

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究 I	指導担当者名	就職担当職員
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科1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	<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	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究 I		指導担当者名	就職担当職員
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科1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	<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、履歴書	
	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	
	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	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミ I	指導担当者名	志村、佐藤、渡邊
実務経験		実務経験:	
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科1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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。</li> <li>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</li> </ul>		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期、後期ともに総授業時数の80%以上の出席をしていること</li> <li>・授業内の成果物の評価</li> <li>・最終授業でのレポートの提出</li> </ul> <p>○評価はA~Dとし、A(優:100~80点)B(良:79~70点)C(可:69~60点)D(不可:59点~)</p>		
使用教材	ゼミごとに異なる		
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる		
<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、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	7	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、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	8	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。
	13	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。
	14	期末試験	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミ I	指導担当者名	志村、佐藤、渡邊
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科1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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。</li> <li>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</li> </ul>		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期、後期ともに総授業時数の80%以上の出席をしていること</li> <li>・授業内の成果物の評価</li> <li>・最終授業でのレポートの提出</li> </ul> <p>○評価はA~Dとし、A(優:100~80点)B(良:79~70点)C(可:69~60点)D(不可:59点~)</p>		
使用教材	ゼミごとに異なる		
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる		
<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	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、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	7	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、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	8	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	13	特別授業1	年度末最後の選択授業を2回で実施する。
	14	特別授業2	年度末最後の選択授業を2回で実施する。最終レポート提出。
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 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			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	ゲーム・CGマスター科、ゲーム・CG科 1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	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	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 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			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	ゲーム・CGマスター科、ゲーム・CG科 1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	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  後 期	1	前期復習	テキスト全体を総復習
	2	2019年前期問題	過去問題回答と解説
	3	2019年後期問題	過去問題回答と解説
	4	2020年前期問題	過去問題回答と解説
	5	2020年後期問題	過去問題回答と解説
	6	2021年前期問題	過去問題回答と解説
	7	2021年後期問題	過去問題回答と解説
	8	2023年前期問題	過去問題回答と解説
	9	2018年前期問題	過去問題回答と解説
	10	2021年後期問題	過去問題回答と解説
	11	2022年前期問題	過去問題回答と解説
	12	2022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	
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 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				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	ゲーム・CGマスター科、ゲーム・CG科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	168 時間	週時間数	6時間	
学習到達目標	<p>&lt;通年&gt;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>&lt;前期&gt;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>&lt;後期&gt;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	・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	・ポーシング(ペアレント化、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	
	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	
	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	【前期末制作】	レンダリング。画像とモデルを提出。	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 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				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	ゲーム・CGマスター科、ゲーム・CG科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	168 時間	週時間数	6時間	
学習到達目標	<p>&lt;通年&gt;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>&lt;前期&gt;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>&lt;後期&gt;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	<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  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	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 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				実務経験:	
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	ゲーム・CGマスター科、ゲーム・CG科 1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	<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	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	テキストの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	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

## 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				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	ゲーム・CGマスター科、ゲーム・CG科 1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	<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 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	コンポジット	
	14	期末試験	制作発表、提出。	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作実習 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	ゲーム・CGマスター科、ゲーム・CG科 1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>・ポートフォリオの基礎概念の習得。</li> <li>・ポートフォリオ用の作品制作の考え方の習得</li> <li>・ポートフォリオの基本的な枠の制作～ほぼ完成</li> </ul>			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業態度</li> </ul>			
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制作ツール</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			
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	年間カリキュラムの説明	
	2	自己分析	自らのスキルを棚卸し	
	3	企業分析	受けたい企業を検索	
	4	作品傾向分析	自己作品の作るべき方向について分析	
	5	作品制作1	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作	
	6	作品制作1 中間発表	進捗発表	
	7	作品制作1	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作	
	8	作品制作1 発表	作品を発表し、修正ポイントについてレビュー	
	9	作品制作2	1作品目のレビューを踏まえて制作	
	10	作品制作2	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作	
	11	作品制作2 中間発表	進捗発表	
	12	作品制作2	進むべき作品の方向性に合わせて、自分で設定したテーマに応じて制作	
	13	期末プレゼン	前期に制作した作品を全て提出	
	14	期末レビュー	前期制作作品のレビュー	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作実習 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	ゲーム・CGマスター科、ゲーム・CG科 1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>・ポートフォリオの基礎概念の習得。</li> <li>・ポートフォリオ用の作品制作の考え方の習得</li> <li>・ポートフォリオの基本的な枠の制作～ほぼ完成</li> </ul>			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業態度</li> </ul>			
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> <li>・制作ツール</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  後 期	1	制作法	受かるポートフォリオ、落ちるポートフォリオ	
	2	制作法	ポートフォリオの基本的な考え方、制作手順	
	3	レイアウト	レイアウトの基本グリッドシステム	
	4	Ai復習	基本の4構図、クリッピングマスク	
	5	作品足切り	入れるべき作品、入れるべきではない作品	
	6	表紙、プロフィール	一般的なレイアウトとコメント内容	
	7	小テスト	ポートフォリオの制作手順等についての小テスト	
	8	A/D変換	ポートフォリオに入れる用のアナログ作品をデジタル化する。	
	9	データ管理	ポートフォリオに入れようと考えている作品をフォルダにまとめる	
	10	レイアウト	レイアウトの基本グリッドシステム	
	11	Ai復習	基本の4構図、クリッピングマスク	
	12	実製作	ポートフォリオの枠を制作	
	13	期末試験	ポートフォリオの枠を完成させ、提出	
	14	期末振り返り	第一弾ポートフォリオの枠についてのレビュー	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習I		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	ゲーム・CGマスター科、ゲーム・CG科 1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	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	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習I	指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	ゲーム・CGマスター科、ゲーム・CG科 1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	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	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 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	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	ゲーム・CGマスター科、ゲーム・CG科 1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	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	Chapter1 Visual Scriptingの基本1	プログラミングは難しい！ Visual Scriptingとは？ Unityの準備		
	2	Chapter1 Visual Scriptingの基本2	プロジェクトを作る シーンを用意しよう マテリアルの作成		
	3	Chapter1 Visual Scriptingの基本3	Visual Scriptingの2つのグラフ スクリプトグラフを作る 「グラフ」ビューを開く ユニットを作る ライフサイクルとイベントについて 新しいユニットをつなげる		
	4	Chapter1 Visual Scriptingの基本4	シーンを実行しよう 接続を編集しよう 編集エリアの基本操作について グラフィンスペクターの表示 ユニットの基本操作をしっかりと！		
	5	Chapter2 基本の文法を覚えよう5	2-1 値と計算 値には種類がある 基本型のリテラル 数字を表示する Fomulaによる計算 Fomulaを利用する テキストと数値の計算		
	6	Chapter2 基本の文法を覚えよう6	2-2 さまざまな変数 変数とは？ 変数を作成する 「Set Variable」ユニットを作る 「Get Variable」ユニットを作る フロー変数について 実行とエラー		
	7	Chapter2 基本の文法を覚えよう1	2-3 処理の分岐 条件分岐と「if」 偶数と奇数で表示を変える 複数ある 「Switch」ユニット ジャンケンの手を出力する 「Toggle」ユニットとトグル処理		
	8	Chapter2 基本の文法を覚えよう2	2-4 リストと繰り返し リストについて リストを作る 「For Each Loop」による繰り返し ディクショナリについて ディクショナリを使ってみる リストを使わない繰り返し		
	9	Chapter2 基本の文法を覚えよう3	2-5 その他の構文ユニット 一度だけ実行する シーケンスについて 複数から1つを選ぶ グループについて スーパーユニットについて スーパーユニットを作成する スーパーユニットを利用する スーパーユニットは処理をシンプルにする		
	10	Chapter3 ゲームオブジェクトを操作しよう1	3-1 ゲームオブジェクトを動かす ゲームオブジェクトの基本情報 「Translate」ユニットを使う Vector3を使った移動 「Rotate」ユニットによる回転 Vector3を使った回転 「Rotate Around」による回転 位置の値とVector3 回転の値とQuaternion		
	11	Chapter3 ゲームオブジェクトを操作しよう2	3-2 ユーザーからの入力 Axisによる入力 「Get Axis」でゲームオブジェクトを操作する 相対的な移動 Forward, Rightで移動する Fireによるボタン入力 入力イベントの利用 入力イベントでゲームオブジェクトを操作する		
	12	Chapter3 ゲームオブジェクトを操作しよう3	3-3 物理エンジンの利用 物理エンジンとの違い 物理エンジンを組み込む 「Add Force」で力を加える ジャンプするには？ ゲームオブジェクトの衝突 ぶつかったオブジェクトを消す タグを利用する Main Cameraについて 「グラフ」ビューを開く トリガーについて マテリアルのカラーを変更する ゲームオブジェクトの基本操作は完了！		
	13	Chapter3 ゲームオブジェクトを操作しよう4	3-4 遊べるシーンを作ってみよう 「ゲーム」とはいえないけれど…… シーン的设计を考えよう 自スフィアを作成する 敵スフィアを作成する メインカメラを設定する 自スフィアのスク립トを作成する 敵スフィアのスク립トを作る カメラにスク립トを設定する		
	14	前期確認	前期機関内容の確認		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

## 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	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	ゲーム・CGマスター科、ゲーム・CG科 1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	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		
<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	前期振り返り	前期期間内容の確認
	2	Chapter4 ステートグラフとアニメーション1	4-1 ステートグラフの基本 ステートグラフとは？ ステートグラフを作る ステートグラフの「グラフ」ビュー スクリプトステートを作る 「Set
	3	Chapter4 ステートグラフとアニメーション2	4-2 アニメーションの基本 アニメーションを操作する アニメーション作成がアニメーションビュー アニメーションを作る スクリプトマシンを用意する スクリプトからアニメーションを操作する 2つのアニメーションを利用する アニメーターコントローラー パラメーターによるアニメーション遷移 パラメーターによる遷移 スクリプトグラフから遷移を操作する クロスフェードによる切り替え クロスフェードのスク립トを作る
	4	Chapter4 ステートグラフとアニメーション3	4-3 ステートグラフとアニメーション 2つのステートと遷移 キューブを配置する 2つ目のアニメーション作成 コントローラーに遷移を作成する ステートグラフを作成する ステートのスクリプトを作成する クロスフェードを利用する アニメーションイベントの利用 アニメーションイベントを受け取る カスタムイベントの利用 ステート遷移でカスタムイベントを使う
	5	Chapter4 ステートグラフとアニメーション1	4-4 ミニゲームを作ろう アニメーションとステートグラフでミニゲーム！ シーンを作成する 迷路の壁を作る スフィアを作る 敵アニメーションを作成する アニメーションコントローラーを設定する 自スフィアのスクリプトを作成する 敵スフィアのスクリプト作成 すべて完成したら動作を確認！
	6	Chapter5 ヒューマノイドとエフェクト1	5-1 ヒューマノイドを操作する ヒューマノイドアニメーション Unityちゃんをプロジェクトに追加する 新しいシーンにUnityちゃんを配置 アニメーターコントローラー コントローラーを作ろう アニメーションのステートを作成する ステートマシンの追加する ステートグラフを作成 「Start」ステートの作成 歩いて移動させる 左右に回転する 「歩くから」見る」 ステートグラフを再設計する ステートと遷移の作成 「Walk State」ステートと遷移 「Run State」ステートと遷移 動作確認しよう
	7	Chapter5 ヒューマノイドとエフェクト2	5-2 ヒューマノイドを使いこなそう Any Stateで「ジャンプ」を追加 ジャンプのアニメーション遷移を作る 「Any State」スクリプトステートの作成 トリガーイベントの利用 ダメージのアニメーション遷移を用意する ダメージのスクリプトステートを作る
	8	Chapter5 ヒューマノイドとエフェクト3	5-3 視覚効果を利用しよう パーティクルシステムの利用 イベントでパーティクルを再生する 「Start」ステートを作成する エミット放出について フォグの操作
	9	Chapter5 ヒューマノイドとエフェクト4	5-4 ミニゲームを作ろう 走り回って叩く「モグラ(?)叩き) Unityちゃんを用意する 敵スフィアを作成する 敵スフィアのアニメーションを作成 パーティクルオブジェクトの用意 スクリプトオブジェクトの用意 シーン変数を用意する シーンのスクリプトを作成する 敵スフィアのスクリプトを作成する トリガー遷移を用意する 敵スフィアをプレファブ化する 完成したら細かい調整を！
	10	Chapter6 ゲームに必要な機能を考える1	6-1 GUIとスコアの表示 Unityの2つのGUI IMGUを使ってみよう ラベルでテキストを追加する Unity UIを使う GUIの配置について スクリプトからテキストを設定する スコアの表示を実装しよう スコアのGUIを作成する シーン変数scoreの作成 Unityちゃんにステートマシンを作成する シーンスクリプトを修正する
	11	Chapter6 ゲームに必要な機能を考える2	6-2 ハイスコアを保存しよう ハイスコアを記録したい！ Saved変数を使う スクリプトを作成する 動作を確認する ハイスコアを保存する ハイスコアのチェック処理を用意する ハイスコア設定のスクリプトを作る
	12	Chapter6 ゲームに必要な機能を考える3	6-3 ゲームの開始と終了 ゲームの終了を考える ゲーム終了のUIを用意する シーン変数を用意する ゲーム終了の遷移を用意する 「Scene Script」のスクリプトを修正 動作を確認しよう ゲームスタートとシーンの移動 スクリプトグラフを用意する ビルド設定にシーンを追加する 動作を確認しよう
	13	Chapter6 ゲームに必要な機能を考える4	6-4 ゲームの設定を用意しよう ゲームの設定を作ろう パネルを作成する スライダーを用意する ボタンを配置する パネルの調整
	14	後期確認	後期機関内容の確認
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 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	ゲーム・CGマスター科、ゲーム・CG科 1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			
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	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	
	4	アニメーションの基礎知識	振り子とボールの動き	
	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)	
	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)	
	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、伸ばすで体は前に	
	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	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 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	ゲーム・CGマスター科、ゲーム・CG科 1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)	
	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)	
	7	予備動作	ジャンプの前の動き解説	
	8	引き延ばすつぶし	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	
	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	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	コミュニケーション演習	指導担当者名	佐藤 美希子
実務経験			実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	全学科1年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	28 時間	週時間数	1週/28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、模擬試験結果、検定結果による評価を行う 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
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	テキストを使用し、過去問題を回答する		
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、2-1目的に即して聞く
	3	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
	4	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
	5	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
	6	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
	7	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
	8	パート2 コミュニケーションプラクティス(実践)	1-1来客対応、1-2電話対応
	9	パート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、1-4情報共有の重要性
	10	パート2 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
	11	パート2 コミュニケーションプラクティス(実践)	2-1接客営業、2-2クレーム対応
	12	パート2 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、2-4面接
	13	検定対策	模擬試験
	14	期末試験	検定本番
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	修了制作 I	指導担当者名	三上 洋平	
実務経験			実務経験:	
開講時期	後期	対象学科学年	全学科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	・1年生:1年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。			
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	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。			
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①	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	
	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	
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施	
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイブ化し、デジタル保存をする	
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> </ul>				

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究Ⅱ	指導担当者名	就職担当職員
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科2、3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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。</li> <li>・前期は、一般常識を強化</li> <li>・後期は、個別指導を強化</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>・一般常識テスト</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	一般常識1	国語 1 漢字の読み書き
	2	一般常識2	国語 2 対義語・類義語 3 同音異義語・同訓異字
	3	一般常識3	国語 4 四字熟語 5 故事成語・ことわざ・慣用句
	4	一般常識4	社会 1 日本史 2 世界史
	5	一般常識5	社会 3 日本の地理 4 世界の地理
	6	一般常識6	社会 5 民主政治 6 経済
	7	小テスト	中学レベル小テスト
	8	一般常識7	英語 1 英単語・英熟語 2 英文法1 3 英文法2
	9	一般常識8	英語 4 英文法3 5 会話表現・慣用表現
	10	一般常識9	数学 1 重要基礎1 2 重要基礎2 3 式と計算
	11	一般常識10	数学 4 方程式と不等式 5 図形と面積、体積 6 場合の数と確率
	12	一般常識11	理科 1 物理・化学 2 生物・地学
	13	一般常識12	文化・芸術・雑学
	14	期末テスト	一般常識総ざらい
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	進路研究Ⅱ	指導担当者名	就職担当職員
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科2、3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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。</li> <li>・前期は、一般常識を強化</li> <li>・後期は、個別指導を強化</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>・一般常識テスト</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、履歴書
	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	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室
	8	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1
	9	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2
	10	個別指導1	書類添削、面接指導
	11	個別指導2	書類添削、面接指導
	12	個別指導3	書類添削、面接指導
	13	個別指導4	書類添削、面接指導
	14	個別指導5	書類添削、面接指導
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミⅡ	指導担当者名	志村、佐藤、渡邊
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。</li> <li>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</li> </ul>		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期、後期ともに総授業時数の80%以上の出席をしていること</li> <li>・授業内の成果物の評価</li> <li>・最終授業でのレポートの提出</li> </ul> <p>○評価はA~Dとし、A(優:100~80点)B(良:79~70点)C(可:69~60点)D(不可:59点~)</p>		
使用教材	ゼミごとに異なる		
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる		
<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、各担当講師から授業内容について説明+G19:K31。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	7	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、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	8	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。
	13	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。
	14	期末試験	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミⅡ	指導担当者名	志村、佐藤、渡邊
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。</li> <li>・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。</li> </ul>		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前期、後期ともに総授業時数の80%以上の出席をしていること</li> <li>・授業内の成果物の評価</li> <li>・最終授業でのレポートの提出</li> </ul> <p>○評価はA~Dとし、A(優:100~80点)B(良:79~70点)C(可:69~60点)D(不可:59点~)</p>		
使用教材	ゼミごとに異なる		
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる		
<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	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、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	7	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、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	8	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	13	特別授業1	年度末最後の選択授業を2回で実施する。
	14	特別授業2	年度末最後の選択授業を2回で実施する。最終レポート提出。
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 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			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	ゲーム・CGマスター科、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〉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。</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</li> <li>・CGARTS協会 問題集</li> </ul>		
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(キャラクターアニメーション～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	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 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			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	ゲーム・CGマスター科、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〉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。</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</li> <li>・CGARTS協会 問題集</li> </ul>		
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	前期復習	テキスト全体を総復習
	2	2019年前期問題	過去問題回答と解説
	3	2019年後期問題	過去問題回答と解説
	4	2020年後期問題	過去問題回答と解説
	5	2017年後期	過去問題回答と解説
	6	2021年前期問題	過去問題回答と解説
	7	2018年後期問題	過去問題回答と解説
	8	2018年前期問題	過去問題回答と解説
	9	2021年前期問題	過去問題回答と解説
	10	2021年後期問題	過去問題回答と解説
	11	2022年前期問題	過去問題回答と解説
	12	2022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	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 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	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	ゲーム・CGマスター科、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	各パート制作		
	11	アセット制作	各パート制作		
	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、期末提出	試遊、課題提出		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

## 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	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	ゲーム・CGマスター科、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			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
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、期末提出	試遊、課題提出	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	アニメーション実習Ⅱ		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	ゲーム・CGマスター科、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	テーマ制作	テーマ発表	
	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	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	アニメーション実習Ⅱ		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	ゲーム・CGマスター科、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	テーマ制作	テーマ発表と制作	
	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	期末提出	書き出されてアニメーションの提出	
	14	レビュー	学生動画上映とレビュー	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 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				実務経験:	
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	ゲーム・CGマスター科、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	168 時間		週時間数	6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。          〈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。          〈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> 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>・Autodesk Maya</li> <li>・Autodesk Mudbox</li> <li>・AdobeCC Photoshop、Substance3DPainter</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Mudboxの基本操作	・授業内容の説明・Mudboxの基本操作		
	2	Mudboxの基本操作	Mudboxのツール説明、Mudboxの作りこみ方法		
	3	デジタルスカルプト	MudboxとMayaの連携方法		
	4	デジタルスカルプト	テッセレーション機能を使用したスカルプト		
	5	デジタルスカルプト	Mudboxでのリトポロジー		
	6	Substance3DPainterチュートリアル1	Substance3DPainterの基本操作		
	7	SubstancePainterチュートリアル2	Substance3DPainterのツール説明		
	8	テクスチャ作成	SubstancePainterを使用しテクスチャ制作		
	9	レンダリング	Arnoldレンダリング		
	10	課題制作	スカルプト:基本図形の完成 テクスチャ:テクスチャの完成		
	11	【前期末制作】モデル制作	前期の総まとめ、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、レンダリング	Arnoldレンダリング		
	14	期末提出	課題提出		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

## 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				実務経験:	
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	ゲーム・CGマスター科、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	168 時間		週時間数	6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。          〈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。          〈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> 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>・Autodesk Maya</li> <li>・Autodesk Mudbox</li> <li>・AdobeCC Photoshop、Substance3DPainter</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  後 期	1	ハードサーフェスマデリング	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	有機体の制作	Maya、Mudbox、Photoshop、SubstancePainterを複合的に使用し制作		
	8	制作	モデル制作		
	9	UV展開	モデルのUV設定		
	10	テクスチャ作成	SubstancePainterでの質感設定、テクスチャのバイク		
	11	【後期期末制作】モデル制作	後期の総まとめ、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、レンダリング	Arnoldレンダリング		
	14	期末提出	課題提出		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作実習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	ゲーム・CGマスター科、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>・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</p>			
評価方法 評価基準	<p>・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</p>			
使用教材	・制作ツール			
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	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	作品クオリティ等で入れ替え開始。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	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
<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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	ポートフォリオ制作実習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	ゲーム・CGマスター科、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	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	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	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習II		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	ゲーム・CGマスター科、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	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			
<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	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	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	キャラクター制作実習II		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	ゲーム・CGマスター科、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	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			
<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	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	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 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			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	ゲーム・CGマスター科、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	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

## 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				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	ゲーム・CGマスター科、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	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	著作権概論		指導担当者名	就職担当職員
実務経験				実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	全学科 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週/28時間	
学習到達目標	ビジネス著作権検定BASIC級の合格			
評価方法 評価基準	・出席率・模擬試験点数評価・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	テキストの復習等			
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/第1章 著作権とは何か	試験概要説明/著作権の性質・著作権法の目的	
	2	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	
	3	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	
	4	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)	
	5	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	
	6	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	
	7	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	
	8	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、付随的著作物	
	9	第7章 勝手に使える場合がある②	教育関係、図書館関係、非営利無償の上演・演奏等、引用転載関係	
	10	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	
	11	第9章 勝手に使うとどうなるか	著作権の侵害	
	12	第10章 著作権に関連する制度	知的財産権、情報モラルと著作権	
	13	検定対策	模擬試験	
	14	期末試験	検定本番	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
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 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

## 授業計画(シラバス)

科目名	卒業制作	指導担当者名	三上 洋平	
実務経験			実務経験:	
開講時期	後期	対象学科学年	全学科 卒業年次生	
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年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。			
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	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。			
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①	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	
	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	
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施	
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイブ化し、デジタル保存をする	
履修上の留意点 ・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 ・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				