

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）】	2026/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	中山 克彦、水谷 容子
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)		手のデッサン講評	
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				
(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】	2026/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的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、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	注意すべき言葉遣いやビジネスマナー	ビジネスで必須の言葉遣いやビジネスマナーを学習		
11	一般教養 1	社会人として身につけておきたい地理に関する一般教養の確認・学習		
12	一般教養 2	社会人として身につけておきたい語彙に関する一般教養の確認・学習		
13	経済の基礎知識 1	GDP、需要と供給、インフレやデフレ、円高円安などの経済の基本用語の確認・学習		
14	経済の基礎知識 2	日本銀行の金融政策が金利に与える影響など、基本用語の理解を前提とした知識の確認・学習		
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。				
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】	2026/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	水谷 容子、中山 克彦
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				

科目名	講義名	単元/授業	授業形態
総合演習 (前期)	演習指導 (前期)	2024年度	講義
授業時間	回数	単位数 (授業時数)	必要/選択
90分 (2時間授業)	60回	4単位 (120時間)	必修
担当教員 中山克彦、小笠原 雅樹			

科目の目的

デジタル制作を通じて造形表現における情報観を習得し、CG制作環境構築と制作目的とする。作品制作を繰り返す中で自己診断能力を高め、より良い作品を仕上げするための探求心と忍耐力を身につける。デジタルを共有單元とみなしより幅広い設定、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写し取る(写実)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…対象物らしさを写し取る観察力、視点の把握・理解
 ◎描き方…質感、(1/2)の割合等手法 (1/2)の把握、空間表現、質感表現)
 ◎描き方…質感の視覚化、イメージ伝達表現手法
 課題に向けた作品制作を繰り返す経験の中で、よりよい制作の工程を身につける。
 ※CG業界にて実務経験のある教員が担当。

授業終了後の到達目標

- ◎目標に向けた作品を完成させるための制作プロセスが理解している。
- ◎デジタルによる表現の基礎的な制作手法を習得し、責任を持って自分の作品を最後まで仕上げることが出来る。
- ◎必要に応じた資料の使い分けができる。かつ、資料の特性にのみ依存しない構築力を習得している。
- ◎資料を効率的に活用する構築力 (レポート作成、プレゼン) がある。

講	テーマ	内 容
---	-----	-----

1	観察デッサン1	【テーマ】魚
2	観察デッサン1	【テーマ】魚
3	観察デッサン1	【テーマ】魚
4	観察デッサン1	【テーマ】魚
5	観察制作1/観察して書く	【テーマ】魚
6	観察制作1/観察して書く	【テーマ】魚
7	観察制作1/観察して書く	【テーマ】魚
8	観察制作1/観察して書く	【テーマ】魚
9	観察デッサン2/ガラス	【テーマ】スリコップなど
10	観察デッサン2/ガラス	【テーマ】スリコップなど
11	観察デッサン2/ガラス	【テーマ】スリコップなど
12	観察デッサン2/ガラス	【テーマ】スリコップなど
13	観察の色研究	白いもの 黒いもの
14	観察の色研究	白いもの 黒いもの
15	観察の色研究	白いもの 黒いもの
16	観察の色研究	白いもの 黒いもの
17	観察制作2/質感と質感…2日課題	【テーマ】白紙(予定)
18	観察制作2/質感と質感…2日課題	【テーマ】白紙(予定)
19	観察制作2/質感と質感…2日課題	【テーマ】白紙(予定)
20	観察制作2/質感と質感…2日課題	【テーマ】白紙(予定)
21	観察制作3/色彩の調和…2日課題	【テーマ】ガラス、金属など
22	観察制作3/色彩の調和…2日課題	【テーマ】ガラス、金属など
23	観察制作3/色彩の調和…2日課題	【テーマ】ガラス、金属など
24	観察制作3/色彩の調和…2日課題	【テーマ】ガラス、金属など
25	観察デッサン4/音階視覚化…4日課題	【テーマ】動物 組み
26	観察デッサン4/音階視覚化…4日課題	【テーマ】動物 組み
27	観察デッサン4/音階視覚化…4日課題	【テーマ】動物 組み
28	観察デッサン4/音階視覚化…4日課題	【テーマ】動物 組み
29	観察デッサン4/音階視覚化…4日課題	【テーマ】動物 組み
30	観察デッサン4/音階視覚化…4日課題	【テーマ】動物 組み
31	観察デッサン4/音階視覚化…4日課題	【テーマ】動物 組み
32	観察デッサン4/音階視覚化…4日課題	【テーマ】動物 組み
33	ワーク/実力テスト…1日課題	【テーマ】共通+持参/講評会
34	ワーク/実力テスト…1日課題	【テーマ】共通+持参/講評会
35	ワーク/実力テスト…1日課題	【テーマ】共通+持参/講評会
36	ワーク/実力テスト…1日課題	【テーマ】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/調性課題…2日予定	【テーマ】学生の習得状況に応じて決定
42	作品制作/調性課題…2日予定	【テーマ】学生の習得状況に応じて決定
43	作品制作/調性課題…2日予定	【テーマ】学生の習得状況に応じて決定
44	作品制作/調性課題…2日予定	【テーマ】学生の習得状況に応じて決定
45	観察制作4/7/7/7…6日課題	【テーマ】動物 組み
46	観察制作4/7/7/7…6日課題	【テーマ】動物 組み
47	観察制作4/7/7/7…6日課題	【テーマ】動物 組み
48	観察制作4/7/7/7…6日課題	【テーマ】動物 組み
49	観察制作4/7/7/7…6日課題	【テーマ】動物 組み
50	観察制作4/7/7/7…6日課題	【テーマ】動物 組み
51	観察制作4/7/7/7…6日課題	【テーマ】動物 組み
52	観察制作4/7/7/7…6日課題	【テーマ】動物 組み
53	観察制作4/7/7/7…6日課題	【テーマ】動物 組み
54	観察制作4/7/7/7…6日課題	【テーマ】動物 組み
55	観察制作4/7/7/7…6日課題	【テーマ】動物 組み
56	観察制作4/7/7/7…6日課題	【テーマ】動物 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

資料・教材

教材書：ドローイング入門、デジタル制作、人物デッサンのすべて
 教材：デッサン-観察道具一式

評価項目 (評価の方法)

評価項目	評価率
制作評価	100%

評価の観点

【到達目標等】
 制作力、デッサン-観察道具一式を準備の上、授業中に配布資料、不足なく2週間前までに提出し、提出資料を確認する。
 制作力、デッサン-観察道具一式を準備の上、授業中に配布資料、不足なく2週間前までに提出し、提出資料を確認する。

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
CG概論		CG概論	2026/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)」対策も行う。				
授業の概要				
CGとは (CGの歴史、ワークフロー) 2次元CGと写真撮影 (2DCG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、写真撮影の基礎知識、レタッチ等) 3次元CGの制作 (モデリング、マテリアル、リギング、エフェクト、カメラワーク、ライティング、レンダリング、合成、編集)・知的財産権 2次元グラフィックソフトの演習 (Illustrator、Photoshop操作演習)				
授業終了時の到達目標				
CG関連ソフトウェアの基礎知識の習得 「CGクリエイター検定 (ベーシック)」内容の理解				
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		デッサン、色と動き、文字、レイアウト	
3	③2次元CGと写真撮影		2次元CGの基礎、写真撮影とレタッチ	
4	④3次元CGの制作 1		モデリング	
5	⑤3次元CGの制作 2		マテリアル、リギング	
6	⑥3次元CGの制作 3		アニメーション、エフェクト、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の制作 4		ライティング、レンダリング	
9	⑧3次元CGの制作 5		合成(コンポジット)、編集	
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	⑨知的財産権		知的財産権	
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 -CG制作の基礎- [第2版]』				
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.小テスト 2.制作課題の評価 3.授業態度 4.出席率				
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)	2026/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	小島 優二、水谷 容子
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、2D作品の制作、3Dモデルのテクスチャ制作を行う。				
授業の概要				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Photoshopの特性を知り、ツールの役割と効果把握する。 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. 3Dソフトとの連携制作により、3D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アウトの習得。 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				
<ol style="list-style-type: none"> 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. 3D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科目の扱い、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ヤニング		
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ヤニング		
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ヤニング		
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ヤニング		
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		
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】 制作に必要な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) を厳守のこと。				
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	2026/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を持てるようになる。(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) 文章の書き方(ミニレポート)		
2	基礎力養成	時事・一般常識問題、ワーク、キャリア・社会人基礎力		
3	基礎力養成	時事・一般常識問題、ワーク、プロ意識		
4	基礎力養成	時事・一般常識問題、ワーク、印象形成		
5	基礎力養成	時事・一般常識問題、ワーク、コミュニケーション		
6	基礎力養成	時事・一般常識問題、ワーク、自己理解		
7	基礎力養成	時事・一般常識問題、ワーク、自己分析		
8	中間テスト	1～7回で学んだ内容確認・総合問題		
9	発展問題	時事・一般常識問題、ワーク、ロジカルシンキング		
10	発展問題	時事・一般常識問題、ワーク、ロジカルライティング		
11	発展問題	時事・一般常識問題、ワーク、ロジカルライティング		
12	発展問題	時事・一般常識問題、ワーク、ロジカルシンキング		
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、コンセンサス		
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：2028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内容のプリントを配布				
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]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				

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
ドローイングアニメーション		ドローイングアニメーション	2026/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				
・アニメーションに関する基礎的な技術・知識の習得。物やキャラクターの動きを手描きのアニメーション作画を通して学ぶ。				
授業の概要				
・アニメーションが動きの情報を含んだ静止画の集まりであることを、ドローイングによって感覚的に理解する。出題された各テーマのアニメーションを描画し制作する。				
授業終了時の到達目標				
・運動法則をアニメーションとしての表現する能力。				
回	テーマ	内容		
1	講義概要	講義の説明と基礎講義		
2	アニメーション・テーマ1	アニメーションの描画・物体		
3	アニメーション・テーマ1-2	アニメーションの描画・物体		
4	アニメーション・テーマ1-3	アニメーションの描画・物体		
5	アニメーション・テーマ2	アニメーションの描画・人物		
6	アニメーション・テーマ2-2	アニメーションの描画・人物		
7	アニメーション・テーマ2-3	アニメーションの描画・人物		
8	アニメーション・テーマ2-4	アニメーションの描画・人物		
9	アニメーション・テーマ2-5	アニメーションの描画・人物		
10	アニメーション・テーマ3	アニメーションの描画・自由課題		
11	アニメーション・テーマ3	アニメーションの描画・自由課題		
12	アニメーション・テーマ3	アニメーションの描画・自由課題		
13	アニメーション・テーマ3	アニメーションの描画・自由課題		
14	アニメーション・テーマ3	アニメーションの描画・自由課題		
15	アニメーション・テーマ3	アニメーションの描画・自由課題		
教科書・教材				
使用テキスト：なし。 作画はPhotoshop、又は鉛筆で行うためB以上の柔らかい鉛筆も毎回準備する。 必要な資料は各時間に配布する。				
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4.出席率				
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	2026/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				

◎実務教員対応科目 作成者：森山有二

科目名		講座名		年度/学期	授業形態
アイアスクッチ (前期)		アイアスクッチ (前期)		2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必要 選択	担当教員	
60分 (2時間授業)	15回	1単位 (30時間)	必修	森山 有二	
科目のねらい					
ゲームなどのエンタテインメント制作では、様々なターゲットを想定し、幅広いデザインの実装が求められる。ゲームの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、またメッシュポリゴン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リアルタイムシミュレーション。 アイデアの発想とスケッチの連動によるデザインワーク。 スケッチのフロッグアップ。 一連の流れを繰り返すことで、発想と表現を繰り返す能力を鍛える。 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					
授業終了後の到達目標					
任意のテーマに対して柔軟に独創的なアイデアを迅速に考案できる。 幅広い手法でメッシュポリゴン表現ができる。即興的なスケッチをフロッグアップし、魅力あるデザイン面に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、自身の価値観を拡張することができる。					
節	テ ィ 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【テーマは授業で発表】 AS2：テーマ発表、アイアスクッチ、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、「ゲームキャラクターデザイン」「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、アイアスクッチ、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、「ゲームキャラクターデザイン」「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2制作【テーマは授業で発表】 AS2：テーマ発表、アイアスクッチ、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、「ゲームキャラクターデザイン」「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2 AS2：テーマ発表、アイアスクッチ、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、「ゲームキャラクターデザイン」「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3制作【テーマは授業で発表】 AS2：テーマ発表、アイアスクッチ、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、「ゲームキャラクターデザイン」「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3制作2 AS2：テーマ発表、アイアスクッチ、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、「ゲームキャラクターデザイン」「ゲーム背景制作」「3DCG制作」のアイデアとして活用予定。			
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4制作1【テーマは授業で発表】 AS2：テーマ発表、アイアスクッチ、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、「ゲームキャラクターデザイン」「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4制作2 AS2：テーマ発表、アイアスクッチ、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、「ゲームキャラクターデザイン」「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5制作【テーマは授業で発表】 AS2：テーマ発表、アイアスクッチ、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、「ゲームキャラクターデザイン」「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5制作2 AS2：テーマ発表、アイアスクッチ、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、「ゲームキャラクターデザイン」「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6制作1【テーマは授業で発表】 AS2：テーマ発表、アイアスクッチ、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、「ゲームキャラクターデザイン」「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6制作2 AS2：テーマ発表、アイアスクッチ、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、「ゲームキャラクターデザイン」「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7制作【テーマは授業で発表】 AS2：テーマ発表、アイアスクッチ、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、「ゲームキャラクターデザイン」「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7制作2 AS2：テーマ発表、アイアスクッチ、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、「ゲームキャラクターデザイン」「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7制作3 AS2：テーマ発表、アイアスクッチ、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、「ゲームキャラクターデザイン」「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					
使用教材：絵筆（シャープペンシルは不要）、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。					
相対評価		評価項目（評価の方法）	評価率		
			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
CGデザイン (前期集中)	CGデザイン (前期集中)	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必修/選択
60分 (2時間授業)	15回	1単位 (30時間)	必修
担当教員 岡本 先生、島山 省二			
科目のねらい			
[AS1] 2年生で学ぶべきことや目標の確認を行う。アログからCGへの機能的な事項、また各クラス専門分野のエントリーを学習する。			
[AS2] 2年次のオリエンテーションとして、各クラス2年生で学ぶべきことや目標の確認を行う。アログからCGへの機能的な事項、また各クラス専門分野のエントリーを学習する。			
授業の概要			
[AS1] 1. 人型アニメーションの最も基礎的なところを学ぶ。ポーズ付けをし、人の動きをアニメーションにする。 ドローイングアニメを開始し、作画を楽しむ。			
[AS2] 1. 人体の基礎構造を学習した、手書きとデジタルペイントによるキャラクター絵の制作。 - テーマやターゲットに適合した作画 (キャラクターのアップルム知識や表現手法) の考案と選定。 - 既存のゲーム関連 キャラクター作品の研究。			
授業終了後の到達目標			
[AS1] 1. 人体関節のつながりを知り、人の体重を感じ、人はいかに動くかを確認すること。 ドローイングアニメを楽しむ、作画した絵が動きを確認すること。			
[AS2] 1. 人体構造を理解したキャラクターデザインとポーズアップ。 エントリーメント性を意識したオリジナル作品の制作。			
回	テーマ	内 容	
1	[AS1] 1. 科目のねらい、2. 到達レベル、3. 講義計画等の説明 前期の目標立て Maya/Humanikによる基礎アニメーション	[AS1] 2年生オリエンテーション CGムビークラス2年生で学ぶべきことや目標の確認 Humanikで、ポーズ付けやアニメーション練習 人間の簡単なポーズ付けやアニメーションを体験し、キー打ちを習得。	
	[AS2] 1. 科目のねらい、2. 到達レベル、3. 講義計画等の説明 グループワーク	[AS2] 集中授業で内容の説明等、3Dソフトウェアの説明	
2	[AS1] Humanikでアニメーション練習、おしぼりや前屈など。	[AS1] 人型のアニメーションおしぼりや前屈などで、ポーズ付けやキー打ちを習得。 ポーズとポーズのタイミングを計る。また人骨格、重心、滑らかな動きを知る。正中間の力の伝わり、ドラッグ、フアドースルーやオーバーラップを知る。	
	[AS2] 順の3 Dモザング	[AS2] MAYAにてベースモデル作成後、ZBRUSHにてモザング。	
3	[AS1] Humanikでアニメーション練習、おしぼりや前屈など。	[AS1] 人型のアニメーションおしぼりや前屈などで、ポーズ付けやキー打ちを習得。 ポーズとポーズのタイミングを計る。また人骨格、重心、滑らかな動きを知る。正中間の力の伝わり、ドラッグ、フアドースルーやオーバーラップを知る。	
	[AS2] 順の3 Dモザング	[AS2] MAYAにてベースモデル作成後、ZBRUSHにてモザング。	
4	[AS1] Humanikでアニメーション練習、おしぼりや前屈など。	[AS1] 人型のアニメーションおしぼりや前屈などで、ポーズ付けやキー打ちを習得。 ポーズとポーズのタイミングを計る。また人骨格、重心、滑らかな動きを知る。正中間の力の伝わり、ドラッグ、フアドースルーやオーバーラップを知る。	
	[AS2] 順の3 Dモザング	[AS2] MAYAにてベースモデル作成後、ZBRUSHにてモザング。	
5	[AS1] Humanikで走りサイクルを開始	[AS1] Humanikで走りサイクルを開始、完成はしごうご投案。 各ポーズ付けやキー打ちを習得。ポーズとポーズのタイミングを実践。 また人骨格、重心やその位置、方向、滑らかな動きを知る。全ての部品にひねりや傾きが起きることを知る。	
	[AS2] 順の3 Dモザング	[AS2] MAYAにてベースモデル作成後、ZBRUSHにてモザング。	
6	[AS1] Humanikで走りサイクルを開始	[AS1] Humanikで走りサイクルを開始、完成はしごうご投案。 各ポーズ付けやキー打ちを習得。ポーズとポーズのタイミングを実践。 また人骨格、重心やその位置、方向、滑らかな動きを知る。全ての部品にひねりや傾きが起きることを知る。	
	[AS2] 順の3 Dモザング	[AS2] MAYAにてベースモデル作成後、ZBRUSHにてモザング。	
7	[AS1] 発表会、VVVVIT構築	[AS1] VVVVVIT発表会。整理が付いている学生から実施。 CG製作への発展を目指すなら、作品を公開し、各方面からコメントをいただく形を作る。 一部、報告形式を認めることもある。	
	[AS2] 順の3 Dモザング	[AS2] MAYAにてベースモデル作成後、ZBRUSHにてモザング。	
8	[AS1] Photoshopによるドローイングアニメ	[AS1] Photoshopによる基本作画、G I Fアニメ化 加減度を意識したアニメーションを描画 - パワウィンドウボール、振り子	
	[AS2] 順の3 Dモザング	[AS2] MAYAにてベースモデル作成後、ZBRUSHにてモザング。	
9	[AS1] Photoshopによるドローイングアニメ	[AS1] Photoshopによる基本作画、G I Fアニメ化 加減度を意識したアニメーションを描画 - パワウィンドウボール、振り子	
	[AS2] 順の3 Dモザング	[AS2] MAYAにてベースモデル作成後、ZBRUSHにてモザング。	
10	[AS1] 加減度を意識したアニメーション	[AS1] Photoshopによる加減度を意識したアニメーションを描画する。 - 中間位置の短くこととつめを意識した描画の違い - 振り子アニメーション - Humanikの腕の振り子を試す (単独か、走りの中で)	
	[AS2] 1/F 作業	[AS2] MAYAにて1/F、UV展開、ノーマルマップのベイク。 各自進捗状況にて前後します。	
11	[AS1] ストリートボールFSB用 線描画	[AS1] 線描画に慣れる。(Bank Shape) 筆勢を意識する。機材でいゆから、たくさんの線描画する。	
	[AS2] 1/F 作業	[AS2] MAYAにて1/F、UV展開、ノーマルマップのベイク。 各自進捗状況にて前後します。	
12	ビテーマン [AS1] アニメ企画	[AS1] ルクソームの視察。コマ化、ムービー分析。	
	[AS2] 1/F 作業	[AS2] MAYAにて1/F、UV展開、ノーマルマップのベイク。 各自進捗状況にて前後します。	
13	[AS1] アニメ企画	[AS1] ルクソームの視察。コマ化、ムービー分析。	
	[AS2] 1/F 作業	[AS2] MAYAにて1/F、UV展開、ノーマルマップのベイク。 各自進捗状況にて前後します。	
14	ビテーマン [AS1] ロボットアームムービー課題およびその意義	[AS1] ルクソームから動きを動画化。ロボットアームの字コップやキーポーズを抽出し。	
	[AS2] 作品発表会と講評会	[AS2] 今後の制作スケジュールの確認。作品ブラッシュアップ。	
15	ビテーマン [AS1] ロボットアームムービー課題の意義	[AS1] ルクソームから動きを動画化。ロボットアームの字コップやキーポーズを抽出し。	
	[AS2] 作品ブラッシュアップ & 勉強会	[AS2] 作品ブラッシュアップ。勉強会	
教員名-教科			
[AS1] なし			
[AS2] なし			
相対評価		評価項目 (評価の方法)	評価率
			100%
評価の観点			
[AS1] [成績評価の観点] 1. 授業への取り組み 2. 課題提出 3. 作品クオリティー [評価の方式] 提出課題および提出物			
その他			
[AS1]			
[AS2]			

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
映像企画		映像企画	2026/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得る。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		
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10 CM課題制作		
27	グループ制作	・CM制作11 CM課題制作		
28	グループ制作	・CM制作12 CM課題制作		
29	グループ制作	・CM制作13 CM課題制作		
30	グループ制作	・CM制作14 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
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)	2026/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時間授業)	30回	2単位(60時間)	必修選択	島山 省二、水谷 裕子
<p>科目のねらい</p> <p>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。各自の希望進路に合った就職クオリティのキャラクター作品を創り上げることが目的とする。</p>				
<p>授業の概要</p> <p>ゲーム作品を企画し、手書き 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品(キャラクターのデザイン×知識や表現手法)の考案と選定。 ○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</p>				
<p>授業終了後の到達目標</p> <p>オリジナルテーマがあり、かつ就職クオリティのゲームキャラクター作品を完成させる。 ・2Dキャラクター 4作品。 ・ゲームCGグラフィック 1作品。</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)	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。制作に必要な資料を常備のこと。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。制作に必要な資料を常備のこと。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。制作に必要な資料を常備のこと。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。制作に必要な資料を常備のこと。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。制作に必要な資料を常備のこと。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。制作に必要な資料を常備のこと。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異なるコンセプトでアセットをデザインする。	表現研究。制作に必要な資料を常備のこと。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、見せた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。制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。		
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。制作に必要な資料を常備のこと。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。制作に必要な資料を常備のこと。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	3Dモデリング用キャラクターデザインを行う。	3Dモデル用キャラクターデザイン。制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。		
24	3Dモデリング用キャラクターデザインを行う。	3Dモデル用キャラクターデザイン。制作に必要な資料を常備のこと。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。制作に必要な資料を常備のこと。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、人体アトミにも含めて研究する。	劇画調とし、人体アトミにも含めて研究する。		
27	3Dモデリング用キャラクターデザインを行う。劇画調とし、人体アトミにも含めて研究する。	劇画調とし、人体アトミにも含めて研究する。		
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		
<p>教科書・教材</p> <p>使用テキスト：無し。制作に必要な書籍や資料は、各自が毎時間所持すること。</p>				
評価項目(評価の方法)		評価率		
相対評価		100%		
<p>評価の観点</p> <p>〔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)。 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</p>				

◎実務教員対応科目 作成者：島山省二

科目名	講座名	年度/時期	授業形態
ゲーム制作 (前期)	ゲーム制作 (前期)	2024/前期	講義
授業科目	単位数 (時間数)	必修/選択	担当教員
1019 (2時授業)	30回	2単位 (60時間)	必修選択 島山 省二
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。各自の希望進路に合った就職クオリティの背景作品を創り上げることが目的とする。			
授業の概要			
ゲーム作品を制作し、手書き または デジタルツールによる背景作品の制作。 ○ゲームのテーマやアートに適合した作品 (背景のアノメ/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			
授業終了後の到達目標			
オリジナルゲームがあり、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_2点。 リアル背景3D_2点。 デジタル背景2D_2点。 デジタル背景3D_2点。			
回	テ-マ	内 容	
1	1科目のねらい、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 ※手本とする他、制作に必要な資料を常備のこと。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	ゲームセット2 ゲームセット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。	ゲームキャラクターデザインと連動。制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。	
21	ゲームセット2 ゲームセット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。	ゲームキャラクターデザインと連動。制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意識した制作。	
22	ゲームセット2 ゲームセット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。	ゲームキャラクターデザインと連動。制作に必要な資料を常備のこと。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 明治村の観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。制作に必要な資料を常備のこと。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 明治村の観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。制作に必要な資料を常備のこと。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 明治村の観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。制作に必要な資料を常備のこと。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 明治村の観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。制作に必要な資料を常備のこと。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 明治村の観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。制作に必要な資料を常備のこと。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 明治村の観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。制作に必要な資料を常備のこと。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 明治村の観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。制作に必要な資料を常備のこと。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 明治村の観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。制作に必要な資料を常備のこと。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。制作に必要な書籍や資料は、各自が毎学期所持すること。			
評価項目 (評価の方法)		評価率	
個別評価		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-)。 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			

◎実務教員対応科目 作成者：<AT1>新保 幸<AT2>水谷 香子

科目名		講座名		年度/時期	授業形態
CGG用技術 (前期)		CGG用技術 (後期)		2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必修/選択	担当教員	
90分	15回	1単位 (30時間)	必修	新保 幸、水谷 香子	
<p>科目の5分</p> <p><AT1> 総合型3DCGソフトの中で、MANAがシェアを占めている現状、業界就職後につながるより実践的なレベルのスキルを習得する。制作作業だけでなく実際の仕事にも生かせる分業の経験やコミュニケーションスキルを徹底幅広い人材を育成し、業界のニーズに答える。</p> <p><AT2> 総合型3DCGソフトの中で、Mayaがシェアを占めている現状、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広い人材を育成し、業界のニーズに応える。</p>					
<p>授業の概要</p> <p><AT1> ゲーム業界での実務経験のある教員が担当する。生徒間でアセット制作や受注を行い分業でアセットを揃え作品を完成させる。実際の業務に沿った制作工程で計画的な作品制作を行う。前期後期を跨いでの制作を予定。</p> <p><AT2> モテリングを行うことに加え、応用的なCG技術を学ぶ。表現に必要な適切な技術や手段を選びとり、実際の業務に沿った制作工程で計画的な作品制作を行う。</p>					
<p>授業終了後の到達目標</p> <p><AT1> 3DCG制作に必要なCG技術だけでなく実際の仕事に生かせるスキルを総合的に身につける。どんな場面でも適切なコミュニケーションを駆使し意思疎通のできる技術を身につける。</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、3DCGの機能がある程度のレベルまで身に着ける。 *表現するための技術や手段を探索することの重要性を理解し、今後の応用への基礎とする。</p>					
品	テーマ	内容			
1	<AT1> 作品企画1 <AT2> 作品企画1	<AT1> 制作物の企画を行い企画書を作成する <AT2> 制作物の企画を行い企画書を作成する			
2	<AT1> 作品企画2 <AT2> 作品企画2	<AT1> 制作物の企画を行い企画書を完成させ提出する <AT2> 制作物の企画を行い企画書を作成する			
3	<AT1> 仕様作成1 <AT2> 作品企画3	<AT1> 企画に沿って作品の設計図である仕様書を作成する <AT2> 制作物の企画を行い企画書を完成させ提出する。課題「企画書」提出			
4	<AT1> 仕様作成2 <AT2> 実作業1	<AT1> 企画に沿って作品の設計図である仕様書を作成する <AT2> 企画に沿った作品の制作			
5	<AT1> 仕様作成3 <AT2> 実作業2	<AT1> 企画に沿って作品の設計図である仕様書を完成させ提出する <AT2> 企画に沿った作品の制作			
6	<AT1> 実作業1 <AT2> 実作業4	<AT1> 生徒間で発注、受注を行いアセット制作を進める <AT2> 企画に沿った作品の制作			
7	<AT1> 実作業2 <AT2> 実作業4	<AT1> 生徒間で発注、受注を行いアセット制作を進める <AT2> 企画に沿った作品の制作			
8	<AT1> 実作業3 <AT2> 実作業5、中間報告	<AT1> 生徒間で発注、受注を行いアセット制作を進める <AT2> 企画に沿った作品の制作 課題「静止画制作」途中経過提出			
9	<AT1> 実作業4 <AT2> 実作業6	<AT1> 生徒間で発注、受注を行いアセット制作を進める <AT2> 企画に沿った作品の制作			
10	<AT1> 中間発表会 <AT2> 実作業7	<AT1> 制作物の概要と進捗の発表 <AT2> 企画に沿った作品の制作			
11	<AT1> 実作業5 <AT2> 実作業8	<AT1> 生徒間で発注、受注を行いアセット制作を進める <AT2> 企画に沿った作品の制作			
12	<AT1> 実作業6 <AT2> 実作業9	<AT1> 生徒間で発注、受注を行いアセット制作を進める <AT2> 企画に沿った作品の制作			
13	<AT1> 実作業7 <AT2> 実作業10	<AT1> 生徒間で発注、受注を行いアセット制作を進める <AT2> 企画に沿った作品の制作			
14	<AT1> 実作業8 <AT2> 実作業11	<AT1> 生徒間で発注、受注を行いアセット制作を進める <AT2> 企画に沿った作品の制作			
15	<AT1> 進捗発表会 <AT2> 実作業12、完成作品提出	<AT1> 作品の制作状況の発表を行う <AT2> 企画に沿った作品の制作。課題「静止画制作」完成提出			
<p>教員履修-教員</p> <p><AT1> なし</p>					
評価項目 (評価の方法)					評価率
					100%
<p>評価の観点</p> <p><AT1> 【受講し-1】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</p>					

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）	2026/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、就職作品制作においての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。ポートフォリオのブラッシュアップ。				
回	テーマ		内容	
1	Illustrator応用、レイアウトデザイン実習		リーフレット・企画・アイデア出し 1	
2	Illustrator応用、レイアウトデザイン実習		リーフレット・企画・アイデア出し 2	
3	Illustrator応用、レイアウトデザイン実習		リーフレット・企画・アイデア出し 3	
4	Illustrator応用、レイアウトデザイン実習		リーフレット制作 1	
5	Illustrator応用、レイアウトデザイン実習		リーフレット制作 2	
6	Illustrator応用、レイアウトデザイン実習		リーフレット制作 3	
7	ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習		ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ1	
8	ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習		ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ 2	
9	ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習		ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ 3	
10	Illustrator応用		ロゴ、タイトル・表紙制作 1	
11	Illustrator応用		ロゴ、タイトル・表紙制作 2	
12	Illustrator応用		ロゴ、タイトル・表紙制作 3	
13	ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習		ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ 4	
14	ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習		ポートフォリオ制作・ブラッシュアップ 5	
15	ポートフォリオのデザイン・レイアウト実習		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				

<p>1. Información general del solicitante:</p> <p>1.1. Nombre y Apellido: _____</p> <p>1.2. DNI: _____</p> <p>1.3. Fecha de Nacimiento: _____</p> <p>1.4. Domicilio: _____</p> <p>1.5. Teléfono: _____</p> <p>1.6. Correo Electrónico: _____</p> <p>1.7. Firma: _____</p>	<p>2. Información del Proyecto:</p> <p>2.1. Nombre del Proyecto: _____</p> <p>2.2. Descripción del Proyecto: _____</p> <p>2.3. Justificación del Proyecto: _____</p> <p>2.4. Objetivos del Proyecto: _____</p> <p>2.5. Alcance del Proyecto: _____</p> <p>2.6. Cronograma del Proyecto: _____</p> <p>2.7. Presupuesto del Proyecto: _____</p> <p>2.8. Impacto Social del Proyecto: _____</p> <p>2.9. Beneficiarios del Proyecto: _____</p> <p>2.10. Resultados Esperados: _____</p>
<p>3. Declaración de Autenticidad:</p> <p>Yo, el/la abajo firmante, declaro que toda la información proporcionada en este formulario es verdadera y correcta. Asimismo, declaro que soy el/la titular de los derechos de autor sobre el contenido del mismo.</p> <p>Firma: _____</p> <p>Fecha: _____</p>	

科目名		講義名		年度/時期	授業形態
映像編集応用 (前期)		映像編集応用 (前期)		2026/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	若田 康祐	
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、採取りの重要性。					
授業終了後の到達目標					
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)	部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)	部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)	部下投影合成マップの練習 2 企画制作の実習02			
4	2. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得 (企画)	部下投影合成マップの練習 2 企画制作の実習02			
5	3. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得 (制作)	Aeと実写合成の練習01 (2Dトラックング、スタビライザー) 企画制作の実習03			
6	3. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得 (制作)	Aeと実写合成の練習01 (2Dトラックング、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 (制作)	Aeと実写合成の練習02 (3Dカメラ) 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 (制作)	Aeと実写合成の練習02 (3Dカメラ) 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 (制作)	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 (制作)	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 (制作)	Aeと実写合成の練習04 (Mocha) 制作の実習03			
12	6. 実写CG合成練習、機能や技術的な知識の習得 (制作)	Aeと実写合成の練習04 (Mocha) 制作の実習03			
13	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)	クライアントコンピュータのCM企画制作 1 Ch 1 VFXとは Ch 2 動きを逃して：トラックキング			
14	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)	クライアントコンピュータのCM企画制作 1 Ch 1 VFXとは Ch 2 動きを逃して：トラックキング			
15	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)	クライアントコンピュータのCM企画制作 2 Ch 3 色をなじませて：カラーマッチ			
16	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)	クライアントコンピュータのCM企画制作 2 Ch 3 色をなじませて：カラーマッチ			
17	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)	クライアントコンピュータのCM企画制作 3 Ch 3 色をなじませて：カラーマッチ			
18	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)	クライアントコンピュータのCM企画制作 3 Ch 3 色をなじませて：カラーマッチ			
19	4. 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)	クライアントコンピュータのCM企画制作 4 プレゼンテーション			
20	4. 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)	クライアントコンピュータのCM企画制作 4 プレゼンテーション			
21	5. 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 (制作)	クライアントコンピュータのCM企画制作完成 ch 4 実写を抜き取って：クロマキー合成とロトスコープ			
22	5. 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 (制作)	クライアントコンピュータのCM企画制作完成 ch 4 実写を抜き取って：クロマキー合成とロトスコープ			
23	6. 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 (制作)	クライアントコンピュータのCM企画制作 2 Ch 5 CGを重ねて：マルチパスコンポジット			
24	6. 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 (制作)	クライアントコンピュータのCM企画制作 2 Ch 5 CGを重ねて：マルチパスコンポジット			
25	7. 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 (制作)	クライアントコンピュータのCM企画制作 3 Ch 6 絵作りのコツ			
26	7. 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 (制作)	クライアントコンピュータのCM企画制作 3 Ch 6 絵作りのコツ			
27	8. 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 (制作)	クライアントコンピュータのCM企画制作 4 Ch 7 素材作り01ロント			
28	8. 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 (制作)	クライアントコンピュータのCM企画制作 4 Ch 7 素材作り01ロント			
29	9. 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 (制作)	クライア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	9. 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 (制作)	クライア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			
教員書・教材					
Blenderでしるる 視覚効果-VFX制作 実践入門、Hello VFX - Blender/ DaVinci Resolve (ではしるる実写合成-VideoCopilot等)					
相対評価		評価項目 (評価の方法)			評価率
					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、3 DsMAX、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。-作品その他					

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）	2026/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

- 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、イクスプレッション
8	AfterEffectsの基礎	・親子関係、イクスプレッション
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、モーションタイポグラフィ課題演習
14	ロゴアニメ	・テキストレイヤーの基本アニメーション、モーションタイポグラフィ課題演習
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	キャラクタアニメーション	・キャラクタアニメーション演習
19	キャラクタアニメーション	・キャラクタアニメーション演習
20	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
21	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
22	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
23	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
24	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
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

--

項目		内容	
項目	内容	項目	内容
1	第1号	第1号	第1号
2	第2号	第2号	第2号
3	第3号	第3号	第3号
4	第4号	第4号	第4号
5	第5号	第5号	第5号
6	第6号	第6号	第6号
7	第7号	第7号	第7号
8	第8号	第8号	第8号
9	第9号	第9号	第9号
10	第10号	第10号	第10号
11	第11号	第11号	第11号
12	第12号	第12号	第12号
13	第13号	第13号	第13号
14	第14号	第14号	第14号
15	第15号	第15号	第15号
16	第16号	第16号	第16号
17	第17号	第17号	第17号
18	第18号	第18号	第18号
19	第19号	第19号	第19号
20	第20号	第20号	第20号
21	第21号	第21号	第21号
22	第22号	第22号	第22号
23	第23号	第23号	第23号
24	第24号	第24号	第24号
25	第25号	第25号	第25号
26	第26号	第26号	第26号
27	第27号	第27号	第27号
28	第28号	第28号	第28号
29	第29号	第29号	第29号
30	第30号	第30号	第30号
31	第31号	第31号	第31号
32	第32号	第32号	第32号
33	第33号	第33号	第33号
34	第34号	第34号	第34号
35	第35号	第35号	第35号
36	第36号	第36号	第36号
37	第37号	第37号	第37号
38	第38号	第38号	第38号
39	第39号	第39号	第39号
40	第40号	第40号	第40号
41	第41号	第41号	第41号
42	第42号	第42号	第42号
43	第43号	第43号	第43号
44	第44号	第44号	第44号
45	第45号	第45号	第45号
46	第46号	第46号	第46号
47	第47号	第47号	第47号
48	第48号	第48号	第48号
49	第49号	第49号	第49号
50	第50号	第50号	第50号
51	第51号	第51号	第51号
52	第52号	第52号	第52号
53	第53号	第53号	第53号
54	第54号	第54号	第54号
55	第55号	第55号	第55号
56	第56号	第56号	第56号
57	第57号	第57号	第57号
58	第58号	第58号	第58号
59	第59号	第59号	第59号
60	第60号	第60号	第60号
61	第61号	第61号	第61号
62	第62号	第62号	第62号
63	第63号	第63号	第63号
64	第64号	第64号	第64号
65	第65号	第65号	第65号
66	第66号	第66号	第66号
67	第67号	第67号	第67号
68	第68号	第68号	第68号
69	第69号	第69号	第69号
70	第70号	第70号	第70号
71	第71号	第71号	第71号
72	第72号	第72号	第72号
73	第73号	第73号	第73号
74	第74号	第74号	第74号
75	第75号	第75号	第75号
76	第76号	第76号	第76号
77	第77号	第77号	第77号
78	第78号	第78号	第78号
79	第79号	第79号	第79号
80	第80号	第80号	第80号
81	第81号	第81号	第81号
82	第82号	第82号	第82号
83	第83号	第83号	第83号
84	第84号	第84号	第84号
85	第85号	第85号	第85号
86	第86号	第86号	第86号
87	第87号	第87号	第87号
88	第88号	第88号	第88号
89	第89号	第89号	第89号
90	第90号	第90号	第90号
91	第91号	第91号	第91号
92	第92号	第92号	第92号
93	第93号	第93号	第93号
94	第94号	第94号	第94号
95	第95号	第95号	第95号
96	第96号	第96号	第96号
97	第97号	第97号	第97号
98	第98号	第98号	第98号
99	第99号	第99号	第99号
100	第100号	第100号	第100号

科目名		講座名	年度/時期	授業形態
3DCG技術(前期)		3DCG技術(前期)	2026/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3DCGソフトの中で、Mayaがシェアをのびしている現状、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広い人材を育成し、業界のニーズに応える。				
授業の概要				
Maya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、3DCGの機能のある程度のレベルまで身に付ける。 ・3D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 基本	1章 Mayaの基礎 2		
4	MAYA 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		
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		
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	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	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 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		
16	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		
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		
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		
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		
22	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		
23	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 4		
24	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 4		
25	3D-CGキャラを作る	応用編1章 ローポリキャラクタ制作 5		
26	3D-CGキャラを作る	応用編1章 ロー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				

◎実務教員対応科目 作成者：森山省二

科目名		講 座 名	年度/時期	授業形態
3DCG制作 (前期)		3DCG制作 (前期)	2026/前期	講義
授業時間	回数	単位数 (時間数)	必要/選択	担当教員
60分 (2時間授業)	30回	2単位 (60時間)	必修選択	森山 省二
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図した作品制作。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が目的とする。				
授 業 の 概 要				
<p>目指す進路を意図した3DCG作品の制作。アサイン、モデリング (スカルプト)、テクスチャリング、スキニング、ポーズング、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、オリジナルな就職クオリティの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>				
授業終了後の到達目標				
<p>制作意図の明確な就職クオリティの3DCG作品の完成。</p> <p>キャラクター3Dモデル 1作品。</p> <p>景観3Dモデル 1作品。</p> <p>ゲーム素材 製作。</p> <p>作品制作における適切なスケジュール管理が行える。</p> <p>ゲーム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く。</p>				
回	テ ー マ	内 容		
1		1科目の狙い、2対話レベル、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、目指す業界の潮流を意図した作品制作。		
2	3Dキャラクターモデリングのための素体研究	人素体 制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意図した制作。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ための素体研究	人素体 制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意図した制作。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ための素体研究	人素体 制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意図した制作。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ための素体研究	人素体 制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意図した制作。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ための素体研究	人素体 制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意図した制作。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ための素体研究	人素体 制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意図した制作。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	背景アサインで描いた「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付ける。		
9	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景アサインで描いた「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付ける。		
10	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景アサインで描いた「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付ける。		
11	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景アサインで描いた「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付ける。		
12	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景アサインで描いた「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付ける。		
13	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景アサインで描いた「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付ける。		
14	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景アサインで描いた「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付ける。		
15	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景アサインで描いた「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付ける。		
16	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景アサインで描いた「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付ける。		
17	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景アサインで描いた「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付ける。		
18	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景アサインで描いた「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付ける。		
19	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景アサインで描いた「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付ける。		
20	背景モデリング 小さな風景をモデリングする	背景アサインで描いた「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付ける。		
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。制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意図した制作。		
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。制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意図した制作。		
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。制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意図した制作。		
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。制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意図した制作。		
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。制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意図した制作。		
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。制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意図した制作。		
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。制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意図した制作。		
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。制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意図した制作。		
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。制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意図した制作。		
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。制作に必要な資料を常備のこと。制作スケジュールの作成。進行状況を意図した制作。		
履修履修				
使用テキスト：無し。制作に必要な書籍や資料は、各自が毎時所持すること。				
評価項目 (評価の方法)		評価率		
		100%		
評価の観点				
<p>(成績評価の観点)</p> <p>1. 作品の能力 (完成度、制作意図、独創性、表現力、リアリティ)。</p> <p>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)。</p>				
その他				