

授業科目	映像演出基礎	担当教員	株式会社ウタリカ		
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	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	作品研究		
	3	カメラの知識	レンズの焦点距離について		
	4	作品研究	作品研究		
	5	カメラの知識	露出(感度、絞り、シャッター速度)		
	6	作品研究	作品研究		
	7	カメラの知識	露出補正(レベル補正、トーンカーブ)		
	8	作品研究	作品研究		
	9	カメラの知識	カメラワーク(用語の原則と実際)		
	10	作品研究	作品研究		
	11	CG 検定対策	CG 検定の出題範囲内でこの授業に関連した項目の復習		
	12	作品研究	作品研究		
	13	アイレベルと仰角	アイレベルと仰角		
	14	作品研究	作品研究		
	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	作品研究		
	17	AE 基礎	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	作品研究		
	19	AE 基礎	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(レンダークューの説明)		
	20	作品研究	作品研究		
	21	課題制作	参考映像(10カット程度)を見て絵コンテを起こす		
22	作品研究	作品研究			

23	課題制作	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	作品研究
25	課題制作	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	作品研究
27	課題制作	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	作品研究
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	作品研究



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	1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	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			



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	1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	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			



授業科目	ジェスチャードローイング		担当教員	澤山 智巳	
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	人物構造やポージング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	ドローイング表現	課題制作		
	2	ドローイング表現	課題制作		
	3	ドローイング表現	課題制作		
	4	ドローイング表現	課題制作		
	5	ドローイング表現	課題制作		
	6	ドローイング表現	課題制作		
	7	ドローイング表現	課題制作		
	8	ドローイング表現	課題制作		
	9	ドローイング表現	課題制作		
	10	ドローイング表現	課題制作		
	11	ドローイング表現	課題制作		
	12	ドローイング表現	課題制作		
	13	ドローイング表現	課題制作		
	14	ドローイング表現	課題制作		
	15	ドローイング表現	課題制作		
	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①	課題制作①		
	22	ドローイング表現②	課題制作②		
23	ドローイング表現③	課題制作③			

	24	ドローイング表現⑳	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㉚	課題制作㉚



授業科目	CG ツール基礎		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
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	Photoshop	Photoshop の使い方・基礎知識		
	2	Photoshop	Photoshop の使い方・基礎知識		
	3	Photoshop	Photoshop の使い方・基礎知識		
	4	Photoshop	Photoshop の使い方・基礎知識		
	5	Photoshop	Photoshop の使い方・基礎知識		
	6	AfterEffects	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	7	AfterEffects	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	8	AfterEffects	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	9	AfterEffects	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	10	AfterEffects	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	11	AfterEffects	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	12	AfterEffects	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	13	AfterEffects	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	14	AfterEffects	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	15	AfterEffects	AfterEffects の使い方・基礎知識		
	16	PremierePro、MediaEncoder	PremierePro、MediaEncoder の使い方・基礎知識		
	17	PremierePro、MediaEncoder	PremierePro、MediaEncoder の使い方・基礎知識		
	18	PremierePro、MediaEncoder	PremierePro、MediaEncoder の使い方・基礎知識		
	19	PremierePro、MediaEncoder	PremierePro、MediaEncoder の使い方・基礎知識		
	20	PremierePro、MediaEncoder	PremierePro、MediaEncoder の使い方・基礎知識		
	21	画像・映像の基礎知識	データについて・基礎知識		
22	画像・映像の基礎知識	データについて・基礎知識			

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



授業科目	合同制作		担当教員	石田 悠人	
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	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	企画ディスカッション、スケジューリング		
	3	合同制作	企画ディスカッション、スケジューリング		
	4	合同制作	企画ディスカッション、スケジューリング		
	5	合同制作	企画ディスカッション、スケジューリング		
	6	合同制作	企画ディスカッション、スケジューリング		
	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⑳	アニメーション、モデル作成
	25	合同制作㉑	アニメーション、モデル作成
	26	合同制作㉒	アニメーション、モデル作成
	27	合同制作㉓	アニメーション、モデル作成
	28	合同制作㉔	アニメーション、モデル作成㉑
	29	合同制作㉕	アニメーション、モデル作成㉒
	30	総評	作品発表



授業科目	作品制作	担当教員	石田 悠人		
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	45回	時間数	
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⑳	アニメーション、モデル作成
31	制作㉑	アニメーション、モデル作成
32	制作㉒	アニメーション、モデル作成
33	制作㉓	アニメーション、モデル作成
34	制作㉔	アニメーション、モデル作成
35	制作㉕	アニメーション、モデル作成
36	制作㉖	アニメーション、モデル作成㉑
37	制作㉗	アニメーション、モデル作成㉒
38	制作㉘	アニメーション、モデル作成㉓
39	制作㉙	アニメーション、モデル作成㉔
40	制作㉚	アニメーション、モデル作成㉕
41	制作㉛	アニメーション、モデル作成㉖
42	制作㉜	アニメーション、モデル作成㉗
43	制作㉝	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



授業科目	CG ワークショップ	担当教員	石田 悠人		
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	
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	ジェスチャードローイング	担当教員	澤山 智巳		
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	
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



授業科目	学科基礎学習		担当教員	石田 悠人	
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	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	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	貸与コンピュータセッティング		
	3	授業前学習	貸与コンピュータセッティング		
	4	授業前学習	貸与コンピュータセッティング		
	5	授業前学習	貸与コンピュータセッティング		
	6	授業前学習	貸与コンピュータセッティング		
	7	授業前学習	学生便覧・シラバスの説明		
	8	授業前学習	学生便覧・シラバスの説明		
	9	授業前学習	学生便覧・シラバスの説明		
	10	授業前学習	学生便覧・シラバスの説明		
	11	授業前学習	e-ラーニングの説明		
	12	授業前学習	e-ラーニングの説明		
	13	授業前学習	各種書類の配布・記入		
	14	授業前学習	各種書類の配布・記入		
15	授業前学習	各種書類の配布・記入			



授業科目	学科総合学習		担当教員	石田 悠人	
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	30回	時間数
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 ⑳
22	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
23	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
24	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
25	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
26	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
27	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
28	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
29	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
30	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



授業科目	CG 基礎		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	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	CG の歴史		
	2	CG について	CG の歴史		
	3	CG について	各業界での CG の扱い		
	4	CG について	各業界での CG の扱い		
	5	CG について	ゲームや映像が出来るまで		
	6	CG について	ゲームや映像が出来るまで		
	7	CG について	CG の技術紹介とソフトウェアの役割		
	8	CG について	CG の技術紹介とソフトウェアの役割		
	9	CG について	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	maya の基本操作		
	11	Maya の基本的なオペレーション	maya の基本操作		
	12	Maya の基本的なオペレーション	maya の基本操作		
	13	Maya の基本的なオペレーション	maya の基本操作		
	14	Maya の基本的なオペレーション	maya の基本操作		
15	Maya の基本的なオペレーション	maya の基本操作			



授業科目	CG アニメーション基礎	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	
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	maya の基本操作		
	2	ツールの解説	maya の基本操作		
	3	スクワッシュとストレッチ	落下するボール		
	4	スクワッシュとストレッチ	落下するボール		
	5	スクワッシュとストレッチ	落下するボール		
	6	スクワッシュとストレッチ	ボール on ステージ		
	7	スクワッシュとストレッチ	ボール on ステージ		
	8	スクワッシュとストレッチ ⑥	ボール on ステージ		
	9	スクワッシュとストレッチ	ボール on ステージ		
	10	スクワッシュとストレッチ	ボール on ステージ		
	11	スクワッシュとストレッチ	ボール on ステージ		
	12	スクワッシュとストレッチ	ボール on ステージ		
	13	スクワッシュとストレッチ	ボール on ステージ		
	14	スクワッシュとストレッチ 演習	ボール on ステージ		
	15	スクワッシュとストレッチ 演習	ボール on ステージ		
	16	スクワッシュとストレッチ 演習	ボール on ステージ		
17	スクワッシュとストレッチ 演習	ボール on ステージ			

18	スローインとスローアウト	振り子の速度調整
19	スローインとスローアウト	振り子の速度調整
20	スローインとスローアウト	振り子の速度調整
21	スローインとスローアウト	振り子の速度調整
22	スローインとスローアウト	紐のついた直方体
23	スローインとスローアウト	紐のついた直方体
24	スローインとスローアウト	紐のついた直方体
25	スローインとスローアウト	紐のついた直方体
26	スローインとスローアウト	机をたたく
27	スローインとスローアウト	机をたたく
28	スローインとスローアウト	机をたたく
29	スローインとスローアウト	机をたたく
30	スローインとスローアウト	机をたたく



授業科目	CG アニメーション基礎	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	
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	ジャンプ		
	2	キャラクターを使った基本動作	ジャンプ		
	3	キャラクターを使った基本動作	ジャンプ		
	4	キャラクターを使った基本動作	ジャンプ		
	5	キャラクターを使った基本動作	ジャンプ		
	6	キャラクターを使った基本動作	ジャンプ		
	7	キャラクターを使った基本動作	ジャンプ		
	8	キャラクターを使った基本動作	ジャンプ		
	9	人型キャラクターの基本モーション	ウォークサイクル		
	10	人型キャラクターの基本モーション	ウォークサイクル		
	11	人型キャラクターの基本モーション	ウォークサイクル		
	12	人型キャラクターの基本モーション	ウォークサイクル		
	13	人型キャラクターの基本モーション	ウォークサイクル		
	14	人型キャラクターの基本モーション	ウォークサイクル		
	15	人型キャラクターの基本モーション	ウォークサイクル		
	16	人型キャラクターの基本モーション	ウォークサイクル		
17	人型キャラクターの基本モーション	ウォークサイクル			

18	人型キャラクターの基本モーション	ウォークサイクル
19	人型キャラクターの基本モーション	ウォークサイクル
20	人型キャラクターの基本モーション	ランサイクル
21	人型キャラクターの基本モーション	ランサイクル
22	人型キャラクターの基本モーション	ランサイクル
23	人型キャラクターの基本モーション	ランサイクル
24	人型キャラクターの基本モーション	ランサイクル
25	人型キャラクターの基本モーション	ランサイクル
26	人型キャラクターの基本モーション	ランサイクル
27	人型キャラクターの基本モーション	ランサイクル
28	人型キャラクターの基本モーション	ランサイクル
29	人型キャラクターの基本モーション	ランサイクル
30	総評	クリティーク



授業科目	CG アニメーション基礎	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	
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。押し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	パンチモーション		
	2	アクション	パンチモーション		
	3	アクション	パンチモーション		
	4	アクション	パンチモーション		
	5	アクション	パンチモーション		
	6	アクション	パンチモーション		
	7	アクション	パンチモーション		
	8	アクション	パンチモーション		
	9	アクション	パンチモーション		
	10	アクション	パンチモーション		
	11	アクション	パンチモーション		
	12	アクション	パンチモーション		
	13	アクション	パンチモーション		
	14	アクション	パンチモーション		
	15	物体の重さ表現	重いものを押す		
	16	物体の重さ表現	重いものを押す		
	17	物体の重さ表現	重いものを押す		
	18	物体の重さ表現	重いものを押す		
	19	物体の重さ表現	重いものを押す		
	20	物体の重さ表現	重いものを押す		
21	物体の重さ表現	重いものを押す			

	22	物体の重さ表現	重いものを押す
	23	物体の重さ表現	重いものを押す
	24	物体の重さ表現	重いものを押す
	25	物体の重さ表現	重いものを押す
	26	物体の重さ表現	重いものを押す
	27	物体の重さ表現	重いものを押す
	28	物体の重さ表現	重いものを押す
	29	物体の重さ表現	重いものを押す
	30	総評	クリティーク



授業科目	ビジュアル制作基礎		担当教員	田中 政史	
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	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



授業科目	ゲームモーション基礎	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。ゲームエンジンを使用し作成したモーションを反映させ、ゲーム画面でどのように映っているか理解する。				
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	キャラクター設定		
	2	ゲームキャラクターを想定したモーション制作	キャラクター設定		
	3	ゲームキャラクターを想定したモーション制作	モーション制作		
	4	ゲームキャラクターを想定したモーション制作	モーション制作		
	5	ゲームキャラクターを想定したモーション制作	モーション制作		
	6	ゲームキャラクターを想定したモーション制作	モーション制作		
	7	ゲームキャラクターを想定したモーション制作	モーション制作		
	8	ゲームキャラクターを想定したモーション制作	モーション制作		
	9	ゲームキャラクターを想定したモーション制作	モーション制作		
	10	ゲームキャラクターを想定したモーション制作	モーション制作		
	11	ゲームキャラクターを想定したモーション制作	モーション制作		
	12	ゲームキャラクターを想定したモーション制作	モーション制作		
	13	ゲームキャラクターを想定したモーション制作	モーション制作		
	14	ゲームキャラクターを想定したモーション制作	モーション制作		
	15	ゲームキャラクターを想定したモーション制作	モーション制作		
	16	UE4 基本操作	モーションの制作と導入		
	17	UE4 基本操作	モーションの制作と導入		
	18	UE4 基本操作	モーションの制作と導入		
19	UE4 基本操作	モーションの制作と導入			

20	UE4 基本操作	モーシヨンの制作と導入
21	UE4 基本操作	モーシヨンの制作と導入
22	UE4 基本操作	モーシヨンの制作と導入
23	UE4 基本操作	モーシヨンの制作と導入
24	UE4 基本操作	モーシヨンの制作と導入
25	UE4 基本操作	モーシヨンの制作と導入
26	UE4 基本操作	モーシヨンの制作と導入
27	UE4 基本操作	モーシヨンの制作と導入
28	UE4 基本操作	モーシヨンの制作と導入
29	UE4 基本操作	モーシヨンの制作と導入
30	UE4 基本操作	モーシヨンの制作と導入

