

授業科目	CG ワークショップ		担当教員	森山 美里	
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 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	特別講義・特別授業		
	2	ワークショップ	特別講義・特別授業		
	3	ワークショップ	特別講義・特別授業		
	4	ワークショップ	特別講義・特別授業		
	5	ワークショップ	特別講義・特別授業		
	6	ワークショップ	特別講義・特別授業		
	7	ワークショップ	特別講義・特別授業		
	8	ワークショップ	特別講義・特別授業		
	9	ワークショップ	特別講義・特別授業		
	10	ワークショップ	特別講義・特別授業		
	11	ワークショップ	特別講義・特別授業		
	12	ワークショップ	特別講義・特別授業		
	13	ワークショップ	特別講義・特別授業		
	14	ワークショップ	特別講義・特別授業		
	15	ワークショップ	特別講義・特別授業		

授業科目	CG ワークショップ	担当 教員 実務 経験		
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		
		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		担当教員	森山 美里	
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	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		

[illegible]

授業科目	学科総合学習		担当教員	森山 美里	
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	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	学科総合学習	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	学科総合学習	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	学科総合学習	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	学科総合学習	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	学科総合学習	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	学科総合学習	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	学科総合学習	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	学科総合学習	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	学科総合学習	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	学科総合学習	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	学科総合学習	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	学科総合学習	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	学科総合学習	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	学科総合学習	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	学科総合学習	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	学科総合学習	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	学科総合学習	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施		

	19	学科総合学習	授業・イベント・就職等に合わせた様々な取り組みを実施
	20	学科総合学習	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	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 ^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	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	30 時間
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	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	業種に応じたアピール方法		
	3	デモリール作成	使用するツールについて		
	4	デモリール作成	デモリール作成		
	5	デモリール作成	デモリール作成		
	6	デモリール作成	デモリール作成		
	7	デモリール作成	デモリール作成		
	8	デモリール作成	デモリール作成		
	9	デモリール作成	デモリール作成		
	10	ポートフォリオ作成	使用するツールについて		
	11	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ作成		
	12	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ作成		
	13	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ作成		
	14	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ作成		
	15	ポートフォリオ作成	ポートフォリオ作成		

[illegible]

授業科目	作品デザイン		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	ポートフォリオとデモリールの作成		
	2	ブラッシュアップ	ポートフォリオとデモリールの作成		
	3	ブラッシュアップ	ポートフォリオとデモリールの作成		
	4	ブラッシュアップ	ポートフォリオとデモリールの作成		
	5	ブラッシュアップ	ポートフォリオとデモリールの作成		
	6	ブラッシュアップ	ポートフォリオとデモリールの作成		
	7	ブラッシュアップ	ポートフォリオとデモリールの作成		
	8	ブラッシュアップ	ポートフォリオとデモリールの作成		
	9	添削	添削		
	10	添削	添削		
	11	添削	添削		
	12	添削	添削		
	13	添削	添削		
	14	添削	添削		
	15	添削	添削		

[illegible]

授業科目	アニメーション技術研究		担当教員	森山 美里	
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 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。体育館などを使って自ら体を動かし、体を使ってアニメーションを理解する。 映画、ゲーム SF、アクション（カンフー、剣術、ガンアクション）、戦争、ホラー、サッカー、野球、XGAME、カーレース、格闘技、ダンスバトル アニメ 映画と同じようなジャンル+日常系 MusicVideo 等				
到達目標	様々なジャンルの映像作品やゲームを知る事で、引き出しを増やす 作品やリファレンスを見る事と、自分が動いてみて、どこの部位がどう動いているかを確認する事で、リアリティのある動きを表現するための気付きを得る				
テキスト・参考図書等					
評価方法・評価基準	評価方法	評価割合(%)	評価基準		
	試験	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	アクション		
	2	鑑賞、体験	アクション		
	3	鑑賞、体験	SF		
	4	鑑賞、体験	SF		
	5	鑑賞、体験	スポーツ		
	6	鑑賞、体験	スポーツ		
	7	鑑賞、体験	ホラー		
	8	鑑賞、体験	ホラー		
	9	鑑賞、体験	日常系アニメ		
	10	鑑賞、体験	MusicVideo		
	11	リファレンスと動作	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	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	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	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	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	CG アニメーション応用		担当教員	森山 美里	
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 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。 モーションキャプチャーを活用したアニメーションの作成等、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。 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・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	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・履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	モーションキャプチャー	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	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	モーションキャプチャー実践		
	4	モーションキャプチャー	モーションキャプチャー実践		
	5	モーションキャプチャー	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	データを使用したアニメーション制作について(リダクションとアニメーションレイヤー)		
	7	モーションキャプチャー	データを使用したアニメーション制作について(リダクションとアニメーションレイヤー)		
	8	モーションキャプチャー	データを使用したアニメーション制作について(リダクションとアニメーションレイヤー)		
	9	モーションキャプチャー	データを使用したアニメーション制作について(リダクションとアニメーションレイヤー)		
	10	モーションキャプチャー	データを使用したアニメーション制作について(リダクションとアニメーションレイヤー)		
	11	課題	課題内容発表		
	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	制作内容の発表		
	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	課題内容の発表
	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	講評	課題を評価
	45	講評	課題を評価

[illegible]

授業科目	CG アニメーション応用		担当教員	森山 美里	
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	アニメーションを中心としたスキルアップ。 モーションキャプチャーを活用したアニメーションの作成等、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。 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・ 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	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・ 履修内容	回	履修主題	履修内容		
	1	モーションキャプチャー応用	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	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	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	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	キャプチャーから見えるアニメーション		
	6	実戦	内容の発表		
	7	実戦制作	制作		
	8	実戦制作	制作		
	9	実戦制作	制作		
	10	実戦制作	制作		
	11	実戦制作	制作		
	12	実戦制作	制作		
	13	実戦制作	制作		
	14	実戦制作	制作		
	15	実戦制作	制作		
	16	課題	課題内容の発表		
	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	課題内容の発表
	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	講評	課題を評価
	45	講評	課題を評価

[illegible]

授業科目	合同制作		担当教員	森山 美里	
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	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	企画ディスカッション、スケジュールリング		
	3	合同制作	企画ディスカッション、スケジュールリング		
	4	合同制作	企画ディスカッション、スケジュールリング		
	5	合同制作	企画ディスカッション、スケジュールリング		
	6	合同制作	企画ディスカッション、スケジュールリング		
	7	合同制作	アニメーション、モデル作成		
	8	合同制作	アニメーション、モデル作成		
	9	合同制作	アニメーション、モデル作成		
	10	合同制作	アニメーション、モデル作成		
	11	合同制作	アニメーション、モデル作成		
	12	合同制作	アニメーション、モデル作成		
	13	合同制作	アニメーション、モデル作成		
	14	合同制作	アニメーション、モデル作成		
	15	合同制作	アニメーション、モデル作成		
	16	合同制作	中間進捗の確認		
	17	合同制作	アニメーション、モデル作成		
	18	合同制作	アニメーション、モデル作成		
	19	合同制作	アニメーション、モデル作成		
	20	合同制作	アニメーション、モデル作成		
	21	合同制作	アニメーション、モデル作成		
	22	合同制作①	アニメーション、モデル作成		
	23	合同制作②	アニメーション、モデル作成		

	24	合同制作②③	アニメーション、モデル作成
	25	合同制作②④	アニメーション、モデル作成
	26	合同制作②⑤	アニメーション、モデル作成
	27	合同制作②⑥	アニメーション、モデル作成
	28	合同制作②⑦	アニメーション、モデル作成②①
	29	合同制作②⑧	アニメーション、モデル作成②②
	30	総評	作品発表

[illegible]

授業科目	作品制作		担当教員	森山 美里	
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	はじめに	課題の説明		
	2	はじめに	企画、スケジュールの作成		
	3	はじめに	企画、スケジュールの作成		
	4	はじめに	企画、スケジュールの作成		
	5	はじめに	企画、スケジュールの作成		
	6	はじめに	企画、スケジュールの作成		
	7	発表	制作内容のプレゼンテーション		
	8	制作	アニメーション、モデル作成		
	9	制作	アニメーション、モデル作成		
	10	制作	アニメーション、モデル作成		
	11	制作	アニメーション、モデル作成		
	12	制作	アニメーション、モデル作成		
	13	制作	アニメーション、モデル作成		
	14	制作	アニメーション、モデル作成		
	15	制作	アニメーション、モデル作成		
	16	制作	アニメーション、モデル作成		
	17	制作	アニメーション、モデル作成		
	18	制作	アニメーション、モデル作成		
	19	制作	アニメーション、モデル作成		
	20	制作	アニメーション、モデル作成		
	21	制作	アニメーション、モデル作成		
	22	制作	アニメーション、モデル作成		
	23	制作	アニメーション、モデル作成		

	24	制作	アニメーション、モデル作成
	25	発表	中間進捗の確認
	26	発表	中間進捗の確認
	27	制作	アニメーション、モデル作成
	28	制作	アニメーション、モデル作成
	29	制作	アニメーション、モデル作成
	30	制作②①	アニメーション、モデル作成
	31	制作②②	アニメーション、モデル作成
	32	制作②③	アニメーション、モデル作成
	33	制作②④	アニメーション、モデル作成
	34	制作②⑤	アニメーション、モデル作成
	35	制作②⑥	アニメーション、モデル作成
	36	制作②⑦	アニメーション、モデル作成②①
	37	制作②⑧	アニメーション、モデル作成②②
	38	制作②⑨	アニメーション、モデル作成②③
	39	制作③⑩	アニメーション、モデル作成②④
	40	制作③⑪	アニメーション、モデル作成②⑤
	41	制作③⑫	アニメーション、モデル作成②⑥
	42	制作③⑬	アニメーション、モデル作成②⑦
	43	制作③⑭	アニメーション、モデル作成②⑧
	44	発表	完成作品のプレゼンテーション
	45	発表	完成作品のプレゼンテーション

[illegible]

授業科目	ゲームモーション		担当教員	森山 美里	
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	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	モーション制作、導入		
	2	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入		
	3	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入		
	4	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入		
	5	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入		
	6	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入		
	7	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入		
	8	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入		
	9	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入		
	10	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入		
	11	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入		
	12	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入		
	13	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入		
	14	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入		
	15	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入		
	16	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入		
	17	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入		
	18	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入		

	19	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入
	20	仕様に沿ったアニメーション制作	モーション制作、導入
	21	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 ^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 ^㉓
	23	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 ^㉕
	24	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 ^㉗
	25	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 ^㉙
	26	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 ^㉛
	27	仕様に沿ったアニメーション制作 ^㉜	モーション制作、導入 ^㉝
	28	仕様に沿ったアニメーション制作 ^㉞	モーション制作、導入 ^㉟
	29	仕様に沿ったアニメーション制作 ^㊱	モーション制作、導入 ^㊲
	30	仕様に沿ったアニメーション制作 ^㊳	モーション制作、導入 ^㊴

[illegible]

授業科目	ゲームモーション		担当教員	森山 美里	
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	仕様に沿ったアニメーション制作	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	仕様に沿ったアニメーション制作	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	仕様に沿ったアニメーション制作	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	仕様に沿ったアニメーション制作	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	仕様に沿ったアニメーション制作	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	仕様に沿ったアニメーション制作	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	仕様に沿ったアニメーション制作	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	仕様に沿ったアニメーション制作	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	仕様に沿ったアニメーション制作	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	仕様に沿ったアニメーション制作	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	仕様に沿ったアニメーション制作	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	仕様に沿ったアニメーション制作	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	仕様に沿ったアニメーション制作	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	仕様に沿ったアニメーション制作	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	仕様に沿ったアニメーション制作	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	仕様に沿ったアニメーション制作	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	仕様に沿ったアニメーション制作	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	仕様に沿ったアニメーション制作	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	仕様に沿ったアニメーション制作	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入
	20	仕様に沿ったアニメーション制作	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	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 ^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 ^㉓
	23	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 ^㉕
	24	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 ^㉗
	25	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 ^㉙
	26	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 ^㉛
	27	仕様に沿ったアニメーション制作 ^㉜	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入 ^㉝
	28	仕様に沿ったアニメーション制作 ^㉞	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入 ^㉟
	29	仕様に沿ったアニメーション制作 ^㊱	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入 ^㊲
	30	仕様に沿ったアニメーション制作 ^㊳	モーションキャプチャーを使ったモーション制作、導入 ^㊴

[illegible]

授業科目	ゲームモーション		担当教員	森山 美里	
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	モーション制作、導入		
	2	チーム制作	モーション制作、導入		
	3	チーム制作	モーション制作、導入		
	4	チーム制作	モーション制作、導入		
	5	チーム制作	モーション制作、導入		
	6	チーム制作	モーション制作、導入		
	7	チーム制作	モーション制作、導入		
	8	チーム制作	モーション制作、導入		
	9	チーム制作	モーション制作、導入		
	10	チーム制作	モーション制作、導入		
	11	チーム制作	モーション制作、導入		
	12	チーム制作	モーション制作、導入		
	13	チーム制作	モーション制作、導入		
	14	チーム制作	モーション制作、導入		
	15	チーム制作	モーション制作、導入		
	16	チーム制作	モーション制作、導入		
	17	チーム制作	モーション制作、導入		
	18	チーム制作	モーション制作、導入		
	19	チーム制作	モーション制作、導入		
	20	チーム制作	モーション制作、導入		
	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		担当教員	森山 美里	
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	モーション制作		
	2	チーム制作	モーション制作		
	3	チーム制作	モーション制作		
	4	チーム制作	モーション制作		
	5	チーム制作	モーション制作		
	6	チーム制作	モーション制作		
	7	チーム制作	モーション制作		
	8	チーム制作	モーション制作		
	9	チーム制作	モーション制作		
	10	チーム制作	モーション制作		
	11	チーム制作	モーション制作		
	12	チーム制作	モーション制作		
	13	チーム制作	モーション制作		
	14	チーム制作	モーション制作		
	15	チーム制作	モーション制作		
	16	チーム制作	モーション制作		
	17	チーム制作	モーション制作		
	18	チーム制作	モーション制作		
	19	チーム制作	モーション制作		
	20	チーム制作	モーション制作		
	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	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		
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	映像演出応用		担当教員	株式会社ウタリカ	
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				
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					
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	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	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	カットレイアウト作成		
	9	3Dレイアウト	カットレイアウト作成		
	10	3Dレイアウト	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			
	13	レイアウト調整			
	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	担当教員	株式会社ウタリカ		
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				
到達目標	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	アニメにおけるカット構成解説	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	アニメにおけるカット構成解説	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		
	3	アニメにおけるカット構成解説	レンダリング技法		
	4	アニメにおけるカット構成解説	エフェクト・撮影コンボジット		
	5	アニメにおけるカット構成解説	エフェクト・撮影コンボジット		
	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・コンボジット
	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・コンボジット
	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・コンボジット
	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・コンボジット
	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・コンボジット
	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・コンボジット
	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・コンボジット
	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・コンボジット
	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・コンボジット
	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・コンボジット
	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・コンボジット
	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・コンボジット

[illegible]

授業科目	映像演出応用		担当教員	株式会社ウタリカ	
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	・ 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	シーン制作		
	2	チーム制作	シーン制作		
	3	チーム制作	シーン制作		
	4	チーム制作	シーン制作		
	5	チーム制作	シーン制作		
	6	チーム制作	シーン制作		
	7	チーム制作	シーン制作		
	8	チーム制作	シーン制作		
	9	チーム制作	シーン制作		
	10	チーム制作	シーン制作		
	11	チーム制作	シーン制作		
	12	チーム制作	シーン制作		
	13	チーム制作	シーン制作		
	14	チーム制作	シーン制作		
	15	チーム制作	シーン制作		
	16	チーム制作	シーン制作		
	17	チーム制作	シーン制作		
	18	チーム制作	シーン制作		
	19	チーム制作	シーン制作		
	20	チーム制作	シーン制作		
	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	担当教員	株式会社ウタリカ		
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	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	映像制作		
	4	制作	映像制作		
	5	制作	映像制作		
	6	制作	映像制作		
	7	制作	映像制作		
	8	制作	映像制作		
	9	制作	映像制作		
	10	制作	映像制作		
	11	制作	映像制作		
	12	制作	映像制作		
	13	制作	映像制作		
	14	制作	映像制作		
	15	制作	映像制作		
	16	制作	映像制作		
	17	制作	映像制作		
	18	制作	映像制作		
	19	制作	映像制作		
	20	制作	映像制作		
	21	制作	映像制作		
22	制作	映像制作			

	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		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		担当教員	教員 未登録	
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		時間数
授業目的	人物構造やポーズなどを表現するためのデッサン基礎技術の習得。				
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	オリエンテーション		
	2	ジェスチャードローイング入門	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	デッサンとの違い		
	4	ジェスチャードローイング入門	ドローイング体験		
	5	ジェスチャードローイング入門	ドローイング体験		
	6	ジェスチャードローイング入門	ドローイング体験		
	7	ジェスチャードローイング入門	ドローイング体験		
	8	ジェスチャードローイング入門	ドローイング体験		
	9	ジェスチャードローイング入門	ドローイング体験		
	10	ジェスチャードローイング入門	ドローイング体験		
	11	ジェスチャードローイング入門	ドローイング体験		
	12	ジェスチャードローイング入門	ドローイング体験		
	13	ジェスチャードローイング入門	ドローイング体験		
	14	ジェスチャードローイング入門	ドローイング体験		
	15	ジェスチャードローイング入門	ドローイング体験		
	16	ドローイング表現	課題制作		
	17	ドローイング表現	課題制作		
	18	ドローイング表現	課題制作		
	19	ドローイング表現	課題制作		

	20	ドローイング表現	課題制作
	21	ドローイング表現	課題制作
	22	ドローイング表現	課題制作
	23	ドローイング表現	課題制作
	24	ドローイング表現	課題制作
	25	ドローイング表現	課題制作
	26	ドローイング表現	課題制作
	27	ドローイング表現	課題制作
	28	ドローイング表現	課題制作
	29	ドローイング表現	課題制作
	30	ドローイング表現	課題制作

[illegible]