

## 授業計画(シラバス)

科目名	就職実務 I	指導担当者名	三上洋平
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
単位数	28時間	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。</li> <li>・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。</li> <li>・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。</li> </ul>		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・期末試験</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	SUCCESS		
授業外学習の方法	教科書復習		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 前期	1	オリエンテーション	講師紹介 1-1 これからどう生きるのか(宿題として視聴)
	2	就職活動の心構え身だしなみ	1-1宿題振り返り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか
	3	就職活動での身だしなみ	5-1~5-1(実践編) 身だしなみ
	4	就職活動の流れ	学校でのルールと大学生、高校生、専門学校生の違い
	5	職業を知る	2-2 職種と業種の違いが分かるように *志望動機は飛ばします
	6	情報収集、企業研究、資料請求 1	2-2(実践編) 業界マップの理解
	7	情報収集、企業研究、資料請求 2	2-3 業界ごとに必要な仕事内容を理解する
	8	情報収集、企業研究、資料請求 3	2-3(実践編) 業界ごとに必要な仕事内容を理解する
	9	自分自身を知る 自分史の作成 1	3-4から3-6-2 ・3-4自己PRのネタを探す
	10	自分自身を知る 自分史の作成 2	3-4から3-6-2 ・3-4-1自己PRのネタを探す(経験)
	11	自分自身を知る 自分史の作成 3	3-4から3-6-2 ・3-4-2自己PRのネタを探す(特性)
	12	自分自身を知る 自分史の作成 4	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る
	13	自分自身を知る 自分史の作成 5	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る(実践編)
	14	期末試験(一般常識)	自己PRの確認は必須 時間があれば一般常識など
	15		
	16		
<b>履修上の留意点</b> 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	就職実務 I		指導担当者名	三上洋平
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:
単位数	28時間	週時間数	1時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。</li> <li>・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。</li> <li>・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。</li> </ul>			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・期末試験</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する			
使用教材	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
授業計画 後期	1	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り	
	2	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り	
	3	制作書類 1	3-8-3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート	
	4	制作書類 2	3-8-3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状	
	5	制作書類 3	3-8-3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類(ポートフォリオ)、	
	6	制作書類 4	3-8-3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成	
	7	企業訪問	5-1,5-2 準備、当日、事後の指導をしてください	
	8	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室	
	9	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1	
	10	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2	
	11	筆記試験対策 1	5-5,5-5(実践編) 筆記試験について、種類や方法を知る	
	12	筆記試験対策 2	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)	
	13	筆記試験対策 3	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)	
	14	期末試験(履歴書)	履歴書提出	
	15			
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

## 授業計画(シラバス)

科目名	コミュニケーション		指導担当者名	仲井ひかる
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:
単位数	28時間	週時間数	1時間	
学習到達目標	サーティファイ コミュニケーション検定初級の取得、ロールプレイングを通してコミュニケーション力の向上を目指す。			
評価方法 評価基準	筆記試験、出席率、課題提出による評価を行う 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する			
使用教材	コミュニケーション検定初級 テキスト			
授業外学習の方法	教科書復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、授業の進行について説明	
	2	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	1-1コミュニケーションを考える	
	3	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	2-1目的に即して働く	
	4	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	2-2傾聴・質問する	
	5	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-1目的を意識する	
	6	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-1目的を意識する	
	7	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-2話を組み立てる	
	8	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-2話を組み立てる	
	9	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-3言葉を選び抜く	
	10	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-3言葉を選び抜く	
	11	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-4表現伝達する	
	12	前期期末試験	コミュニケーション概論 期末試験	
	13	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	まとめ・復習	
	14	期末試験	1-1来客応対	
	15			
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

## 授業計画(シラバス)

科目名	コミュニケーション		指導担当者名	仲井ひかる
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:
単位数	28時間	週時間数	1時間	
学習到達目標	サーティファイ コミュニケーション検定初級の取得、ロールプレイングを通してコミュニケーション力の向上を目指す。			
評価方法 評価基準	筆記試験、出席率、課題提出による評価を行う 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する			
使用教材	コミュニケーション検定初級 テキスト			
授業外学習 の方法	教科書復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画  後 期	1	期末試験振り返り	1-2電話対応	
	2	コミュニケーションプラクティス(実践)	1-3アポイントメント・訪問・挨拶	
	3	コミュニケーションプラクティス(実践)	1-4情報共有の重要性	
	4	コミュニケーションプラクティス(実践)	1-4情報共有の重要性	
	5	コミュニケーションプラクティス(実践)	1-5チームコミュニケーション	
	6	コミュニケーションプラクティス(実践)	2-1接客営業	
	7	コミュニケーションプラクティス(実践)	2-2クレーム対応	
	8	コミュニケーションプラクティス(実践)	2-3会議・取材・ヒアリング	
	9	コミュニケーションプラクティス(実践)	2-4面接	
	10	コミュニケーションプラクティス(実践)	2-4面接	
	11	検定対策	本番の検定に向けて振り返り	
	12	検定対策	本番の検定に向けて振り返り	
	13	期末試験	本番の検定に向けて振り返り	
	14	期末試験振り返り	検定実施	
	15			
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

## 授業計画(シラバス)

科目名	CG概論 I	指導担当者名	三上 洋平
実務経験	ゲーム制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
単位数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	11月に行われるCG検定ベーシックの取得を目標とする。 基礎的CGの知識習得を目的とする。		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・小テスト</li> <li>・期末試験</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・入門CGデザイン(CGARTS)</li> <li>・問題集(CGARTS)</li> </ul>		
授業外学習の方法	教科書復習、過去問題復習、弱点確認と弱点単元の復習		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材評価基準説明、P1～21
	2	CGとは、表現の基礎	P22～39
	3	2次元CG	P40～49
	4	写真撮影とレタッチ	P50～57
	5	キーワードまとめ	P57～68
	6	小テスト1	小テスト
	7	3次元CG「モデリング～マッピング」	P69～88
	8	3次元CG「アニメーション」	P88～99
	9	3次元CG「ライティング」	P100～108
	10	3次元CG「レンダリング～編集」	P109～126
	11	小テスト2	小テスト
	12	技術の基礎	P127～146
	13	知的財産権	P147～154
	14	期末試験	テキスト全体を範囲としたテスト40問
	15		
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	CG概論 I	指導担当者名	三上 洋平
実務経験	ゲーム制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
単位数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	11月に行われるCG検定ベーシックの取得を目標とする。 基礎的CGの知識習得を目的とする。		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・小テスト</li> <li>・期末試験</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	・入門CGデザイン(CGARTS)・問題集(CGARTS)		
授業外学習の方法	教科書復習、過去問題復習、弱点確認と弱点単元の復習		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 後期	1	前期復習	テキスト全体を総復習
	2	2017年前期問題	過去問題回答と解説
	3	2017年後期問題	過去問題回答と解説
	4	2018年前期問題	過去問題回答と解説
	5	2018年後期問題	過去問題回答と解説
	6	2019年前期問題	過去問題回答と解説
	7	2016年後期問題	過去問題回答と解説
	8	2016年前期問題	過去問題回答と解説
	9	2015年後期問題	過去問題回答と解説
	10	2015年前期問題	過去問題回答と解説
	11	2018年前期問題	過去問題回答と解説
	12	2018年後期問題	過去問題回答と解説
	13	個別指導	個人別弱点特攻授業
	14	直前模試	キーワードのおさらい、模擬試験
	15		
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	デッサンI	指導担当者名	仲井ひかる
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
単位数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	基礎画力をあげる。		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・制作物の提出および出来栄</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デッサン上達法</li> <li>・クロッキー帳</li> <li>・鉛筆セット</li> </ul>		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション 基本	自己紹介絵、線を描く練習
	2	基本	カラーチャート
	3	静物デッサン	球体
	4	静物デッサン	円柱
	5	静物デッサン	レンガ 1
	6	静物デッサン	レンガ 2
	7	パーツデッサン	自分の手を描く
	8	写真から模写	写真をそのまま描く
	9	写真から模写	写真をそのまま描く
	10	人物デッサン	人物を見て描く1
	11	人物デッサン	人物を見て描く2
	12	人物デッサン	自画像
	13	人物デッサン	自画像
	14	期末試験	自画像提出
	15		
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	デッサンI	指導担当者名	仲井ひかる
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
単位数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	基礎画力をあげる。		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・制作物の提出および出来栄</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	・デッサン上達法・クロッキー帳・鉛筆セット		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	面取り	面取りされた像
	2	面取り	面を意識して描く
	3	面取り	合評会
	4	メディチ	メディチ像のデッサン
	5	メディチ	構図を意識し描き込む
	6	メディチ	合評会
	7	モリエール	モリエール像のデッサン
	8	モリエール	実在する人物の自然な感じを捉える
	9	モリエール	合評会
	10	バジヤント	バジヤント像のデッサン
	11	バジヤント	ほぼ左右対称のバジヤントをフリーハンドで描く。絶妙な微笑顔の再現をしていく。
	12	バジヤント	合評会
	13	自画像	自画像制作
	14	期末発表	自画像 合評会、提出。
	15		
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			



## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクタデザイン実習I	指導担当者名	仲井ひかる
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
単位数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	キャラクターのデザイン、描き方をまなぶ。		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・制作物の提出および出来栄</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	オリジナル教材のプリント配布		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画  前期	1	オリエンテーション	年間インフォメーション 指示書の読み解き方 ファンアートと仕事絵の違い
	2	イラスト制作のコツ	イラストポートフォリオを作る12のコツ、チーム制作で知っておくべき7ヶ条
	3	色彩基礎	初心者のための色彩講座、絵を上達させる3つのイラストデッサンのコツ
	4	アタリの取り方	アタリの取り方講座、パーツのイメージから考える！キャラクターを描き分ける方法
	5	喜怒哀楽	ポーズでキャラ性を描き分ける！性格別の喜怒哀楽
	6	顔の描き方	初心者の「なぜか上手く描けない」を解決！顔の描き方テクニック-実践編-
	7	ポーズの描き方	初心者の「なぜか上手く描けない」を解決！ポーズの描き方テクニック編
	8	全身の描き方	初心者の「なぜか上手く描けない」を解決！全身の描き方テクニック-実践編-
	9	構図の基礎	イラストが映える黄金比は存在する！覚えておきたい構図の基本3選
	10	仕上げテク。構図編	簡単にイラストを上手く見せるテクニック-構図編-
	11	仕上げテク。ポーズ編	簡単にイラストを上手く見せるテクニック -ポーズ編-
	12	多人数構図	多人数をどうやって配置する？複数キャラクターの構図集
	13	デフォルメキャラクタ	デフォルメキャラクターの描き方
	14	期末試験	喜怒哀楽だけじゃ足りない！？豊富な表情バリエーションの作り方
	15		
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクタデザイン実習I		指導担当者名	仲井ひかる
実務経験	0			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
単位数	84時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	キャラクターのデザイン、描き方をまなぶ。			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・制作物の提出および出来栄</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する			
使用教材	オリジナル教材のプリント配布			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	顔の描き方	「顔の描き方」をマスターする7つのポイント	
	2	光と影	基礎力UP！立体感を表現する際に必要な2種類の光を覚えよう	
	3	立体感の表現法	OK例とNG例で理解度UP！線画で立体感を表現する3つのコツ	
	4	配色	配色の比率は70:25:5！キャラクター配色の決め方 基本編	
	5	陰影	悪者は下からライトアップ！印象を変える影の付け方	
	6	デジタル彩色	厳選！デジタル絵で覚えておきたい塗り方4種類	
	7	イラストアイデアの出し方	テーマ:「夏」イラストのアイデアのヒント	
	8	擬人化	モチーフの魅力を引き出す擬人化キャラの描き方	
	9	人物のアタリ	輪切りにするとよく分かる！人物のアタリの取り方のコツ	
	10	顔の男女描き分け	髪型で誤魔化さない！男女の顔の描き分け講座	
	11	イラストの仕上げ	密度の高め方を理解！豪華なイラストを描く3つのコツ	
	12	ポージング応用	棒立ちからの脱却！キャラの魅力を引き出すポージングのコツ4選	
	13	進化描き分け	ゲームキャラの「進化」で考える！イラストを豪華に魅せる5つのコツ	
	14	期末試験	恋愛の「ドキッ」と感も出せる！？キャラクターが生きる構図の作り方	
	15			
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

## 授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン実習I		指導担当者名	溝井光司	
実務経験	フリーランス、8年間ゲームアプリ制作業務に従事、現在も継続			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	CGアニメーション科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
単位数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	ScratchやUnityを通してプログラミングの基礎を学び、ゲームエンジンを用いたコンテンツ制作についての足がかりを作る。				
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・制作物の提出および出来栄</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	Unity, Scratch, Unityの教科書, Scratch3.0入門				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業内容の説明と環境構築		
	2	Scratch - 動くお誕生日カード	スプライト, ブロック, 座標, コードの実行, ループ		
	3	Scratch - アニメ	条件付きループ, メッセージ, 音声		
	4	Scratch - 迷路脱出ゲーム	設計とタスク管理, 条件分岐, 当たり判定, 入力, ランダム		
	5	Scratch - 迷路脱出ゲーム	設計とタスク管理, 条件分岐, 当たり判定, 入力, ランダム		
	6	Scratch - ハンバーガーゲーム	変数, リスト, 演算		
	7	Scratch - ハンバーガーゲーム	変数, リスト, 演算		
	8	Unity - C#スクリプトの基礎	変数, 演算, if文		
	9	Unity - C#スクリプトの基礎	for文, 配列		
	10	Unity - C#スクリプトの基礎	メソッド, クラス		
	11	Scratchを使った作品制作	テーマ発表, 企画制作		
	12	制作	Scratchでのコーディング, CG制作		
	13	制作, デバッグ	Scratchでのコーディング, CG制作, デバッグ		
	14	課題提出	課題提出		
	15				
	16				
<b>履修上の留意点</b> 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン実習I		指導担当者名	溝井光司
実務経験	フリーランス、8年間ゲームアプリ制作業務に従事、現在も継続			実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
単位数	84時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	ScratchやUnityを通してプログラミングの基礎を学び、ゲームエンジンを用いたコンテンツ制作についての足がかりを作る。			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・制作物の提出および出来栄</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する			
使用教材	Unity, Scratch, Unityの教科書, Scratch3.0入門			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	Unity - オブジェクトの配置と動かし方	ゲーム設計, スクリプト	
	2	Unity - オブジェクトの配置と動かし方	スクリプト, ビルド	
	3	Unity - UIと監督オブジェクト	マウスによる入力, UI	
	4	Unity - UIと監督オブジェクト	ゲーム制御	
	5	Unity - Prefabと当たり判定	当たり判定	
	6	Unity - Prefabと当たり判定	Prefab	
	7	Unity - Prefabと当たり判定	ジェネレータ	
	8	Unity - Physicsとアニメーション	Physics, アニメーション	
	9	Unity - Physicsとアニメーション	Camera	
	10	Unity - Physicsとアニメーション	シーン遷移	
	11	Unityを使った作品制作	テーマ発表, 企画制作	
	12	制作	Unityでのコーディング, CG制作	
	13	制作, デバッグ	Unityでのコーディング, CG制作, デバッグ	
	14	課題提出	課題提出	
	15			
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

## 授業計画(シラバス)

科目名	作品制作実習 I	指導担当者名	三上 洋平
実務経験	ゲーム制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
単位数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	・ポートフォリオに入れられる作品の完成を目標とする。 * :1,2,3年合同授業		
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・期末試験 ・制作発表 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	・制作ツール		
授業外学習の方法	教科書復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、授業の進行について説明
	2	美術デザイン史1	ゴシック～アールヌーヴォーまで
	3	美術デザイン史2	アールヌーヴォーからハプティックス、UXまで
	4	Illustrator基礎操作	基本操作の習得
	5	デジタルカラーージュ	デジタルカラーージュ制作
	6	デジタルカラーージュ提出	デジタルカラーージュ発表、提出
	7	制作	夏をテーマとした、CG制作。PC
	8	提出	CG制作をレイアウトしたデータ。PC
	9	コンペ向け企画	企画制作。ラフ絵、PC
	10	中間チェック	制作物CGチェック。PC
	11	コンペ出品	データ提出。PC
	12	自主制作	企画、ラフ、絵コンテ
	13	自主制作	実制作
	14	期末試験	自主制作のプレゼン。データ提出。
	15		
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	作品制作実習 I	指導担当者名	三上 洋平
実務経験	ゲーム制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
単位数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	・ポートフォリオに入れられる作品の完成を目標とする。 * :1,2,3年合同授業		
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・期末試験 ・制作発表 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	・制作ツール		
授業外学習の方法	教科書復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	コンペ向け企画	企画制作。ラフ絵、PC
	2	中間チェック	制作物CGチェック。PC
	3	コンペ出品	データ提出。PC
	4	修了制作企画	修了制作 企画立案
	5	企画発表	企画書制作、発表
	6	実制作	実制作
	7	中間発表	実制作 中間発表
	8	実制作	実制作
	9	実制作	実制作
	10	中間発表	実制作 中間発表
	11	実制作	実制作
	12	合評会	制作物の進捗発表会
	13	中間発表	実制作 中間発表
	14	期末試験	実制作物のプレゼン、提出。
	15		
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	3DCG実習 I		指導担当者名	大槻晃士	
実務経験	ゲーム制作会社、デザイン制作業務に2年従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	CGアニメーション科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
単位数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	<p>〈通年〉DCCツールであるAutodesk MAYAの基本を習得し、ローポリゴンモデリングができるようになることを目標とする。</p> <p>〈前期〉Autodesk Mayaに慣れる、モデリングのワークフローを学習し、基本的なモデルが制作できるようになることを目標とする。</p> <p>〈後期〉少ないポリゴン数で、実在する物体を再現できるようになることを目標とする。</p>				
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・制作物の提出</li> <li>・制作物の出来栄</li> </ul> <p>上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する</p>				
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Autodesk Maya</li> <li>・AdobeCC Photoshop</li> <li>・webの画像</li> </ul>				
授業外学習 の方法	自宅での実習復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  前期	1	オリエンテーションMaya初期設定&操作説明【制作】ステージレイアウト	・講師紹介、授業内容等の説明・プリファンス、UI、ディスプレイ設定		
	2	MAYAの基本操作	・オブジェクト作成・基本的なツールの習得1		
	3	プリミティブモデリング	・基本的なツールの習得2		
	4	CSGモデリング	・基本的なツールの習得3・マテリアル設定		
	5	レイアウト	・ポージング(ベアレント化、ピボットの移動など)・ライティング、レンダリング		
	6	UV展開テクスチャマッピング	以降授業では、AdobeCC Photoshop、ペンタブレットを使用・UV展開:平面マッピング		
	7	3Dテクスチャペイントガラス、金属の質感	・UV展開(境目の処理)・aiStandardシェーダで金属・ガラスの質感を学習・Arnoldレンダリング		
	8	ローポリゴンモデリング	・参考資料、イメージ画像の収集について		
	9	UV展開	・UV展開:円柱マッピング		
	10	資料集め	・アンティーク調モデリング(ティーカップ、洋書、古鍵、机など)		
	11	実制作	・モデリング		
	12	レイアウト	・レイアウト		
	13	ライティング	・ライティング		
	14	【前期期末制作】	レンダリング。画像とモデルを提出。		
	15				
	16				
履修上の留意点					
6週目、UV展開を始める週より、ペンタブレット(板タブを推奨。液タブである必要は無い)が必要。 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

## 授業計画(シラバス)

科目名	3DCG実習 I		指導担当者名	大槻晃士	
実務経験	ゲーム制作会社、デザイン制作業務に2年従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	CGアニメーション科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
単位数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	<p>〈通年〉DCCツールであるAutodesk MAYAの基本を習得し、ローポリゴンモデリングができるようになることを目標とする。          〈前期〉Autodesk Mayaに慣れる、モデリングのワークフローを学習し、基本的なモデルが制作できるようになることを目標とする。          〈後期〉少ないポリゴン数で、実在する物体を再現できるようになることを目標とする。</p>				
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・制作物の提出</li> <li>・制作物の出来栄</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	・Autodesk Maya・AdobeCC Photoshop・webの画像				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画  後期	1	プロダクトモデリング	・身近なプロダクトのモデリング		
	2	ハードサーフェスモデリング	・身近なプロダクトのモデリングとライティング		
	3	ライティングとレンダリング	・ライティングとArnoldレンダリング		
	4	ハードサーフェスモデリング	・有機体ではないプロダクトのモデリング		
	5	ライティングとレンダリング	・ライト設定とレンダリング		
	6	モジュラーアセット	単位ごとに区切られていて、まとめると違うものが出来上がるモデリング。		
	7	少ないポリゴンでのモデリング	1つ目完成。少ないポリゴン数での制作を心掛ける。		
	8	テイストの統一	2つ目完成。1つ目との関連性を持たせて制作する。		
	9	モデルの組み込み	3~4つ目完成。1, 2個目と組み合わせ、一つの作品に仕上げる。		
	10	ゲームアセット制作	・ゲームを意識した制限のあるステージ制作		
	11	プロップ制作	ステージの小物制作		
	12	レイアウト	ステージ全体を制作し、プロップを配置。		
	13	ライティングとレンダリング	レイアウト+ライティング。		
	14	【後期期末制作】	レンダリング。CG画像とモデル提出。		
	15				
	16				
<b>履修上の留意点</b> 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					



## 授業計画(シラバス)

科目名	アニメーション実習 I	指導担当者名	服部 真奈美
実務経験	アニメ制作会社、アニメ制作業務に10年以上従事、現在はフリーで継続		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
単位数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	実際に描きながらアニメーションの基礎(人物の動きの構造の知識)を得てアニメーションが手描きでできるようになることを目標とする。		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・制作物の提出および出来栄</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	①ショートアニメーションメイキング講座 ②京都アニメーション版作画の手引き ③アニメ作画のしくみ		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 前期	1	オリエンテーション	講師と学生の自己紹介、授業の目標、用具や用語確認
	2	アニメーションの基礎知識	フルアニメとリミテッドアニメの違い(参考映像)
	3	アニメーションの基礎知識	原画と中割、ツメと軌道の考え方①71~②20~
	4	アニメーションの基礎知識	振り子とボールの動き①71~②20~
	5	歩きの基本	人間の基本的な歩き方の要点(実際に動いてみる)②56③66~
	6	歩きの基本	コンタクト、ダウン、パッシング、アップ
	7	歩きの基本	ダウン、パッシング、アップ時に重心が移動する。
	8	歩きの基本	手首と肘を使い、腕のせんたんと根本の肩の動きをずらす。
	9	歩きの基本	腰の左右動のバランスをとるように設定
	10	走りの基本	人間の基本的な走り方の要点(実際に動いてみる)②57
	11	走りの基本	走りの基本知識を習得
	12	走りの基本	戻るをベースに、縮むと体が沈む、伸ばすと体は前に
	13	走りの基本	走りの作画
	14	前期総括	前期作画の要点振り返りと注意点なし
	15		
	16		
<b>履修上の留意点</b> 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	アニメーション実習 I		指導担当者名	服部 真奈美	
実務経験	アニメ制作会社、アニメ制作業務に10年以上従事、現在はフリーで継続			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	CGアニメーション科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
単位数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	実際に描きながらアニメーションの基礎(人物の動きの構造の知識)を得てアニメーションが手描きでできるようになることを目標とする。				
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・制作物の提出および出来栄</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	①ショートアニメーションメイキング講座②京都アニメーション版作画の手引き③アニメ作画のしくみ				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 後期	1	振り向きの基本	基本的な振り向きの要点(実際に動いてみる)②54③77		
	2	目が先行	振り向きのメカニズム1 目が先行		
	3	首が回転	振り向きのメカニズム2 首が回転し、顔がこちらを向く		
	4	髪がついてくる	振り向きのメカニズム3 髪が動く		
	5	反動が来る	振り向きのメカニズム4 反動		
	6	ジャンプの基本	基本的なジャンプの要点(実際に動いてみる)①172~		
	7	予備動作	ジャンプの前の動き解説		
	8	引き延ばすつづし	重力を感じさせない動き		
	9	つぶす	重力を感じさせる動き		
	10	イーズイン、イーズアウト	ゆっくり始まり、ゆっくりとまる		
	11	「送り」について	旗のなびきや煙、波などの動きの考え方②63③91		
	12	棒が先行	動きのもとを先に動かす		
	13	旗が後から動く	後から柔らかい物が動く		
	14	後期総括	後期作画の要点振り返りと注意点		
	15				
	16				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

## 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルアニメーション実習 I	指導担当者名	三上 洋平
実務経験	ゲーム制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
単位数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	アフターエフェクトの基本を習得し、基本的な合成ができるようになることを目標とする。		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・期末試験</li> <li>・制作発表</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photohop,Illustrator ・Autodesk MAYA		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、授業の進行について説明
	2	基礎知識	フレームレート、ピボットポイント
	3	Ps基礎	Photoshopの基本操作、画像処理
	4	Ps,Ai基礎	Photoshopでのマスク制作、Illustratorの基本操作、パスファインダー
	5	AE基礎。画面説明、基本操作	画面説明、基本操作
	6	AE基礎。各種ツール説明	各種ツール説明
	7	AE基礎。テキストツール、キーフレームアニメーション	テキストツール、キーフレームアニメーション
	8	AE基礎。各種パラメーター説明	各種パラメーター説明
	9	カメラ設定	ビューポートの設定
	10	キーフレームアニメーション	基本図形を使ったキーフレームアニメーション
	11	テキストアニメーション	テキストをパラメータを設定しアニメーションさせる。
	12	3Dレイヤー、シャイレイヤ	レイヤーの様々な効果について
	13	タグ付け	レイヤーカラーの割り当て、作業効率アップをさせる。
	14	期末試験	サンプル動画の再現
	15		
	16		
<b>履修上の留意点</b> 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルアニメーション実習 I	指導担当者名	三上 洋平
実務経験	ゲーム制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
単位数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	アフターエフェクトの基本を習得し、基本的な合成ができるようになることを目標とする。		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・期末試験</li> <li>・制作発表</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photohop,Illustrator・Autodesk MAYA		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	前期復習	基本操作の確認
	2	ラインアニメーション	線のアニメーション
	3	トラッキング	動画から位置情報を吸い出し、別オブジェクトに設定する。
	4	パーティクル	簡単なエフェクト制作。
	5	パペットツール	1枚のイラストからアニメーションを生成する。
	6	エクスプレッション	簡易スクリプトを理解し、プロシージャルなアニメーション制作をする。
	7	実践課題	illustratorの素材をバラバラにしてアニメーションを生成する。
	8	実践課題	実制作
	9	実践課題	発表、提出
	10	チーム制作	テーマ発表、チーム発表、企画開始
	11	絵コンテプレゼン	絵コンテの合評。
	12	制作	アセット制作
	13	編集	コンボジット
	14	期末試験	制作発表、提出。
	15		
	16		
<b>履修上の留意点</b> 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論I	指導担当者名	仲井ひかる
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
単位数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	色彩検定3級合格を目指す。		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・期末試験</li> <li>・提出課題</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	色彩概論テキスト		
授業外学習の方法	教科書復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業趣旨説明、簡単な実習
	2	確認テスト番号	教科書、問題集PCCS
	3	確認テスト色のはたらきについて	教科書、問題集色のはたらき、色とイメージ
	4	確認テスト光と色	教科書、問題集色はなぜ見えるのか、目のしくみ
	5	確認テスト混色	教科書、問題集照明と色の見え方、加法混色、減法混色
	6	確認テスト色の分類と三属性	教科書、問題集色の三属性、等色相面
	7	確認テストPCCS色相	教科書、問題集色相、明度、彩度、トーンのイメージ
	8	確認テストトーン記号	教科書、問題集色相とトーンによる色の表示方法
	9	確認テスト慣用色名①	教科書、問題集慣用句名、暖色と寒色
	10	確認テスト色彩心理	教科書、問題集進出色と後退色、膨張色と収縮色
	11	確認テスト色対比と錯視	教科書、問題色対比、同化効果、色陰現象、色の錯視
	12	確認テスト色彩調和	教科書、問題集配色、色相から配色を考える
	13	確認テスト色彩効果	教科書、問題集配色技法、色彩と構成
	14	レポート作成	まとめ
	15		
	16		
<b>履修上の留意点</b> 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論I	指導担当者名	仲井ひかる
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
単位数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	色彩検定3級合格を目指す。		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・期末試験</li> <li>・提出課題</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	色彩概論テキスト		
授業外学習の方法	教科書復習		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画  後期	1	確認テスト授業説明	教科書、問題集
	2	確認テスト色彩と生活	教科書、問題集生活環境と色彩、生活環境とカラーコーディネーション
	3	確認テストファッションと色彩	教科書、問題集ファッションとは、ファッションコーディネートにおける色彩、基本的なカラーコーディネート
	4	確認テストインテリアと色彩	教科書、問題集インテリアとは、住宅インテリアの色彩
	5	確認テストインテリアのカラーコーディネーション	教科書、問題集インテリアのカラーコーディネーション、インテリアにおける色の心理的効果
	6	確認テストコーポレートカラー	教科書、問題集インテリアの配色、インテリアにおける色彩検討、コーポレートカラー
	7	確認テスト慣用色名②	教科書、問題集慣用句名説明
	8	確認テスト過去問題	2017夏解答と解説
	9	確認テスト過去問題	2017冬解答と解説
	10	確認テスト過去問題	2018夏解答と解説
	11	確認テスト過去問題	2018冬解答と解説
	12	確認テスト過去問題	2019夏解答と解説
	13	色彩検定2級についての説明	次年度概要説明
	14	レポート作成	まとめ
	15		
	16		
<b>履修上の留意点</b> 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	修了制作	指導担当者名	学科担任名	
実務経験			実務経験:	
開講時期	後期	対象学科学年	CGアニメーション科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:	
時間数	180時間	週時間数	6週/180時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学科で学んだ内容を活かした作品制作</li> <li>・テーマを掲げ対象者を意識した作品制作</li> <li>・自らの作品をアピールするプレゼンテーションが出来る</li> </ul>			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・修了生:それぞれの学科の規定により定められた以上の分量、質で1年間の集大成となる作品制作をすること</li> <li>また、学科内で行われるプレゼンテーションにて完成品を発表し、卒業修了制作展で作品展示をすること</li> <li>評価項目「作品の量」「作品の質」「完成度の高さ」「企画の質」「プレゼン能力」</li> </ul>			
使用教材	それぞれの学科制作毎の規定に沿った画材、教材を使用する事			
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事			
<b>学期</b>	<b>ターム (週)</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
授業計画  後期	1	作品制作開始	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる	
	2	作品制作2	個別添削を行いながら制作を進めていく	
	3	作品制作3	中間発表を行い、プレゼンテーション準備と展示企画についても可視化していく	
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施  学科担任、学科非常勤講師、学科内学生全てでプレゼンテーションを聞く  ・制作のポイント ・展示計画 ・プレゼン能力 ・資料の見やすさ など	
	5	発表を受けての修正と展示準備	各教室での展示計画と準備、  また、プレゼンテーションで受けた指摘の修正と追加制作	
	6	卒業・修了制作展	展示計画の基づき展示をし、外部の一般来場者を入れての作品発表を実施  ・学科内の作品の見どころの紹介 ・一般来場者の対応  *学科内シフトにより登校  展示終了後は撤収と作品保管をする	
	履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、発表機会を与えない</li> <li>・プレゼンテーションにて不合格だった場合、修正し、翌週期限を設け再プレゼンを実施 そこで一定の評価があれば合格とする</li> <li>・再プレゼンで不合格の場合認定となる</li> </ul>				

## 授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	就職実務Ⅱ	指導担当者名	三上 洋平
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 2年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	28時間	週時間数	1時間
学習到達目標	就職活動指導をし就職できる力をつける事を目標とする。 *学生の進路にあわせて指導(プロ志望、業界志望、一般志望)		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・履歴書、作文提出</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	動画教材 SUCCESS		
授業外学習の方法	教科書復習		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 前期	1	1年次の確認	履歴書、入退室の確認
	2	受験後の報告	動画なし 受験後の報告と内定後の生活、不合格した場合の振り返り
	3	就職試験のマナー	5-1~5-2まで 面接、試験時の確認
	4	巻末資料確認	P39~45 P94~ ビジネス文章の書き方、メール
	5	履歴書確認 1	3-8 全体の書き方の見直し
	6	履歴書確認 2	3-4~3-6-2 自己PRの見直し
	7	履歴書確認 3	3-7~3-8 志望動機の見直し
	8	履歴書確認 4	3-1~3-3,3-6~3-6-2 履歴書にふさわしい文章の書き方の見直し
	9	面接対策 1	4-1~4-5 面接での振る舞いについて
	10	面接対策 2	4-1~4-5 面接で緊張をした時の対策,緊張しないための対策
	11	面接対策 3	4-1~4-5 面接での話し方について
	12	個別指導	履歴書作成、個別指導
	13	個別指導	履歴書作成、個別指導
	14	期末試験	履歴書完成
	15		
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			



## 授業計画(シラバス)

科目名	就職実務Ⅱ		指導担当者名	三上 洋平
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 2年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:
時間数	28時間	週時間数	1時間	
学習到達目標	就職活動指導をし就職できる力をつける事を目標とする。 *学生の進路にあわせて指導(プロ志望、業界志望、一般志望)			
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・履歴書、作文提出 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する			
使用教材	動画教材 SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画  後 期	1	受験後の報告	動画なし 受験後の報告と内定後の生活、不合格した場合の振り返り	
	2	就職試験のマナー	5-2~5-2(実践編) 面接、試験時の確認	
	3	巻末資料確認	以前のテキストサクセス参照 P39~45 P94~ ビジネス文書、メール、インターネット使用の注意	
	4	履歴書確認 1	全体の書き方の見直し	
	5	履歴書確認 2	自己PRの見直し	
	6	履歴書確認 3	志望動機の見直し	
	7	筆記試験対策 1	3-1~3-3,3-6~3-6-2,5-3~5-5 各種適性検査、一般常識、作文	
	8	筆記試験対策 2	3-1~3-3,3-6~3-6-2,5-3~5-5 各種適性検査、一般常識、作文	
	9	筆記試験対策 3	3-1~3-3,3-6~3-6-2,5-3~5-5 各種適性検査、一般常識、作文	
	10	個別指導	動画なし 個人の状況に合わせて動画使用	
	11	個別指導	動画なし 個人の状況に合わせて動画使用	
	12	個別指導	動画なし 個人の状況に合わせて動画使用	
	13	個別指導	動画なし 個人の状況に合わせて動画使用	
	14	期末試験	作文「卒業後の進路と抱負」800字程度で	
	15			
	16			
<b>履修上の留意点</b> *一般教養問題集を使用しテストの実施。各期必ず実施。 *各学生の進路状況に応じて個別指導を入れる。				

## 授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	著作権概論	指導担当者名	仲井ひかる
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 2年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	28時間	週時間数	1時間
学習到達目標	ビジネス著作権検定BASICの取得		
評価方法 評価基準	・出席率・課題評価・授業態度・試験結果 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	ビジネス著作権検定 ベーシックテキスト		
授業外学習 の方法	教科書復習		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業 計画  前期	1	オリエンテーション	授業の流れ、模擬オーディション
	2	試験概要説明	ビジネス著作権検定の試験概要、著作権を学習する前について
	3	第1章 著作権とは何か	著作権とは何か
	4	第2章 著作権で保護されるもの①	著作権で保護されるもの(1)(2)
	5	第2章 著作権で保護されるもの②	著作権で保護されるもの(3)(4)
	6	第2章 著作権で保護されるもの③	著作物該当性に関するその他の問題点、著作物の例示、特別な著作物
	7	第3章 著作権は誰が持つ	著作者の定義、著作者の例外、著作者と著作権者
	8	第4章 著作権の内容①	著作権の内容 人格権と財産権、著作者人格権(公表権、氏名表示権、同一性保持権、一身専属性)
	9	第4章 著作権の内容②	財産権としての著作権、複製権、上映権、演奏権、上演権
	10	第4章 著作権の内容③	公衆送信権、貸与権、譲渡権、頒布権、二次的著作物
	11	著作権のトラブル	著作権が絡む事件・ニュースを調べる
	12	第5章 著作権はいつまで保護される	著作権の始期、著作権の保護期間、国際的保護
	13	著作権前期復習	前期学習内容の復習
	14	期末試験	著作権概論 筆記試験
	15		
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	著作権概論		指導担当者名	仲井ひかる
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 2年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:
時間数	28時間	週時間数	1時間	
学習到達目標	ビジネス著作権検定BASICの取得			
評価方法 評価基準	・出席率・課題評価・授業態度・試験結果 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する			
使用教材	ビジネス著作権検定 ベーシックテキスト			
授業外学習 の方法	教科書復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画  後 期	1	期末試験振り返り	著作権の譲渡、利用許諾、契約	
	2	第7章 勝手に使える場合がある①	権利制限規定、私的使用関係①、②	
	3	第7章 勝手に使える場合がある②	付属的著作物、教育関係、図書館関係	
	4	第7章 勝手に使える場合がある③	非営利無償の上演・演奏等、貸与、引用関係	
	5	第8章 著作物を伝達する者を保護する制度①	著作隣接権とは	
	6	第8章 著作物を伝達する者を保護する制度②	著作隣接権者(実演家、レコード製作者)	
	7	第8章 著作物を伝達する者を保護する制度③	著作隣接権者(放送事業者、有線放送事業者)、著作隣接権の保護期間	
	8	第9章 勝手に使うとどうなるか①	著作権の侵害	
	9	第9章 勝手に使うとどうなるか②	みなし侵害、著作権侵害罪、民事的対策	
	10	第10章 著作権に関する制度	知的財産権、情報モラルと著作権	
	11	検定対策①	模擬問題	
	12	検定対策②	模擬問題	
	13	期末試験	模擬問題	
	14	期末試験振り返り	著作権検定の実施	
	15			
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

## 授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	ポートフォリオ制作		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	ゲーム制作会社、デザイン制作業務に2年従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	CGアニメーション科 2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:◎	実技:	
時間数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	・各自希望業種に向けた作品集(ポートフォリオ)の完成を目標とする。 * :2,3年生合同授業				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・合評 ・制作発表 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	・制作ツール				
授業外学習の方法	教科書復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	現状のポートフォリオの合評		
	2	制作法	ポートフォリオの制作方法の確認レクチャー		
	3	ブラッシュアップポイントの解説	良いポートフォリオ、悪いポートフォリオのレクチャー		
	4	制作コンセプト	ポートフォリオの方向性を決める。		
	5	ポートフォリオに入れる作品選定	作品まとめ		
	6	レイアウト	ポートフォリオ制作		
	7	合評会	ポートフォリオの合評会。		
	8	ブラッシュアップ	作品クオリティの見直し		
	9	レビュー	第一弾のポートフォリオの各問題点を指摘し、ブラッシュアップポイントを絞る		
	10	レビューを踏まえ、作品選定	作品クオリティ等に入れ替え開始。第二弾ポートフォリオ制作開始		
	11	レイアウト	ポートフォリオ制作		
	12	合評会	ポートフォリオの合評会。		
	13	ブラッシュアップ	作品クオリティの見直し		
	14	期末試験	第二弾の提出		
	15				
	16				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 夏休み中に第三弾ポートフォリオの制作を宿題とする					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	ゲーム制作会社、デザイン制作業務に2年従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	CGアニメーション科 2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:◎	実技:	
時間数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各自希望業種に向けた作品集(ポートフォリオ)の完成を目標とする。</li> <li>* :2,3年生合同授業</li> </ul>				
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・合評</li> <li>・制作発表</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	・制作ツール				
授業外学習の方法	教科書復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	レビュー	第三弾のポートフォリオの各問題点を指摘し、ブラッシュアップポイントを絞る		
	2	レビューを踏まえ、作品選定	作品クオリティ等で入れ替え開始。第四弾ポートフォリオ制作開始		
	3	レイアウト	ポートフォリオ制作		
	4	合評会	ポートフォリオの合評会。		
	5	ブラッシュアップ	作品クオリティの見直し		
	6	提出	ポートフォリオ第四弾提出		
	7	3Dモデラー向け指導	モデラー向け指導		
	8	3Dモデラー向け指導	文字レイアウト指導		
	9	3Dモデラー向け指導	出カクオリティの指導		
	10	アニメーター向け指導	アニメーター向け指導		
	11	アニメーター向け指導	動画レイアウトの指導		
	12	アニメーター向け指導	体裁についての指導		
	13	その他アート系向け指導	希望職種に応じた個別指導		
	14	期末試験	ポートフォリオの最終版の提出		
	15				
	16				
<b>履修上の留意点</b> 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

## 授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	キャラクタデザイン実習II		指導担当者名	仲井ひかる
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間	
学習到達目標	キャラクターのデザイン、描き方をまなぶ。			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・制作物の提出および出来栄</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する			
使用教材	オリジナル教材のプリント配布			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	オリエンテーション	年間インフォメーション 指示書の読み解き方 ファンアートと仕事絵の違い	
	2	人物のアタリ	輪切りにするとよく分かる！人物のアタリの取り方のコツ	
	3	光と影	基礎力UP！立体感を表現する際に必要な2種類の光を覚えよう	
	4	喜怒哀楽	ポーズでキャラ性を描き分ける！性格別の喜怒哀楽	
	5	仕上げテク。構図編	簡単にイラストを上手く見せるテクニック-構図編-	
	6	仕上げテク。ポーズ編	簡単にイラストを上手く見せるテクニック -ポーズ編-	
	7	擬人化	モチーフの魅力を引き出す擬人化キャラの描き方	
	8	構図の基礎	イラストが映える黄金比は存在する！覚えておきたい構図の基本3選	
	9	イラストの仕上げ	密度の高め方を理解！豪華なイラストを描く3つのコツ	
	10	キャラクタ設定	キャラクタ設定はキャラクタの履歴書作成	
	11	3DCGを意識したキャラクタデザイン	3面図やイラストでは見えない、裏のディテール描きこみ	
	12	プロップ	キャラクタを魅力的にする小物	
	13	自己制作	オリジナルキャラクタの創出とキャラ設定制作	
	14	期末試験	オリジナルキャラクタの設定を基に、イラスト制作。提出。	
	15			
	16			
<b>履修上の留意点</b> 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクターデザイン実習II	指導担当者名	仲井ひかる
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	56時間	週時間数	2時間
学習到達目標	キャラクターのデザイン、描き方をまなぶ。		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・制作物の提出および出来栄</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	オリジナル教材のプリント配布		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	シルエットで描く	グリザイユ画法の初期段階で、キャラクタとして成立させる。
	2	配色	配色の比率は70:25:5！ キャラクター配色の決め方 基本編
	3	陰影	悪者は下からライトアップ！ 印象を変える影の付け方
	4	コンセプトアートのあるキャラクタ設定	コンセプトアートを読み取り、設定を起こす
	5	コンセプトアートのあるキャラクタ設定	実際にキャラクタ設定を起こす。名前、住んでいる地域、特技等
	6	イラスト制作	キャラクタ設定を基にイラスト制作
	7	合評と提出	それぞれ制作したものを見せ合う。課題提出
	8	世界観があるキャラクタ設定	細かな設定がある状態から、いかにしてアイデアを出すか
	9	世界観があるキャラクタ設定	アイデアを基にキャラクタ設定をする。
	10	イラスト制作	キャラクタ設定を基にイラスト制作
	11	仕上げ	イラストのポストエフェクトを掛け、仕上げる。
	12	合評と提出	制作物を見せ合う。課題提出。
	13	自己制作	オリジナルキャラクタの創出とキャラ設定制作
	14	期末試験	オリジナルキャラクタの設定を基に、イラスト制作。提出。
	15		
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	3DCG実習Ⅱ		指導担当者名	大槻晃士
実務経験	CG制作会社、デザイン制作業務に2年従事			実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	<p>〈通年〉3DCGという表現手法を使い、自らが作りたい作品が自由に作れることを目標とする。</p> <p>〈前期〉Autodesk Mayaでのアニメーション、Autodesk Mudboxでのスカルプトツールの習得を目標とする。</p> <p>〈後期〉ハードサーフェスマデリングの習得、自由課題で表現の幅を広げる事を目標とする。</p>			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・制作物の提出および出来栄</li> </ul> <p>上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する</p>			
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Autodesk Maya</li> <li>・Autodesk Mudbox</li> <li>・AdobeCC Photoshop</li> </ul>			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	オリエンテーションオブジェクトアニメーション	・授業内容の説明・プリミティブを使用したアニメーション制作	
	2	キャラクターセットアップ1	・ジョイントの作成(ジョイントの方向付け)・スムーズバインド&ウェイトペイント1	
	3	キャラクターセットアップ2	・スムーズバインド&ウェイトペイント2・HumanIK	
	4	Mudboxの基本操作	Mudboxの基本操作	
	5	Mudboxの基本操作	Mudboxのツール説明	
	6	Mudboxの基本操作	Mudboxの作りこみ方法	
	7	デジタルスカルプト	MudboxとMayaの連携方法	
	8	デジタルスカルプト	Mudboxでのリトポロジー	
	9	デジタルスカルプト	MayaでのMudboxデータの再現	
	10	選択課題	デジタルスカルプトかアニメーションのどちらか選択し制作	
	11	課題制作	スカルプト:基本図形の完成 アニメ:リギングの完成	
	12	中間発表会	中間発表	
	13	課題制作	スカルプト:ディテールの掘り込み アニメ:レンダリング設定	
	14	期末発表会、課題提出	発表、課題提出	
	15			
	16			
<p>履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</p>				



## 授業計画(シラバス)

科目名	3DCG実習Ⅱ		指導担当者名	大槻晃士	
実務経験	CG制作会社、デザイン制作業務に2年従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	CGアニメーション科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	<p>〈通年〉3DCGという表現手法を使い、自らが作りたい作品が自由に作れることを目標とする。</p> <p>〈前期〉Autodesk Mayaでのアニメーション、Autodesk Mudboxでのスカルプトツールの習得を目標とする。</p> <p>〈後期〉ハードサーフェスモデリングの習得、自由課題で表現の幅を広げる事を目標とする。</p>				
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・制作物の提出および出来栄</li> </ul> <p>上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する</p>				
使用教材	・Autodesk Maya・Autodesk Mudbox・AdobeCC Photoshop				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	ハードサーフェスモデリング	身近な製品の制作		
	2	制作	制作		
	3	レンダリング	レンダリング画像の提出		
	4	プロップ制作	テーマに沿った小物制作		
	5	制作	MAYAを使い制作		
	6	レンダリング	レンダリング画像の提出		
	7	ハイポリゴンモデル	Mudboxを使用した高詳細モデルの制作		
	8	Mudboxを使用しスカルプト	Mudboxの使い方の復習		
	9	制作	Mudboxを使用し制作		
	10	リトポロジー	多くなり過ぎたポリゴン数を減らす		
	11	レンダリング	書き出した静止画を提出。		
	12	自己作品	アニメーションか静止画の何れかを制作		
	13	制作	アニメ:リギング完成、モーション付け 静止画:レイアウト、ライティング、レンダリング準備		
	14	期末発表	レンダリングした作品発表。課題提出。		
	15				
	16				
<p>履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない</p>					

## 授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	ゲームエンジン実習II		指導担当者名	溝井光司	
実務経験	フリーランス、8年間ゲームアプリ制作業務に従事、現在も継続			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	CGアニメーション科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	実制作を通してゲームエンジンを用いたコンテンツ制作の流れを理解し、発展的な技術を身につける。				
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・制作物の提出および出来栄</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	Unity, HTC Vive				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業内容の説明と環境構築		
	2	2Dプラットフォーム	2Dゲーム制作		
	3	システム設計	ゲーム内容の決定		
	4	仕様	ゲームシステムのルール決め		
	5	コーディング	プログラミング		
	6	ポストエフェクト、デバッグ	後処理する特殊効果、デバッグ		
	7	制作発表	制作したゲームのプレゼン、試遊。課題提出		
	8	Unityでゲーム制作	学園祭の出し物向けゲームコンテンツ制作		
	9	チーム分け、企画開始	チーム分けと企画開始		
	10	アセット制作	各パート事制作		
	11	アセット制作	各パート事制作		
	12	進捗確認	制作状況の確認		
	13	デバッグ	最終デバッグ		
	14	制作発表	試遊、課題提出		
	15				
	16				
<b>履修上の留意点</b> 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン実習II		指導担当者名	溝井光司	
実務経験	フリーランス、8年間ゲームアプリ制作業務に従事、現在も継続			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	CGアニメーション科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	実制作を通してゲームエンジンを用いたコンテンツ制作の流れを理解し、発展的な技術を身につける。				
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・制作物の提出および出来栄</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	Unity, HTC Vive				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 後期	1	VRコンテンツ制作	VRについての解説、企画検討材料の提供		
	2	企画制作	VRならではのコンテンツ企画制作		
	3	アセット制作	各パート事の制作		
	4	アセット制作	各パート事の制作		
	5	中間発表	各パートリーダーの発表		
	6	アセット制作	各パート事の制作		
	7	アセット制作	各パート事の制作		
	8	VRコンテンツ発表	試遊、課題提出		
	9	自由制作	チームを組み、ゲーム制作		
	10	企画制作	オリジナルゲーム企画制作		
	11	アセット制作	各パートごとの制作		
	12	中間発表	各パートリーダーによる発表		
	13	デバッグ	デバッグ		
	14	制作発表	試遊、課題提出		
	15				
	16				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

## 授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	デジタルアニメーション実習Ⅱ	指導担当者名	三上 洋平
実務経験	ゲーム制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	アフターエフェクトをベースに様々なツールを使い、多くの動画手法を理解し自己表現に昇華できるように知識と技術を習得する事を目標とする。		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・期末試験</li> <li>・制作発表</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photohop,Illustrator</li> <li>・Autodesk MAYA</li> </ul>		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、授業の進行について説明
	2	ストップモーション	ストップモーション解説
	3	コンテ	ストップモーション映像企画、コンテ制作
	4	撮影	撮影開始
	5	編集	編集開始、進捗確認
	6	合成	MA開始
	7	発表	制作発表
	8	ロトスコープ	ロトスコープ解説
	9	プロダクション	ロトスコープ、実制作
	10	発表	制作発表
	11	期末制作	テーマ発表、絵コンテ制作
	12	CG制作	必要素材の作成
	13	ポストプロダクション	編集、合成
	14	期末発表	作品上映、提出
	15		
	16		
<b>履修上の留意点</b> 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルアニメーション実習Ⅱ	指導担当者名	三上 洋平
実務経験	ゲーム制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	アフターエフェクトをベースに様々なツールを使い、多くの動画手法を理解し自己表現に昇華できるように知識と技術を習得する事を目標とする。		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・期末試験</li> <li>・制作発表</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photohop,Illustrator・Autodesk MAYA		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	チーム制作	テーマ発表
	2	プリプロダクション	絵コンテ
	3	プリプロダクション	動画コンテ
	4	プロダクション	CG制作
	5	進捗発表	中間発表会
	6	プロダクション	CG制作、編集開始
	7	ポストプロダクション	編集、合成
	8	ポストプロダクション	制作発表
	9	期末課題	作品上映、提出
	10	プリプロダクション	絵コンテ
	11	プロダクション	CG制作
	12	プロダクション	CG制作
	13	ポストプロダクション	編集、合成
	14	期末課題	作品上映、提出
	15		
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	アニメーションゼミ		指導担当者名	服部 真奈美	
実務経験	アニメ制作会社、アニメ制作業務に10年以上従事、現在はフリーで継続			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	CGアニメーション科2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	映像作品制作とコンペ出品				
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・制作過程</li> <li>・制作物の提出および出来栄</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	オリジナル教材のプリント配布				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目標と参加予定コンペについて(コンペサイトと過去受賞作品の確認)		
	2	東京アニメアワード用映像制作	募集要項の確認とスケジュール確認		
	3	絵コンテ	絵コンテ制作。実際に動き、キーポーズを抑え作画。		
	4	動画コンテ	動画コンテ制作。編集ソフトを使い、全体の動きがわかるように時間調整をする。		
	5	作画開始	作画開始。骨、筋肉を意識しキーポーズの作画をしていく。		
	6	動画作業	作画。個別指導。		
	7	動画作業	作画。クリンナップや仕上げを意識し、線を繋いでいく。		
	8	動画チェック	動画チェック。作画崩壊、線繋ぎを気を付けているかチェック。		
	9	動画作業	作画。個別指導		
	10	仕上げ	デジタルソフトでのクリンナップ、色塗り		
	11	編集	動画コンテを差し替えていくように、実際の時間に合わせていく。		
	12	ポストエフェクト	エフェクト合成作業		
	13	書き出し	レンダリング		
	14	期末提出	書き出した動画上映、提出		
	15				
	16				
<b>履修上の留意点</b> 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

## 授業計画(シラバス)

科目名	アニメーションゼミ		指導担当者名	服部 真奈美
実務経験	アニメ制作会社、アニメ制作業務に10年以上従事、現在はフリーで継続			実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間	
学習到達目標	映像作品制作とコンペ出品			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・制作過程</li> <li>・制作物の提出および出来栄</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する			
使用教材	オリジナル教材のプリント配布			
授業外学習の方法	自宅での実習復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	アニメコンペティション練馬要映像制作	募集要項の確認とスケジュール確認	
	2	絵コンテ	絵コンテ制作。実際に動き、キーポーズを抑え作画。	
	3	動画コンテ	動画コンテ制作。編集ソフトを使い、全体の動きがわかるように時間調整をする。	
	4	作画開始	作画開始。骨、筋肉を意識しキーポーズの作画をしていく。	
	5	動画作業	作画。個別指導。	
	6	動画作業	作画。クリンナップや仕上げを意識し、線を繋いでいく。	
	7	動画チェック	動画チェック。作画崩壊、線繋ぎを気を付けているかチェック。	
	8	動画作業	作画。個別指導	
	9	動画作業	作画。個別指導	
	10	仕上げ	デジタルソフトでのクリンナップ、色塗り	
	11	編集	動画コンテを差し替えていくように、実際の時間に合わせていく。	
	12	ポストエフェクト	エフェクト合成作業	
	13	書き出し	レンダリング	
	14	アニメコンペティション練馬用制作	書き出した動画上映、提出	
	15			
	16			
<b>履修上の留意点</b> 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない				

## 授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	作品制作実習Ⅱ	指導担当者名	三上 洋平
実務経験	ゲーム制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	・ポートフォリオに入れられる作品の完成を目標とする。 * :1,2,3年合同授業		
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・期末試験 ・制作発表 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	・制作ツール		
授業外学習の方法	コンテンツ制作継続		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 前期	1	企画制作	日本ゲーム大賞向け企画制作。PC
	2	制作	日本ゲーム大賞向けアセット制作。PC
	3	中間発表	日本ゲーム大賞向けβ版ゲーム。PC
	4	デバッグ	ゲームデバッグ。PC
	5	コンペ出品	ゲーム完成。PC
	6	ラフ制作	ラフ制作。筆記用具
	7	制作	夏をテーマとした、CG制作。PC
	8	提出	CG制作をレイアウトしたデータ。PC
	9	コンペ向け企画	企画制作。ラフ絵、PC
	10	中間チェック	制作物CGチェック。PC
	11	コンペ出品	データ提出。PC
	12	自主制作	企画、ラフ、絵コンテ
	13	自主制作	実制作
	14	期末試験	自主制作のプレゼン。データ提出。
	15		
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			



## 授業計画(シラバス)

科目名	作品制作実習Ⅱ	指導担当者名	三上 洋平
実務経験	ゲーム制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	84時間	週時間数	3時間
学習到達目標	・ポートフォリオに入れられる作品の完成を目標とする。 * :1,2,3年合同授業		
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・期末試験 ・制作発表 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	・制作ツール		
授業外学習の方法	コンテンツ制作継続		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	コンペ向け企画	企画制作。ラフ絵、PC
	2	中間チェック	制作物CGチェック。PC
	3	コンペ出品	データ提出。PC
	4	修了制作企画	修了制作 企画立案
	5	企画発表	企画書制作、発表
	6	実制作	実制作
	7	中間発表	実制作 中間発表
	8	実制作	実制作
	9	実制作	実制作
	10	中間発表	実制作 中間発表
	11	実制作	実制作
	12	合評会	制作物の進捗発表会
	13	実制作	実制作 中間発表
	14	期末試験	実制作物のプレゼン、提出。
	15		
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	ゲームエンジン実習Ⅱ		指導担当者名	大槻晃士	
実務経験	CG制作会社、デザイン制作業務に2年従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	CGアニメーション科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	<前期>SubstancePainter、Autodesk Mudbox、Zbrush、Autodesk Mayaを使用した制作 <後期>テーマに沿った制作				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・制作物の提出および出来栄 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	・Autodesk Maya、Mudbox ・AdobeCC Substance Painter、Photoshop				
授業外学習 の方法	自宅での実習復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業 計画  前期	1	オリエンテーションSubstancePainterチュートリアル1	授業内容の説明		
	2	SubstancePainterチュートリアル2	SubstancePainterの操作法		
	3	テクスチャ作成	SubstancePainterを使用しテクスチャ制作		
	4	レンダリング	Arnoldレンダリング		
	5	アルファ素材の制作	Adobe Illustrator、Photoshopを使用した透過処理		
	6	スカルプト	ハイポリゴンモデルの制作		
	7	ディテールアップ	スカルプトツールでの作りこみ		
	8	リトボロジー	ハイポリゴンモデルのポリゴンリダクション		
	9	テクスチャペイク	ローポリゴンモデルへのアルベドマップ、ノーマルマップ等の設定		
	10	【前期期末制作】	前期の総まとめ		
	11	モデル制作	ベースモデル制作		
	12	テクスチャ作成	SubstancePainter復習		
	13	各種マップの割り当て	テクスチャペイク		
	14	期末提出	課題提出		
	15				
	16				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ゲームエンジン実習Ⅱ		指導担当者名	大槻晃士	
実務経験	CG制作会社、デザイン制作業務に2年従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	CGアニメーション科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	84時間		週時間数	3時間	
学習到達目標	〈前期〉SubstancePainter、Autodesk Mudbox、Zbrush、Autodesk Mayaを使用した制作 〈後期〉テーマに沿った制作				
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・制作物の提出および出来栄 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	・Autodesk Maya、Mudbox・AdobeCC Substance Painter、Photoshop				
授業外学習の方法	自宅での実習復習				
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>		
授業計画 後期	1	有機体の制作	・Maya、Mudbox、Photoshop、SubstancePainterを複合的に使用し制作		
	2	制作	モデル制作		
	3	UV展開	モデルのUV設定		
	4	テクスチャ作成	SubstancePainterでの質感設定		
	5	テクスチャペイク	テクスチャノードの設定		
	6	ライティング	ライティング		
	7	レンダリング	Arnoldレンダリング		
	8	人型キャラクターの制作	Maya、Mudbox、Photoshop、SubstancePainterを使用し制作		
	9	制作	モデル制作		
	10	UV展開	モデルのUV設定		
	11	テクスチャ作成	SubstancePainterでの質感設定		
	12	テクスチャペイク	テクスチャノードの設定		
	13	ライティング	ライティング		
	14	レンダリング	Arnoldレンダー		
	15				
	16				
<b>履修上の留意点</b> 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

## 授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	CG概論Ⅱ	指導担当者名	大槻晃士
実務経験	ゲーム制作会社、デザイン制作業務に2年従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 2年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	112時間	週時間数	4時間
学習到達目標	<通年>CGARTS協会 CGクリエイター検定エキスパートの合格を目標とする。 <前期>ベーシックより深くCGの知識・技術を学習し、期末試験での合格を目標とする。 <後期>過去問題、公式問題集の実施・解説を通じて知識の確認を毎週行い、検定試験の合格を目標とする。		
評価方法 評価基準	・出席 ・授業態度 ・小テスト ・定期試験 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	・CGARTS協会 デジタル映像表現 ・CGARTS協会 問題集		
授業外学習の方法	教科書復習		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 前期	1	オリエンテーション第1章①	実写撮影<動画撮影の基礎1>
	2	第1章②	実写撮影<動画撮影の基礎2>
	3	第2章	映像編集<映像編集の基礎～映像と音の演出>
	4	【定期試験】第3章①	モデリング<モデリングの基礎>
	5	第3章②	モデリング<モデリング手法～モデリングの実際>
	6	第4章	リギング<リギングの基礎～リギングの実際>
	7	【定期試験】第5章①	CGアニメーション<CGアニメーションの基礎～CGアニメーションの手法>
	8	第5章②	CGアニメーション<キャラクタアニメーション～CGアニメーションの実際>
	9	第6章①	シーン構築<マテリアル表現～レンダリング>
	10	第6章②【定期試験】	シーン構築<合成(コンポジット)>
	11	第7章	リアルタイムCG<リアルタイムCGの基礎>
	12	第8章第9章	プロダクションワーク<作品制作におけるプロダクションワーク>著作権
	13	【期末模擬問題】	テキスト全体の復習のための小テスト
	14	【前期期末試験】	テキスト全体を範囲として期末試験
	15		
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	CG概論Ⅱ		指導担当者名	大槻晃士	
実務経験	ゲーム制作会社、デザイン制作業務に2年従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	CGアニメーション科 2年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:	
時間数	112時間		週時間数	4時間	
学習到達目標	<p>&lt;通年&gt;CGARTS協会 CGクリエイター検定エキスパートの合格を目標とする。          &lt;前期&gt;ベーシックより深くCGの知識・技術を学習し、期末試験での合格を目標とする。          &lt;後期&gt;過去問題、公式問題集の実施・解説を通じて知識の確認を毎週行い、検定試験の合格を目標とする。</p>				
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・授業態度</li> <li>・小テスト</li> <li>・定期試験</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する				
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・CGARTS協会 デジタル映像表現・CGARTS協会 問題集</li> </ul>				
授業外学習の方法	教科書復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	前期復習	テキスト全体を総復習		
	2	2017年前期問題	過去問題回答と解説		
	3	2017年後期問題	過去問題回答と解説		
	4	2018年前期問題	過去問題回答と解説		
	5	2018年後期問題	過去問題回答と解説		
	6	2019年前期問題	過去問題回答と解説		
	7	2016年後期問題	過去問題回答と解説		
	8	2016年前期問題	過去問題回答と解説		
	9	2015年後期問題	過去問題回答と解説		
	10	2015年前期問題	過去問題回答と解説		
	11	2018年前期問題	過去問題回答と解説		
	12	2018年後期問題	過去問題回答と解説		
	13	個別指導	個人別弱点特攻授業		
	14	直前模試	キーワードのおさらい、模擬試験		
	15				
	16				
<b>履修上の留意点</b> 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					

## 授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	色彩概論II	指導担当者名	仲井ひかる
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 2年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	112時間	週時間数	4時間
学習到達目標	色彩検定2級合格を目指す。		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・期末試験</li> <li>・提出課題</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	色彩概論テキスト		
授業外学習の方法	教科書復習		
<b>学期</b>	<b>ターム</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業趣旨説明、簡単な実習
	2	確認テスト生活と色	教科書、問題集身の回りの色の見え方
	3	確認テスト光と色	教科書、問題集光の性質と色、視覚系の構造と色
	4	確認テスト光と色	教科書、問題集照明
	5	確認テスト色の表示	教科書、問題集マンセル表色系の色票集、色の表示方法
	6	確認テスト色の表示	教科書、問題集JISの色名規格、系統色名、
	7	確認テスト色彩調和	教科書、問題集ナチュラルハーモニー、コンプレックスハーモニー、ドミナントカラー
	8	確認テスト色彩調和	教科書、問題集トーンオントーン、トーンイントーン配色、加マイユ配色、フォカマイユ配色
	9	確認テスト色彩調和	教科書、問題集ピコロール、トリコロール配色、ベースカラーによる色彩調和
	10	確認テスト配色イメージ	教科書、問題集色の三属性と配色イメージ、トーンと関係する配色イメージ
	11	確認テストビジュアルデザインと色彩	教科書、問題集ビジュアルデザインの領域、パッケージデザインと色彩
	12	確認テストビジュアルデザインと色彩	教科書、問題集Webデザインと色彩、ディスプレイデザイン
	13	確認テスト慣用語名	教科書、問題集JISの慣用語名説明
	14	まとめ	確認テスト、レポート作成
	15		
	16		
<b>履修上の留意点</b> 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	色彩概論II	指導担当者名	仲井ひかる
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	CGアニメーション科 2年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	112時間	週時間数	4時間
学習到達目標	色彩検定2級合格を目指す。		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出席</li> <li>・期末試験</li> <li>・提出課題</li> </ul> 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	色彩概論テキスト		
授業外学習の方法	教科書復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画  後 期	1	確認テストファッション	教科書、問題集ファッションディレクターの役割、ファッションと配色、プリント柄の配色例、売り場における商品陳列と色彩
	2	確認テストプロダクトデザインと色彩	教科書、問題集プロダクトデザインにおける色彩の役割
	3	確認テストインテリアデザインと色彩	教科書、問題集インテリアと配色、インテリアの素材、インテリアの照明
	4	確認テストエクステリア環境と色彩	教科書、問題集エクステリア環境色彩の考え方、住宅エクステリアの環境色彩
	5	確認テスト慣用句名	教科書、問題集慣用句名
	6	確認テスト過去問題	2016夏解答と解説
	7	確認テスト過去問題	2016冬解答と解説
	8	確認テスト過去問題	2017夏解答と解説
	9	確認テスト過去問題	2017冬解答と解説
	10	確認テスト過去問題	2018夏解答と解説
	11	確認テスト過去問題	2018冬解答と解説
	12	確認テスト過去問題	2019夏解答と解説
	13	期末試験	模擬試験
	14	レポート作成	まとめ
	15		
	16		
<b>履修上の留意点</b> 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない			

## 授業計画(シラバス)

科目名	国際デザイン研究	指導担当者名	山田直美	
実務経験			実務経験:	
開講時期	後期	対象学科学年	CGアニメーション科 2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:	
時間数	48時間	週時間数	7日間/48時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・海外文化に触れ日本の文化と共にそれを尊重できる事、また、海外文化を楽しむ事が出来る事</li> <li>・学校で学んだ知識と技術を海外イベントに参加発信とアピールが出来る事</li> <li>・海外での業界事情を視察研修し、日本国内と比較してレポートにまとめる事</li> <li>・集団行動の徹底が出来る、また多くの国の人々が集まる場所で節度ある行動が出来る様になる事</li> </ul>			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・準備の徹底</li> <li>・集団行動の場面での時間管理が出来たか</li> <li>・研修先で積極的に自ら行動が出来たか</li> <li>・国際デザイン研究のまとめレポート提出と内容</li> </ul>			
使用教材	PC、筆記用具、カメラ、その他			
授業外学習の方法	事前準備(パスポート取得や旅行用品準備など)の徹底と、事後のレポート制作の為のまとめ			
<b>学期</b>	<b>ターム (日)</b>	<b>項目</b>	<b>内容・準備資料等</b>	
授業計画 後期	1	出発~入国	成田空港利用、国際線でのマナー徹底 国外への出入国手続き、海外入国後ホテル宿泊	
	2	海外滞在1日目: イベント準備など	海外イベント参加に向けた出展準備 その後、自由行動と集団での国内研修	
	3	滞在2~4日目: A,B,C班に分かれて行動	A: イベント出展当番~国内集団研修~自由行動	
	4	*A~C班に分かれ	B: 国内集団研修~自由行動~イベント出展当番	
	5	3つの旅程をローテーションする	C: 自由行動~イベント出展当番~国内集団研修	
	6	滞在5日目(最終日)	全員でイベント出展の後片付け、その後集団での国内研修	
	7	帰国~到着	現地空港から成田に到着後、学校へ戻りその後解散 成田空港利用、国際線でのマナー徹底、日本帰国手続き	
	履修上の留意点			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・国際デザイン研究に何らかの理由で不参加の場合には認定試験を受験することとする。</li> <li>・また、国際デザイン研究行程期間も学校へ登校し、それぞれ決められた課題の作成と提出を義務づける。</li> <li>・参加者については国際デザイン研究終了後、決められた期間までにレポートを提出する事</li> </ul>				



## 授業計画(シラバス)

科目名	卒業制作	指導担当者名	学科担任名	
実務経験			実務経験:	
開講時期	後期	対象学科学年	CGアニメーション科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:	
時間数	180時間	週時間数	6週/180時間	
学習到達目標	・卒業生:2, 3年間の集大成として学んだことを発揮する			
評価方法 評価基準	・修了生:それぞれの学科の規定により定められた以上の分量、質で卒業生としての集大成となる作品制作をすること また、学科内で行われるプレゼンテーションにて完成品を発表し、卒業修了制作展で作品展示をすること 評価項目「作品の量」「作品の質」「完成度の高さ」「企画の質」「プレゼン能力」			
使用教材	それぞれの学科制作毎の規定に沿った画材、教材を使用する事			
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事			
学期	ターム (週)	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	作品制作開始	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる	
	2	作品制作2	個別添削を行いながら制作を進めていく	
	3	作品制作3	中間発表を行い、プレゼンテーション準備と展示企画についても 可視化していく	
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施 学科担任、学科非常勤講師、学科内学生全てでプレゼンテーションを聞く ・制作のポイント ・展示計画 ・プレゼン能力 ・資料の見やすさ など	
	5	発表を受けての修正と展示準備	各教室での展示計画と準備、 また、プレゼンテーションで受けた指摘の修正と追加制作	
	6	卒業・修了制作展	展示計画の基づき展示をし、外部の一般来場者を入れての作品発表を実施 ・学科内の作品の見どころの紹介 ・一般来場者の対応 *学科内シフトにより登校 展示終了後は撤収と作品保管をする	
	履修上の留意点 <ul style="list-style-type: none"> <li>・出席率が80%に満たない場合は、プレゼンテーション機会を与えない</li> <li>・プレゼンテーションにて不合格だった場合、修正し、翌週期限を設け再プレゼンテーションを実施 そこで一定の評価があれば合格とする</li> <li>・再プレゼンテーションで不合格の場合認定となる</li> </ul>			