

2025年度

カリキュラム編成書

CGクリエイター科

東北電子専門学校

学 科 概 要 書

作成日:2025年4月1日

作成者:鈴木 祐貴

学 科 名	CGクリエイター科
コース名	
所属分野	クリエイティブ分野

(各行は適宜増減のこと)

人材ニーズ	映像放送業界(映画、TV、CM)全般、ゲーム業界、DTP業界、WEB業界。
	動画を中心としたデジタル画像加工、制作業務にニーズがあると思われる。
育成人材像	1.CG制作技術を基本としたデジタルメディア全般に強い、応用力のある人材
	2.好奇心を持ち、未知の技術や表現の可能性にチャレンジする意志の強さと実行力を持つ人材
	3.礼節を持ち、誰とでもコミュニケーションが円滑に取れる人材
	4.自主性を持ち、必要な知識、情報、技術を意欲的に学び生かすことが出来る人材
主な教育内容 と目標	教育内容
	3DCGの基礎知識と制作オペレーションの学習と座学によるデジタル用語の基礎知識の学習。
	デザイナーに必要な色彩感覚やデッサン能力のトレーニングも行い、センスを養う。
	さらにポートフォリオ作成などの学習を通して、作品を自己発信できる体制を整える。
	目標
	デザイナーとして制作に必要な知識やスキルを身につけ、様々なメディアで表現を自由に行えるようになる。
	制作や業務上の問題点について、原因を理解し、関係者に報告や当事者と検討を行いながら問題解決を行
	える人材に育成する。
目標資格	CGクリエイター検定ベーシック、エキスパート、マルチメディア検定ベーシック
	色彩検定、映像音響処理技術者認定試験
目指す職種	CGデザイナー(モーションデザイナー、モデラー、テクスチャデザイナーも含む)、エディター、
	DTPデザイナー、WEBデザイナー
業界や外部 専門家との 連携体制	【現状】CG-ARTS協会より作品制作における表現や品質についての特別講義を行う。
	教育課程編成委員に東北芸術工科大学、株式会社SiBaFuデザイナーが参加し学科授業内容検討に参加している。
	【今後】CG-ARTS協会より講師が作品制作における表現や品質についての特別講義を行う。
特長	教育課程編成委員に東北芸術工科大学、株式会社SiBaFuデザイナーが参加し学科授業内容検討に参加している。
	3DCG映像制作を中心にデジタルメディアに関する幅広い教育を行っている点。
その他	

科目関連図

学科名	CGクリエイター科
コース名	

作成日：2025年4月1日

科目区分	1年次		2年次		3年次		4年次	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
一般科目	就職対策Ⅰ		就職対策Ⅱ					
専門科目	コンピュータ基礎 マルチメディア基礎 CG概論 CG制作基礎実習 グラフィックツール実習 DTV 放送機器技術 色彩演習 デッサン		CGプレゼンテーション実 CG制作実習 CG応用実習 卒業制作 実写合成演習 企画構成演習 デザイン実習 CGスクリプト					

一年生

シラバス

作成日:2025年4月1日

学 科 名	CGクリエイター科				
コ ー ス 名					
科 目 名	就職対策 I			科 目 分 類	独自 / 共通
履 修 年 次	1	履 修 学 期	通年	授 業 形 態	講義 / 実習 / 演習
コマ数 / 週	1	総授業コマ数	38	単 位 数	2
担 当 教 員	鈴木祐貴	実 務 経 験			
目 的 / 概 要	一般常識や適性試験対策を中心に学習する。就活時必要となるエントリーシートや履歴書は、自己分析により適職を知ったうえ書き方を学ぶ。				
到 達 目 標	就職活動時の一般常識試験に対応できる能力を身につける。				
目 標 資 格	特になし				
前 提 知 識	特になし				
授 業 計 画	コマ数	授 業 内 容			
		※別紙 就職対策 I (別紙①授業計画)			
使 用 教 材	Webコンテンツ LINESを利用(遠隔授業)				
履 修 上 の 意 注	・コマごとの学習目標を掴み、時間内に理解できるようにする。 ・理解できなかった所や復習のため、Webコンテンツ・eラーニングを活用し理解度を高める。 ・ノートをきちんと取り、復習や予習に活かす。 ・以上でも解らなかった所は、Teamsで担任教員に聞き理解できるようにする。 ・(卒業前学年は)履歴書やエントリーシートの書き方を覚える。				
成 績 評 価 の 方 法	・実力試験の成績(年4回実施:ペーパーテスト):60% ・Webコンテンツの回答実績など:平常点:40%				

就 職 対 策 I

作成日：2025年4月1日

< 前 期 >

授業	教科・ジャンル	学習内容	ラインズ・コース
1	数学 オリエンテーション・数の体系1	整数・小数の四則演算	ベーシック
2	数学 数の体系1・数の体系2	()を使った計算、分数の四則演算	ベーシック
3	数学 数の体系2	負の数の四則演算、数の体系、整数の性質	ベーシック
4	数学 単位／組み合わせ・確率	いろいろな単位、単位当たりの大きさ、百分率	ベーシック
5	数学 単位／組み合わせ・確率	平均値・統計・調査	ベーシック
6	数学 量の関係・文字式・関数	2つの量の関係、文字を使った式、比例、一次関数・グラフ	ベーシック
7	数学 量の関係・文字式・関数	方程式・連立方程式	ベーシック
8	数学 累乗・二次方程式	平方根、二次方程式の基礎	ベーシック
9	数学 累乗・二次方程式	式の展開、因数分解、二次方程式の応用	ベーシック
10	数学 図形	図形の基本、面積、体積	ベーシック
11	数学 図形	合同・相似、三平方の定理	ベーシック
12	SPI非言語	SPI計算の基礎、SPI非言語出題分野の基礎、演習問題(割合)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
13	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(未知数の計算、特殊な割合の計算)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
14	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(代金の清算、代金の割合)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
15	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(分割払い、損益算)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
16	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(速さ、場合の数、確率)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
17	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(グラフと領域、集合、推論)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
18	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(表の読取、入出力装置)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野
19	SPI非言語	SPI非言語分野の基礎、演習問題(経路図、資料・長文の読取など)	SPI解法のテクニック[基礎]非言語分野

< 後 期 >

授業	教科・ジャンル	学習内容	ラインズ・コース
1	国語 漢字の読み書き	漢字1～5	スタンダード
2	国語 熟語	熟語の構成、熟語、慣用句・反対語・故事成語・ことわざ	スタンダード
3	国語 敬語	敬語の種類、尊敬語、謙譲語、丁寧語	スタンダード
4	SPI言語	2語の対応関係、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
5	SPI言語	語句の用法、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
6	SPI言語	語句の意味、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
7	SPI言語	熟語の意味、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
8	SPI言語	熟語の成り立ち、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
9	SPI言語	文章の並べ替え、長文読解、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
10	SPI言語	三文構成、空欄補充、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
11	SPI言語	空欄補充・文、長文の要約、演習問題(言語分野)	SPI解法のテクニック言語分野
12	社会 政治・経済、国際・社会生活	経済の仕組み、日本国憲法、世界経済、国民経済と福祉、世界政治等	スタンダード
13	理科 生物	植物、動物、消化と吸収、細胞、遺伝	スタンダード
14	理科 気象・地学・天文など	地層、気象、日本の天気、天体、科学技術と人間、自然と人間	スタンダード
15	SPI模擬テスト マークシート	非言語分野	マークシート1
16	SPI模擬テスト マークシート	言語分野	マークシート1
17	SPI模擬テスト WEBテストニング	非言語分野・言語分野	WEBテストニング1
18	SPI模擬テスト テストセンター	非言語分野・言語分野	テストセンター・固定
19	SPI模擬テスト テストセンター	非言語分野・言語分野	テストセンター・IRT

科目名	CG制作基礎実習 I					企業連携		授業方法	実習・講義
履修年次	1年次	履修学期	前期	時限／週	5	総授業時間	142.5	単位	5
担当教員	橋本 貢 岡安正樹			実務経験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。				
目的／概要	3DCG制作に必要な基本的知識および技術を習得し、簡単なCG作品を作ることができるようになる								
到達目標	・特定のアプリケーションに拠らないCG制作一般に必要な基本的知識、技術の習得 ・CGクリエイター検定の知識を実習を通して確認、定着させる ・工業製品や人体など様々な物体の形状を制作できるようになる ・必要なテクスチャーの作成、加工ができるようになる ・写真などの参考資料を元にして、質感や光源を設定しCGを制作することができるようになる								
目標資格	なし								
前提知識	・コンピュータの基本的操作								
使用教材	・演習プリント ・解説プリント ・担当講師のオリジナル動画教材								
履修上の注意	・授業時間は主にアプリケーション操作と基本の学習が中心 ・CGで作りたい物体や映像表現などがある人は、観察と研究を普段から意識すること ・良い作品を作りたい人はなるべくCGアプリケーションに触れ、制作に慣れておくこと								
成績評価の方法	・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
1回目	・オリエンテーション ・3dsMaxの基本操作 ・基本的なモデリング(プリミティブ、回転、押し出し、ブール演算等) ・マテリアル設定の基本 ・ポリゴンモデリングの基本 ・テクスチャー制作の基本 ・アニメーション制作の基本 ・ライティングの基本 ・カメラ設定の基本 補講 これらは各課題作成時に総合的に学習する必要があるため、学習項目の順番等課題内容により変更する場合がある								

科目名	CG制作基礎実習Ⅱ					企業連携		授業方法	実習・講義
履修年次	1年次	履修学期	後期	時限／週	5	総授業時間	142.5	単位	5
担当教員	橋本 貢 岡安正樹			実務経験	映像制作・イラスト制作・商品カタログ制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。				
目的／概要	CG制作基礎実習Ⅰに引き続きCG制作に必要な基礎的技術と知識を習得し、より高度なCGが作成できるようになる								
到達目標	・CG制作基礎実習Ⅰの知識を踏まえた上でのより深い制作技術の習得 ・平面的にデザインされたキャラクターをCGアプリケーション上で立体化できる ・立体化されたキャラクターにボーンを埋め込みアニメーションすることができる ・自分が作成した絵コンテに従ってショートムービーを完成させる								
目標資格	なし								
前提知識	・CG制作基礎実習Ⅰでの習得内容								
使用教材	・演習プリント ・解説プリント ・担当講師のオリジナル動画教材 ・ポータブルHDD(バックアップ用)を配布								
履修上の注意	・授業時間は主にアプリケーション操作と基本の学習が中心 ・CGで作りたい物体や映像表現などがある人は、観察と研究を普段から意識すること ・良い作品を作りたい人はなるべくCGアプリケーションに触れ、制作に慣れておくこと								
成績評価の方法	・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
1回目	・ポリゴンモデリングの応用 ・特殊なモデリングの基礎(サーフェース、ロフト等) ・マテリアル設定の応用 ・テクスチャー作成の応用 ・キーフレームアニメーションの基礎 ・リンク構造を持ったオブジェクトのアニメーション(FK、IK) ・特殊効果(パーティクル、被写界深度、モーションブラー等) ・企画構成(絵コンテ制作) 補講 これらは各課題作成時に総合的に学習する必要があるため、学習項目の順番等課題内容により変更する場合がある								

科目名	グラフィックツール実習					企業連携		授業方法	実習・講義
履修年次	1年次	履修学期	通年	時限／週	2	総授業時間	114	単位	4
担当教員	岡安正樹			実務経験	写真・Web制作・広告制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。				
目的／概要	・Adobe社ペイントソフトPhotoshopを使い、ビットマップ画像の作り方や加工方法を理解し、イラストや写真の修整などができるようになる。 ・Adobe社ドローソフトIllustratorを使い、ベジェ曲線を使用した画像の作り方を理解し、ロゴマークや印刷物などを作ることができるようになる。								
到達目標	・ペイントソフトとドローソフトの違いを理解し、その特性を活かしたデザインができるようになる。 ・デジタル画像の特性を理解し、利用することができるようになる。 ・Photoshopの操作を理解し、ビットマップ画像を自由に加工してデザインを行うことができるようになる。 ・Illsutratorの操作を理解し、ベジェ曲線を自由に制御してデザインを行うことができるようになる。								
目標資格									
前提知識	・高等学校の情報科目履修程度の知識								
使用教材	・イラストですっきりわかる！Photoshop(技術評論社) ・イラストですっきりわかる！Illustrator(技術評論社) ・担当者作成のプリントまたは資料、素材など								
履修上の注意	・日常生活で目にするデザインや印刷物などを意識して課題の制作に取り組むこと。 ・課題は期限内に必ず提出すること。								
成績評価の方法	・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
1回目	●Adobe Photoshopの基礎 ・レイヤーの操作　・マスクと切り抜きを使った画像合成 ・色と描画の操作とペイント　・画像補正・修正 ●Adobe Illustratorの基礎 ・キーフレームアニメーションの基礎 ・文字の設定、調整　・ベジェ曲線、パスを使用したドロー ・レイヤー、アートボードの使い方 ・グラデーションメッシュを使用した図形の着色 ●各種ツールを使用したポートフォリオ制作 ※グループによる実習制作あり 授業進行度によって学習内容を変更する場合がある								

科目名	デッサン					企業連携		授業方法	実習・講義
履修年次	1年次	履修学期	通年	時限／週	2	総授業時間	114	単位	4
担当教員	鹿野明子			実務経験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインの基礎を習得する教育を行う。				
目的／概要	CG造形に必須であるデッサンの基礎を身につける。								
到達目標	・ものの長さや比率を捉え、紙の上で再現できる。 ・透視法を理解し活用できるようになる。 ・質感を表現できるようになる。								
目標資格									
前提知識	・高等学校程度の知識								
使用教材	鉛筆4本組み、色鉛筆、練り消し、スケッチブック、ケントブロック等								
履修上の注意	・ぼんやりとただ描かずに、今の自分に何がたりないのかを考え、自分で目標を設定しそれを達成するべく集中して取り組むこと。 ・普段から何事にも興味を持って観察し、授業以外でもデッサンをすること。								
成績評価の方法	・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
1回目	手を描く(4コマ) 箱を描く(透視法)(8コマ) 円筒形のもの(8コマ) 人物のクロッキー(12コマ) 静物画①(8コマ) 静物画②(8コマ) 石膏像①(16コマ) 石膏像②(12コマ)								

科目名	色彩演習					企業連携		授業方法	演習
履修年次	1年次	履修学期	通年	時限／週	1	総授業時間	57	単位	2
担当教員	鹿野明子			実務経験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインの基礎を習得する教育を行う。				
目的／概要	造形・映像分野において重要な要素となる色彩の基礎知識、配色を学ぶ								
到達目標	・色彩士検定(カラーマスター)3級に合格する ・個人的な好み偏らず目的に合った配色ができるようになること								
目標資格	色彩士検定(カラーマスター) 3級								
前提知識	・高等学校程度の知識								
使用教材	はさみ、定規 カラーマスターベーシック(アデック出版局)、アクリルガッシュ(CMYK, BkWに準ずるもの) 配色カード199a(日本色研事業)、筆、パレット、タオル等								
履修上の注意	・忘れものをしない(授業になりません)								
成績評価の方法	・期末考査の評価(50%) ・課題についての評価(25%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
1回目	色のなりたち・混色 表示方法 演習:PCCSの色の三属性 知覚的効果 心理的効果 色彩調和と配色演習 色彩検定対策 配色演習:色彩のイメージ 補講								

科目名	放送機器技術					企業連携		授業方法	講義・演習
履修年次	1年次	履修学期	後期	時限／週	2	総授業時間	57	単位	2
担当教員	八巻吉市			実務経験	民間放送局で放送技術(番組送出、CMバンク)、制作技術(撮影、収録、録音)に勤務				
目的／概要	映像処理の方法及び音声処理の基本技術を学び、CGコンテンツ制作に関連する映像技術・音声技術を学ぶ。更にCG制作後のポストプロダクション業務で取り扱う映像信号の名称、特徴、規格、測定方法、媒体変換、編集処理、音声処理に必要な主要機器の動作、特性、操作方法などの技術を学び、CG制作から作品完成までの業務ができるようになることを目的とする。なお、「映像音響処理技術者」資格認定試験の合格を目指す。								
到達目標	・CG制作後に行われる ポストプロダクションの役割、業務内容などを理解し、具体的な業務内容が説明できる。 ・ポストプロダクション業務で取り扱う信号の名称、特徴、規格、測定方法、帯域圧縮等の説明ができる。 ・映像編集の制作工程における編集作業、編集システム、タイムコード等について説明ができる。 ・音声の基礎を学び、ポストプロダクション業務で使用される主要機器の特性、操作方法について理解し、具体的な場面で操作ができる。								
目標資格	映像音響処理技術者資格認定試験・2026年6月実施・受験料5,500円								
前提知識	・高等学校の情報科目履修程度の知識、電気、電子系の知識があれば理解しやすい。								
使用教材	担当者作成スライド及び資料 ポストプロダクション技術マニュアル(日本ポストプロダクション協会) 映像音響処理技術者資格認定試験問題集(2025年度版)(日本ポストプロダクション協会)								
履修上の注意	・授業はスライド、技術マニュアル、問題集を使用していきますので、ノートやファイルとじを用意すること。 ・この科目で学ぶ内容は、CGコンテンツ制作には必要不可欠な内容であることを強く認識して授業に取り組むこと。								
成績評価の方法	・定期試験の結果を評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
1回目 2回目～	・科目オリエンテーション(自己紹介・シラバスを元に授業内容について・業界が求める人材像について) ①ポストプロダクション技術マニュアルの修得すべき項目をスライドにまとめた内容で授業を進めます。 ②解説した内容を問題集の問題演習を行い、理解を深める。問題集の解説で授業を行うこともあります。 ⇒授業内容は、以下にポストプロダクション技術マニュアルの項目で示します。 ・映像・音声の基礎とポストプロダクション(映像の基礎・音声の基礎・ポストプロダクションの役割) ・映像信号(アナログ映像信号とデジタル映像信号・帯域圧縮・デジタル映像フォーマット・タイムコード) ・映像の編集(工程における編集作業・リニア編集システムとノンリニア編集システム・本編集作業の留意点) ・ポストプロダクション業務の主要音響機器(映像音響処理技術者資格認定試験問題集から抜粋して問題解説) ・検定対策(授業時間内での演習及び解説・個々の対策学習)								

科目名	DTV					企業連携		授業方法	実習・講義
履修年次	1年次	履修学期	通年	時限／週	2	総授業時間	114	単位	4
担当教員	岡安正樹			実務経験	写真・Web制作・広告制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。				
目的／概要	・ノンリニア編集の基本をアプリケーション操作を通して理解する ・素材として提供されたCG、実写、静止画等を加工、修正してひとつの作品として仕上げる								
到達目標	・各種アプリケーションの違いと使用目的を理解する ・各種アプリケーションの基本操作を理解する ・フィルターなどにキーフレームでアニメーションをつけることができる ・素材を編集して自らのイメージにそった作品に仕上げるができる								
目標資格									
前提知識	・高等学校の情報科目履修程度の知識								
使用教材	・担当者作成のプリントまたは資料、素材など								
履修上の注意	・実習では撮影機材を使用します。使用法を教員からよく聞き機材を壊さないように扱うこと。 ・課題は期限内に必ず提出すること。								
成績評価の方法	・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
1回目	●Adobe AfterEffectsの基礎 ・基本的なアニメーション(シェイプアニメーション・テキストアニメーション) ・3Dレイヤーとカメラ ・色調補正 ・エフェクトを使用した映像制作 ●実写合成 ・グリーンバックを使用した撮影とキーイング ・モーショントラッキング ●Adobe Premiereの基礎 ・基礎的な動画の編集 (ビデオクリップ編集・テロップ挿入・映像効果・音声編集・書き出し) ※グループによる実習制作あり 授業進行度によって学習内容を変更する場合あり								

科目名	CG概論					企業連携		授業方法	講義・演習
履修年次	1年次	履修学期	通年	時限／週	前3後2	総授業時間	142.5	単位	5
担当教員	鈴木祐貴			実務経験	ゲーム会社において3DCGデザイナーとしてゲーム作品制作に携わる。また美術大学助手在職中に該当科目教科書を執筆している。				
目的／概要	・CG関連知識、専門用語の習得。 ・画像生成の技術や、3次元CGの技術の理解。 ・映像制作に必要な光学カメラの術理やカメラワークなどの演出の学習。								
到達目標	・デジタル映像制作に必要な、CGデザインに関する基礎知識を得る。 ・実写撮影技術や映像制作ワークフローを学び、CG制作に応用できるようになる。 ・CGクリエイタ検定ベーシックおよびエキスパートの取得する。								
目標資格	CG-ARTS協会 CGクリエイタ検定ベーシックおよびエキスパート								
前提知識	・高等学校の情報科目履修程度の知識								
使用教材	・入門CGデザイン「改訂新版」(CG-ARTS協会) ・デジタル映像表現 ―CGによる映像制作― 「改訂新版」(CG-ARTS協会)								
履修上の注意	・授業は基本は教科書ベースで進行するが必要に応じて板書、プリント、プロジェクタ等を利用するので、ノートやファイルとじを用意しメモを取ること。								
成績評価の方法	・期末考査の評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%)を中心に総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
1回目	オリエンテーション、CG-ARTS協会検定について								
2回目	CGクリエイター検定ベーシック対応授業(入門CGデザイン)説明								
3回目	Chapter 1								
4回目	Chapter 2								
8回目	Chapter3								
12回目	Chapter4								
16回目	Chapter5、Chapter6、前期CG-ARTS検定対策授業								
22回目	CGクリエイター検定エキスパート対応授業(デジタル映像表現)説明								
23回目	入門CGデザイン解説済みの内容を飛ばしながらデジタル映像表現教科書内容を解説、Chapter1								
27回目	Chapter2								
30回目	Chapter3、Chapter4								
31回目	Chapter5								
35回目	Chapter6、Chapter7								
36回目	後期CG-ARTS検定対策授業、検定終了後は卒業制作等映像作品鑑賞、3dsMax技術解説などを行う								

科目名	マルチメディア基礎					企業連携		授業方法	講義・演習
履修年次	1年次	履修学期	通年	時限／週	1	総授業時間	57	単位	2
担当教員	岡崎和行			実務経験					
目的／概要	マルチメディアは、文字、音声、画像、動画などを統合し、デジタル技術で扱うことです。目標は、マルチメディアの応用に関する幅広い知識と技能を習得することである。								
到達目標	・社会や生活の場に必要なインターネットやマルチメディアに関するコンテンツや技術、システムや機器、コミュニケーション技術に関する知識や能力について修得し、マルチメディア検定ベーシックの合格を目指す。								
目標資格	CG-ARTS協会 マルチメディア検定ベーシック								
前提知識	・高等学校の情報科目履修程度の知識								
使用教材	・入門マルチメディア「第二版」（CG-ARTS協会）								
履修上の注意	・授業は必要に応じ、プリント(ファイル)などを利用する。 ・大切なところはノートにまとめるなどして理解を深める工夫をすること。 ・演習問題を解いて確認すること。								
成績評価の方法	・定期考査(70%) ・授業に対する姿勢(20%) ・小テストおよび宿題(10%) 以上を総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
1～4回目	マルチメディアの特徴:アナログとデジタル・人間の感覚・ヒューマンインタフェース								
5～8回目	コンテンツ制作のためのメディア処理:ファイル・音声・画像・動画・3次元CGの・Webページ								
9～12回目	マルチメディア機器:マルチメディアを扱う端末・コンピュータの構成・オペレーティングシステム								
13～15回目	インターネット:インターネットのしくみ・インターネット接続環境・モバイルデータ通信サービス								
16～18回目	インターネットで提供されるサービス:WWW・電子メール・コミュニケーションツールやサービス								
19～21回目	インターネットビジネス:オンラインショッピング・キャッシュレス決済・金融サービス・クラウドサービス・コンテンツ配信・広告とマーケティング								
22～23回目	デジタルとネットワークで活用で変わるライフスタイル:加速する社会のデジタル化・企業が進めるデジタル化・教育のデジタル化								
24～26回目	社会に広がるマルチメディア:放送・暮らしと生活・交通・ロボット・文化と学術・行政・医療								
27～29回目	セキュリティと情報リテラシ:安全な通信のためのしくみ・セキュリティ・情報リテラシ・知的財産権								
30～38回目	アルゴリズム:アルゴリズムの目的・問題分析・流れ図・基本制御構造・関数・データ構造・演習問題								

科目名	コンピュータ基礎					企業連携		授業方法	実習・講義
履修年次	1年次	履修学期	前期	時限／週	1	総授業時間	28.5	単位	1
担当教員	岡安正樹			実務経験	写真・Web制作・広告制作など様々な業種でCG制作を経験。学生個人の特性に合わせ、それを生かした実践的な指導を行う。				
目的／概要	・一般企業事務職において必須のアプリケーションであるExcel、Wordを習得する。 ・個人情報の取り扱い、SNS利用時の注意点などを学習することでネットトラブルから身を守る方法を修得する。また、他者の権利を侵害し法的責任を負う危険性を回避できるよう著作権についても学習する。								
到達目標	・コンピュータやインターネット利用を正しく行えるようになる。 ・ツール習得を通して、就職文書作成やメール文書作成が行えるようになる。 ・Excelの関数を理解し、効率よくデータ整理、文書管理ができるようになる。 ・個人情報の取り扱い、著作権、SNS利用時の危険性について理解し、様々なネットトラブルから身を守ることができる。								
目標資格									
前提知識	・コンピュータの基本的な操作ができること								
使用教材	・30時間でマスター Word&Excel2021 (実教出版) ・ラインズドリル								
履修上の注意	・授業毎にタイピングの練習を行う ・実習課題は必ず提出すること								
成績評価の方法	・期末考査の評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
1回目	●基本的なPC操作 ●Excel基礎 ・基本操作、表、グラフ作成 ・よく使う関数の習得(IF,SUM,AVERAGE等) ・練習および応用問題 ●Word基礎 ・社外文書の作成 ・事務書類の作成 ・オートシェイプ・図形の作成 ●情報リテラシー 情報モラル教育								

二年生

科目名	就職対策Ⅱ					企業連携		授業方法	講義・演習
履修年次	2年次	履修学期	前期	時限／週	2	総授業時間	57	単位	2
担当教員	鈴木祐貴			実務経験					
目的／概要	・1年次で行った就職対策Ⅰの復習と就職試験のため一般常識力の向上を目的とする。 ・就職戦線を勝ち抜くために必要な、エントリーシートなどの書類を記述、面接試験での自己アピール、就職試験の一般常識力、適正試験の能力向上を目的とする。 ・デザイナー職受験に必要な、ポートフォリオの作成法や作品のアピール法等を学習する								
到達目標	・一般常識の力を身につける ・SPIで計算問題の解き方を身につける ・CABでは法則性、暗号の解き方を身につける ・面接の目的を知る ・自己分析を通して己を知ることにより「何ができるのか」「何がしたいのか」「何をしたいのか」を見つける ・適切な自己PRを作成できるようになる								
目標資格									
前提知識	特になし								
使用教材	・プリント(練習問題)								
履修上の注意	・就職活動はあなた自身があなたのために行う活動です。自主的にそして積極的に学ぶことを期待します。								
成績評価の方法	・定期考査(75%) ・ワークシートなどの提出物(25%) などを中心に総合的に評価する								
授業計画・授業内容									
1回目 2回目以降	イントロダクション ・デザイナー職対策 ポートフォリオの必要性和作成時のポイント ・一般常識問題 国語(漢字の読み・書き・熟語・文学・ことわざなど) 社会(地理・政経・経済・歴史など) 数学(方程式・関数・場合の数・図形・集合など) 理科(地学・物理・生物・化学) 英語(訳・書き・文法など) ・CAB問題 ・就職センターおよび担任との面談								

科目名	CG制作実習					企業連携	対象科目	授業方法	実習・講義
履修年次	2年次	履修学期	前期	時限／週	6	総授業時間	171	単位	6
担当教員	鈴木祐貴 岡安正樹 岡崎和行			実務経験	ゲーム会社において3DCGデザイナーとしてゲーム作品制作に携わる。また美術大学助手として映像制作法や必要な機材全般の知識を実務で習得している。				
目的／概要	・一年次に学習した知識を応用、発展させ、より高度なCG表現を行うことができるようになる。 ・CGに関する授業科目の担当教員と企業・業界団体等の講師が実習前に事前の打ち合わせを行い、実習内容、生徒の学修成果の達成度評価指標等について定める。実習開始前に、担当教員が実習以前の授業で指導した知識・技術の説明を行う。次に、実習期間の始めに、企業等の講師が生徒の過去作品を評価し、個々の生徒のスキルを把握する。その後、企業等の講師が専門性の高い技術的な指導等を一定期間行う。さらに、実習最終日には課題提出を行い、生徒の学修成果の到達度を把握する。								
到達目標	・アイデアからプロダクションワークを経て作品完成までの流れを体験する。 ・指定された期間内で作品を完成させる意識を身につける。 ・人に見てもらうことを意識した作品制作の感覚を身につける。 ・制作を通して問題解決能力を身につける。								
目標資格									
前提知識	一年次に学習した科目の知識								
使用教材	参考図書として CGキャラクター制作の秘訣(ボーンデジタル)、スカルプターのための美術解剖学(ボーンデジタル)								
履修上の注意	・作品制作開始から完成までの期間を有効に活用できるよう、制作開始時に事前に作成計画を考えること。 ・絵コンテ上でしっかりカメラアングルや演出を決めておくこと制作がスムーズにできるようになる。 ・使ったことがないCGの技術を作品に使用したい場合は簡単なテストモデルを作りできるかどうか試すこと。								
成績評価の方法	・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
1回目	オリエンテーション								
2回目	ポートフォリオ作成課題、一年次授業で学習した3dsmaxの機能、操作についての補足と応用								
14回目	ポートフォリオ課題講評、絵コンテからアニメーション制作課題(アクションとリアクションの関係)説明								
32回目	課題に必要な絵コンテの書き方、アニメティクス制作についての解説								
32回目	絵コンテからアニメーション課題の講評、企業CM制作課題説明								
44回目	企業CM絵コンテ提出、制作開始								
70回目	企業CM課題提出								
	上記課題制作期間中に以下技術解説を行う ・物理計算を使用したモーションの作成(Physx解説) ・流体、パーティクルの応用(tyflow、phoenixFD等解説) ・布、毛の表現、その他 ・企業連携実習(CG-ARTS協会小澤氏による特別講義)								
	※各課題作成時に総合的に学習する必要があるため、学習項目の順番等課題内容により変更する場合がある								

科目名	卒業制作					企業連携	対象科目	授業方法	実習・講義
履修年次	2年次	履修学期	後期	時限／週	10	総授業時間	285	単位	10
担当教員	鈴木祐貴 岡安正樹 岡崎和行			実務経験	ゲーム会社において3DCGデザイナーとしてゲーム作品制作に携わる。また美術大学助手として映像制作法や必要な機材全般の知識を実務で習得している。				
目的／概要	・2年間の集大成として、CG動画作品を作り上げる。 ・CGに関する授業科目の担当教員と企業・業界団体等の講師が実習前に事前の打ち合わせを行い、実習内容、生徒の学修成果の達成度評価指標等について定める。実習開始前に、担当教員が実習以前の授業で指導した知識・技術の説明を行う。次に、実習期間の始めに、企業等の講師が生徒の過去作品を評価し、個々の生徒のスキルを把握する。その後、企業等の講師が専門性の高い技術的な指導等を一定期間行う。さらに、実習最終日には課題提出を行い、生徒の学修成果の到達度を把握する。								
到達目標	・絵コンテから始まり、音付け、編集まで、CG映像制作の一通りの流れを身につける。 ・自信を持って一般公開(卒業制作展)で上映できる作品をつくる。								
目標資格									
前提知識	・2年次前期までに学習したCGの知識およびDTV知識								
使用教材	特に指定は無いが、学科図書および配布した各教科書から作品制作に必要な技術を利用。								
履修上の注意	・制作中心の授業となるため、制作スケジュールをしっかりと決めて守ること ・卒業制作締切は絶対に守ること								
成績評価の方法	・企業連携実習による評価(30%) ・実習課題についての評価(45%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
1回目	オリエンテーション								
2回目	チーム分け、テーマ・コンセプト作成								
12回目	ビデオコンテ、アニメティクス作成								
38回目	ビデオコンテ、アニメティクス提出締切								
39回目	本制作開始、Flow Production Trackingを使用した制作スケジュール作成								
70回目	卒業制作中間合評(企業連携実習となりCG-ARTS協会小澤氏が作品評価に参加)								
140回目	卒業制作発表会(企業連携実習となりCG-ARTS協会小澤氏が作品評価に参加)								
	チームおよび個人で1つの作品を期間内に完成させる 学生は週1回担当教員に進捗報告を行い、技術指導やアドバイスを受ける								

科目名	CGプレゼンテーション実習					企業連携		授業方法	実習・講義
履修年次	2年次	履修学期	前期	時限／週	2	総授業時間	57	単位	2
担当教員	岡崎和行			実務経験					
目的／概要	社会人に必要なコミュニケーション力やプレゼン技術を習得し、面接対応力やPowerPoint活用力を高めることが目的です。								
到達目標	人前での発表力、構成力、資料作成力を養い、わかりやすく正確に伝えるプレゼン技術を身につけることを目標とする。								
目標資格									
前提知識	・Word, Excelの基本的な知識								
使用教材	・プレゼンテーション＋PowerPoint2021・・・実教出版								
履修上の注意	・人前での発表に慣れることを目的としているので、照れることなくまじめな態度で臨むこと								
成績評価の方法	・プレゼンテーションを、発表内容、声の大きさ、態度(身振り手振りなど)、時間、プレゼン資料などを中心に総合的に評価する。 ・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) などを中心に総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
1回目	・プレゼンテーションとは								
2回目	・PowerPointを使ったプレゼンテーション資料の作成								
3回目	・プレゼンテーションのテクニック								
4回目	・プレゼンテーションの実施と反省								
5～8回目	演習問題1の作成と発表								
9～13回目	演習問題2の作成と発表								
14～18回目	演習問題3の作成と発表								
19～23回目	演習問題4の作成と発表								
24～28回目	演習問題5の作成と発表								
29～33回目	演習問題6の作成と発表								
34～38回目	演習問題7の作成と発表								
	演習問題の例								
	・自己紹介								
	・ふるさと紹介								
	・CGを用いたお気に入りの映画(フルCGを除く)								
	・CGクリエイターになるために必要な知識と考え方								
	・好きな歴史上の人物								
	・大事にしたい日本のマナー・礼儀								
	・日本文化の紹介(外国人向け)								
	・趣味と特技								
	・ヒストグラムの紹介								
	・etc								

科目名	デザイン実習					企業連携		授業方法	実習・講義
履修年次	2年次	履修学期	通年	時限／週	2	総授業時間	114	単位	4
担当教員	鹿野明子			実務経験	映像制作会社でDTP、映像制作業務を経験。その経験を生かし、配色やレイアウトなどのグラフィックデザインの基礎を習得する教育を行う。				
目的／概要	・CG造形に必須であるデッサンの基礎を身につける ・就職活動を前提としたポートフォリオに使用できる作品の制作 ・チーム制作に必要なコミュニケーション能力を養う								
到達目標	・ものの長さや比率を捉え、紙の上で再現できる。 ・透視法を理解し活用できるようになる。 ・質感を表現できるようになる。 ・プレゼンテーション ・造形能力の向上								
目標資格									
前提知識	・高等学校程度の知識								
使用教材	鉛筆数種、プラスチック消しゴム、練り消し、紙、着彩のための画材適宜 クロッキー、ケントブロック、ペンタブレット(intuos3D)								
履修上の注意	ぼんやりとただ描かずに、今の自分に何がたりないのかを考え、自分で目標を設定しそれを達成するべく集中して取り組むこと。 普段から何事にも興味を持って観察し、授業以外でもデッサン进行すること。 提出物の期限を守り、よりよい作品作りをする。								
成績評価の方法	・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
1回目	箱を描く(透視法) 円筒形のもの 人物画 静物画 石膏像 キャラクターデザイン①(野菜) 風景画(背景) 武器のデザイン 防具のデザイン デザイン総合 補講								

科目名	企画構成演習					企業連携		授業方法	演習
履修年次	2年次	履修学期	前期	時限／週	2	総授業時間	57	単位	2
担当教員	鈴木祐貴 岡崎和行			実務経験					
目的／概要	・映像制作の根幹である企画制作を学習することにより、独自の企画を映像化する手順を修得する。								
到達目標	・作品制作に必要なテーマ、コンセプトの構築と検証ができる。 ・プロット、ロングプロットの作成を経て絵コンテを作成し、映像展開や起伏などの構成ができる。 ・自分の意図した映像になるかどうかを、プロットや絵コンテで客観的に評価し第三者の意見も取り入れ改善できるようにする。								
目標資格									
前提知識	一年次に学習した科目の知識								
使用教材	担当者作成の資料								
履修上の注意	この授業はCG応用実習と卒業制作に関連します。休まないこと。								
成績評価の方法	・企画内容課題についての評価(50%) ・映像的な表現等コンテ課題作品内容についての評価(30%) ・授業に取り組む姿勢(20%) を中心に総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
1回目	テーマとコンセプトの設定。なぜ必要なのか？								
2回目	プロットについて。短く簡潔に作品の本質を決定								
3回目	企画コンペティション演習、ショートプロットからロングプロット(課題としてプロット5本提出)								
28回目	プロットに沿った設定作成、シナリオ、設定画等資料制作 その他補講								

科目名	実写合成演習					企業連携		授業方法	実習・講義
履修年次	2年次	履修学期	後期	時限／週	4	総授業時間	114	単位	4
担当教員	鈴木祐貴			実務経験	ゲーム会社において3DCGデザイナーとしてゲーム作品制作に携わる。また美術大学助手として映像制作法や必要な機材全般の知識を実務で習得している。				
目的／概要	・一年次に学習した映像編集技術を使い、課題内容に沿った映像制作ができる。 ・企画内容をグループでまとめて制作スケジュールを組み、映像化できるようになる。								
到達目標	・企画内容に必要な表現に合わせた、技術や知識を組み合わせ映像が制作できるようになる。 ・提示された納品フォーマットに合わせた映像が作れるようになる。								
目標資格									
前提知識	・一年次に学習した「CG基礎実習Ⅱ」「DTV」「グラフィックツール実習」の内容								
使用教材	演習データ、解説データ								
履修上の注意	・データ配布・提出・バックアップ用にファイルサーバを準備する								
成績評価の方法	・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
1回目	イントロダクション								
2回目	実写合成演習内容についての解説とチーム分け								
5回目	TV番組の1コーナー制作								
21回目	卒業制作上映用ジングル映像制作								
	※基本的に課題内容の提示と過去学生の作例については担当教員が準備、説明を行なう。								

科目名	CG応用実習					企業連携		授業方法	実習・講義
履修年次	2年次	履修学期	前期	時限／週	2	総授業時間	57	単位	2
担当教員	鈴木祐貴			実務経験	ゲーム会社において3DCGデザイナーとしてゲーム作品制作に携わる。また美術大学助手として映像制作法や必要な機材全般の知識を実務で習得している。				
目的／概要	・キャラクターアニメーションを業務を行うために必要なツールのスキルとデータコンバートの知識を習得 ・重心を意識することの重要性 ・ZbrushCoreを使用したスカルプトモデリングの習得								
到達目標	・仕事で通用するキャラクター制作やモーション作成ができるようになる。 ・Autodesk Motion Builderを学習し、業界標準のアニメーション作成ツールが使用できるようになる。 ・ZbrushCoreなどのスカルプトツールを習得し精密な造形ができるようになる。								
目標資格									
前提知識	・一年次学習した3DCGの知識								
使用教材	・演習データ、解説データ 参考資料として「ZBrush Core」でつくるフィギュア原型 [第三版] (工学社)、ペンタブレット:intuos (ZbrushCoreによるスカルプト)								
履修上の注意	・課題は最後までやり遂げること								
成績評価の方法	・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
1回目	イントロダクション								
2回目	ZbruchCoreによるモデリング 課題は顔の制作と全身モデルの制作								
30回目	Motion Bilderとは？								
31回目	Motion Bilderの基本的な使用法 簡単なアニメーション作成(重心を意識する) MotionBuilderからMAXへの変換 その他補講 ※最新の3DCG技術が導入された場合は内容が変わることがあります。								

科目名	CGスクリプト					企業連携		授業方法	実習・講義
履修年次	2年次	履修学期	通年	時限／週	2	総授業時間	114	単位	4
担当教員	井上将人			実務経験	業務系アプリケーション開発会社にて、企業向けアプリ・システム開発を経験。その後ポストプロダクションにて映像制作のサポートやトラブルシューティングを行う。				
目的／概要	スクリプト、ゲームエンジンの基本知識および技術を習得し、より高度なCG制作ができるようになる								
到達目標	・AfterEffectsのエクспRESSION機能を使い、作業の効率化や自動化、高度なアニメーションを作成できる ・Unreal Engineを用いた映像作品が制作できる								
目標資格	なし								
前提知識	・コンピュータの基本的操作 ・AfterEffectsの基本知識								
使用教材	・担当教員からのデータ								
履修上の注意	・課題は最後までやり遂げること								
成績評価の方法	・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) を中心に総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
1回目	【AfterEffectsエクспRESSION】 スクリプトとは エクспRESSION記述方法 関数の習得(time,loopout,wiggle等) エクспRESSIONを用いた映像制作 【Unreal Engine】 Unreal Engine5の基本操作 背景の作成(ランドスケープ、フォリッジ) 3Dモデルの読み込み アニメーションの作成								