となるテーマ作品
	43	テーマ作品制作 4	1 年間の学習成果となるテーマ作品
	44	テーマ作品制作 4	1 年間の学習成果となるテーマ作品
	45	テーマ作品制作 4	1 年間の学習成果となるテーマ作品

[illegible]

授業科目	ジェスチャードローイングⅢ (CG)		担当教員	澤山 智巳	
対象年次・学期	2 年・前期		必修・選択区分	必修	単位数
授業形態			授業回数	15 回	時間数
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	授業内容課題制作①		
	2	ドローイング表現②	授業内容課題制作②		
	3	ドローイング表現③	授業内容課題制作③		
	4	ドローイング表現④	授業内容課題制作④		
	5	ドローイング表現⑤	授業内容課題制作⑤		
	6	ドローイング表現⑥	授業内容課題制作⑥		
	7	ドローイング表現⑦	授業内容課題制作⑦		
	8	ドローイング表現⑧	授業内容課題制作⑧		
	9	ドローイング表現⑨	授業内容課題制作⑨		
	10	ドローイング表現⑩	授業内容課題制作⑩		
	11	ドローイング表現⑪	授業内容課題制作⑪		
	12	ドローイング表現⑫	授業内容課題制作⑫		
	13	ドローイング表現⑬	授業内容課題制作⑬		
	14	ドローイング表現⑭	授業内容課題制作⑭		
	15	ドローイング表現⑮	授業内容課題制作⑮		

[illegible]