

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
社会人基礎力		社会人基礎力 【導入教育（ベーシックプログラムⅠ）】	2025/前期	講義（認定）
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）	15回	1単位（30時間）	必修	桑山 省二
科目のねらい				
専門教育を学ぶ者としての心構えを身につける導入授業。課題に沿った作品制作から講評までの一通りの流れを経験する中で、作品制作を主とする本学科の授業体制を理解し、有意義に「学ぶ」ための意識を確立する。を学ぶことを目的とする。				
授業の概要				
・ゲーム業界での実務経験のある教員が担当する。3年間の学校生活を送るにあたってのオリエンテーション ・講師陣の紹介 ・校舎案内 ・自己紹介 ・教材確認 ・学科方針 ・学生生活心得 ・PCログイン ・実際の制作を通して授業の流れを把握し、学ぶ者としての心構えを身につける。 ・デッサン・(塑像)				
授業終了時の到達目標				
学校の仕組みやルールを把握する。学科の方針や授業体制を理解する。専門分野特有の学習方法を知る。				
回	テーマ	内容		
1	入学式	入学式		
2	入学式	入学式		
3	新入生オリエンテーション 1	講師紹介・校長挨拶・配布物確認		
4	マナー教育	学生便覧確認・校舎案内。		
5	レクリエーション・クラス会	自己紹介		
6	基礎力テスト	基礎力テスト		
7	グループワーク	自由実習のグループ分け		
8	新入生オリエンテーション 2	教科書販売・所持品への記名		
9	学科別導入授業 1 (デッサン基礎)	手のデッサン		
10	学科別導入授業 2 (デッサン基礎)	手のデッサン		
11	学科別導入授業 3 (デッサン基礎)	手のデッサン		
12	学科別導入授業 4 (デッサン基礎)	手のデッサン		
13	学科別導入授業 5 (デッサン基礎)	手のデッサン		
14	作文、Gmail登録	トライデント 1、2 年生で学ぶ事によって、3年後の自分を想定する。		
15	学習計画目標・設定、Gmail登録	学習計画目標シートの作成、Gmail登録		
教科書・教材				
教科書：なし。使用画材：デッサン・着彩道具一式。				
評価項目（評価の方法）				評価率
絶対評価				100%
評価の観点				

回	テ - マ	内 容
		〔成績評価の観点〕学校生活についての理解度。受講意欲、制作意欲。 〔評価の方式〕受講姿勢。課題への取り組み、出席率。 〔受講のルール〕必要に応じてメモをとる習慣を身につける。
		その他

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
社会人基礎力		社会人基礎力 【ベーシックプログラムⅡ】	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必修	田上 稜太
科目のねらい				
社会人に必要で、その後の専門科目の履修に欠かせない基本知識を習得する。本講義では、パソコンとビジネスアプリケーションの基本操作、社会人として必要なスキル、コミュニケーションやビジネスに関する基本的知識を習得する。				
授業の概要				
Microsoft Officeの基本機能とWord、Excel、Power Pointの基本操作と実践。以降は経済や企業の基礎の理解やコミュニケーションやビジネスマナーなどの基本学習				
授業終了時の到達目標				
ビジネスに関する基礎的知識の理解を深める。社会の一員としての心構えや考え方、ビジネスの諸活動に適切に対応する能力と態度を構築。				
回	テーマ	内容		
1	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明(30分) Word 1	Wordの起動、文字入力、フォント、サイズ、位置、インデントでの文字・段落の書式設定、罫線、保存の仕方など		
2	Word 2	文書の編集、範囲の選択、コピー、貼り付けの機能、箇条書きの機能、図の取り込み、レイアウト修正、印刷設定など		
3	Word 3	社内文書と社外文書、表の作成、表の書式設定など		
4	Excel 1	Excelの起動、セルの指定、入力方法、集計表の作成?、オートフィル、コピー、セルの書式設定(表示形式、配置など)、Σを利用した合計計算、平均など。		
5	Excel 2	平均他よく使う関数、絶対参照、相対参照、保存、印刷設定		
6	PowerPoint 1	スライドの作成、レイアウト、アニメーション機能など		
7	PowerPoint 2	スライドの作成、レイアウト、アニメーション機能など		
8	敬語の知識 1	尊敬語・謙譲語の復習		
9	敬語の知識 2	尊敬語・謙譲語の復習		
10	その他言葉遣いの知識	ビジネスで必須の言葉遣いの知識を学習		
11	経済の基礎知識 1	景気、需要と供給、インフレ・デフレ、GDP、円高円安、日銀の金融政策		
12	経済の基礎知識 2	会社の種類、株主のメリット、上場など		
13	経済の基礎知識 3	労働基準法、その他の経済用語の学習・確認		
14	8～13回内容の復習	最終試験直前の確認など		
15	最終試験	前期内容の確認テスト		
教科書・教材				
オリジナル教材				
評価項目(評価の方法)				評価率
相対評価				100%
評価の観点				
【受講ルール等】: TPOをわきまえて受講すること。				
【評価の観点】: 内容の理解度、受講態度・意欲などを評価 ●それぞれの分野での評価を総合して総合的に評価する。				

回	テ - マ	内 容
その他		

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
社会人基礎力		社会人基礎力 【社会人基礎力養成ベーシック】	2025/前期	講義
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)	15回	1単位(30時間)	必修	桑山 省二
科目のねらい				
社会人として活躍するための重要な能力のひとつである「社会人基礎力」を身につける。今や、専門学校をはじめ大学や企業研修などにも使用されてきている。本科目では、この社会人基礎力を構成するいくつかの要素に着目し、社会人として必要な基本スキルを身につける。				
授業の概要				
・ゲーム業界での実務経験のある教員が担当する。コミュニケーション演習、グループワーク、プレゼンテーションを通して、社会人基礎力を構成する各要素を強化していく。社会人基礎力の3つの能力 前に踏み出す力、考え抜く力、チームで働く力				
授業終了時の到達目標				
[社会人基礎力]を理解、運用している。 [キャリアパス]の理解、運用、更新。 [PDCAサイクル]を理解、運用している。				
回	テーマ	内容		
1	1、科目の狙い/2、到達レベル/3、講義計画等の説明	当授業の意義について		
2	社会人基礎力とは？	社会人について考える 問題回答と自己分析		
3	グループワーク1『ディベート』1	ディベートの説明とお題決めとチーム分け		
4	グループワーク1『ディベート』2	各チーム作戦会議		
5	グループワーク1『ディベート』2	ディベート会		
6	グループワーク2『仮想企画』1	課題の説明と各チームで企画の構想		
7	グループワーク2『仮想企画』2	仮想企画の作成 企画書プレゼン資料作成		
8	グループワーク2『仮想企画』3	仮想企画の作成 企画書プレゼン資料作成		
9	グループワーク2『仮想企画』4	仮想企画の作成 企画書プレゼン資料作成		
10	グループワーク2『仮想企画』5	仮想企画の作成 企画書プレゼン資料作成		
11	グループワーク2『仮想企画』6	仮想企画の作成 企画書プレゼン資料作成		
12	グループワーク2『仮想企画』7	仮想企画の作成 企画書プレゼン資料作成		
13	グループワーク2『仮想企画』8	仮想企画の作成 企画書プレゼン資料作成		
14	グループワーク2『仮想企画』1	発表会(プレゼン大会)		
15	グループワーク2『仮想企画』1	反省と感想文		
教科書・教材				
使用テキスト：なし。 必須教材：筆記用具。 参考書：各自の所有、方向性により集めた物。				
評価項目(評価の方法)				評価率
相対評価				100%
評価の観点				
〔成績評価の観点〕 1. レポート_(集めた情報をもとに目標の設定ができ、起承転結のある伝わる文書になっているか) 2. プレゼンテーション_(説明のわかりやすさ、工夫、発信力、積極性、時間管理)				
その他				

回	テ - マ	内 容

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
デッサン（前期）		デッサン（前期）	2025/前期	講義
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）	必修	桑山 省二、井上 雄介、小木曾 理緒

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。
 ※CG業界にて実務経験がある教員が担当。

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
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)

回	テ ー マ	内 容
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
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

回	テーマ	内容
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		
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		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
〔成績評価の観点〕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 〔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		
その他		

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
造形演習（前期）		造形演習（前期）	2025/前期	講義
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）	必修	桑山 省二、井上 雄介、小木曾 理緒
科目のねらい				
<p>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。</p>				
授業の概要				
<p>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</p> <p>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。 ※CG業界にて実務経験がある教員が担当。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>○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。</p>				
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	モチーフ：魚		
6	着彩制作 1 / 観察して描く	モチーフ：魚		
7	着彩制作 1 / 観察して描く	モチーフ：魚		
8	着彩制作 1 / 観察して描く	モチーフ：魚		
9	鉛筆デッサン 3 / パース	モチーフ：ブロックなど		
10	鉛筆デッサン 3 / パース	モチーフ：ブロックなど		
11	鉛筆デッサン 3 / パース	モチーフ：ブロックなど		
12	鉛筆デッサン 3 / パース	モチーフ：ブロックなど		
13	鉛筆の色研究	白いもの 黒いもの		
14	鉛筆の色研究	白いもの 黒いもの		
15	鉛筆の色研究	白いもの 黒いもの		
16	鉛筆の色研究	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)		

回	テ ー マ	内 容
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
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	博物館等を取材し、色彩作品を制作
38	取材と色彩	博物館等を取材し、色彩作品を制作
39	取材と色彩	博物館等を取材し、色彩作品を制作
40	取材と色彩	博物館等を取材し、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
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

回	テ ー マ	内 容
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	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		
教科書：パーフェクトマスター デッサン・静物、人物デッサンのすべて 画材：デッサン・着彩道具一式		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【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。		
その他		

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
CG概論		CG概論	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必修	富田 慎治
科目のねらい				
映像・ゲームグラフィックに携わる仕事を目指すものにとって必要なPCのソフトウェアの基礎知識、またCG制作のための予備知識の習得をする。「CGクリエイター検定(ベーシック)」資格の取得を推奨し、検定対策も行う。				
授業の概要				
コンピュータグラフィックスの歴史・特性・応用 デジタル画像データの基礎知識(解像度と画角サイズ、ラスタ形式とベクタ形式、ファイル形式)・CG表現の基礎知識(色と形の特性、タイポグラフィ、レイアウト) 2次元グラフィックソフトの演習(Illustrator、Photoshop操作演習) 3次元CGの制作フロー(モデリング、マテリアル、カメラワーク、ライティング、レンダリング)・知的財産権				
授業終了時の到達目標				
「CGクリエイター検定(ベーシック)」合格相当の知識の習得(資格の取得を目指す) ウェアおよびCG関連ソフトウェアの基礎知識の習得				
回	テーマ	内容		
1	科目の狙い、到達レベル、講義計画等の説明、①CGとは	CGについての基礎知識、業界での使用例		
2	②表現の基礎	遠近法、色と動きの基礎特性、タイポグラフィ		
3	③2次元CG制作の基礎知識	解像度、ラスタ形式、ベクタ形式、写真撮影		
4	④写真のレタッチ	ヒストグラム、トーンカーブ、画像合成、フィルタ処理		
5	⑤3次元CG制作の基礎知識	モデリング、マテリアル		
6	⑥3次元CG制作の基礎知識	アニメーション、カメラワーク		
7	2DCGソフトウェア操作実習①	表現の基礎をふまえた上でのIllustrator操作演習		
8	⑦3次元CG制作の基礎知識	ライティング、レンダリング		
9	⑧3次元CG制作の基礎知識	合成、編集、ファイル形式、知的財産権		
10	2DCGソフトウェア操作実習②	表現の基礎をふまえた上でのPhotoshop操作演習		
11	CGクリエイター検定など復習	これまでの範囲の完全理解と問題復習		
12	CGクリエイター検定模擬試験	CGクリエイター検定模擬試験		
13	CGクリエイター検定模擬試験、2DCGソフトウェア操作実習③	CGクリエイター検定模擬試験解説、Illustrator、Photoshop操作演習		
14	2DCGソフトウェア操作実習③	Illustrator、Photoshop操作演習		
15	2DCGソフトウェア操作実習③	講評		
教科書・教材				
使用テキスト：入門CGデザイン・小テスト・過去問				
評価項目(評価の方法)				評価率
相対評価				100%
評価の観点				

回	テ - マ	内 容
		[成績評価の観点]「CGクリエイター検定（ベーシック）」合格相当の知識の習得度合い ・PCハードウェアおよびCG関連ソフトウェアの基礎知識 ・CG制作のための予備知識 [評価の方式]・テスト ・提出物 ・受講姿勢
		その他

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
デジタルペイント（前期）		デジタルペイント（前期）	2025/前期	講義
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）	30回	2単位（60時間）	必修	桑山 省二、新保 孝
科目のねらい				
業界標準のペイントソフト「Photoshop」の機能の理解と、ペンタブレットを併用した基本操作の習得を目的とし、2 D 作品の制作、3 Dモデルのテクスチャ制作を行う。				
授業の概要				
1. Photoshopの特性を知り、ツールの役割と効果を把握する。 2. 入力機器であるペンタブレットを自在に扱えるように使い慣れる。 3. 多くの描画・編集機能を目的に応じて効率的に使えるようにする。 4. 3 Dソフトとの連携制作により、3 Dモデルの成り立ちとテクスチャの役割を理解する。 5. 就職後の作業効率を考えた制作の努力。 6. 作業効率のよいレイヤーワークの習得。 7. 作業スピードを高めるショートカットの積極的利用。 8. 仕事を意識したデータ管理の習得。				
授業終了時の到達目標				
1. Photoshopの機能を理解し、デジタルの特性を活かした制作ツールとして取り扱うことができる。 2. 3 Dモデルのテクスチャ表現について理解し、適切な方法で制作することができる。 3. 表現したい絵柄に合わせた着色テクニックを積極的に研究することができる。				
回	テーマ	内容		
1	1科目の狙い、2到達レベル、3講義計画等の説明（30分）。Photoshop入門。	Photoshop入門 ・ソフトの特性 ・基礎ツール Photoshopとペンタブレットで描いてみる。		
2	Photoshopとペンタブレットで描いてみる。	Photoshop入門 ・ソフトの特性 ・基礎ツール Photoshopとペンタブレットで描いてみる。		
3	ソフトとペンタブに慣れる	課題：名画模写／全2週計画・・・1 /アナログ作品のスキャン		
4	ソフトとペンタブに慣れる	課題：名画模写／全2週計画・・・1 /アナログ作品のスキャン		
5	ソフトとペンタブに慣れる	課題：名画模写／全2週計画・・・2 /アナログ作品のスキャン		
6	ソフトとペンタブに慣れる	課題：名画模写／全2週計画・・・2 /アナログ作品のスキャン		
7	デジタルペイント課題1 リンゴを描く	モチーフ：りんご／全3週計画・・・1		
8	デジタルペイント課題1 リンゴを描く	モチーフ：りんご／全3週計画・・・1		
9	デジタルペイント課題1 リンゴを描く	モチーフ：りんご／全3週計画・・・2		
10	デジタルペイント課題1 リンゴを描く	モチーフ：りんご／全3週計画・・・2		
11	デジタルペイント課題1 リンゴを描く	モチーフ：りんご／全3週計画・・・3		
12	デジタルペイント課題1 リンゴを描く	モチーフ：りんご／全3週計画・・・3		
13	靴のテンプレートを描く	靴のテンプレートを描く		
14	靴のテンプレートを描く	靴のテンプレートを描く		
15	デジタルペイント課題2 缶を描く	モチーフ：340ml 缶(各自) 全4週計画・・・1		
16	デジタルペイント課題2 缶を描く	モチーフ：340ml 缶(各自) 全4週計画・・・1		
17	デジタルペイント課題2 缶を描く	モチーフ：340ml 缶(各自) 全4週計画・・・2		
18	デジタルペイント課題2 缶を描く	モチーフ：340ml 缶(各自) 全4週計画・・・2		

回	テ ー マ	内 容
19	デジタルペイント課題2 缶を描く	モチーフ： 340ml 缶(各自) 全4週計画・・・3
20	デジタルペイント課題2 缶を描く	モチーフ： 340ml 缶(各自) 全4週計画・・・3
21	デジタルペイント課題2 缶を描く	モチーフ： 340ml 缶(各自) 全4週計画・・・4
22	デジタルペイント課題2 缶を描く	モチーフ： 340ml 缶(各自) 全4週計画・・・4
23	3Dテクスチャを描くための基礎練習	凹凸を描く練習
24	3Dテクスチャを描くための基礎練習	凹凸を描く練習
25	靴のCGモデル テクスチャ制作	「モデリング基礎」との連携授業・・・1
26	靴のCGモデル テクスチャ制作	「モデリング基礎」との連携授業・・・1
27	靴のCGモデル テクスチャ制作	「モデリング基礎」との連携授業・・・2
28	靴のCGモデル テクスチャ制作	「モデリング基礎」との連携授業・・・2
29	靴のCGモデル テクスチャ制作	「モデリング基礎」との連携授業・・・3
30	靴のCGモデル テクスチャ制作	「モデリング基礎」との連携授業・・・3
教科書・教材		
使用テキスト：なし 必須教材：タブレットペン 必要な資料・持ち物がある時は随時連絡		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】 制作に必要となる資料は各自が毎時間準備すること。 課題提出時のルール（提出期限、提出場所、命名規則）を順守のこと。		
その他		

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
モデリング基礎		モデリング基礎	2025/前期	講義
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)	30回	2単位(60時間)	必修	中山 克彦、新保 孝
科目のねらい				
3DCGの基本工程を一通り学び、CG制作に必要な3Dスキルを知る。具体的にはモデリング、マテリアル、UV、ライティング、後期には、アニメーションの基礎を学ぶ。				
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・3DCGとしてのモデリング手法のひとつであるポリゴンモデリングに関して、少ないポリゴンでの表現(ローポリモデリング)と細部の形状まで3DCGでつくりこむ表現(ハイポリモデリング)の使い分けを知る。 ・質感表現(マテリアル設定)および色の表現のベースとなる(テクスチャ)に関して理解する。 ・3DCGの基本的なライティングを体験して、明暗表現、陰影表現を知る。 ・メインの作品制作として、ローポリモデリングの作品制作を行う。 ※CG業界にて実務経験がある教員が担当。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・3DCGでのモデルの表現方法に関して、ゲームなどに多く使われるローポリモデリングとCGアニメーションで使用されるサブディビジョンサーフェースを用いたハイポリモデリングの使い分けを知る。 ・基本的なマテリアルに関して理解し、モデルにテクスチャとしての色情報(拡散反射カラー)を適応する方法を理解する。 ・Mayaでの3DCGライトの基本概念について学ぶ。 				
回	テーマ	内容		
1	Mayaの紹介と基本操作 ・プリミティブオブジェクトの作成、基本操作、移動、回転、スケールを使って、簡単なモデリングを行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・オブジェクトの配置やポリゴンモデリングの基礎 例として、簡単なイスをモデリング。 ・戦闘機のモデリングチュートリアル 		
2	Mayaの紹介と基本操作 ・プリミティブオブジェクトの作成、基本操作、移動、回転、スケールを使って、簡単なモデリングを行う。	<ul style="list-style-type: none"> ・オブジェクトの配置やポリゴンモデリングの基礎 例として、簡単なイスをモデリング。 ・戦闘機のモデリングチュートリアル 		
3	ポリゴン編集	ポリゴンモデリングの各種機能① <ul style="list-style-type: none"> ・ポリゴン編集モードの理解 ・ローポリモデリングとサブディビジョン用ハイポリモデリングの違いを紹介する。 ・戦闘機モデリング 		
4	ポリゴン編集	ポリゴンモデリングの各種機能① <ul style="list-style-type: none"> ・ポリゴン編集モードの理解 ・ローポリモデリングとサブディビジョン用ハイポリモデリングの違いを紹介する。 ・戦闘機モデリング 		
5	ポリゴン編集 マテリアルの基礎	ポリゴンモデリングの各種機能② たるのモデリング、【演習】宝箱モデリング マテリアルの基礎① ハイパーシェイドの使い方		
6	ポリゴン編集 マテリアルの基礎	ポリゴンモデリングの各種機能② たるのモデリング、【演習】宝箱モデリング マテリアルの基礎① ハイパーシェイドの使い方		
7	マテリアルの基礎	投影型マッピング UVマップの紹介		
8	マテリアルの基礎	投影型マッピング UVマップの紹介		
9	ポリゴン編集 マテリアルの基礎	よく使うポリゴン編集のまとめ 手持ち斧制作①		
10	ポリゴン編集 マテリアルの基礎	よく使うポリゴン編集のまとめ 手持ち斧制作①		
11	ポリゴン編集 マテリアルの基礎	モデリングMaya 手持ち斧の制作②		

回	テ ー マ	内 容
12	ポリゴン編集 マテリアルの基礎	モデリングMaya 手持ち斧の制作②
13	ライティングの基礎 カメラの基礎	カメラの基礎、ライティングの基礎、レンダリングの方法 手持ち斧の制作③
14	ライティングの基礎 カメラの基礎	カメラの基礎、ライティングの基礎、レンダリングの方法 手持ち斧の制作③
15	ポリゴン編集 マテリアルの基礎	靴のモデリング① ローポリゴンの簡単な靴を作りながら制作工程を理解する 課題用靴の制作①
16	ポリゴン編集 マテリアルの基礎	靴のモデリング① ローポリゴンの簡単な靴を作りながら制作工程を理解する 課題用靴の制作①
17	ポリゴン編集 マテリアルの基礎	靴のモデリング② 紐のモデリング方法解説 課題用靴の制作②
18	ポリゴン編集 マテリアルの基礎	靴のモデリング② 紐のモデリング方法解説 課題用靴の制作②
19	ポリゴン編集 マテリアルの基礎	靴のモデリング③ くつのUV Mapの解説 課題用靴の制作③
20	ポリゴン編集 マテリアルの基礎	靴のモデリング③ くつのUV Mapの解説 課題用靴の制作③
21	映像編集 1	靴のモデリング④ 大雑把に形状を整える手法(ポリゴンの流れの調整、ソフト選択、ラティスなど)の習得など。課題用靴の制作④ (モデリング完成)
22	映像編集 1	靴のモデリング④ 大雑把に形状を整える手法(ポリゴンの流れの調整、ソフト選択、ラティスなど)の習得など。課題用靴の制作④ (モデリング完成)
23	映像編集 2	靴のモデリング⑤ くつのテクスチャー描きのテクニックの解説 課題用靴の制作⑤
24	映像編集 2	靴のモデリング⑤ くつのテクスチャー描きのテクニックの解説 課題用靴の制作⑤
25	映像編集 3	靴のモデリング⑥ カメラ、ステージ、ライティングの解説 課題用靴の制作⑥
26	映像編集 3	靴のモデリング⑥ カメラ、ステージ、ライティングの解説 課題用靴の制作⑥
27	映像編集 4	靴のモデリング⑦ 課題用靴の制作⑦
28	映像編集 4	靴のモデリング⑦ 課題用靴の制作⑦
29	映像編集 5	靴のモデリング⑧ 課題用靴の完成 発表会、レポート提出

回	テ - マ	内 容
30	映像編集 5	靴のモデリング⑧ 課題用靴の完成 発表会、レポート提出
教科書・教材		
特になし 必要に応じて配布物等を配る		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
[成績評価の観点] 1. 作品制作への取り組み 2. 提出物の提出状況 3. 作品の質 [評価の方式]・成績評価の観点に授業態度を加味して評価する [受講のルール]・資料データおよび提出は、随時サーバーの指定ディレクトリにて行う、提出時にはファイル等、指定の命名規則になら		
その他		

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
一般教養		一般教養	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必修	林 亜紀子
科目のねらい				
キャリアデザインや就職に対する意識を高め、就職試験に必要な時事や一般常識の知識や基礎力を培う。				
授業の概要				
就職試験に必要な時事・一般常識の知識を身に付ける。 (1) 就職試験対策用の問題(時事・一般常識)を解く。 (2) ワークやグループディスカッションを通して「自己理解(強み・価値観・生き方・働き方・キャリアデザインなど)」を深める。				
授業終了時の到達目標				
(1) 時事・一般常識に関する知識を身に付ける。 (2) 時事問題に興味を持つことで、専門以外の社会全体に対して関心が持てるようになる。 (3) 主体的、積極的に人の話を聴き、自分の見解を分かりやすく伝えられるようになる。				
回	テーマ	内容		
1	ガイダンス	ガイダンス (1) 科目のねらい (2) 到達目標 (3) 授業計画などの説明、オリエンテーション (1) 時事用語について (2) 文章		
2	基礎力養成	時事・一般常識問題、ワーク		
3	基礎力養成	時事・一般常識問題、ワーク		
4	基礎力養成	時事・一般常識問題、ワーク		
5	基礎力養成	時事・一般常識問題、ワーク		
6	基礎力養成	時事・一般常識問題、ワーク		
7	基礎力養成	時事・一般常識問題、ワーク		
8	中間テスト	1～7回で学んだ内容確認・総合問題		
9	文章作成力養成	テーマに沿ってレポート作成		
10	発展問題	時事・一般常識問題、ワーク		
11	発展問題	時事・一般常識問題、ワーク		
12	発展問題	時事・一般常識問題、ワーク		
13	発展問題	時事・一般常識問題、ワーク、レポート作成		
14	発展問題	時事・一般常識問題、ワーク		
15	期末テスト	10～14回で学んだ内容確認・総合問題		
教科書・教材				
テキスト：2027年度版「一般常識と時事問題をひとつひとつわかりやすく。」(Gakken) 教材：一般常識関連書籍から抜粋した				
評価項目(評価の方法)				評価率
相対評価				100%
評価の観点				
[成績評価の観点]筆記試験(中間・期末テスト)(評価率40%)、授業態度(30%)、レポート(30%)				
その他				

回	テ - マ	内 容

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
3Dアニメーション（前期）		3Dアニメーション（前期）	2025/前期	講義
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）	30回	2単位（60時間）	必修選択	新保 孝
科目のねらい				
3Dアニメーション技術の普及によりCG制作時間は大幅に短縮された。また、3DCGキャラクターの動きも滑らかになるなど、3Dアニメーションの進歩は目覚ましい。ゲーム・CG業界において、3Dアニメーション技術は、ゲームや映像作品のクオリティに多大な影響を及ぼすものである。				
授業の概要				
物やキャラクターの動きについて、CG業界において必要な高いレベルのアニメーション基礎力を身に付ける。 キャラクターの動きをCGソフトで作成するだけでなく、アニメーション理論を3DCGで表現する。 ・ロボットアーム課題を通して基本的なアニメーションを高いレベルまで引き上げる。 ・「3DCG演習」とカリキュラムを共有する単元を多くもつ。本科目は、3Dアニメーションを重視した位置付けとする。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・3Dによる位置アニメや回転アニメの基本からはじめ、基礎レベルの高いところまで習得する。 ・アニメーション理論を3DCGに反映させる。 ・ロボットアーム課題を通して、企画、制作、完成までの工程を学ぶ。 ・人型構造の基本を学ぶ。 ・人型の基本的なループモーションを学ぶ。 				
回	テーマ	内容		
1	1)科目の狙い、2)到達レベル、3)講義計画等の説明	バウンシングボールを通して、位置アニメ、緩急の復習。ここでは、回転、スケールはなし。		
2	アニメ基礎	バウンシングボール続き		
3	リンク構造と位置および回転によるアニメ	<ul style="list-style-type: none"> ・三節棍によるジャンプアニメを題材に、キーポーズの概念を知る。 ・自分で演技（ジャンプ）することの重要性。 ・学生相互でポーズ、時間の計測。 		
4	リンク構造とアニメ	引き続き三節棍のプロッキングアニメーションを通して、ポーズ、スペーシングと段階をおう概念を知る。ストレッチ・スクワッシュを理解する。		
5	モーションカーブの調節	・三節棍ジャンプを通して、モーションカーブの調節を行う。		
6	モーションカーブの調節	・三節棍ジャンプを通して、モーションカーブの調節を行う。		
7	構造のあるキャラクタでアニメーション	<ul style="list-style-type: none"> ・簡単なロボットアーム構造キャラクタでアニメーション理論を実践。 ・基本的なジャンプ、ひねりモーションを習得。アンティシペーション、フォロースルー、ポーズ、スペーシング、ポリッシュという工程を知る。 		
8	構造のあるキャラクタでアニメーション	<ul style="list-style-type: none"> ・簡単なロボットアーム構造キャラクタでアニメーション理論を実践。 ・基本的なジャンプ、ひねりモーションを習得。アンティシペーション、フォロースルー、ポーズ、スペーシング、ポリッシュという工程を知る。 		
9	アニメーションの原則 制御 基本リグ	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーションの12原則(ディズニー) ・基本コントローラーを学ぶ ・基本的なリグ構造を知る 		
10	アニメーションの原則 制御 基本リグ	<ul style="list-style-type: none"> ・アニメーションの12原則(ディズニー) ・基本コントローラーを学ぶ ・基本的なリグ構造を知る 		
11	ムービー制作	<ul style="list-style-type: none"> ・ロボットアームムービー制作（授業：3DCG演習と連動） ・レイアウトアニメーション 		
12	ムービー制作	<ul style="list-style-type: none"> ・ロボットアームムービー制作（授業：3DCG演習と連動） ・レイアウトアニメーション 		
13	ムービー制作	<ul style="list-style-type: none"> ・ロボットアームムービー制作（授業：3DCG演習と連動） ・3dsmaxからのTGA連番書き出し、AEでの読み込み・編集、AEから書き出し 		

回	テーマ	内容
14	ムービー制作	・ロボットアームムービー制作（授業：3DCG演習と連動） ・3dsmaxからのTGA連番書き出し、AEでの読み込み・編集、AEから書き出し
15	ムービー制作	・ロボットアームムービー制作（授業：3DCG演習と連動） ・AEでの音付け
16	ムービー制作	・ロボットアームムービー制作（授業：3DCG演習と連動） ・AEでの音付け
17	ムービー制作	・ロボットアームムービー制作（授業：3DCG演習と連動）
18	ムービー制作	・ロボットアームムービー制作（授業：3DCG演習と連動）
19	ムービー制作	・ロボットアームムービー制作（授業：3DCG演習と連動） ・オープニング画面やエンドクレジット
20	ムービー制作	・ロボットアームムービー制作（授業：3DCG演習と連動） ・オープニング画面やエンドクレジット
21	発表会	・ロボットアームムービー 発表会（授業：3DCG演習と連動）
22	発表会	・ロボットアームムービー 発表会（授業：3DCG演習と連動）
23	コントローラー	・各種コンストレイント、コントローラーを学ぶ
24	コントローラー	・各種コンストレイント、コントローラーを学ぶ
25	人型走りサイクルモーション	アップダウンの2ポーズからはじめ、コンタクトを付加した4ポーズへ。
26	人型走りサイクルモーション	アップダウンの2ポーズからはじめ、コンタクトを付加した4ポーズへ。
27	人型移動の走り	RunCycleを4歩から8歩程度に増やし、重心が移動するアニメーションに切り替える。足元がしっかり接地するアニメーション付け。
28	人型移動の走り	RunCycleを4歩から8歩程度に増やし、重心が移動するアニメーションに切り替える。足元がしっかり接地するアニメーション付け。
29	人型歩きサイクルモーション着手	両足コンタクト・パッシングの2ポーズからはじめ、コンタクトやアップダウンを付加した歩きへ。
30	人型歩きサイクルモーション着手	両足コンタクト・パッシングの2ポーズからはじめ、コンタクトやアップダウンを付加した歩きへ。
教科書・教材		
[使用テキスト]：なし（チュートリアルデータなどを配布）		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
[成績評価の観点]・作品制作を通しての習得度 [評価の方式]・提出課題および提出物 [受講ルール]・提出課題や提出物は期限厳守		
その他		

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
ゲームキャラクターデザイン（前期）		ゲームキャラクターデザイン（前期）	2025/前期	講義
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）	30回	2単位（60時間）	必修選択	小島 優二
科目のねらい				
ゲームCGデザイナーとして必要なキャラクターデザイン能力の向上と、目指す業界の潮流を意識した作品制作。各自の希望進路に見合った就職クオリティーのキャラクター作品を創り上げることを目的とする。				
授業の概要				
ゲーム作品を意識した、手描き または デジタルツールによるキャラクターデザイン。 ○テーマやターゲットに適合した作風（キャラクターのデフォルメ加減や表現手法）の考案と選定。 ○メカ、乗り物、装飾品など、キャラクターまわりのアセットデザイン。 ○既存のゲーム関連 キャラクター作品の研究。 CG業界にて実務経験がある教員が担当				
授業終了時の到達目標				
オリジナリティーがあり、かつ就職クオリティーのゲームキャラクタ作品を完成させる。 ・2Dキャラクタ 4作品。 ・ゲームCGグラフィック 1作品。				
回	テーマ	内容		
1	1科目の狙い、2到達レベル、3講義計画等の説明（30分）	2D：キャラクターデザイン3体。ゲームイメージイラスト。制作期間：計6週。 ※「ゲーム背景制作」と連動。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。		
2	ゲーム企画 1 ゲームを想定し、アセットとしてのキャラクターをデザインする。	2D：キャラクターデザイン3体。ゲームイメージイラスト。制作期間：計6週。 ※「ゲーム背景制作」と連動。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。		
3	ターゲット等コンセプトを決める。	2D：キャラクターデザイン3体。ゲームイメージイラスト。制作期間：計6週。 ※「ゲーム背景制作」と連動。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。		
4	ターゲット等コンセプトを決める。	2D：キャラクターデザイン3体。ゲームイメージイラスト。制作期間：計6週。 ※「ゲーム背景制作」と連動。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。		
5	人物像を決めるためにアイデアをスケッチする。	2D：キャラクターデザイン3体。ゲームイメージイラスト。制作期間：計6週。 ※「ゲーム背景制作」と連動。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。		
6	人物像を決めるためにアイデアをスケッチする。	2D：キャラクターデザイン3体。ゲームイメージイラスト。制作期間：計6週。 ※「ゲーム背景制作」と連動。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。		
7	表現研究（描き方、スタイルを探る）	背景でデザインと連動して制作。途中、方向性をチェックします。		
8	表現研究（描き方、スタイルを探る）	背景でデザインと連動して制作。途中、方向性をチェックします。		
9	スタイルを決め、完成に向けて制作する。	背景でデザインと連動して制作。途中、方向性をチェックします。		
10	スタイルを決め、完成に向けて制作する。	背景でデザインと連動して制作。途中、方向性をチェックします。		
11	スタイルを決め、完成に向けて制作する。	背景でデザインと連動して制作。途中、方向性をチェックします。		
12	アセット完成予定（キャラクター部分）	アセット完成予定（キャラクター部分）		
13	ゲーム企画 2 前回制作したものとは異なったコンセプトでゲームアセットをデザインする。	表現研究。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。		
14	前回のアセットでは、見せていない部分を見せることを意識しテーマを選定。	ゲームCGグラフィック制作・・・グループワーク。 ※「ゲーム背景制作」と連動。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。		

回	テ - マ	内 容
15	人物像を決めるためにアイデアをスケッチする。	ゲームCGグラフィック制作・・・グループワーク。 ※「ゲーム背景制作」と連動。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
16	人物像を決めるためにアイデアをスケッチする。	ゲームCGグラフィック制作・・・グループワーク。 ※「ゲーム背景制作」と連動。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
17	表現研究（描き方、スタイルを探る）	背景でデザインと連動して制作。途中、方向性をチェックします。
18	表現研究（描き方、スタイルを探る）	背景でデザインと連動して制作。途中、方向性をチェックします。
19	スタイルを決め、完成に向けて制作する。	背景でデザインと連動して制作。途中、方向性をチェックします。
20	スタイルを決め、完成に向けて制作する。	背景でデザインと連動して制作。途中、方向性をチェックします。
21	スタイルを決め、完成に向けて制作する。	背景でデザインと連動して制作。途中、方向性をチェックします。
22	アセット 2 完成（キャラクター部分）	アセット完成予定（キャラクター部分
23	3 d モデリング用キャラクターデザインを行う。	3 Dモデル用キャラクターデザイン。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
24	3 d モデリング用キャラクターデザインを行う。	3 Dモデル用キャラクターデザイン。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
25	リアル系キャラクターデザインを行う。	リアル系キャラクターデザイン。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
26	リアル系キャラクターデザインを行う。劇画調とし、人体解剖学も含めて研究する。	劇画調とし、人体解剖学も含めて研究する。
27	3 d モデリング用キャラクターデザインを行う。劇画調とし、人体解剖学も含めて研究する。	劇画調とし、人体解剖学も含めて研究する。
28	人種の描き分け等を意識	人種による顔の特徴等、描き分けができるように研究する。
29	人種の描き分け等を意識	人種による顔の特徴等、描き分けができるように研究する。
30	劇画調デザインの完成	劇画調デザインの完成

教科書・教材

使用テキスト：無し。制作に必要となる書籍や資料は、各自が毎時間所持すること。

評価項目（評価の方法）	評価率
相対評価	100%

評価の観点

〔成績評価の観点〕

1. 作品の魅力（完成度、制作意図、独創性、表現力、リアリティー）。
2. 作品の制作工程（制作資料、技術研究、納期意識、スケジュール管理）。

その他

--

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
ゲーム背景制作（前期）		ゲーム背景制作（前期）	2025/前期	講義
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）	30回	2単位（60時間）	必修選択	小島 優二
科目のねらい				
ゲームCGデザイナーとして必要な背景制作能力の向上と、目指す業界の潮流を意識した作品制作。 各自の希望進路に見合った就職クオリティの背景作品を創り上げることを目的とする。				
授業の概要				
ゲーム作品を意識した、手描き または デジタルツールによる背景作品の制作。 ○ゲームのテーマやターゲットに適合した作風（背景のデフォルメ加減や表現手法）の考案と選定。 ○ゲームコンセプトアート。 ○既存のゲーム関連 背景作品の研究。 CG業界にて実務経験がある教員が担当				
授業終了時の到達目標				
オリジナリティーがあり、かつ就職クオリティのゲーム背景作品を完成させる。 ・リアル背景2D_数点。 ・リアル背景3D_数点。 ・デフォルメ背景2D_数点。 ・デフォルメ背景3D_数点。				
回	テーマ	内容		
1	1科目の狙い、2到達レベル、3講義計画等の説明（30分）	背景作品研究 模写 ※手本とする絵。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。		
2	ゲームアセット1 キャラクターに合わせた背景のデザインを考える。	ゲームアセット制作の背景部分のデザイン画の制作を行う。		
3	ゲームアセット1 キャラクターに合わせた背景のデザインを考える。	ゲームアセット制作の背景部分のデザイン画の制作を行う。		
4	ゲームアセット1 キャラクターに合わせた背景のデザインを考える	ゲームアセット1 キャラクターに合わせた背景のデザインを考える		
5	ゲームアセット1 キャラクターに合わせた背景のデザインを考える	ゲームアセット1 キャラクターに合わせた背景のデザインを考える		
6	ゲームアセット1 キャラクターに合わせた背景のデザインを考える	ゲームアセット1 キャラクターに合わせた背景のデザインを考える		
7	ゲームアセット1 キャラクターに合わせた背景のデザインを考える	ゲームアセット1 キャラクターに合わせた背景のデザインを考える		
8	小さな風景をデザインする	3D制作用「小屋」のデザイン制作 2Dイラスト		
9	小さな風景をデザインする	3D制作用「小屋」のデザイン制作 2Dイラスト		
10	小さな風景をデザインする	3D制作用「小屋」のデザイン制作 2Dイラスト		
11	小さな風景をデザインする	3D制作用「小屋」のデザイン制作 2Dイラスト		
12	小さな風景をデザインする	3D制作用「小屋」のデザイン制作 2Dイラスト		
13	小さな風景をデザインする	3D制作用「小屋」のデザイン制作 2Dイラスト		
14	3D背景モデリング 「小屋」のテクスチャー作成	3Dゲーム背景制作に必要な基本を実習する。		
15	3D背景モデリング 「小屋」のテクスチャー作成	3Dゲーム背景制作に必要な基本を実習する。		
16	3D背景モデリング 「小屋」のテクスチャー作成	3Dゲーム背景制作に必要な基本を実習する。		
17	3D背景モデリング 「小屋」のテクスチャー作成	3Dゲーム背景制作に必要な基本を実習する。		
18	3D背景モデリング 「小屋」のテクスチャー作成	3Dゲーム背景制作に必要な基本を実習する。		
19	3D背景モデリング 「小屋」のテクスチャー作成	3Dゲーム背景制作に必要な基本を実習する。		
20	ゲームアセット2 ゲームアセット1と異なるコンセプトでキャラクターに合わせた背景をデザインする。	「ゲームキャラクタデザイン」と連動。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。		

回	テ ー マ	内 容
21	ゲームアセット2 ゲームアセット1と異なるコンセプトでキャラクターに合わせた背景をデザインする。	「ゲームキャラクタデザイン」と連動。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
22	ゲームアセット2 ゲームアセット1と異なるコンセプトでキャラクターに合わせた背景をデザインする。	「ゲームキャラクタデザイン」と連動。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
23	3D背景モデリング 明治村の縦門モデリングに使用するテクスチャー作成。	実在する景観 リアル調。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
24	3D背景モデリング 明治村の縦門モデリングに使用するテクスチャー作成。	実在する景観 リアル調。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
25	3D背景モデリング 明治村の縦門モデリングに使用するテクスチャー作成。	実在する景観 リアル調。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
26	3D背景モデリング 明治村の縦門モデリングに使用するテクスチャー作成。	実在する景観 リアル調。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
27	3D背景モデリング 明治村の縦門モデリングに使用するテクスチャー作成。	実在する景観 リアル調。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
28	3D背景モデリング 明治村の縦門モデリングに使用するテクスチャー作成。	実在する景観 リアル調。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
29	3D背景モデリング 明治村の縦門モデリングに使用するテクスチャー作成。	実在する景観 リアル調。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
30	3D背景モデリング 明治村の縦門モデリングに使用するテクスチャー作成。	実在する景観 リアル調。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
教科書・教材		
使用テキスト：無し。制作に必要となる書籍や資料は、各自が毎時間所持すること。		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
〔成績評価の観点〕		
1. 作品の魅力（完成度、制作意図、独創性、表現力、リアリティー）。		
2. 作品の制作工程（制作資料、技術研究、納期意識、スケジュール管理）。		
その他		

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
3DCG制作（前期）		3DCG制作（前期）	2025/前期	講義
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）	30回	2単位（60時間）	必修選択	小島 優二
科目のねらい				
ゲームCGデザイナーとして必要な3DCG制作能力の向上と、目指す業界の潮流を意識した作品制作。各自の希望進路に見合った就職クオリティの3DCG作品を創り上げることを目的とする。				
授業の概要				
<p>目指す進路を意識した3DCG作品の制作。デザイン、モデリング（スカルプト）、テクスチャリング、スキニング、ポーティング、ライティング、レンダリング、コンポジット、3DCGの制作プロセスを確実に習得し、オリジナリティある就職クオリティの3DCG作品の完成を目指す。</p> <p>作品制作における適切なスケジュール管理を学ぶ。</p> <p>ゲームアセットとしてのデータの取り扱いを学ぶ。</p> <p>CG業界にて実務経験がある教員が担当</p>				
授業終了時の到達目標				
<p>制作意図の明確な就職クオリティの3DCG作品の完成。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・キャラクター3Dモデル 1作品。 ・景観3Dモデル 1作品。 ・ゲーム素材 数作品。 <p>作品制作において適切なスケジュール管理が行える。</p> <p>ゲームアセットとして適切なデータの取り扱いができる。</p> <p>知識と技術の向上に努める姿勢が身についている。</p>				
回	テーマ	内容		
1	1科目の狙い、2到達レベル、3講義計画等の説明（30分）。ゲームCGデザイナーとして必要な3DCG制作能力の向上と、目指	ゲーム素材モデリング 各自の希望進路に見合った就職クオリティの3DCG作品を創り上げることを目的とする。制作に必要な資料を常備すること。		
2	3Dキャラクターモデリングの素体研究	人素体 制作に必要な資料を常備すること。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。キャラクターモデリングのための準備も兼ねる。		
3	3Dキャラクターモデリングの素体研究	人素体 制作に必要な資料を常備すること。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。キャラクターモデリングのための準備も兼ねる。		
4	3Dキャラクターモデリングの素体研究	人素体 制作に必要な資料を常備すること。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。キャラクターモデリングのための準備も兼ねる。		
5	3Dキャラクターモデリングの素体研究	人素体 制作に必要な資料を常備すること。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。キャラクターモデリングのための準備も兼ねる。		
6	3Dキャラクターモデリングの素体研究	人素体 制作に必要な資料を常備すること。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。キャラクターモデリングのための準備も兼ねる。		
7	3Dキャラクターモデリングの素体研究	人素体 制作に必要な資料を常備すること。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。キャラクターモデリングのための準備も兼ねる。		
8	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景デザインで描いた「小屋」のモデリングを通してゲームデータ制作の基礎を身に着ける。		
9	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景デザインで描いた「小屋」のモデリングを通してゲームデータ制作の基礎を身に着ける。		
10	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景デザインで描いた「小屋」のモデリングを通してゲームデータ制作の基礎を身に着ける。		
11	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景デザインで描いた「小屋」のモデリングを通してゲームデータ制作の基礎を身に着ける。		
12	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景デザインで描いた「小屋」のモデリングを通してゲームデータ制作の基礎を身に着ける。		
13	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景デザインで描いた「小屋」のモデリングを通してゲームデータ制作の基礎を身に着ける。		

回	テ ー マ	内 容
14	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景デザインで描いた「小屋」のモデリングを通してゲームデータ制作の基礎を身に着ける。
15	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景デザインで描いた「小屋」のモデリングを通してゲームデータ制作の基礎を身に着ける。
16	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景デザインで描いた「小屋」のモデリングを通してゲームデータ制作の基礎を身に着ける。
17	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景デザインで描いた「小屋」のモデリングを通してゲームデータ制作の基礎を身に着ける。
18	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景デザインで描いた「小屋」のモデリングを通してゲームデータ制作の基礎を身に着ける。
19	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景デザインで描いた「小屋」のモデリングを通してゲームデータ制作の基礎を身に着ける。
20	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景デザインで描いた「小屋」のモデリングを通してゲームデータ制作の基礎を身に着ける。
21	3D背景モデリング 明治村の建築物をモデリングする。	実在する景観。リアル調。 ※制作条件は、各自の能力や目指す進路を踏まえて検討する。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
22	3D背景モデリング 明治村の建築物をモデリングする。	実在する景観。リアル調。 ※制作条件は、各自の能力や目指す進路を踏まえて検討する。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
23	3D背景モデリング 明治村の建築物をモデリングする。	実在する景観。リアル調。 ※制作条件は、各自の能力や目指す進路を踏まえて検討する。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
24	3D背景モデリング 明治村の建築物をモデリングする。	実在する景観。リアル調。 ※制作条件は、各自の能力や目指す進路を踏まえて検討する。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
25	3D背景モデリング 明治村の建築物をモデリングする。	実在する景観。リアル調。 ※制作条件は、各自の能力や目指す進路を踏まえて検討する。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
26	3D背景モデリング 明治村の建築物をモデリングする。	実在する景観。リアル調。 ※制作条件は、各自の能力や目指す進路を踏まえて検討する。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
27	3D背景モデリング 明治村の建築物をモデリングする。	実在する景観。リアル調。 ※制作条件は、各自の能力や目指す進路を踏まえて検討する。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
28	3D背景モデリング 明治村の建築物をモデリングする。	実在する景観。リアル調。 ※制作条件は、各自の能力や目指す進路を踏まえて検討する。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
29	3D背景モデリング 明治村の建築物をモデリングする。	実在する景観。リアル調。 ※制作条件は、各自の能力や目指す進路を踏まえて検討する。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
30	3D背景モデリング 明治村の建築物をモデリングする。	実在する景観。リアル調。 ※制作条件は、各自の能力や目指す進路を踏まえて検討する。制作に必要となる資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。
教科書・教材		
使用テキスト：無し。制作に必要となる書籍や資料は、各自が毎時間所持すること。		
評価項目（評価の方法）		評価率

回	テ - マ	内 容
相対評価		100%
評価の観点		
〔成績評価の観点〕 1. 作品の魅力 (完成度、制作意図、独創性、表現力、リアリティー)。 2. 作品の制作工程 (制作資料、技術研究、納期意識、スケジュール管理)。		
その他		

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
3DCG技術（前期）		3DCG技術（前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必修選択	岩田 康裕
科目のねらい				
統合型 3 DCGソフトの中で、M a y a がシェアをのびしている現況、業界就職後につながる基礎的なレベルのスキルを習得する。CG制作においてより幅の広い人材を育成し、業界のニーズに応える。				
授業の概要				
M a y a の初心者を対象とする授業として、主に、ポリゴンモデリングから習得する。必要に応じて、応用的なCG技術を学ぶ。				
授業終了時の到達目標				
・3DCG制作に必要なCG技術を習得し、ただ時間をかけて制作するだけでなく、3 DCGの機能のある程度のレベルまで身に付ける。 ・3 DアニメーションやMAYAの基本を理解し、今後の応用への基礎とする。				
回	テーマ	内容		
1	MAYA 基本	1章 Mayaの基礎 1		
2	MAYA 基本	1章 Mayaの基礎 1		
3	MAYA の基本	1章 Mayaの基礎 2		
4	MAYA の基本	1章 Mayaの基礎 2		
5	3D-CGキャラを作る	2章 モデリング/プロップ:モデリング 1 課題「ローポリゴン動物モデリング」案出し提出		
6	3D-CGキャラを作る	2章 モデリング/プロップ:モデリング 1 課題「ローポリゴン動物モデリング」案出し提出		
7	3D-CGキャラを作る	2章 モデリング/プロップ:モデリング 2		
8	3D-CGキャラを作る	2章 モデリング/プロップ:モデリング 2		
9	3D-CGキャラを作る	2章 モデリング/プロップ:モデリング 3		
10	3D-CGキャラを作る	2章 モデリング/プロップ:モデリング 3		
11	身3D-CGキャラを作る	3章 シェーディングとマテリアル/ UVレイアウト 1		
12	身3D-CGキャラを作る	3章 シェーディングとマテリアル/ UVレイアウト 1		
13	3D-CGキャラを作る	3章 シェーディングとマテリアル/ UVレイアウト 23章 シェーディングとマテリアル/ UVレイアウト 2		
14	3D-CGキャラを作る	3章 シェーディングとマテリアル/ UVレイアウト 2		
15	3D-CGキャラを作る	3章 シェーディングとマテリアル/ UVレイアウト 3 課題「ローポリゴン動物モデリング」完成提出		
16	3D-CGキャラを作る 課題「ローポリゴン動物モデリング」完成提出	3章 シェーディングとマテリアル/ UVレイアウト 3		
17	3D-CGキャラを作る	応用編1章 ローポリキャラクタ制作 1		
18	3D-CGキャラを作る	応用編1章 ローポリキャラクタ制作 1		
19	3D-CGキャラを作る ブラシアップ	応用編1章 ローポリキャラクタ制作 2 課題「キャラクターデザイン」案出し提出		
20	3D-CGキャラを作る ブラシアップ	応用編1章 ローポリキャラクタ制作 2 課題「キャラクターデザイン」案出し提出		
21	3D-CGキャラを作る ブラシアップ	応用編1章 ローポリキャラクタ制作 3		

回	テ - マ	内 容
22	3D-CGキャラを作る ブラシアップ	応用編1章 ロ-ポリキャラクタ制作 3
23	3D-CGキャラを作る ブラシアップ	応用編1章 ロ-ポリキャラクタ制作 4 課題「キャラクター仮モデル」提出
24	3D-CGキャラを作る ブラシアップ	応用編1章 ロ-ポリキャラクタ制作 4 課題「キャラクター仮モデル」提出
25	3D-CGキャラを作る	応用編1章 ロ-ポリキャラクタ制作 5
26	3D-CGキャラを作る	応用編1章 ロ-ポリキャラクタ制作 5
27	3D-CGキャラを作る	6章 ボーン/リギング/スキニング オートリグ、簡易リギング
28	3D-CGキャラを作る	6章 ボーン/リギング/スキニング オートリグ、簡易リギング
29	課題完成	課題完成 課題「キャラクターモデル完成」提出
30	課題完成	課題完成 課題「キャラクターモデル完成」提出
教科書・教材		
Autodesk Maya トレーニングブック 第4版		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【授業運営の方法】説明授業および実習。 作品制作および提出、 各フェーズ毎の発表およびレポート提出 【成績評価の観点】作品制作を通しての習得度 【評価の方式】提出課題および提出物		
その他		

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
業界研究		業界研究	2025/前期	講義
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)	15回	1単位(30時間)	必修	新保 孝、小島 優二
科目のねらい				
本学科で学ぶ延長上の仕事や業界の構造を、実際の業界の方を招いてその中から学ぶ。そして自分にあった業種、興味を持てる分野を模索する。就職活動に向けて、自己分析や履歴書を作成するための準備を開始する。				
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> CG・ゲーム関連をはじめとして、業界の方を招いて講演授業を行い、業界の知識、仕事の知識を得る。業界の方から直接、苦労話や業界の日常をうかがう。 自己分析を開始し、履歴書などの就職活動ドキュメントを準備し始める。 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> 企業情報、クリエイター情報を積極的に収集する姿勢を身に付ける。自分にとって関心のある分野は当然として、あまり関心のなかった分野までアンテナを広げる姿勢。 150字程度の文章をまとめる力を養う。 社会人として、最低限必要な好感の持てる聴講マナーを身に付ける。 履歴書のベースとなるものを文書として持つ。 				
回	テーマ	内容		
1	1)科目の狙い、 2)到達レベル、	CG学科の学生の進路先を知る。また自分の目指す方向を探る。		
2	CG・ゲーム関連などの業界の方により講演授業を行う。	毎週、以下のような運営。 1) CG・ゲーム各業界の方を招いての講演授業を行う。 ・事前の企業研究 ・講演者研究 ・講演の聴講 業界の知識、仕事の知識を得る ・レポート提出 [講演者例]: ゲーム会社のCGディレクター、デザイナー。CGプロダクションのディレクター、CGデザイナー 2) 場合により、業界の方から作品チェックを受けることもある。		
3	CG・ゲーム関連などの業界の方により講演授業を行う。	毎週、以下のような運営。 1) CG・ゲーム各業界の方を招いての講演授業を行う。 ・事前の企業研究 ・講演者研究 ・講演の聴講 業界の知識、仕事の知識を得る ・レポート提出 [講演者例]: ゲーム会社のCGディレクター、デザイナー。CGプロダクションのディレクター、CGデザイナー 2) 場合により、業界の方から作品チェックを受けることもある。		
4	CG・ゲーム関連などの業界の方により講演授業を行う。	毎週、以下のような運営。 1) CG・ゲーム各業界の方を招いての講演授業を行う。 ・事前の企業研究 ・講演者研究 ・講演の聴講 業界の知識、仕事の知識を得る ・レポート提出 [講演者例]: ゲーム会社のCGディレクター、デザイナー。CGプロダクションのディレクター、CGデザイナー 2) 場合により、業界の方から作品チェックを受けることもある。		
5	CG・ゲーム関連などの業界の方により講演授業を行う。	毎週、以下のような運営。 1) CG・ゲーム各業界の方を招いての講演授業を行う。 ・事前の企業研究 ・講演者研究 ・講演の聴講 業界の知識、仕事の知識を得る ・レポート提出 [講演者例]: ゲーム会社のCGディレクター、デザイナー。CGプロダクションのディレクター、CGデザイナー 2) 場合により、業界の方から作品チェックを受けることもある。		

回	テ ー マ	内 容
6	C G・ゲーム関連などの業界の方により講演授業を行う。	毎週、以下のような運営。 1) CG・ゲーム各業界の方を招いての講演授業を行う。 ・事前の企業研究 ・講演者研究 ・講演の聴講 業界の知識、仕事の知識を得る ・レポート提出 [講演者例]：ゲーム会社のCGディレクター、デザイナー。 C G プロダクションのディレクター、C G デザイナー 2) 場合により、業界の方から作品チェックを受けることもある。
7	C G・ゲーム関連などの業界の方により講演授業を行う。	毎週、以下のような運営。 1) CG・ゲーム各業界の方を招いての講演授業を行う。 ・事前の企業研究 ・講演者研究 ・講演の聴講 業界の知識、仕事の知識を得る ・レポート提出 [講演者例]：ゲーム会社のCGディレクター、デザイナー。 C G プロダクションのディレクター、C G デザイナー 2) 場合により、業界の方から作品チェックを受けることもある。
8	C G・ゲーム関連などの業界の方により講演授業を行う。	毎週、以下のような運営。 1) CG・ゲーム各業界の方を招いての講演授業を行う。 ・事前の企業研究 ・講演者研究 ・講演の聴講 業界の知識、仕事の知識を得る ・レポート提出 [講演者例]：ゲーム会社のCGディレクター、デザイナー。 C G プロダクションのディレクター、C G デザイナー 2) 場合により、業界の方から作品チェックを受けることもある。
9	C G・ゲーム関連などの業界の方により講演授業を行う。	毎週、以下のような運営。 1) CG・ゲーム各業界の方を招いての講演授業を行う。 ・事前の企業研究 ・講演者研究 ・講演の聴講 業界の知識、仕事の知識を得る ・レポート提出 [講演者例]：ゲーム会社のCGディレクター、デザイナー。 C G プロダクションのディレクター、C G デザイナー 2) 場合により、業界の方から作品チェックを受けることもある。
10	C G・ゲーム関連などの業界の方により講演授業を行う。	毎週、以下のような運営。 1) CG・ゲーム各業界の方を招いての講演授業を行う。 ・事前の企業研究 ・講演者研究 ・講演の聴講 業界の知識、仕事の知識を得る ・レポート提出 [講演者例]：ゲーム会社のCGディレクター、デザイナー。 C G プロダクションのディレクター、C G デザイナー 2) 場合により、業界の方から作品チェックを受けることもある。
11	C G・ゲーム関連などの業界の方により講演授業を行う。	毎週、以下のような運営。 1) CG・ゲーム各業界の方を招いての講演授業を行う。 ・事前の企業研究 ・講演者研究 ・講演の聴講 業界の知識、仕事の知識を得る ・レポート提出 [講演者例]：ゲーム会社のCGディレクター、デザイナー。 C G プロダクションのディレクター、C G デザイナー 2) 場合により、業界の方から作品チェックを受けることもある。
12	自己分析の促し	履歴書の前段階として、自己P R 作成の契機/材料探し、自己発見のために行う。
13	自己分析の促し	履歴書の前段階として、自己P R 作成の契機/材料探し、自己発見のために行う。
14	自己分析の促し	履歴書の前段階として、自己P R 作成の契機/材料探し、自己発見のために行う。
15	自己分析の促し	履歴書の前段階として、自己P R 作成の契機/材料探し、自己発見のために行う。

回	テ - マ	内 容
筆記用具・ノート		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
<p>[成績評価の観点] ・聴講姿勢、レポート、提出物 [評価の方式] ・聴講姿勢、レポート、提出物、欠席／遅刻／早退はその回数に応じて減点をおこなう。 [受講のルール] ・講演者が事前にわかるときは、事前調査しておくこと。 ・質問を事前に考えておくこと。</p>		
その他		

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
デジタルイラスト		デジタルイラスト	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位(30時間)	必修	神谷 淑貴
科目のねらい				
・Illustratorの基本的な使い方を習得し、就活に必要なポートフォリオや名刺の作成技術を身に着ける。				
授業の概要				
・Illustratorの作成機能を使ったオブジェクトの制作。パスを使った図形の制作。文字ツールの使い方。レイヤーやオブジェクトの編集。名刺の制作。ポートフォリオの制作。				
授業終了時の到達目標				
・Illustratorを使って簡単な制作物(名刺、ポートフォリオ)が作成できるようになる。				
回	テーマ	内容		
1	Illustratorの基礎	UIの説明。オブジェクトの選択、移動、編集。 ポートフォリオの制作指針の提示。		
2	Illustratorの基礎	簡単な図形の制作。【演習】アイコンをデザインする		
3	Illustratorの基礎	ペンツールの使い方。パスを使った図形の描画。【演習】図形のトレース		
4	Illustratorの基礎	文字ツールの使い方①		
5	Illustratorの基礎	文字ツールの使い方② 【演習】ロゴデザイン		
6	Illustratorの基礎	データの出力。		
7	Illustrator演習	名刺の制作。アイデア出し。ラフデザイン。		
8	Illustrator演習	名刺の制作。		
9	Illustrator演習	名刺の制作。		
10	Illustrator演習	名刺の制作。完成。印刷。		
11	Illustrator演習	ポートフォリオ制作。表紙デザインの制作。		
12	Illustrator演習	ポートフォリオ制作。表紙デザインの制作。		
13	Illustrator演習	ポートフォリオ制作。コンテンツページの制作。		
14	Illustrator演習	ポートフォリオ制作。コンテンツページの制作。		
15	Illustrator演習	ポートフォリオ制作。完成。		
教科書・教材				
教科書は無し。 必要に応じて資料を配布する。				
評価項目(評価の方法)				評価率
相対評価				100%
評価の観点				
【受講ルール等】：資料データおよび提出は、随時サーバーの指定ディレクトリにて行う、提出時にはファイル等、指定の命名規則にならない提出すること。 【評価の観点】：1. 作品制作への取り組み 2. 提出物の提出状況 3. 作品の質				
その他				

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
アイデアスケッチ（前期）		アイデアスケッチ（前期）	2025/前期	講義
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）	15回	1単位（30時間）	必修	新保 孝、小島 優二
科目のねらい				
ゲームなどのコンテンツ制作では、様々なターゲットを楽しませるアイデア、幅広いデザインの提案が求められる。ゲームCGデザイナーとして必要な、柔軟で独創的なアイデアの発想法、またイメージのビジュアル化の手法を学ぶことを目的とする。				
授業の概要				
出題されるテーマに対して、柔軟に考え、迅速にスケッチする。 テーマに対する様々な手法のプレストーミング。 アイデアの発想とラフスケッチの連動によるデザインワーク。 スケッチのブラッシュアップ術。 一連の流れを繰り返し行うことで、発想と表現を練り上げる能力を鍛える。 アイデアやスケッチの魅力を伝えるプレゼンテーション。 CG業界にて実務経験がある教員が担当				
授業終了時の到達目標				
任意のテーマに対して柔軟で独創的なアイデアを迅速に考案できる。 幅広い手法でイメージのビジュアル表現ができる。即興的なスケッチをブラッシュアップし、魅力あるデザイン画にまで仕上げることができる。 他者の（既存の）作品の魅力を分析し、自身の価値観を拡げることができる。				
回	テーマ	内 容		
1	出題テーマに対して柔軟に考え、迅速にスケッチする授業方針であるため、テーマは授業毎に発表。	AS1：テーマ1制作1【テーマは授業で発表】 AS2：テーマ発表、アイデアスケッチ、作品プレゼンテーション、学生相互の意見交換会。 授業時に考案したスケッチは、「ゲームキャラクタデザイン」「ゲーム背景制作」「3DCG制作」のアイデアとして活用予定。		
2	出題テーマに対して柔軟に考え、迅速にスケッチする授業方針であるため、テーマは授業毎に発表。	AS1：テーマ1制作2 AS2：テーマ発表、アイデアスケッチ、作品プレゼンテーション、学生相互の意見交換会。 授業時に考案したスケッチは、「ゲームキャラクタデザイン」「ゲーム背景制作」「3DCG制作」のアイデアとして活用予定。		
3	出題テーマに対して柔軟に考え、迅速にスケッチする授業方針であるため、テーマは授業毎に発表。	AS1：テーマ1制作3 AS2：テーマ発表、アイデアスケッチ、作品プレゼンテーション、学生相互の意見交換会。 授業時に考案したスケッチは、「ゲームキャラクタデザイン」「ゲーム背景制作」「3DCG制作」のアイデアとして活用予定。		
4	出題テーマに対して柔軟に考え、迅速にスケッチする授業方針であるため、テーマは授業毎に発表。	AS1：テーマ2制作1【テーマは授業で発表】 AS2：テーマ発表、アイデアスケッチ、作品プレゼンテーション、学生相互の意見交換会。 授業時に考案したスケッチは、「ゲームキャラクタデザイン」「ゲーム背景制作」「3DCG制作」のアイデアとして活用予定。		
5	出題テーマに対して柔軟に考え、迅速にスケッチする授業方針であるため、テーマは授業毎に発表。	AS1：テーマ2制作2 AS2：テーマ発表、アイデアスケッチ、作品プレゼンテーション、学生相互の意見交換会。 授業時に考案したスケッチは、「ゲームキャラクタデザイン」「ゲーム背景制作」「3DCG制作」のアイデアとして活用予定。		
6	出題テーマに対して柔軟に考え、迅速にスケッチする授業方針であるため、テーマは授業毎に発表。	AS1：テーマ2制作3 AS2：テーマ発表、アイデアスケッチ、作品プレゼンテーション、学生相互の意見交換会。 授業時に考案したスケッチは、「ゲームキャラクタデザイン」「ゲーム背景制作」「3DCG制作」のアイデアとして活用予定。		

回	テ ー マ	内 容
7	出題テーマに対して柔軟に考え、迅速にスケッチする授業方針であるため、テーマは授業毎に発表。	AS1：テーマ3制作1【テーマは授業で発表】 AS2：テーマ発表、アイデアスケッチ、作品プレゼンテーション、学生相互の意見交換会。 授業時に考案したスケッチは、「ゲームキャラクタデザイン」「ゲーム背景制作」「3DCG制作」のアイデアとして活用予定。
8	出題テーマに対して柔軟に考え、迅速にスケッチする授業方針であるため、テーマは授業毎に発表。	AS1：テーマ3制作2 AS2：テーマ発表、アイデアスケッチ、作品プレゼンテーション、学生相互の意見交換会。 授業時に考案したスケッチは、「ゲームキャラクタデザイン」「ゲーム背景制作」「3DCG制作」のアイデアとして活用予定。
9	出題テーマに対して柔軟に考え、迅速にスケッチする授業方針であるため、テーマは授業毎に発表。	AS1：テーマ3制作3 AS2：テーマ発表、アイデアスケッチ、作品プレゼンテーション、学生相互の意見交換会。 授業時に考案したスケッチは、「ゲームキャラクタデザイン」「ゲーム背景制作」「3DCG制作」のアイデアとして活用予定。
10	出題テーマに対して柔軟に考え、迅速にスケッチする授業方針であるため、テーマは授業毎に発表。	AS1：テーマ3制作4 AS2：テーマ発表、アイデアスケッチ、作品プレゼンテーション、学生相互の意見交換会。 授業時に考案したスケッチは、「ゲームキャラクタデザイン」「ゲーム背景制作」「3DCG制作」のアイデアとして活用予定。
11	出題テーマに対して柔軟に考え、迅速にスケッチする授業方針であるため、テーマは授業毎に発表。	AS1：テーマ4制作1【テーマは授業で発表】 AS2：テーマ発表、アイデアスケッチ、作品プレゼンテーション、学生相互の意見交換会。 授業時に考案したスケッチは、「ゲームキャラクタデザイン」「ゲーム背景制作」「3DCG制作」のアイデアとして活用予定。
12	出題テーマに対して柔軟に考え、迅速にスケッチする授業方針であるため、テーマは授業毎に発表。	AS1：テーマ4制作2 AS2：テーマ発表、アイデアスケッチ、作品プレゼンテーション、学生相互の意見交換会。 授業時に考案したスケッチは、「ゲームキャラクタデザイン」「ゲーム背景制作」「3DCG制作」のアイデアとして活用予定。
13	出題テーマに対して柔軟に考え、迅速にスケッチする授業方針であるため、テーマは授業毎に発表。	AS1：テーマ4制作3 AS2：テーマ発表、アイデアスケッチ、作品プレゼンテーション、学生相互の意見交換会。 授業時に考案したスケッチは、「ゲームキャラクタデザイン」「ゲーム背景制作」「3DCG制作」のアイデアとして活用予定。
14	出題テーマに対して柔軟に考え、迅速にスケッチする授業方針であるため、テーマは授業毎に発表。	AS1：テーマ4制作4 AS2：テーマ発表、アイデアスケッチ、作品プレゼンテーション、学生相互の意見交換会。 授業時に考案したスケッチは、「ゲームキャラクタデザイン」「ゲーム背景制作」「3DCG制作」のアイデアとして活用予定。
15	出題テーマに対して柔軟に考え、迅速にスケッチする授業方針であるため、テーマは授業毎に発表。	AS1：テーマ4制作5 AS2：テーマ発表、アイデアスケッチ、作品プレゼンテーション、学生相互の意見交換会。 授業時に考案したスケッチは、「ゲームキャラクタデザイン」「ゲーム背景制作」「3DCG制作」のアイデアとして活用予定。
教科書・教材		
使用画材：鉛筆（シャープペンシルは不適）、コピック等。 使用テキスト：無し。 必要な資料はプリント等で配布する。		

回	テ - マ	内 容
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
〔成績評価の観点〕 1. 作品の魅力（独創性、エンターテインメント性、表現力）。 2. 作品プレゼンテーション。		
その他		

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
映像企画		映像企画	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必修選択	神谷 淑貴
科目のねらい				
映像制作(CG映像含む)における、企画、立案、構成、工程管理等の重要性を理解し、それらの基礎技術を学ぶ。映像編集の基礎技術を学び、簡単な編集作業を行える技術を習得する。グループワークにおける役割分担の重要性を理解し、協調して作業を進める力を養う。				
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・企画の立て方、アイデアの構築、絵コンテの書き方の習得 ・映像編集の基本を理解する ・基本技術を使った簡単なムービーの制作 ・グループによるCM制作 				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・映像作品の立案・企画・工程管理が行える基礎力の習得 ・映像編集における基本的な知識の習得 ・AfterEffectsの基本操作の習得 				
回	テーマ	内容		
1	映像企画・Aftereffectsの基礎	・ストーリーを考え構成する1 作品鑑賞の姿勢、見方 発想法		
2	映像企画・Aftereffectsの基礎	・AfterEffectsの基礎 基本オペレーションとワークフローの理解		
3	映像企画・Aftereffectsの基礎	・映像制作の基礎 フレーミングとカメラワーク 正義と悪のプロットを考える		
4	映像企画・Aftereffectsの基礎	・AfterEffectsの基礎 キーフレームアニメーション		
5	映像企画・Aftereffectsの基礎	・ストーリーを考え構成する2 アイディアの文字化、イメージ化		
6	映像企画・Aftereffectsの基礎	・AfterEffectsの基礎 トランスフォームアニメーション		
7	映像企画・Aftereffectsの基礎	・ストーリーを考え構成する3 絵コンテの描き方		
8	映像企画・Aftereffectsの基礎	・AfterEffectsの基礎 親子関係		
9	映像企画・Aftereffectsの基礎	・ストーリーを考え構成する4 ビデオコンテ制作		
10	映像企画・Aftereffectsの基礎	・AfterEffectsの基礎 【演習】ビデオコンテ		
11	映像企画・Aftereffectsの基礎	・AfterEffectsの基礎 マスク処理		
12	映像企画・Aftereffectsの基礎	・AfterEffectsの基礎 マスク処理		
13	映像企画・Aftereffectsの基礎	・AfterEffectsの基礎 キーイング、色調補正		
14	映像企画・Aftereffectsの基礎	・AfterEffectsの基礎 【演習】人物と背景の合成		
15	映像企画・Aftereffectsの基礎	・AfterEffectsの基礎 時間制御		
16	映像企画・Aftereffectsの基礎	・AfterEffectsの基礎 【演習】人物と背景の合成完成		
17	グループ制作	・CM制作1 グループ制作、仮想企画書によるCMの立案・企画		
18	グループ制作	・CM制作2 グループ制作、仮想企画書によるCMの立案・企画		
19	グループ制作	・CM制作3 企画書・絵コンテ制作		
20	グループ制作	・CM制作4 企画書・絵コンテ制作		
21	グループ制作	・CM制作5 CM課題制作		
22	グループ制作	・CM制作6 CM課題制作		
23	グループ制作	・CM制作7 CM課題制作		

回	テ - マ	内 容
24	グループ制作	・CM制作 8 CM課題制作
25	グループ制作	・CM制作 9 CM課題制作
26	グループ制作	・CM制作 1 0 CM課題制作
27	グループ制作	・CM制作 1 1 CM課題制作
28	グループ制作	・CM制作 1 2 CM課題制作
29	グループ制作	・CM制作 1 3 CM課題制作
30	グループ制作	・CM制作 1 4 グループ毎のプレゼンテーション
教科書・教材		
必要に応じて配布物を配る		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】：資料データおよび提出は、随時サーバーの指定ディレクトリにて行う、提出時にはファイル等、指定の命名規則にならない提出すること。		
【評価の観点】：1. 作品制作への取り組み 2. 提出物の提出状況 3. 作品の質		
その他		

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
3DCG演習（前期）		3DCG演習（前期）	2025/前期	講義
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）	必修選択	新保 孝
科目のねらい				
各メディアでCG表現が当たり前の時代となり、ゲーム・CG業界では、CG技術はその核となるものである。特に3DCG制作はその中心的な存在である。さらに、3DCGによる将来の表現の拡大を視野に入れながら、底辺となる関連知識・技術を習得していく。				
授業の概要				
ロボットアームムービーを通して、ムービー制作に伴う工程を学ぶ。具体的には、ムービー企画、3DCG制作、映像編集の基本、並びに、各工程に必要な基本的なスキルを習得する。簡単な3Dモデリング制作を着手し、静止画コンポジットの基礎を習得する。3DCG技術としては、各種モデリング、UV設定、3Dマテリアル、3Dライティングなどを習得する。「3Dアニメーション」とカリキュラムを共有する単元を多くもつ。				
授業終了時の到達目標				
<ul style="list-style-type: none"> ・3DCG制作を通して、3DCGデザインおよび3DCG技術を習得する。 ・ロボットアーム課題を通して、ムービー企画、基本的なアニメーションを高いレベルまで引き上げる。 				
回	テーマ	内容		
1	1)科目の狙い、 2)到達レベル、	ロボットアームムービー課題の意義		
2	モデルデータの扱い・ムービー企画	3DCGソフト間のデータの受け渡し。ロボットアームムービー課題の企画の着手。		
3	モデルデータの扱い・ムービー企画	3DCGソフト間のデータの受け渡し。ロボットアームムービー課題の企画の着手。		
4	モデルデータの扱い・ムービー企画	3DCGソフト間のデータの受け渡し。ロボットアームムービー課題の企画の着手。		
5	ムービー企画	<ul style="list-style-type: none"> ・あらすじ、字コンテ案、デザインイメージ画を多数考案。 ・ロボットアームムービー企画案を学生相互で評価会 		
6	ムービー企画	<ul style="list-style-type: none"> ・あらすじ、字コンテ案、デザインイメージ画を多数考案。 ・ロボットアームムービー企画案を学生相互で評価会 		
7	ムービー企画	<ul style="list-style-type: none"> ・あらすじ、字コンテ案、デザインイメージ画を多数考案。 ・ロボットアームムービー企画案を学生相互で評価会 		
8	ムービー企画	<ul style="list-style-type: none"> ・あらすじ、字コンテ案、デザインイメージ画を多数考案。 ・ロボットアームムービー企画案を学生相互で評価会 		
9	ムービー企画	<ul style="list-style-type: none"> ・ストーリーボード化、キャラクタデザイン案出し。 ・基本的な3Dライティング、Inkpaintマテリアル 		
10	ムービー企画	<ul style="list-style-type: none"> ・ストーリーボード化、キャラクタデザイン案出し。 ・基本的な3Dライティング、Inkpaintマテリアル 		
11	ムービー企画	<ul style="list-style-type: none"> ・ストーリーボード化、キャラクタデザイン案出し。 ・基本的な3Dライティング、Inkpaintマテリアル 		
12	ムービー企画	<ul style="list-style-type: none"> ・ストーリーボード化、キャラクタデザイン案出し。 ・基本的な3Dライティング、Inkpaintマテリアル 		
13	ムービー企画	<ul style="list-style-type: none"> ・ストーリーボード化、キャラクタデザイン案出し。 ・基本的な3Dライティング、Inkpaintマテリアル 		
14	ムービー企画	<ul style="list-style-type: none"> ・ストーリーボード化、キャラクタデザイン案出し。 ・基本的な3Dライティング、Inkpaintマテリアル 		
15	ムービー企画	<ul style="list-style-type: none"> ・ストーリーボード化、キャラクタデザイン案出し。 ・基本的な3Dライティング、Inkpaintマテリアル 		
16	ムービー企画	<ul style="list-style-type: none"> ・ストーリーボード化、キャラクタデザイン案出し。 ・基本的な3Dライティング、Inkpaintマテリアル 		
17	ムービー企画	<ul style="list-style-type: none"> ・カメラについて（FIX構図、カメラワーク） 		

回	テ - マ	内 容
18	ムービー企画	・カメラについて（FIX構図、カメラワーク）
19	ムービー企画	・カメラについて（FIX構図、カメラワーク）
20	ムービー企画	・カメラについて（FIX構図、カメラワーク）
21	ムービー企画・制作	・カメラおよび絵コンテ見直し。 ・ストーリーリール化、絵コンテ確定。キャラクタデザイン確定
22	ムービー企画・制作	・カメラおよび絵コンテ見直し。 ・ストーリーリール化、絵コンテ確定。キャラクタデザイン確定
23	ムービー企画・制作	・カメラおよび絵コンテ見直し。 ・ストーリーリール化、絵コンテ確定。キャラクタデザイン確定
24	ムービー企画・制作	・カメラおよび絵コンテ見直し。 ・ストーリーリール化、絵コンテ確定。キャラクタデザイン確定
25	ムービー企画・制作	□ロボットアームムービー制作（授業：3Dアニメーションと連動） ・3Dレイアウトムービー制作
26	ムービー企画・制作	□ロボットアームムービー制作（授業：3Dアニメーションと連動） ・3Dレイアウトムービー制作
27	ムービー企画・制作	□ロボットアームムービー制作（授業：3Dアニメーションと連動） ・3Dレイアウトムービー制作
28	ムービー企画・制作	□ロボットアームムービー制作（授業：3Dアニメーションと連動） ・3Dレイアウトムービー制作
29	ムービー制作	□ロボットアームムービー制作（授業：3Dアニメーションと連動）
30	ムービー制作	□ロボットアームムービー制作（授業：3Dアニメーションと連動）
31	ムービー制作	□ロボットアームムービー制作（授業：3Dアニメーションと連動）
32	ムービー制作	□ロボットアームムービー制作（授業：3Dアニメーションと連動）
33	ムービー制作	□ロボットアームムービー制作（授業：3Dアニメーションと連動）
34	ムービー制作	□ロボットアームムービー制作（授業：3Dアニメーションと連動）
35	ムービー制作	□ロボットアームムービー制作（授業：3Dアニメーションと連動）
36	ムービー制作	□ロボットアームムービー制作（授業：3Dアニメーションと連動）
37	ムービー制作	□ロボットアームムービー制作（授業：3Dアニメーションと連動）
38	ムービー制作	□ロボットアームムービー制作（授業：3Dアニメーションと連動）
39	ムービー制作	□ロボットアームムービー制作（授業：3Dアニメーションと連動）
40	ムービー制作	□ロボットアームムービー制作（授業：3Dアニメーションと連動）
41	発表会	□ロボットアームムービー 発表会（授業：3Dアニメーションと連動）
42	発表会	□ロボットアームムービー 発表会（授業：3Dアニメーションと連動）
43	発表会	□ロボットアームムービー 発表会（授業：3Dアニメーションと連動）
44	発表会	□ロボットアームムービー 発表会（授業：3Dアニメーションと連動）
45	・モデリング課題開始 ・UV展開・質感設定	3Dマテリアル・3D質感
46	・モデリング課題開始 ・UV展開・質感設定	3Dマテリアル・3D質感

回	テ ー マ	内 容
47	・モデリング課題開始 ・UV展開・質感設定	3Dマテリアル・3D質感
48	・モデリング課題開始 ・UV展開・質感設定	3Dマテリアル・3D質感
49	・モデリング課題 ・ライト	基本的な3Dライティング
50	・モデリング課題 ・ライト	基本的な3Dライティング
51	・モデリング課題 ・ライト	基本的な3Dライティング
52	・モデリング課題 ・ライト	基本的な3Dライティング
53	モデリング課題	3D静止画の制作
54	モデリング課題	3D静止画の制作
55	モデリング課題	3D静止画の制作
56	モデリング課題	3D静止画の制作
57	発表会	モデリング企画・制作 課題 発表会（完成は後期） この時点で、できているところをプレゼンする。
58	発表会	モデリング企画・制作 課題 発表会（完成は後期） この時点で、できているところをプレゼンする。
59	モデリング課題	モデリング課題 ブラッシュUP
60	モデリング課題	モデリング課題 ブラッシュUP
教科書・教材		
[使用テキスト]：なし（チュートリアルデータなどを配布）		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
[成績評価の観点]・作品制作を通しての習得度 [評価の方式]・提出課題および提出物 [受講ルール]・提出課題や提出物は期限厳守		
その他		

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
イラスト技法応用		イラスト技法応用	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数(時間数)	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位(60時間)	必修	井上 雄介、小島 優二
科目のねらい				
<p><AT1> CGクリエイター(アニメーター)として必要な表現の幅を得るため、デジタルとアナログの違いを認識し、自由な発想とイラストレーション表現を通してイメージを視覚化、的確に伝える。</p> <p><AT2> ジャンル、作風の引き出しを増やす取り組みを行い、表現の造詣を深める。特定企業の入社試験において不足しているアナログ作品の制作、補強を行う。</p>				
授業の概要				
<p><AT1> アニメーションに必要な人体構造の把握と動き(ムーブメント)の理解に必要な人体クロッキーを行う。また、1年次と2年次に学んだデッサン・クロッキーと観察力、イラスト表現を用いて、自由な発想で手描きアニメーション作品とセル画作品を制作する。(1)人体クロッキー(2)イラスト制作(手描きアニメーション)(3)イラスト制作(セル画)</p> <p><AT2> ポートフォリオ用に作成する3D作品のキャラクター 背景の設定説明資料や次に作る作品の案だしとスケッチを作成する。背景志望の学生とキャラクター志望の学生でグループワークを行い、案を出すことも行う。メインの制作授業で時間がとりにくい2Dのデザインスケッチの制作等も各自学生の希望に応じて時間をとる。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p><AT1> 人体構造と動き(ムーブメント)を深く理解する。イメージを視覚化し的確に伝える能力を身につける。デジタルとは異なるアナログ特有のアニメーション描画を深く理解する。</p> <p><AT2> 描画材に合った表現とは何かを考え、選び取る力を身につける。パース、スケール等を想定で狂いなく描画する総合的な想定画力を身につける。表現を考える上で描画材の変化を発想の中に取り込む力を身につける。</p>				
回	テーマ	内容		
1	<p><AT1> 【ガイダンス・授業】授業説明、イラスト制作</p> <p><AT2> キャラクター 背景 デザイン</p>	<p><AT1> 授業内容に関する説明、人体クロッキーを応用した二次創作を含むキャラクターの手描きアニメーション制作</p> <p><AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクター背景の2D作成 次の作品のスケッチ</p>		
2	<p><AT1> 【授業】イラスト制作</p> <p><AT2> キャラクター 背景 デザイン</p>	<p><AT1> 人体クロッキーを応用した二次創作を含むキャラクターの手描きアニメーション制作</p> <p><AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクター背景の2D作成 次の作品のスケッチ</p>		
3	<p><AT1> 【授業】人体クロッキー</p> <p><AT2> キャラクター 背景 デザイン</p>	<p><AT1> 学生がモデルとなり人体クロッキーを行う</p> <p><AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクター背景の2D作成 次の作品のスケッチ</p>		
4	<p><AT1> 【授業】イラスト制作</p> <p><AT2> キャラクター 背景 デザイン</p>	<p><AT1> 人体クロッキーを応用した二次創作を含むキャラクターの手描きアニメーション制作</p> <p><AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクター背景の2D作成 次の作品のスケッチ</p>		

回	テ - マ	内 容
5	<AT1> 【授業】 人体クロッキー <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 学生がモデルとなり人体クロッキーを行う <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
6	<AT1> 【授業】 イラスト制作 <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 人体クロッキーを応用した二次創作を含むキャラクターの手描きアニメーション 制作 <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
7	<AT1> 【授業】 人体クロッキー <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 学生がモデルとなり人体クロッキーを行う <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
8	<AT1> 【授業】 イラスト制作 <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 人体クロッキーを応用した二次創作を含むキャラクターの手描きアニメーション 制作 <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
9	<AT1> 【授業】 人体クロッキー <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 学生がモデルとなり人体クロッキーを行う <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
10	<AT1> 【授業】 イラスト制作 <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 人体クロッキーを応用した二次創作を含むキャラクターの手描きアニメーション 制作 <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
11	<AT1> 【授業】 人体クロッキー <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 学生がモデルとなり人体クロッキーを行う <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
12	<AT1> 【授業】 イラスト制作 <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 人体クロッキーを応用した二次創作を含むキャラクターの手描きアニメーション 制作 <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
13	<AT1> 【授業】 イラスト制作 <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 人体クロッキーを応用した二次創作を含むキャラクターの手描きアニメーション 制作 <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ

回	テ ー マ	内 容
14	<AT1> 【授業】講評 <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 制作作品のプレゼンテーションを含む講評 <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
15	<AT1> 【授業】人体クロッキー <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 学生がモデルとなり人体クロッキーを行う <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
16	<AT1> 【授業】イラスト制作 <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 前課題の手描きアニメーションを応用した二次創作を含むキャラクターのセル 画制作 <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
17	<AT1> 【授業】人体クロッキー <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 学生がモデルとなり人体クロッキーを行う <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
18	<AT1> 【授業】イラスト制作 <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 前課題の手描きアニメーションを応用した二次創作を含むキャラクターのセル 画制作 <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
19	<AT1> 【授業】人体クロッキー <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 学生がモデルとなり人体クロッキーを行う <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
20	<AT1> 【授業】イラスト制作 <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 前課題の手描きアニメーションを応用した二次創作を含むキャラクターのセル 画制作 <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
21	<AT1> 【授業】人体クロッキー <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 学生がモデルとなり人体クロッキーを行う <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
22	<AT1> 【授業】イラスト制作 <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 前課題の手描きアニメーションを応用した二次創作を含むキャラクターのセル 画制作 <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ

回	テ - マ	内 容
23	<AT1> 【授業】人体クロッキー <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 学生がモデルとなり人体クロッキーを行う <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
24	<AT1> 【授業】イラスト制作 <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 前課題の手描きアニメーションを応用した二次創作を含むキャラクターのセル 画制作 <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
25	<AT1> 【授業】人体クロッキー <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 学生がモデルとなり人体クロッキーを行う <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
26	<AT1> 【授業】イラスト制作 <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 前課題の手描きアニメーションを応用した二次創作を含むキャラクターのセル 画制作 <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
27	<AT1> 【授業】人体クロッキー <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 学生がモデルとなり人体クロッキーを行う <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
28	<AT1> 【授業】イラスト制作 <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 前課題の手描きアニメーションを応用した二次創作を含むキャラクターのセル 画制作 <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
29	<AT1> 【授業】イラスト制作 <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 前課題の手描きアニメーションを応用した二次創作を含むキャラクターのセル 画制作 <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
30	<AT1> 【授業】講評 <AT2> キャラクター 背景 デザイン	<AT1> 制作作品のプレゼンテーションを含む講評 <AT2> イラスト導入、案出し 各自ポートフォリオに入れるモデリングしたキャラクタ 背景の2D作成 次の作品のスケッチ
教科書・教材		
<AT1> なし		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%

回	テ - マ	内 容
評価の観点		
<AT1> 【評価項目】 1.課題作品(授業概要に記載)、2.プレゼンテーション(講評)、3.授業態度		
その他		

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
CG応用技術（前期）		CG応用技術（前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必修	新保 孝、岩田 康裕
科目のねらい				
<p><AT1> 統合型 3 DCGソフトの中で、MAYAがシェアをのびしている現況、業界就職後につながる基礎的なレベルのスキルを習得する。C G制作においてより幅の広い人材を育成し、業界のニーズに応える。</p> <p><AT2> 統合型 3 DCGソフトの中で、M a y a がシェアをのびしている現況、業界就職後につながる基礎的なレベルのスキルを習得する。C G制作においてより幅の広い人材を育成し、業界のニーズに応える。</p>				
授業の概要				
<p><AT1> ・ゲーム業界での実務経験のある教員が担当する。MAYAの中級者を対象とする授業として、主に、ルック作成に必要なレンダリングの基礎とリギングからキャラクターアニメーションまで一連の流れを習得する。</p> <p><AT2> M a y a を対象とする授業として、主に、ポリゴンモデリングからキャラクターモデリング又は背景モデリングを習得する。応用的なCG技術を学ぶ。リグ、アニメーションまでの一連の基礎的な作業習得を行う。</p>				
授業終了時の到達目標				
<p><AT1> ・3DCG制作に必要なCG技術を習得し、ただ時間をかけて制作するだけでなく、3DCGの機能のある程度のレベルまで身に付ける。・MAYAの基本を理解し、さらに実務で実践してほしい設定やテクニックなどを習得する。</p> <p><AT2> ・3DCG制作に必要なCG技術を習得し、ただ時間をかけて制作するだけでなく、3 DCGの機能のある程度のレベルまで身に付ける。・3 DアニメーションやMAYAの基本を理解し、今後の応用への基礎とする。</p>				
回	テーマ	内 容		
1	<AT1> Mayaのアニメーション作成準備 <AT2> 作例編 2章 ハイポリキャラクタ制作	<AT1> Mayaのアニメーションに慣れる キー打ち オートキー Traxエディタの使い方 キャラクタセットで全身キー打ち <AT2> 制作準備 ベースモデルの作成 1		
2	<AT1> アニメーション作成 1 <AT2> 作例編 2章 ハイポリキャラクタ制作	<AT1> アイドリングアニメーション 構え状態のループアニメーションを作る <AT2> 制作準備 ベースモデルの作成 2		
3	<AT1> アニメーション作成 2 <AT2> 作例編 2章 ハイポリキャラクタ制作	<AT1> アイドリングアニメーション ループアニメーションのキー打ち注意点 <AT2> 頭部の作り込み 1 課題「静止画企画」制作		
4	<AT1> アニメーション作成 3 <AT2> 作例編 2章 ハイポリキャラクタ制作	<AT1> ウォークサイクル アイドリングからつながるループアニメーションを作る <AT2> 頭部の作り込み 2		
5	<AT1> アニメーション作成 4 <AT2> 作例編 2章 ハイポリキャラクタ制作	<AT1> ウォークサイクル サイクルの途中からアイドルに戻るアニメーションを作る <AT2> 身体を作り込み 1		

回	テ - マ	内 容
6	<AT1> アニメーション作成 5 <AT2> 作例編 2章 ハイポリキャラクタ制作	<AT1> ランサイクル ウォークサイクルからランにつながるループアニメーションを作る <AT2> 身体の作り込み 2
7	<AT1> アニメーション作成 6 <AT2> 作例編 2章 ハイポリキャラクタ制作	<AT1> ランサイクル サイクルの途中で急停止してアイドリングに戻るアニメーションを作る <AT2> 衣服の作り込み 1
8	<AT1> アニメーション作成 7 <AT2> 作例編 2章 ハイポリキャラクタ制作	<AT1> ジャンプ 踏みきりからジャンプ頂点までのアニメーションを作る <AT2> 衣服の作り込み 2 課題「静止画制作」途中経過提出
9	<AT1> アニメーション作成 8 <AT2> 作例編 2章 ハイポリキャラクタ制作	<AT1> ジャンプ ジャンプ頂点から着地してアイドリングに戻るまでのアニメーションを作る <AT2> UV展開と編集 1
10	<AT1> アニメーション作成 9 <AT2> 作例編 2章 ハイポリキャラクタ制作	<AT1> 攻撃 1 アイドリングからつながる攻撃アニメーションを作る 最後は必ずアイドリングに戻る <AT2> UV展開と編集 2
11	<AT1> アニメーション作成 1 0 <AT2> 作例編 2章 ハイポリキャラクタ制作	<AT1> 攻撃 2 アイドリングからつながる攻撃アニメーションを作る 最後は必ずアイドリングに戻る <AT2> テクスチャ作成とマテリアル設定 1
12	<AT1> アニメーション作成 1 1 <AT2> 作例編 2章 ハイポリキャラクタ制作	<AT1> 攻撃 3 アイドリングからつながる攻撃アニメーションを作る 最後は必ずアイドリングに戻る <AT2> テクスチャ作成とマテリアル設定 2
13	<AT1> Traxエディタでノンリニア編集 <AT2> 作例編 2章 ハイポリキャラクタ制作	<AT1> Traxエディタを使ったアニメーションの編集方法 作成した各アニメーションをつなげてサンプルを作成 <AT2> 毛の作成 1
14	<AT1> Mayaのレンダリング 動画作成 <AT2> 作例編 2章 ハイポリキャラクタ制作	<AT1> Mayaのレンダリング方法 ライティング イメージシーケンス出力 シーケンスから動画作成 <AT2> 毛の作成 2
15	<AT1> 発表会 講評会 <AT2> 作例編 2章 ハイポリキャラクタ制作	<AT1> 完成した作品の発表と講評 <AT2> 骨格とリグほ作成基礎 課題「静止画制作」完成提出

回	テ - マ	内 容
教科書・教材		
<AT1> なし		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
<AT1> 【受講ルール】提出課題や提出物は期限厳守 【授業運営の方法】説明授業および実習。課題及びレポート提出		
その他		

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
デザイン演習（前期）		デザイン演習（前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	15回	1単位（30時間）	必修	富田 慎治
科目のねらい				
IllustratorやPhotoshopを活用し、業界で必要とされるグラフィックデザイン、レイアウトの基本から応用までを作品制作を通して習得する。卒業制作、就職作品制作におけるブラッシュアップを主に行い、作品クオリティをより高いレベルに仕上げる。				
授業の概要				
印刷物のデザインに必要な知識を実践的に学ぶ。企業へ提出出来るポートフォリオを制作する。				
授業終了時の到達目標				
デザイン・レイアウトのスキルアップ。テーマ設定からフィニッシュまでのプロセスを自分で管理し、期日までにまとめ上げる事ができる。				
回	テーマ	内容		
1	<AT1> ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習 <AT2> Illustrator応用	<AT1> ポートフォリオ制作 1 <AT2> リーフレット・企画・アイデア出し 1		
2	<AT1> ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習 <AT2> Illustrator応用	<AT1> ポートフォリオ制作 2 <AT2> リーフレット・企画・アイデア出し 2		
3	<AT1> ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習 <AT2> Illustrator応用	<AT1> ポートフォリオ制作 3 <AT2> リーフレット・企画・アイデア出し 3		
4	<AT1> Illustrator応用 <AT2> Illustrator応用	<AT1> ロゴ制作 1 <AT2> リーフレット制作 1		
5	<AT1> Illustrator応用 <AT2> Illustrator応用	<AT1> ロゴ制作 2 <AT2> リーフレット制作 2		
6	<AT1> Illustrator応用 <AT2> Illustrator応用	<AT1> ロゴ制作 3 <AT2> リーフレット制作 3		
7	<AT1> Illustrator応用、レイアウトデザイン実習 <AT2> Illustrator応用	<AT1> リーフレット・企画・アイデア出し 1 <AT2> ロゴ、タイトル・表紙制作 1		
8	<AT1> Illustrator応用、レイアウトデザイン実習 <AT2> Illustrator応用	<AT1> リーフレット・企画・アイデア出し 2 <AT2> ロゴ、タイトル・表紙制作 2		

回	テ - マ	内 容
9	<AT1> Illustrator応用、レイアウトデザイン実習 <AT2> Illustrator応用	<AT1> リーフレット制作 1 <AT2> ロゴ、タイトル・表紙制作 3
10	<AT1> Illustrator応用、レイアウトデザイン実習 <AT2> ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習	<AT1> リーフレット制作 2 <AT2> ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ 1
11	<AT1> Illustrator応用、レイアウトデザイン実習 <AT2> ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習	<AT1> リーフレット制作 3 <AT2> ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ 2
12	<AT1> ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習 <AT2> ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習	<AT1> ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ 1 <AT2> ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ 3
13	<AT1> ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習 <AT2> ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習	<AT1> ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ 2 <AT2> ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ 4
14	<AT1> ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習 <AT2> ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習	<AT1> ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ 3 <AT2> ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ 5
15	<AT1> ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習 <AT2> ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習	<AT1> ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ 4 <AT2> ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ 6
教科書・教材		
なし		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】：資料データおよび提出は、随時サーバーの指定ディレクトリにて行う。提出時にはファイル等、指定の命名規則にならない提出すること。		
【評価の観点】：1.作品制作への取り組み2.提出物の提出状況3.作品の質4.出席率		
その他		

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
映像編集応用（前期）		映像編集応用（前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必修選択	岩田 康裕
科目のねらい				
CGでの映像制作において、個々の目標とする業界で必要とされるスキル習得のため、各自で設定したテーマの元で作品制作及び研究を行う。また制作の中で得た知識を授業内で共有し、相互で幅広いCGの知識を得る。				
授業の概要				
CG制作でのクオリティ維持、スケジュール、進行管理、段取りの重要性。				
授業終了時の到達目標				
個性や独自性、創造力、協調性の達成				
回	テーマ	内容		
1	1. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（企画）	廊下投影合成マップの練習 1 企画制作の実習01		
2	1. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（企画）	廊下投影合成マップの練習 1 企画制作の実習01		
3	2. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（企画）	廊下投影合成マップの練習 2 企画制作の実習0		
4	2. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（企画）	廊下投影合成マップの練習 2 企画制作の実習0		
5	3. 作実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（企画）	Aeと実写合成の練習01（2Dトラッキング、スタビライザー） 企画制作の実習03		
6	3. 作実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（企画）	Aeと実写合成の練習01（2Dトラッキング、スタビライザー） 企画制作の実習03		
7	4. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（進行）	・Aeと実写合成の練習02（3Dカメラ、Mocha） 制作の実習01		
8	4. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（進行）	・Aeと実写合成の練習02（3Dカメラ、Mocha） 制作の実習01		
9	5. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（進行）	Aeと実写合成の練習03（クロマキー合成等） 制作の実習02		
10	5. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（進行）	Aeと実写合成の練習03（クロマキー合成等） 制作の実習02		
11	6. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（進行）	Ch1 BlenderとVFX機能を知る 01		
12	6. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（進行）	Ch1 BlenderとVFX機能を知る 01		
13	7. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（進行）	Ch2 VFX基本制作・物理演算編 01		
14	7. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（進行）	Ch2 VFX基本制作・物理演算編 01		
15	8. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（進行）	Ch2 VFX基本制作・物理演算編 02		
16	8. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（進行）	Ch2 VFX基本制作・物理演算編 02		
17	9. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（進行）	Ch2 VFX基本制作・物理演算編 03		
18	9. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（進行）	Ch2 VFX基本制作・物理演算編 03		
19	10. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（完成）	Ch2 VFX基本制作・物理演算編 04 実写CG合成編集課題完成		

回	テーマ	内容
20	10. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得（完成）	Ch2 VFX基本制作・物理演算編 04 実写CG合成編集課題完成
21	1. CM制作、実写合成ムービー制作企画、機能や技術的な知識の習得（企画）	トライデントコンピュータのCM企画制作 1 Ch3 VFX基本制作・合成映像編01 オブジェクトトラッキング
22	1. CM制作、実写合成ムービー制作企画、機能や技術的な知識の習得（企画）	トライデントコンピュータのCM企画制作 1 Ch3 VFX基本制作・合成映像編01 オブジェクトトラッキング
23	1. CM制作、実写合成ムービー制作企画、機能や技術的な知識の習得（企画）	トライデントコンピュータのCM企画制作 2 Ch3 VFX基本制作・合成映像編02 平面トラッキング
24	1. CM制作、実写合成ムービー制作企画、機能や技術的な知識の習得（企画）	トライデントコンピュータのCM企画制作 2 Ch3 VFX基本制作・合成映像編02 平面トラッキング
25	2. CM制作、実写合成ムービー制作企画、機能や技術的な知識の習得（企画）	トライデントコンピュータのCM企画制作 3 Ch3 VFX基本制作・合成映像編03 カメラトラッキング等
26	2. CM制作、実写合成ムービー制作企画、機能や技術的な知識の習得（企画）	トライデントコンピュータのCM企画制作 3 Ch3 VFX基本制作・合成映像編03 カメラトラッキング等
27	3. CM制作、実写合成ムービー制作企画、機能や技術的な知識の習得（企画）	Ch3 VFX基本制作・合成映像編04 カメラトラッキング等
28	3. CM制作、実写合成ムービー制作企画、機能や技術的な知識の習得（企画）	Ch3 VFX基本制作・合成映像編04 カメラトラッキング等
29	4. CM制作、実写合成ムービー制作完成、機能や技術的な知識の習得（企画）	トライデントコンピュータのCM企画制作完成 プレゼンテーション
30	4. CM制作、実写合成ムービー制作完成、機能や技術的な知識の習得（企画）	トライデントコンピュータのCM企画制作完成 プレゼンテーション

教科書・教材

Blenderではじめる 視覚効果・VFX制作 実践入門
VideoCoPilot等

評価項目（評価の方法）	評価率
相対評価	100%

評価の観点

【授業運営の方法】After Effects技術の習得、制作実習、CG、エフェクト、実写などを合成。CGソフト（MAYA、3DsMAX、Blender）に依存する部分となり、環境があることによりよりできることがわかります。

【成績評価の観点】・限られた、環境と時間の中で、いかに制作進行を上手くやり、制作映像に付加価値を付ける事ができるか。

その他

--

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
CGアニメ（前期）		CGアニメ（前期）	2025/前期	講義
授業時間	回数	単位数（時間数）	必須・選択	担当教員
90分	30回	2単位（60時間）	必修選択	神谷 淑貴
科目のねらい				
CG業界、ゲーム業界で動画制作の基本スキルの習得は重要である。AfterEffectsの使用法を学び、アニメ制作の基本を習得する。後期には、エフェクトやパーティクルを活用し、実践的内容を習得する。				
授業の概要				
<ul style="list-style-type: none"> ・AfterEffectsの基本を学び、簡単なアニメーションを制作する。 ・AfterEffectsでのキャラクターアニメーション技法を学び、キャラクターアニメーションを制作する。 ・エフェクトやパーティクルを活用した特殊効果の基礎技術を身につける。 ・2Dアニメーションにおけるポストエフェクト処理の基礎技術を身につける。 				
授業終了時の到達目標				
AfterEffects、Mayaを通じて、CGアニメーション全般にわたる基礎技術を身につける。				
回	テーマ	内容		
1	AfterEffectsの基礎	・AfterEffectsのワークフロー及び簡単な映像制作		
2	AfterEffectsの基礎	・AfterEffectsのワークフロー及び簡単な映像制作		
3	AfterEffectsの基礎	・キーフレームアニメーション、演習		
4	AfterEffectsの基礎	・キーフレームアニメーション、演習		
5	AfterEffectsの基礎	・モーショングラフィックス、演習		
6	AfterEffectsの基礎	・モーショングラフィックス、演習		
7	AfterEffectsの基礎	・親子関係、 익스プレッション		
8	AfterEffectsの基礎	・親子関係、 익스プレッション		
9	ロゴアニメ	・シェイプレイヤーの基本アニメーション、演習		
10	ロゴアニメ	・シェイプレイヤーの基本アニメーション、演習		
11	ロゴアニメ	・シェイプレイヤーの基本アニメーション、演習		
12	ロゴアニメ	・シェイプレイヤーの基本アニメーション、演習		
13	ロゴアニメ	・テキストレイヤーの基本アニメーション、モーシオンタイポグラフィー課題演習		
14	ロゴアニメ	・テキストレイヤーの基本アニメーション、モーシオンタイポグラフィー課題演習		
15	ロゴアニメ	ロゴアニメーション演習		
16	ロゴアニメ	ロゴアニメーション演習		
17	ロゴアニメ	ロゴアニメーション演習		
18	キャラクターアニメーション	・キャラクターアニメーション演習		
19	キャラクターアニメーション	・キャラクターアニメーション演習		
20	キャラクターアニメーション	・課題制作 素材制作、アニメーション制作		
21	キャラクターアニメーション	・課題制作 素材制作、アニメーション制作		
22	キャラクターアニメーション	・課題制作 素材制作、アニメーション制作		
23	キャラクターアニメーション	・課題制作 素材制作、アニメーション制作		
24	キャラクターアニメーション	・課題制作 素材制作、アニメーション制作		

回	テ - マ	内 容
25	キャラクタアニメーション	・課題制作 素材制作、アニメーション制作
26	キャラクタアニメーション	・課題制作 素材制作、アニメーション制作
27	キャラクタアニメーション	・課題制作 素材制作、アニメーション制作
28	キャラクタアニメーション	・課題制作 素材制作、アニメーション制作
29	キャラクタアニメーション	・課題制作 素材制作、アニメーション制作
30	キャラクタアニメーション	・課題制作 素材制作、アニメーション制作
教科書・教材		
特になし 必要に応じて配布物等を配る		
評価項目（評価の方法）		評価率
相対評価		100%
評価の観点		
【受講ルール等】：資料データおよび提出は、随時サーバーの指定ディレクトリにて行う、提出時にはファイル等、指定の命名規則にならない提出すること。		
【評価の観点】：1. 作品制作への取り組み 2. 提出物の提出状況 3. 作品の質		
その他		