

2026年度

カリキュラム編成書

CG・VFXエンジニア科

東北電子専門学校

学科概要書

作成日:2026年4月1日

作成者:鈴木 祐貴

学科名	CG・VFXエンジニア科
コース名	
所属分野	クリエイティブ分野

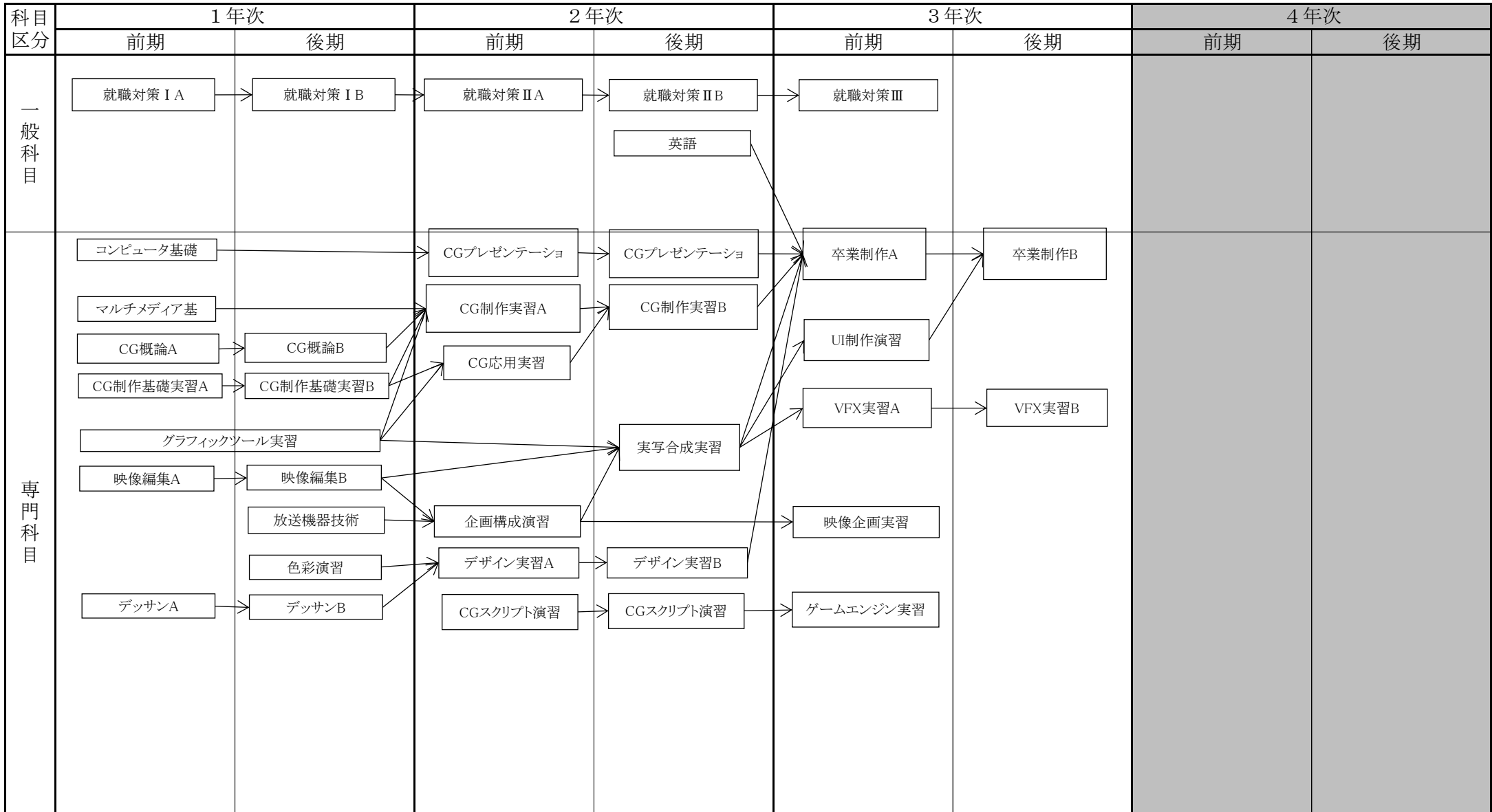
(各行は適宜増減のこと)

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を行い、センスを養う。
	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。
	3DCG基礎習得後はVFX映像制作に必要な高度な知識や技術を学習する。
	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。作品制作で外部コンテスト入賞など評価の高い作品が制作できるようになる。
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。
	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。
特長	3DCG制作、実写撮影、合成など映像制作に関する知識を技術を習得できる。
その他	

科目関連図

作成日：2026年4月1日

学科名	CG・VFXエンジニア科
コース名	



一年生

科目名	就職対策 I A				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	1	履修学期	前期	時限/週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	岡安正樹			実務経験					
目的/概要	<p>目的: 就職活動において、各種審査・試験(書類審査、筆記試験、面接試験等)に対応できる力を身につけることにより、希望する企業への内定を獲得する。</p> <p>概要: テキストと動画視聴、ワークブックにより、書類の作成や面接対策など、就職活動で必要とされる対応力を身につける。またWebコンテンツを使用し、一般常識や適性試験対策を中心に就職活動における筆記試験対策を行う。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動に必要な書類、特に履歴書をしっかりと完成させることができる。 ・就職活動を前提に、社会人としての常識やモラル、立ち居振る舞いを身につける。 ・面接試験においては物おじせず、自分の考えを相手に伝えることができる。 ・一般常識やSPIを繰り返すことにより、スキルの向上を図る。 								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・テキスト: ビジュアルで学ぶシリーズ これだけは知っておきたい! 面接対策&ビジネスマナー(ウイネット)(ワークブック付属) ・Webコンテンツ: ラインズドリルベーシック、ラインズSPI(ラインズ社) 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動は卒業後の進路を決める重要な活動であり、本授業はその礎を築くものである。就職活動を主体的に捉え、積極的に取り組むこと。 ・ラインズは授業以外の時間も使用し、積極的に進めること。 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・中間試験(50%)、期末試験(50%)を中心に評価を総合的に評価する。 								

授業計画・授業内容		
	テキスト・ワークブック	ラインズ
第1週	科目オリエンテーション	ラインズベーシック 数学 1.数の体系1
第2週	I. 社会人になるとは①	ラインズベーシック 数学 2.数の体系2
第3週	I. 社会人になるとは②	ラインズベーシック 数学 3.単位/組み合わせ・確率
第4週	II. 基本動作	ラインズベーシック 数学 4.量の関係・文字式・関数
第5週	III. 言葉遣い①	ラインズベーシック 数学 5.累乗・2次方程式
第6週	III. 言葉遣い②	ラインズベーシック 数学 6.図形
第7週	IV. 電話対応①	ラインズベーシック 数学 総まとめ
第8週	IV. 電話対応②/V. インターネット・電子メール利用のま	中間試験
第9週	I. 面接の目的①	ラインズSPI SPI解答のテクニック 非言語(基礎)①
第10週	I. 面接の目的②	ラインズSPI SPI解答のテクニック 非言語(基礎)②
第11週	II. 自己分析①	ラインズSPI SPI演習問題 非言語(基礎)①
第12週	II. 自己分析②	ラインズSPI SPI演習問題 非言語(基礎)②
第13週	就職支援プログラム①	ラインズSPI SPI演習問題 非言語(基礎)③
第14週	就職支援プログラム②	ラインズSPI SPI演習問題 非言語(基礎) 総まとめ
第15週	前期まとめ/期末試験	期末試験
<p>※授業時間に、付属のワークブックの記入や動画の視聴も一部含む。</p> <p>※就職支援プログラムの実施時期は前後する場合がある。</p>		

科目名	就職対策ⅠB				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	1	履修学期	後期	時限／週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	岡安正樹			実務経験					
目的／概要	<p>目的：就職活動において、各種審査・試験(書類審査、筆記試験、面接試験等)に対応できる力を身につけることにより、希望する企業への内定を獲得する。</p> <p>概要：テキストと動画視聴、ワークブックにより、書類の作成や面接対策など、就職活動で必要とされる対応力を身につける。またWebコンテンツを使用し、一般常識や適性試験対策を中心に就職活動における筆記試験対策を行う。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動に必要な書類、特に履歴書をしっかりと完成させることができる。 ・就職活動を前提に、社会人としての常識やモラル、立ち居振る舞いを身につける。 ・面接試験においては物おじせず、自分の考えを相手に伝えることができる。 ・一般常識やSPIを繰り返すことにより、スキルの向上を図る。 								
目標資格	特になし								
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・テキスト：ビジュアルで学ぶシリーズ これだけは知っておきたい！ 面接対策&ビジネスマナー(ウイネット) (ワークブック付属) ・Webコンテンツ：ラインズドリルベーシック、ラインズSPI(ラインズ社) 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動は卒業後の進路を決める重要な活動であり、本授業はその礎を築くものである。就職活動を主体的に捉え、積極的に取り組むこと。 ・ラインズは授業以外の時間も使用し、積極的に進めること。 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・中間試験(50%)、期末試験(50%)を中心に評価を総合的に評価する。 								

授業計画・授業内容		
	テキスト・ワークブック	ラインズ
第1週	就職支援プログラム①	ラインズSPI SPI解答のテクニック 非言語①
第2週	就職支援プログラム②	ラインズSPI SPI解答のテクニック 非言語②
第3週	Ⅲ. 自己PR作成①	ラインズSPI SPI演習問題 非言語①
第4週	Ⅲ. 自己PR作成②	ラインズSPI SPI演習問題 非言語②
第5週	Ⅳ. 志望動機作成①	ラインズSPI SPI演習問題 非言語③
第6週	Ⅳ. 志望動機作成②	中間試験
第7週	V. エントリーシート・履歴書作成①	ラインズSPI SPI解答のテクニック 言語
第8週	V. エントリーシート・履歴書作成②	ラインズSPI SPI演習問題 言語①
第9週	Ⅵ. 企業訪問①	ラインズSPI SPI演習問題 言語②
第10週	Ⅵ. 企業訪問②	ラインズSPI SPI演習問題 言語③
第11週	Ⅶ. 面接試験①	ラインズSPI SPIマークシート
第12週	Ⅶ. 面接試験②	ラインズSPI SPIWebテストイング
第13週	Ⅶ. 面接試験③	ラインズSPI SPIテストセンター
第14週	模擬面接	ラインズSPI 総まとめ
第15週	前期まとめ/期末試験	期末試験
<p>※授業時間に、付属のワークブックの記入や動画の視聴も一部含む。</p> <p>※就職支援プログラムの実施時期は前後する場合がある。</p>		

科目名	コンピュータ基礎演習					企業連携		授業方法	演習
履修年次	1年次	履修学期	前期	時限/週	1	総授業時間	30	単位	2
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	<ul style="list-style-type: none"> ・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基本的なExcel、Wordの使い方を学ぶ。 ・プレゼンテーション資料作成を行うためのPowerPointの基本的な使い方を学ぶ。 ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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、資料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	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータの基本的な操作ができること 								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・30時間でマスター Word&Excel2021 (実教出版) ・ラインズ 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・実習課題は必ず提出すること 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・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									
第1週	一章 Windowsの基礎 (30時間でマスター Word&Excel2021)								
第2週	二章 Word入門 文字の入力 (30時間でマスター Word&Excel2021)								
第3週	三章 Wordの基礎 編集機能 (30時間でマスター Word&Excel2021)								
第4週	四章 Wordの活用 画像・アイコンの挿入 (30時間でマスター Word&Excel2021)								
第5週	Wordを使用しての文書作成①								
第6週	Wordを使用しての文書作成②								
第7週	五章 Excel入門① データ入力の基礎 (30時間でマスター Word&Excel2021)								
第8週	五章 Excel入門② グラフの作成 (30時間でマスター Word&Excel2021)								
第9週	六章 Excelの基礎 関数の挿入 (30時間でマスター Word&Excel2021)								
第10週	七章 Excelの活用 データベース機能 (30時間でマスター Word&Excel2021)								
第11週	Excelを使用した実習課題①								
第12週	Excelを使用した実習課題②								
第13週	PowerPointの基礎								
第14週	PowerPointを使用したプレゼンテーション資料のつくりかた								
第15週	情報リテラシー学習 (ラインズ)								
※授業毎にタイピングの練習を行う。									

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	前期	時限/週	1	総授業時間	30	単位	1
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	<ul style="list-style-type: none"> ・社会や生活の場に必要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	<ul style="list-style-type: none"> ・高等学校の情報科目履修程度の知識 								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・入門マルチメディア「第二版」(CG-ARTS協会) 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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									
第1週	アナログとデジタル・人間の感覚								
第2週	ヒューマンインタフェース、演習問題								
第3週	ファイル・文書の作成・音声								
第4週	画像・動画・3DCG								
第5週	Webページ・演習問題								
第6週	マルチメディアを扱う端末・コンピュータの構成・OS・演習問題								
第7週	インターネットのしくみ、インターネット接続回線・モバイルデータ通信サービス								
第8週	WWW・電子メール・コミュニケーションツールやサービス・演習問題								
第9週	演習問題								
第10週	オンラインショッピング・キャッシュレス決済・禁輸サービス								
第11週	コンテンツ配信・広告とマーケティング								
第12週	演習問題								
第13週	社会や企業や教育のデジタル化								
第14週	放送・暮らし、生活の中のマルチメディア・								
第15週	期末試験								

科目名	CG概論A					企業連携		授業方法	講義・演習
履修年次	1年次	履修学期	前期	時限／週	2	総授業時間	60	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。また美術大学助手在職中に該当科目教科書を執筆している。				
目的／概要	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・入門CGデザイン -CG制作の基礎-[第2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	<ul style="list-style-type: none"> ・期末考査の評価(70%) ・CG-ARTS検定CGクリエイター検定ベーシック合格評価あり(15%) ・授業に取り組む姿勢(15%)を中心に総合的に評価する。 								
授業計画・授業内容									
第1週	オリエンテーション、CG-ARTS協会検定について								
第2週	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、Chapter 1								
第3週	Chapter 2、Chapter3								
第4週	Chapter4								
第5週	Chapter5								
第6週	Chapter6								
第7週	前期CG-ARTS検定対策授業								
第8週	前期CG-ARTS検定対策授業								
第9週	前期CG-ARTS検定対策授業								
第10週	3DCG制作に必要な教養学習①								
第11週	3DCG制作に必要な教養学習②								
第12週	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								
第13週	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								
第14週	Chapter2								
第15週	期末試験								

科目名	CG概論B				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	60	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。また美術大学助手在職中に該当科目教科書を執筆している。				
目的／概要	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・高等学校の情報科目履修程度の知識 ・CG概論Aで学習した内容 								
使用教材	・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	<ul style="list-style-type: none"> ・期末考査の評価(70%) ・CG-ARTS検定CGクリエイター検定エキスパート合格評価あり(15%) ・授業に取り組む姿勢(15%)を中心に総合的に評価する。 								
授業計画・授業内容									
第1週	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) Chapter2続き								
第2週	Chapter3、Chapter4(入門CGデザインで学習した内容以外)								
第3週	Chapter5								
第4週	Chapter6								
第5週	Chapter7								
第6週	後期CG-ARTS検定対策授業								
第7週	後期CG-ARTS検定対策授業								
第8週	後期CG-ARTS検定対策授業								
第9週	3dsMax技術解説①パーティクスシステム								
第10週	3dsMax技術解説②ボーン、リギング								
第11週	3dsMax技術解説③ワイヤパラメータ、コンストレイント								
第12週	3dsMax技術解説④流体								
第13週	3dsMax技術解説⑤CAT								
第14週	3dsMax技術解説⑥他社ソフトを使用したノーマルマップ制作とテクスチャ制作								
第15週	期末試験								

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	後期	時限／週	1	総授業時間	30	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	<ul style="list-style-type: none"> ・色彩士検定(カラーマスター)3級に合格する ・個人的な好みには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	<ul style="list-style-type: none"> ・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									
第1週	色のなりたちI 光、物体の色								
第2週	色のなりたちII光源、分類、目の構造と視細胞								
第3週	混色 三原色、加法混色、減法混色								
第4週	色の表示方法 分類、色名による表示、PCCSとマンセルシステム								
第5週	色の知覚的効果 相互作用、伝達効果、ほかの感覚に及ぼす色の効果								
第6週	色の心理的効果I 感情、イメージ、意味と連想								
第7週	色の心理的効果II 象徴性、慣習／色彩調和I 配色と原理								
第8週	色彩調和II 色彩調和の形式、配色の基本、色相を基準にした配色、トーンを基準にした配色								
第9週	色彩調和IV 基本的な配色技法、慣習的な配色技法、秩序性の原理による配色技法								
第10週	色彩調和V 配色とイメージ／ 配色演習								
第11週	検定対策I								
第12週	検定対策II								
第13週	検定対策III								
第14週	演習 5×5マスの色彩構成								
第15週	期末考査								

科目名	デッサンA					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	2	総授業時間	60	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	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	<ul style="list-style-type: none"> •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	<ul style="list-style-type: none"> •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	<ul style="list-style-type: none"> •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	<ul style="list-style-type: none"> •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									
第1週	ガイダンス／イメージを豊かにする訓練I								
第2週	イメージを豊かにする訓練II								
第3週	イメージを豊かにする訓練III								
第4週	鉛筆の削り方 鉛筆の使い方 グレースケール								
第5週	立方体の模写 平らな面の表現								
第6週	透視図法と物のはかり方 箱を描くI								
第7週	箱を描くII								
第8週	箱を描くIII／講評								
第9週	円柱の模写 曲がっている面の構造と表現								
第10週	円筒形を描くI								
第11週	円筒形を描くII								
第12週	円筒形を描くIII／講評								
第13週	単純な形態で見るI								
第14週	単純な形態で見るII								
第15週	単純な形態で見るIII／講評								

科目名	デッサンB					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	2	総授業時間	60	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	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	<ul style="list-style-type: none"> •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	<ul style="list-style-type: none"> •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	<ul style="list-style-type: none"> •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	<ul style="list-style-type: none"> •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									
第1週	石膏像首像面取りI								
第2週	石膏像首像面取りII								
第3週	石膏像首像面取りIII								
第4週	石膏像首像面取りIV／講評								
第5週	石膏像I								
第6週	石膏像II								
第7週	石膏像III／中間講評								
第8週	石膏像IV								
第9週	石膏像V								
第10週	石膏像VI／講評								
第11週	工業製品I								
第12週	工業製品II								
第13週	工業製品III								
第14週	工業製品IV								
第15週	工業製品V／講評								

科目名	CG制作基礎実習A				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	4	総授業時間	120	単位	4
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制作に必要な基礎知識および技術を習得し、作品制作を通して理解を深める								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・特定のアプリケーションに依存しないCG制作の基礎技術を理解し、課題制作において適切に活用できる ・実習を通してCGクリエイター検定の知識を理解し、実務レベルで用語を説明できる ・参考資料をもとに、多様な立体形状を正確に再現できる ・目的に応じてテクスチャを作成・加工し、3Dモデルに適切に反映できる ・質感設定および光源調整により、意図したビジュアルを表現できる 								
目標資格	なし								
前提知識	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータの基本的操作 								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・授業では主にアプリケーション操作および基礎内容の習得を中心に進行する ・制作の質向上のため、日常的な観察や資料研究を行うことを推奨する ・授業内容の理解を深めるため、授業外でもCGアプリケーションに触れることが望ましい 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・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									
第1週	・オリエンテーション								
第2週	・3dsMaxの基本操作								
第3週	・ポリゴンモデリング								
第4週	・ポリゴンモデリング								
第5週	・UV展開								
第6週	・テクスチャマッピング								
第7週	・キャラクターモデリング課題								
第8週	・キャラクターモデリング課題								
第9週	・グループ制作課題								
第10週	・グループ制作課題								
第11週	・グループ制作課題								
第12週	・グループ制作課題								
第13週	・ライティング								
第14週	・PBRマテリアル								
第15週	・レンダリング								
	※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制作基礎実習B				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	4	総授業時間	120	単位	4
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Aに引き続き、CG制作に必要な基礎知識および技術を発展的に習得しより高度なCG制作を通して実践力を高める								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・CG制作基礎実習Aの内容を踏まえ、より高度な制作技術を習得する ・平面でデザインされたキャラクターを3Dモデルとして立体化できる ・3Dキャラクターのリギングおよびアニメーションを制作できる ・作成した絵コンテに基づき、ショートムービーを制作できる 								
目標資格	なし								
前提知識	・CG制作基礎実習Aでの習得内容								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・授業では主にアプリケーション操作および基礎内容の習得を中心に進行する ・制作の質向上のため、日常的な観察や資料研究を行うことを推奨する ・授業内容の理解を深めるため、授業外でもCGアプリケーションに触れることが望ましい 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・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									
第1週	・キーフレームアニメーション								
第2週	・絵コンテ制作								
第3週	・映像制作課題								
第4週	・映像制作課題								
第5週	・映像制作課題								
第6週	・キャラクターセットアップ								
第7週	・キャラクターセットアップ								
第8週	・キャラクターモーション								
第9週	・キャラクターモーション								
第10週	・進級制作課題								
第11週	・進級制作課題								
第12週	・進級制作課題								
第13週	・進級制作課題								
第14週	・進級制作課題								
第15週	・作品発表/講評								
※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	グラフィックツール実習A				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	2	総授業時間	60	単位	2
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	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・Photoshopを使用し、画像編集・合成・レタッチ・文字配置などを通してCG・映像制作に必要なスキルを身につける。 								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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の基本操作を学び、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。 								
目標資格									
前提知識	<ul style="list-style-type: none"> ・高等学校の情報科目履修程度の知識 								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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。提出期限を過ぎた場合、評価が減点または未評価となる。 ・保存・バックアップを必ず行うこと。 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・実習課題についての評価(80%) ・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									
第1週	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshopの基本① Photoshopの役割と使われ方/UI/デジタル画像の特性 								
第2週	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshopの基本② ペイントツール/ブラシを使用した描画方法 								
第3週	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshopの基本③ レイヤーの概念/レイヤー操作 								
第4週	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshopの基本④ 選択ツール/切り抜きの基本/マスクの考え方 								
第5週	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshopの基本⑤ 色調補正/調整レイヤー 								
第6週	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshopの基本⑥ レタッチの基礎 								
第7週	<ul style="list-style-type: none"> ・画像合成課題 								
第8週	<ul style="list-style-type: none"> ・画像合成課題 								
第9週	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshopの基本⑦ テキストツール/フォントの基礎 								
第10週	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshopの基本⑧ フィルター効果と表現 								
第11週	<ul style="list-style-type: none"> ・Photoshopの応用 ブラシのカスタム/画像合成の考え方(光・影・色) 								
第12週	<ul style="list-style-type: none"> ・実践制作課題 								
第13週	<ul style="list-style-type: none"> ・実践制作課題 								
第14週	<ul style="list-style-type: none"> ・実践制作課題 								
第15週	<ul style="list-style-type: none"> ・作品講評/前期まとめ 								
※授業進行度によって学習内容を変更する場合があります									

科目名	グラフィックツール実習B				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	2	総授業時間	60	単位	2
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	<ul style="list-style-type: none"> ・Adobe Illustratorを使い、基本操作、ベクター画像の扱いを理解し、デザイン制作に必要なスキルを身につける。 ・パス操作や図形構成、文字組みを学び、制作を通してデザインを設計する力を養う。 								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・レイアウト・ロゴ制作など基礎的な制作が一人で行える。 ・CG制作・映像・DTP分野につながるデザイン基礎力を身につける。 ・ポートフォリオ制作に必要なレイアウト、デザインができるようになる。 								
目標資格									
前提知識	<ul style="list-style-type: none"> ・高等学校の情報科目履修程度の知識 								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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。提出期限を過ぎた場合、評価が減点または未評価となる。 ・保存・バックアップを必ず行うこと。 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・実習課題についての評価(80%) ・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									
第1週	<ul style="list-style-type: none"> ・Illustratorの基本① Illustratorの役割と使われ方/UI/ベクター画像の特性 								
第2週	<ul style="list-style-type: none"> ・Illustratorの基本② ファイルの操作/図形ツール/塗りと線 								
第3週	<ul style="list-style-type: none"> ・Illustratorの基本③ パスの概念/ペンツール操作 								
第4週	<ul style="list-style-type: none"> ・Illustratorの基本④ タイポグラフィ基礎/アウトライン 								
第5週	<ul style="list-style-type: none"> ・Illustratorの基本⑤ レイヤー/グループ化/マスク 								
第6週	<ul style="list-style-type: none"> ・Illustratorの基本⑥ 画像の配置/パスの効果 								
第7週	<ul style="list-style-type: none"> ・シンプルなアイコン制作/図形表現 								
第8週	<ul style="list-style-type: none"> ・名刺制作 レイアウトの基礎 								
第9週	<ul style="list-style-type: none"> ・フライヤー/ポスター制作 配色と情報の整理 								
第10週	<ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオを意識したレイアウト作成 								
第11週	<ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオ制作 								
第12週	<ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオ制作 								
第13週	<ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオ制作 								
第14週	<ul style="list-style-type: none"> ・ポートフォリオ制作 								
第15週	<ul style="list-style-type: none"> ・講評/まとめ 								
※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	映像編集A					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	2	総授業時間	60	単位	2
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	映像編集ソフト「Adobe Premiere Pro」「Adobe AfterEffects」を用い、映像制作の基礎と実践的な編集技術までを学ぶ。 シェイプやテキスト、イラスト等を使用したアニメーションの考え方を身につける。 授業内ではカメラ撮影の実習も取り入れ、撮影から編集までの一連の制作フローを体験する。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 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 キーフレームでアニメーションをつけることができる 								
目標資格									
前提知識	<ul style="list-style-type: none"> 高等学校の情報科目履修程度の知識 								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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。提出期限を過ぎた場合、評価が減点または未評価となる。 データ管理は徹底し、扱いに気をつけること。 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> 実習課題についての評価(80%) 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									
第1週	<ul style="list-style-type: none"> Aftereffectsの基礎 Aeの役割とUI/レイヤーの概念 								
第2週	<ul style="list-style-type: none"> キーフレームアニメーションの基本① 移動・スケール・回転を使ったアニメーション 								
第3週	<ul style="list-style-type: none"> キーフレームアニメーションの基本② 動きの緩急/アニメーションカーブ 								
第4週	<ul style="list-style-type: none"> パスを使ったアニメーション マスク/シェイプ/ペアレント 								
第5週	<ul style="list-style-type: none"> テキストアニメーション テキストアニメーター/簡単なロゴアニメ 								
第6週	<ul style="list-style-type: none"> アニメーションの原則 								
第7週	<ul style="list-style-type: none"> アニメーション課題 								
第8週	<ul style="list-style-type: none"> エフェクト基礎 よく使うエフェクトを使用しての映像作成 								
第9週	<ul style="list-style-type: none"> カメラでの実写撮影 機材操作/グリーンバックでの撮影 								
第10週	<ul style="list-style-type: none"> 素材活用 キーイングを使用した簡単な合成/コンポジット 								
第11週	<ul style="list-style-type: none"> PremierProの基本操作 Prの役割とUI/映像の工程理解/素材読み込み 								
第12週	<ul style="list-style-type: none"> タイムライン操作 カット編集/トリミング・リップル編集/テロップ 								
第13週	<ul style="list-style-type: none"> 色調補正の基礎 LumetoriColor 								
第14週	<ul style="list-style-type: none"> 応用基礎 音声編集/簡単なエフェクト 								
第15週	<ul style="list-style-type: none"> 映像編集課題 								
※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	映像編集B				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	2	総授業時間	60	単位	2
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	映像編集ソフト、グラフィックツールを用い、より実務的な映像制作の方法を学ぶ。撮影した素材を編集し、映像作品として完成させることを目的とし、映像編集の基本操作、構成力、演出の考え方を身につける。課題ではグループ制作を経験し、実践的な制作フローを体験する。								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 映像編集ソフト「Adobe AfterEffects」の応用操作ができる 各種アプリケーションを利用、連携させ、作品制作ができる 自らのイメージにそった作品に仕上げることができる 実務を想定したデータ管理、タスク管理ができる 								
目標資格									
前提知識	<ul style="list-style-type: none"> 高等学校の情報科目履修程度の知識 								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 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。提出期限を過ぎた場合、評価が減点または未評価となる。 データ管理は徹底し、扱いに気をつけること。 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> 実習課題についての評価(80%) 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									
第1週	<ul style="list-style-type: none"> Aftereffectsの応用基礎① カメラレイヤーの基礎/3Dレイヤーの基礎 								
第2週	<ul style="list-style-type: none"> Aftereffectsの応用基礎② トラッキング 								
第3週	<ul style="list-style-type: none"> Aftereffectsの応用基礎③ パーティクル入門 								
第4週	<ul style="list-style-type: none"> 表現の研究課題 								
第5週	<ul style="list-style-type: none"> 制作設計 企画/構成/絵コンテ 								
第6週	<ul style="list-style-type: none"> 作品制作課題 								
第7週	<ul style="list-style-type: none"> 作品制作課題 								
第8週	<ul style="list-style-type: none"> 作品制作課題 								
第9週	<ul style="list-style-type: none"> 3DCG素材を使用した合成映像制作 								
第10週	<ul style="list-style-type: none"> 進級制作課題 								
第11週	<ul style="list-style-type: none"> 進級制作課題 								
第12週	<ul style="list-style-type: none"> 進級制作課題 								
第13週	<ul style="list-style-type: none"> 進級制作課題 								
第14週	<ul style="list-style-type: none"> 進級制作課題 								
第15週	<ul style="list-style-type: none"> 作品発表/講評 								
※授業進行度によって学習内容を変更する場合がある グループ制作を行う									

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	60	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 								
目標資格	映像音響処理技術者資格認定試験・2027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	担当者が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(2026年度版)(日本ポストプロダクション協会)								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・担当者が作成したスライドは、技術マニュアルの要点をまとめたものです。ノートやファイルとじを用意して必ず記録すること。また、授業内容をより理解するためには、テキストを授業前または授業後に必ず熟読すること。 ・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。 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・定期試験の結果を評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(聴講)(25%) を中心に総合的に評価する。								
授業計画・授業内容									
第1週	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。								
第2週	映像基礎「映像とは、映像の要素、映像周波数、								
第3週	電気の単位と数値の単位、視覚解像力と映像の解像度、								
第4週	画素(ピクセル)、インターレースとプログレッシブ方式								
第5週	色の三要素と範囲、ポストプロダクションの役割								
第6週	NTSC方式、アナログ信号とデジタル信号								
第7週	コンポーネント信号とコンポジット信号								
第8週	マルチフォーマットカラーバー信号、波形モニターとベクトルスコープ								
第9週	コンポーネント信号のデジタル化								
第10週	スクエアピクセル、帯域圧縮(JPEG.MPEG圧縮方式)								
第11週	デジタル信号の映像フォーマット、タイムコード								
第12週	オフライン編集とオンライン編集、リニア編集とノンリニア編集、								
第13週	編集作業の基本、編集作業における注意点								
第14週	編集作業前の準備、編集時の注意点								
第15週	期末試験 ⇒授業の進捗によって変更する場合あり ⇒理解を深める問題演習には、検定対策も含まれています。								

二年生

科目名	就職対策II A					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	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	鈴木祐貴			実務経験					
目的/概要	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・企業研究を行い、インターシップや説明会に積極的に参加できるようになる。 ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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付ける ・自主的に企業研究、説明会やイベントでのポートフォリオ講評などに参加できるようになる。 								
目標資格									
前提知識	特になし								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・Webコンテンツ: ラインズドリルベーシック、ラインズSPI(ラインズ社) 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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									
第1週	ラインズSPI 算数・数学の基礎①								
第2週	ラインズSPI 算数・数学の基礎②								
第3週	ラインズSPI 算数・数学の基礎③								
第4週	ラインズSPI SPI演習問題 非言語①								
第5週	ラインズSPI SPI演習問題 非言語②								
第6週	ラインズSPI SPI演習問題 非言語③								
第7週	ラインズSPI SPI演習問題 非言語④								
第8週	中間試験								
第9週	ラインズSPI SPI演習問題 非言語⑤								
第10週	ラインズSPI SPI演習問題 非言語⑥								
第11週	ラインズSPI SPI演習問題 非言語⑦								
第12週	ラインズSPI SPI演習問題 非言語⑧								
第13週	ラインズSPI SPI演習問題 非言語⑨								
第14週	ラインズSPI SPI演習問題 非言語⑩								
第15週	期末試験 ※合同授業、企業説明会等オンライン特別講義がある場合、授業内容変更あり ※ラインズドリルの進捗は確認しますので必ず進めるように。								

科目名	就職対策ⅡB				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	2年次	履修学期	後期	時限／週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	鈴木祐貴			実務経験					
目的／概要	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・企業研究を行い、インターシップや説明会に積極的に参加できるようになる。 ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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着ける ・自主的に企業研究、説明会やイベントでのポートフォリオ講評などに参加できるようになる。 								
目標資格									
前提知識	・就職対策ⅡAの授業内容								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・Flow Production Tracking(WEBアプリ) ・Webコンテンツ: ラインズドリルベーシック、ラインズSPI(ラインズ社) 								
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	<ul style="list-style-type: none"> ・定期考査(50%)、期末レポート提出(25%) ・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									
第1週	イントロダクション、ラインズSPI SPI演習問題 非言語①								
第2週	企業インターシップについて(就職センターでの手続き、イベントの詳細)、ラインズSPI SPI演習問題 非言語②								
第3週	大手企業受験準備について(時期、作品準備期間等)、ラインズSPI SPI演習問題 非言語③								
第4週	個人面談(個人制作作品講評、ポートフォリオ指導)、ラインズSPI SPI演習問題 非言語④								
第5週	個人面談(個人制作作品講評、ポートフォリオ指導)、ラインズSPI SPI演習問題 非言語⑤								
第6週	中間試験								
第7週	個人面談(個人制作作品講評、ポートフォリオ指導)、ラインズSPI SPI演習問題 非言語⑥								
第8週	個人面談(個人制作作品講評、ポートフォリオ指導)、ラインズSPI SPI演習問題 非言語⑦								
第9週	個人面談(個人制作作品講評、ポートフォリオ指導)、ラインズSPI WEBテスト①								
第10週	個人面談(個人制作作品講評、ポートフォリオ指導)、ラインズSPI WEBテスト②								
第11週	個人面談(個人制作作品講評、ポートフォリオ指導)、ラインズSPI WEBテスト③								
第12週	個人面談(個人制作作品講評、ポートフォリオ指導)、ラインズSPI SPIテストセンター①								
第13週	報告書の書き方(期末レポート作成方法の提示)、ラインズSPI SPIテストセンター③								
第14週	報告書作成(自分が参加した業界セミナー、インターシップ、会社見学会について)、ラインズSPI SPIテストセンター								
第15週	期末試験、報告書提出								
※企業説明会等オンライン特別講義がある、クラス全員の進路が確定した場合授業内容変更あり									

科目名	英語				企業連携		授業方法	講義・演習	
履修年次	2	履修学期	後期	時間/週	1	総授業時間	30	単位	2
担当教員	木川 かやの			実務経験					
目的/概要	<p>最新技術や開発ツールの情報をいち早く収集するために必要な、英語の基礎読解力を習得する。CG業界では海外発の技術マニュアルやサイトを参照する機会が多く、翻訳ツールでは補いきれない専門用語や最新情報を正しく理解する力が必要である。</p> <p>また、自分の作品を英語で紹介できる表現力を養うことが目的である。2年次からこの基礎を固めることで、世界中のクリエイターと知識を共有し、グローバルな視点を持って自ら学び続ける習慣を身に付ける。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 開発ツールのマニュアルや技術サイトの基礎的な英文を読み、専門用語を正しく理解できる。 自分の制作した作品や企画のコンセプトについて、英語を用いて基本的な紹介ができる。 翻訳ツールを適切に活用しながら、自力で必要な最新の技術情報を海外サイト等から調べることができる。 CG業界で頻繁に使用される専門用語の英単語を習得し、開発現場でのコミュニケーションに活かすことができる。 								
目標資格	特になし								
前提知識	<p>中高で習った英語の知識があれば理解は早いですが、学生のレベルに合わせて基礎から授業を行うので、心配しなくてもよい。</p>								
使用教材	Bulid Up! 積み上げ式基礎英語								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> 基礎を固め、技術資料の読解に役立てること。 前向きで積極的な姿勢で臨むこと。 英語の電子辞書や紙辞書が望ましいが、英語辞書アプリでもいいので準備する事 								
成績評価の方法	<p>提出課題 30%</p> <p>期末試験 60% 平常点10%</p>								

授業計画・授業内容

第1週	・自己紹介、時間が残ればテキスト(Unit 1)
第2週	・テキストUnit1&2
第3週	・テキストUnit3
第4週	・テキストUnit4
第5週	・テキストUnit5
第6週	・テキストUnit6
第7週	・テキストUnit7
第8週	・テキストUnit8
第9週	・テキストUnit9
第10週	・テキストUnit10
第11週	・テキストUnit11
第12週	・テキストUnit12
第13週	・テキストUnit13
第14週	・テキストUnit14
第15週	・期末試験

科目名	デザイン実習A				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	60	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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、今の自分に何が足りないのかを考え、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。 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	<ul style="list-style-type: none"> ・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									
第1週	流木I								
第2週	流木II								
第3週	流木III								
第4週	流木IV								
第5週	流木V/講評								
第6週	事務椅子I								
第7週	事務椅子II								
第8週	事務椅子III								
第9週	事務椅子IV								
第10週	事務椅子V/講評								
第11週	静物(有機物と無機物)I								
第12週	静物(有機物と無機物)II								
第13週	静物(有機物と無機物)III								
第14週	静物(有機物と無機物)IV								
第15週	静物(有機物と無機物)V/講評								

科目名	デザイン実習B				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	1	総授業時間	30	単位	1
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	<ul style="list-style-type: none"> ・今まで学んだ観察眼と有彩色を用い、実在しないものごとを平面に再構成する ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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、今の自分に何が足りないのかを考え、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。 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	<ul style="list-style-type: none"> ・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									
第1週	有彩色のデッサンⅠ りんご①								
第2週	有彩色のデッサンⅠ りんご②								
第3週	有彩色のデッサンⅠ りんご③								
第4週	有彩色のデッサンⅡ 風景①								
第5週	有彩色のデッサンⅡ 風景②								
第6週	イメージボード①								
第7週	イメージボード②								
第8週	DVDパッケージのデザイン①								
第9週	DVDパッケージのデザイン②								
第10週	DVDパッケージのデザイン③								
第11週	イベント会場のデザイン①								
第12週	イベント会場のデザイン②								
第13週	ポスターのデザイン①								
第14週	ポスターのデザイン②								
第15週	ポスターのデザイン③								

科目名	CGプレゼンテーション実習A					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	60	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	なし								
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	<ul style="list-style-type: none"> ・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									
第1週	・プレゼンテーションとは・・・PowerPointを使ったプレゼンテーション資料の作成								
第2週	例題1								
第3週	例題2								
第4週	課題①の資料収集								
第5週	課題①の資料収集								
第6週	課題②の資料収集とPowerPointで作成								
第7週	課題②の発表								
第8週	課題③の資料収集とPowerPointで作成								
第9週	課題③の発表								
第10週	課題④の資料収集とPowerPointで作成								
第11週	課題④の発表								
第12週	課題⑤の資料収集とPowerPointで作成								
第13週	課題⑤の発表								
第14週	課題⑥の資料収集とPowerPointで作成								
第15週	課題⑥の発表								
	課題の例 ・好きな俳優は、作品ともに ・CGクリエイターになるために必要な知識と考え方 ・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 自己紹介								

科目名	CGプレゼンテーション実習B					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	1	総授業時間	30	単位	1
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。 今まで学んだ経験を活かし卒業制作中間合評会、卒業制作発表会でプレゼンテーションを行う。								
目標資格									
前提知識	・Word, Excelの基本的な知識・CGプレゼンテーション実習Aの授業内容								
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									
第1週	社会人に必要なプレゼンテーションスキルと卒業制作発表に求められる内容について								
第2週	卒業制作中間合評会に必要な内容の説明								
第3週	資料作成								
第4週	資料作成								
第5週	資料作成								
第6週	卒業制作中間合評会プレゼンテーション練習								
第7週	卒業制作中間合評会プレゼンテーション練習								
第8週	卒業制作中間合評会プレゼンテーション本番								
第9週	卒業制作中間合評会プレゼンテーション講評								
第10週	卒業制作発表会に必要な準備、内容の説明								
第11週	資料作成								
第12週	資料作成								
第13週	卒業制作発表会プレゼンテーション練習、講評								
第14週	卒業制作発表会プレゼンテーション練習、講評								
第15週	卒業制作発表会プレゼンテーション本番								

科目名	CG制作実習A					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	180	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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									
第1週	オリエンテーション								
第2週	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								
第3週	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								
第4週	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								
第5週	絵コンテ制作、ビデオコンテ制作、提出								
第6週	3dsmaxを用いたアニメティクス制作								
第7週	3dsmaxを用いたアニメティクス制作								
第8週	3dsmaxを用いたアニメティクス制作								
第9週	3dsmaxを用いたアニメティクス制作、課題提出								
第10週	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、企業CMコンテ制作開始								
第11週	企業CM動画コンテ制作								
第12週	企業CM動画コンテ提出、CM制作開始								
第13週	企業CM課題制作								
第14週	企業CM課題制作								
第15週	企業CM課題提出								
	<ul style="list-style-type: none"> ・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ります								

科目名	CG制作実習B					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	7	総授業時間	210	単位	7
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	<ul style="list-style-type: none"> 流体、パーティクル等VFX制作に必要な高度なCGツールを習得し作品に活かすことができるようになる。 実写、3DCG、イラストなど様々な素材を組み合わせ映像を制作できるようになる。 								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 絵コンテから始まり、音付け、編集まで、CG映像制作をより高度な内容で制作できるようになる。 自信を持って一般公開(卒業制作展)で上映するオープニング、エンディングを制作できるようになる。 								
目標資格									
前提知識	<ul style="list-style-type: none"> 2年次前期までに学習したCGの知識 								
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	<ul style="list-style-type: none"> 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 締切は絶対に守ること 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> 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									
第1週	オリエンテーション								
第2週	3dsMax外部プラグインであるTyFlowを使用したパーティクル、物理計算、群衆の制作習得								
第3週	TyFlowを使用したパーティクル、物理計算、群衆の制作の習得								
第4週	TyFlowを使用した映像制作(ショートムービー課題)								
第5週	TyFlowを使用した映像制作(ショートムービー課題)								
第6週	ショートムービー課題講評、VrayとPhoenixFDを使用した映像合成課題説明								
第7週	Vrayの特性、マテリアルの説明、PhoenixFDの説明								
第8週	3DCG素材のAfterEffectsでの扱い方とマスクワークについて								
第9週	合成課題制作								
第10週	合成課題制作提出、卒業制作展用オープニング、エンディング制作課題について説明、グループ分け								
第11週	オープニング、エンディング課題制作								
第12週	オープニング、エンディング課題制作								
第13週	オープニング、エンディング課題制作								
第14週	オープニング、エンディング課題制作								
第15週	課題提出、発表(卒業制作展で上映されるのはコンペで選ばれた1作品のみ)								

科目名	CGスクリプト演習A					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	30	単位	2
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	<p>目的: 手作業では難しい複雑な動きをスクリプトで自動化する手法を学び、効率的でクオリティの高いアニメーションを作成できるようになることを目的とする。</p> <p>概要: After Effectsのエクспレッションの基本を学び、作業の効率化や自動化、高度なアニメーションの手法を習得する。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・エクспレッションを用いて、手作業に頼らずに複数のアニメーションを自動化、一括制御できる技術を習得する。 								
目標資格	なし								
前提知識	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータの基本的操作 ・AfterEffectsの基本知識 								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・担当教員からのデータ 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・課題は最後までやり遂げる 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・実習課題についての評価(75%) ・授業に取り組む姿勢(25%) <p>を中心に総合的に評価する。</p>								
授業計画・授業内容									
第1週	AEエクспレッション基礎								
第2週	ピックウィップによるプロパティ連動								
第3週	課題①								
第4週	Wiggle								
第5週	Random								
第6週	Loop								
第7週	算術演算子と数値制御								
第8週	配列								
第9週	If/Else								
第10週	スライダー制御								
第11週	課題②								
第12週	ソーステキスト								
第13週	三角関数								
第14週	課題: 高度なアニメーション制御①								
第15週	課題: 高度なアニメーション制御②								

科目名	CGスクリプト演習B					企業連携		授業方法	演習
履修年次	2年次	履修学期	後期	時限/週	4	総授業時間	60	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	<p>目的: Unreal Engineを用いたリアルタイムレンダリングの仕組みを理解し、背景構築から動画出力までの一連の映像制作ワークフローを習得することを目的とする。</p> <p>概要: エディタの基本操作から始め、ランドスケープによる地形制作や外部モデルのインポート手法を学ぶ。さらに、カメラ演出とシーケンサーを用いたカット編集を行い、最終的な映像作品を書き出す。</p>								
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> Unreal Engineを用いて、3Dモデルの配置や地形制作からカメラワークの設定、最終的な映像の書き出しまでを完遂する技術を習得する。 								
目標資格	なし								
前提知識	<ul style="list-style-type: none"> コンピュータの基本的操作 								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> 担当教員からのデータ 								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> 課題は最後までやり遂げる 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> 実習課題についての評価(75%) 授業に取り組む姿勢(25%) <p>を中心に総合的に評価する。</p>								
授業計画・授業内容									
第1週	UnrealEngine基本操作								
第2週	スターターコンテンツでの空間配置								
第3週	ライティング設定								
第4週	外部アセットのインポート(FBX)								
第5週	ランドスケープによる地形制作①								
第6週	ランドスケープによる地形制作②								
第7週	フォリッジによる環境演出								
第8週	ポストプロセスによる空気感作り								
第9週	シーケンサーの基本								
第10週	映像書き出し								
第11週	映像制作課題								
第12週	映像制作課題								
第13週	映像制作課題								
第14週	映像制作課題								
第15週	映像制作課題								

科目名	実写合成実習				企業連携		授業方法	実習・講義	
履修年次	2年次	履修学期	後期	時限/週	2	総授業時間	60	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・一年次に学習した実習内容 								
使用教材	演習データ、解説データ								
履修上の注意	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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									
第1週	イントロダクション、実写合成演習内容についての解説とチーム分け								
第2週	チーム分け、コンテ制作								
第3週	コンテ制作、TV番組の1コーナー課題制作								
第4週	TV番組の1コーナー課題制作								
第5週	TV番組の1コーナー課題制作								
第6週	TV番組の1コーナー課題制作、提出								
第7週	TV番組の1コーナー課題講評、卒業制作展ブリッジ映像制作課題の説明								
第8週	チーム分け、コンテ制作								
第9週	コンテ制作、ブリッジ映像課題制作								
第10週	ブリッジ映像課題制作								
第11週	ブリッジ映像課題制作								
第12週	ブリッジ映像課題制作								
第13週	ブリッジ映像課題制作								
第14週	ブリッジ映像課題制作								
第15週	ブリッジ映像課題制作課題提出(卒業制作展で上映されるのはコンペで選ばれた1作品のみ) ※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	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	30	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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なる。 								
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	<ul style="list-style-type: none"> ・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									
第1週	テーマとコンセプトの設定。なぜ必要なのか？								
第2週	短く簡潔に作品の本質を決定するショートプロットの作成方法について説明、練習課題作成、提出								
第3週	オリジナルショートプロット作成課題提出								
第4週	ロングプロットの作成方法について説明、課題解説								
第5週	ロングプロット課題作成、提出								
第6週	ショートプロット課題②(オリジナルシナリオを作成)								
第7週	ショートプロット課題②提出、多数決でロングプロット用に採用するショートプロットを選出								
第8週	ロングプロット課題②(オリジナルシナリオを作成)								
第9週	ロングプロット課題②提出、多数決でプリプロダクション用に採用するロングプロットを選出								
第10週	プリプロダクション課題制作、課題内容説明								
第11週	本シナリオ制作、メインキャラクターデザイン、サブキャラ小物制作、世界観背景制作に分かれて作業								
第12週	本シナリオ制作、メインキャラクターデザイン、サブキャラ小物制作、世界観背景制作に分かれて作業								
第13週	本シナリオ制作、メインキャラクターデザイン、サブキャラ小物制作、世界観背景制作に分かれて作業								
第14週	本シナリオ制作、メインキャラクターデザイン、サブキャラ小物制作、世界観背景制作に分かれて作業								
第15週	各担当チームの成果物提出								

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	60	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・一年次学習した3DCGの知識 								
使用教材	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・課題は最後までやり遂げること 								
成績評価の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・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									
第1週	イントロダクション								
第2週	Zbrushによるモデリング、ツール説明								
第3週	スカルプトによる顔の制作課題について説明、制作開始								
第4週	顔の制作								
第5週	顔の制作								
第6週	顔の制作課題提出、講評								
第7週	全身フィギュアの作成、Zsphereの使用方法								
第8週	全身フィギュアの作成								
第9週	全身フィギュアの作成								
第10週	全身フィギュアの作成								
第11週	全身フィギュアの作成								
第12週	全身フィギュア制作課題提出、作品講評								
第13週	Motion Bilderとは？、Motion Bilderの基本的な使用法								
第14週	MotionBuilder課題、FBXモデルデータをMotionBuilderに読み込み								
第15週	MotionBuilder課題、FBXモデルデータをMotionBuilderに読み込み、アニメーションさせたデータを提出								
※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。									