

2023年度 CGスペシャリスト学科 実務教員等による授業科目の配置

CGスペシャリスト学科(1年)

実務教員対応科目	科目名		前期	後期	時間数	単位数	備考
	社会人基礎力		○		90	3	
	プレゼンテーション演習			○	30	1	
◎	デッサン		○	○	240	8	前期:120時間、後期120時間
	集中描画(集中)			○	60	2	
◎	造形演習		○	○	240	8	前期:120時間、後期120時間
	CG概論		○		30	1	
	デジタルペイント		○	○	120	4	
	モデリング基礎		○		60	2	
	3DCG基礎			○	60	2	
	イメージ描画			○	60	2	
				合計	990	33	

※後期担当教員未定のため、記載なし

CGスペシャリスト学科(2年)

実務教員対応科目	科目名		前期	後期	時間数	単位数	
	一般教養		○		30	1	
	ビジネスマナー			○	30	1	
	業界研究		○		30	1	
	企業研究			○	30	1	
	ドローイングアニメーション		○		30	1	
	イラストレーション技法		○	○	120	4	
	デジタルイラスト		○		30	1	
	アイデアスケッチ		○	○	60	2	
	CGデザイン(集中)		○	○	90	3	
	映像企画		○		60	2	
	3DCG演習	CGムービー 制作コース	○	○	180	6	
	CG技術			○	30	1	
	3DCG効果			○	60	2	
	3Dアニメーション		○	○	120	4	
	デジタルイラスト応用			○	30	1	
	映像編集基礎				○	60	2
	ゲームキャラクタデザイン	ゲームCG デザイン コース	○	○	150	5	
	ゲーム背景制作		○	○	120	4	
	3DCG制作		○	○	120	4	
	3DCG技術		○	○	120	4	
	ポートフォリオ制作				○	30	1
				合計	990	33	

※後期担当教員未定のため、記載なし

※選択コースにより科目に違いあり

CGスペシャリスト学科(3年)

実務教員対応科目	科目名		前期	後期	時間数	単位数	
	就職研究		○	○	60	2	
	イラスト技法応用		○		60	2	
	CG応用技術		○	○	60	2	
	デザイン演習		○	○	90	3	
	卒業制作		○	○	510	17	
	就職作品制作(集中)		○	○	90	3	
	映像編集応用	CGムービー 制作コース	○	○	120	4	
	CGアニメ	ゲームCG デザインコース	○	○	120	4	
				合計	990	33	

※後期担当教員未定のため、記載なし

※選択コースにより科目に違いあり

実務教員対応科目 合計時間:240時間

◎実務教員対応科目

作成者:中山 克彦

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
デッサン		デッサン	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	60回	4単位(120時間)		中山克, 井上雄, 天野佐

科目のねらい

アナログ制作を通じて造形芸術における価値観を見出し、CG造形の基盤を築くことを目的とする。作品制作を繰り返し行う中で自己診断能力を高め、より良い作品を仕上げるための探求心と忍耐力を身につける。「造形演習」を共有単元とみなしたカリキュラム設定、本科目は描写を重視した位置づけ。

授業の概要

対象物を観察し、そのありのままの姿を忠実に描く「デッサン」を練習方法とし、後のCG制作において必要な基礎能力を養う。観察力・・・対象の「らしさ」を受け取る感受性、構造の把握・理解 描写力・・・実在感(リアリティ)の表現手法(立体表現、空間表現、質感表現) 演出力・・・感覚の視覚化、イメージ伝達の表現・手法 課題に向けた作品制作を繰り返し経験する中で、モノづくりの理想的な工程を身につける。

授業終了時の到達目標

目標に向けて作品を完成させるための制作プロセスが習慣づいている。モチーフに対する主観的な観察と作品に対する客観的な描写を繰り返し行い、責任を持って自己の作品を最後まで仕上げることができる。必要に応じた画材の使い分けができる。かつ、画材の特性にのみ依存しない描画力を習得している。題材を魅力的に見せる描画演出(モチーフの構成、ライティング)ができる。

回	テーマ	内容
1	着彩制作1/観察して描く・・・2日課題	モチーフ:生物(ナマモノ)
2	着彩制作1/観察して描く・・・2日課題	モチーフ:生物(ナマモノ)
3	着彩制作1/観察して描く・・・2日課題	モチーフ:生物(ナマモノ)
4	着彩制作1/観察して描く・・・2日課題	モチーフ:生物(ナマモノ)
5	鉛筆デッサン2/パースペクティブ・・・2日課題	モチーフ:ブロックなど
6	鉛筆デッサン2/パースペクティブ・・・2日課題	モチーフ:ブロックなど
7	鉛筆デッサン2/パースペクティブ・・・2日課題	モチーフ:ブロックなど
8	鉛筆デッサン2/パースペクティブ・・・2日課題	モチーフ:ブロックなど
9	鉛筆デッサン2/パースペクティブ・・・2日課題	モチーフ:ブロックなど/講評会
10	鉛筆デッサン2/パースペクティブ・・・2日課題	モチーフ:ブロックなど/講評会
11	鉛筆デッサン2/パースペクティブ・・・2日課題	モチーフ:ブロックなど/講評会
12	鉛筆デッサン2/パースペクティブ・・・2日課題	モチーフ:ブロックなど/講評会
13	鉛筆デッサン3/鉛筆の色研究・・・2日課題	モチーフ:白いもの 黒いもの
14	鉛筆デッサン3/鉛筆の色研究・・・2日課題	モチーフ:白いもの 黒いもの

回	テーマ	内 容
15	鉛筆デッサン3/鉛筆の色研究・・・ 2日課題	モチーフ：白いもの 黒いもの
16	鉛筆デッサン3/鉛筆の色研究・・・ 2日課題	モチーフ：白いもの 黒いもの
17	鉛筆デッサン3/形体と質感・・・3日 課題	モチーフ：ブロック+缶+ロープ/講評会
18	鉛筆デッサン3/形体と質感・・・3日 課題	モチーフ：ブロック+缶+ロープ/講評会
19	鉛筆デッサン3/形体と質感・・・3日 課題	モチーフ：ブロック+缶+ロープ/講評会
20	鉛筆デッサン3/形体と質感・・・3日 課題	モチーフ：ブロック+缶+ロープ/講評会
21	着彩制作2/量感と質感・・・2日課題	モチーフ：白菜(予定)
22	着彩制作2/量感と質感・・・2日課題	モチーフ：白菜(予定)
23	着彩制作2/量感と質感・・・2日課題	モチーフ：白菜(予定)
24	着彩制作2/量感と質感・・・2日課題	モチーフ：白菜(予定)
25	着彩制作3/色彩の調和・・・2日課題	モチーフ：ガラス、金属など
26	着彩制作3/色彩の調和・・・2日課題	モチーフ：ガラス、金属など
27	着彩制作3/色彩の調和・・・2日課題	モチーフ：ガラス、金属など
28	着彩制作3/色彩の調和・・・2日課題	モチーフ：ガラス、金属など
29	鉛筆デッサン4/習得段階別・・・4日 課題	モチーフ：静物 組み
30	鉛筆デッサン4/習得段階別・・・4日 課題	モチーフ：静物 組み
31	鉛筆デッサン4/習得段階別・・・4日 課題	モチーフ：静物 組み
32	鉛筆デッサン4/習得段階別・・・4日 課題	モチーフ：静物 組み
33	鉛筆デッサン4/習得段階別・・・4日 課題	モチーフ：静物 組み
34	鉛筆デッサン4/習得段階別・・・4日 課題	モチーフ：静物 組み
35	鉛筆デッサン4/習得段階別・・・4日 課題	モチーフ：静物 組み
36	鉛筆デッサン4/習得段階別・・・4日 課題	モチーフ：静物 組み
37	取材と色彩	博物館等施設見学、取材、色彩作品制作
38	取材と色彩	博物館等施設見学、取材、色彩作品制作

回	テーマ	内 容		
39	取材と色彩	博物館等施設見学、取材、色彩作品制作		
40	取材と色彩	博物館等施設見学、取材、色彩作品制作		
41	作品制作/調整課題・・・2日予定	モチーフ：学生の習得状況に応じて決定		
42	作品制作/調整課題・・・2日予定	モチーフ：学生の習得状況に応じて決定		
43	作品制作/調整課題・・・2日予定	モチーフ：学生の習得状況に応じて決定		
44	作品制作/調整課題・・・2日予定	モチーフ：学生の習得状況に応じて決定		
45	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み		
46	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み		
47	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み		
48	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み		
49	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み		
50	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み		
51	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み		
52	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み		
53	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み		
54	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み		
55	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み		
56	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み		
57	大講評会	夏の課題設定		
58	大講評会	夏の課題設定		
59	大講評会	夏の課題設定		
60	大講評会	夏の課題設定		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書：パーフェクトマスター デッサン・静物：質感表現の描き方 やさしい人物画 画材：デッサン、着彩道具一式		以下備考欄【評価項目（評価の方法）】参照	100.0%	〔成績評価の観点〕各自の成長度 全11日善日オス

回	テーマ	内 容	
初回	画材：アクリル 着彩道具一式		<p>口々に着彩する。 主体的な学習意欲、作品の制作プロセス、作品としての完成度〔評価の方式〕平常点（授業の受講姿勢、課題への取り組み）/作品評価/出席率〔受講のルール〕毎回、デッサン・着彩道具一式を準備のこと。授業前に鉛筆を削り、足りなくなった画材は随時補充。課題終了後1週間以内に作品をデジタル化し、サーバの所定フォルダにデータを提出。</p>

◎実務教員対応科目

作成者:中山 克彦

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
造形演習		造形演習	2023/前期	演習
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分(2時間換算)	60回	4単位(120時間)		中山克, 井上雄, 天野佐

科目のねらい

アナログ制作を通じて造形芸術における価値観を見出し、CG造形の基盤を築くことを目的とする。作品制作を繰り返し行う中で自己診断能力を高め、より良い作品を仕上げるための探求心と忍耐力を身につける。

「デッサン」を共有単元とみなしたカリキュラム設定、本科目はデザイン・造形を重視した位置づけ。

授業の概要

対象物を観察し、そのありのままの姿を忠実に描く「デッサン」を練習方法とし、後のCG制作において必要な基礎能力を養う。

- 観察力・・・対象の「らしさ」を受け取る感受性、構造の把握・理解
- 描写力・・・実在感(リアリティ)の表現手法(立体表現、空間表現、質感表現)
- 演出力・・・感覚の視覚化、イメージ伝達の表現・手法

授業終了時の到達目標

- 目標に向けて作品を完成させるための制作プロセスが習慣づいている。
- モチーフに対する主観的な観察と作品に対する客観的な描写を繰り返し行い、責任を持って自己の作品を最後まで仕上げることができる。
- 必要に応じた画材の使い分けができる。かつ、画材の特性にのみ依存しない描画力を習得している。
- 題材を魅力的に見せる描画演出(モチーフの構成、ライティング)ができる。

回	テーマ	内容
1	鉛筆デッサン1/	モチーフ: 魚
2	鉛筆デッサン1/	モチーフ: 魚
3	鉛筆デッサン1/	モチーフ: 魚
4	鉛筆デッサン1/	モチーフ: 魚
5	着彩制作1/観察して描く・・・2日課題	モチーフ: 魚
6	着彩制作1/観察して描く・・・2日課題	モチーフ: 魚
7	着彩制作1/観察して描く・・・2日課題	モチーフ: 魚
8	着彩制作1/観察して描く・・・2日課題	モチーフ: 魚
9	鉛筆デッサン3/パース	ブロックなど
10	鉛筆デッサン3/パース	ブロックなど
11	鉛筆デッサン3/パース	ブロックなど
12	鉛筆デッサン3/パース	ブロックなど
13	鉛筆デッサン3/鉛筆の色研究・・・2日課題	白いもの 黒いもの
14	鉛筆デッサン3/鉛筆の色研究・・・2日課題	白いもの 黒いもの

回	テーマ	内 容
15	鉛筆デッサン3/鉛筆の色研究・・・ 2日課題	白いもの 黒いもの
16	鉛筆デッサン3/鉛筆の色研究・・・ 2日課題	白いもの 黒いもの
17	着彩制作2/量感と質感・・・2日課題	モチーフ：白菜(予定)
18	着彩制作2/量感と質感・・・2日課題	モチーフ：白菜(予定)
19	着彩制作2/量感と質感・・・2日課題	モチーフ：白菜(予定)
20	着彩制作2/量感と質感・・・2日課題	モチーフ：白菜(予定)
21	着彩制作3/色彩の調和・・・2日課題	モチーフ：ガラス、金属など
22	着彩制作3/色彩の調和・・・2日課題	モチーフ：ガラス、金属など
23	着彩制作3/色彩の調和・・・2日課題	モチーフ：ガラス、金属など

回	テーマ	内 容
24	着彩制作3/色彩の調和・・・2日課題	モチーフ：ガラス、金属など
25	鉛筆デッサン4/習得段階別・・・4日課題	モチーフ：静物 組み
26	鉛筆デッサン4/習得段階別・・・4日課題	モチーフ：静物 組み
27	鉛筆デッサン4/習得段階別・・・4日課題	モチーフ：静物 組み
28	鉛筆デッサン4/習得段階別・・・4日課題	モチーフ：静物 組み
29	鉛筆デッサン4/習得段階別・・・4日課題	モチーフ：静物 組み
30	鉛筆デッサン4/習得段階別・・・4日課題	モチーフ：静物 組み
31	鉛筆デッサン4/習得段階別・・・4日課題	モチーフ：静物 組み
32	鉛筆デッサン4/習得段階別・・・4日課題	モチーフ：静物 組み
33	コンクール/実力テスト・・・1日課題	モチーフ：共通+持参/講評会
34	コンクール/実力テスト・・・1日課題	モチーフ：共通+持参/講評会
35	コンクール/実力テスト・・・1日課題	モチーフ：共通+持参/講評会
36	コンクール/実力テスト・・・1日課題	モチーフ：共通+持参/講評会
37	取材と色彩	博物館等取材し、色彩作品を制作
38	取材と色彩	博物館等取材し、色彩作品を制作
39	取材と色彩	博物館等取材し、色彩作品を制作
40	取材と色彩	博物館等取材し、色彩作品を制作
41	作品制作/調整課題・・・2日予定	モチーフ：学生の習得状況に応じて決定
42	作品制作/調整課題・・・2日予定	モチーフ：学生の習得状況に応じて決定
43	作品制作/調整課題・・・2日予定	モチーフ：学生の習得状況に応じて決定
44	作品制作/調整課題・・・2日予定	モチーフ：学生の習得状況に応じて決定
45	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み
46	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み
47	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み

回	テ ー マ	内 容
48	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み
49	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み
50	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み
51	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み
52	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み
53	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み
54	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み
55	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み
56	着彩制作4/グループ別・・・6日課題	モチーフ：静物 組み

回	テーマ	内 容		
57	作品制作	作品加筆		
58	作品制作	作品加筆		
59	作品制作	作品加筆		
60	作品制作	作品加筆		
教科書・教材		評価基準	評価率	その他
教科書：パーフェクトマスター デッサン・静物、やさしい人物画 画材：デッサン・着彩道具一式		以下備考欄【評価項目（評価の方法）】参照	100.0%	<p>【受講ルール等】 毎回、デッサン・着彩道具一式を準備のこと。 授業前に鉛筆を削り、足りなくなった画材は随時補充。 課題終了後1週間以内に作品をデジタル化し、サーバの所定フォルダにデータを提出。</p> <p>【評価の観点】 各自の成長度合いに着目する ・主体的な学習意欲 ・作品の制作プロセス ・作品としての完成度</p> <p>【評価項目（評価の方法）】 授業態度/課題・作品/実技試験/発表・プレゼン/出席率</p>