

科目名		ゲーム背景A							
担当教員		石山 万里亜			実務授業の有無		○		
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		1		開講時期		前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数		30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1背景や透視図法についての苦手意識を取り払う。 2背景の種類や描き方を学び、透視図法を理解して描けるよう実習をする。							
学習目標 (到達目標)		1奥行や透視図法について理解し、photoshopを使用して線画から着色まで出来るようになる。 2Photoshopの基本的な使い方から応用が出来るようになる。							
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布							
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考				
1	背景の種類／授業内容について／Photoshopの基礎的な使い方と雲を描く				背景の種類やパース、透視図法の簡単な説明。Photoshopのソフトについて知り、雲を描く。				
2	アイレベル・消失点の理解／草・木・低木を描く				アイレベルや消失点を理解し、草・木・低木を描く				
3	アイレベルと水平線の理解／雲・海・ヤシの木を描く				アイレベル・水平線の理解と、雲・海・ヤシの木を描く				
4	一点透視による背景を描く（題材部屋）／ガイドの使い方				1点透視についてと注意点を解説し、線画を描く				
5	一点透視による背景を描く（題材部屋）／ガイドの使い方				1点透視についてと注意点を解説し、線画を描く				
6	二点透視による背景を描く（題材イス）／パスの使い方				1点透視についてと注意点を解説し、線画を描く				
7	二点透視による背景を描く（題材：イス）／着色表の見方				前回の線画の続きと、着色表を見ながら着色メインに作業してもらう				
8	最終課題1点透視で廊下を描く				参考資料をもとに1点透視の廊下を模写する				
9	最終課題1点透視で廊下を描く				完成を目指して作業を進める				
10	最終課題1点透視で廊下を描く				完成を目指して作業を進める				
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準					履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。							

科目名		ゲーム背景B							
担当教員		石山 万里亜			実務授業の有無		○		
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		1		開講時期		前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数		30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1キャラクター込みで背景を描く練習をする							
		2背景の種類や描き方を学び、透視図法を理解して播けるよう実習する							
		3コンテストを想定した背景イラストを描く機会を作り描く							
学習目標 (到達目標)		1奥行や透視図法について理解し、Photoshopを使用して線画から着色までできるようになる							
		2Photoshopの基本的な使い方から応用ができるようになる							
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布							
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考				
1	キャラクターと物の高さや比率を考えて、写真にキャラクターを配置する練習				キャラクターの高さと物の大きさを比較し、参考画像を用意して、キャラクターを配置する練習を行う				
2	3点透視による背景を描く（題材ビル）線画				3点透視についてと注意点を解説し、線画をメインに作業してもらう				
3	3点透視による背景を描く（題材ビル）着色				前回描いた線画をもとに、筆色をメインに作業してもらう				
4	汎用背景からスチル背景に起こす練習				スチル絵の仕様書を想定した文章を読み、汎用背からスチル背景を描く練習。背景のみ制作を行う				
5	汎用背景からスチル背景に起こす練習				スチル絵の仕様書を想定した文章を読み、汎用背からスチル背景を描く練習。背景のみ制作を行う				
6	キャラクター込みでファンタジーを想定した背景を描く（テーマ：不思議）（コンペがあればそれに向けた作業）				まずはラフを描き、ラフが終わり次第線画と着色。それぞれ添削をしながら背景を描くことを進めてもらう				
7	キャラクター込みでファンタジーを想定した背景を描く（テーマ：不思議）（コンペがあればそれに向けた作業）				ラフが終わった人は線画や着色にとりかかってもらう				
8	キャラクター込みでファンタジーを想定した背景を描く（テーマ：不思議）（コンペがあればそれに向けた作業）				完成を目指してできるところまで作業をしてもらう				
9	キャラクター込みでファンタジーを想定した背景を描く（テーマ：不思議）（コンペがあればそれに向けた作業）				完成を目指してできるところまで作業をしてもらう				
10	最終課題：1点透視でvtuberの部屋を描く				1点透視の集大成として、Vtuberの部屋を想定した背景を1点透視で描く				
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
評価方法・成績評価基準					履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。							

科目名		MAYA基礎ⅠA									
担当教員		高田 祐介			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開									
学習目標 (到達目標)		MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	MAYA 技術習得 1 3Dモデリングとは					実習（実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も）					
2	MAYA 技術習得 2 頂点 エッジ ポリゴン 1					実習（オブジェクトの構成要素を学ぶ）					
3	MAYA 技術習得 3 頂点 エッジ ポリゴン 2					実習（オブジェクトの構成要素を操作する）					
4	MAYA 技術習得 4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作					実習（オブジェクトの構成要素を操作する（上級））					
5	MAYA 技術習得 5 モデファイア 1					実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等）					
6	MAYA 技術習得 6 モデファイア 2					実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等）					
7	MAYA 技術習得 7 ここまでの知識でCGを作る					実習（習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得）					
8	MAYA 技術習得 8 テクスチャ 1					実習（テクスチャ基礎 ゆっくりと習得）					
9	MAYA 技術習得 9 テクスチャ 2					実習（テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得）					
10	MAYA 技術習得 10 テクスチャ 3					実習（ 習得技量チェック を兼ねテスト）					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作7年間関わる									

科目名		MAYA基礎ⅠB						
担当教員		高田 祐介		実務授業の有無		○		
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1．3DCG MAYA の基本操作の習得 2．ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3．テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開						
学習目標（到達目標）		MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	MAYA 技術習得 1 1 モデリング				実習（実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も）			
2	MAYA 技術習得 1 2 モデリング				実習（オブジェクトの構成要素を学ぶ）			
3	MAYA 技術習得 1 3 モデリングとスキン				実習（オブジェクトの構成要素を操作する）			
4	MAYA 技術習得 1 4 モデリングとスキン				実習（オブジェクトの構成要素を操作する（上級））			
5	MAYA 技術習得 1 5 シェイプキーとマテリアル				実習（シェイプキーと応用・制作）			
6	MAYA 技術習得 1 6 シェイプキーとマテリアル				実習（シェイプキーと応用・制作）			
7	MAYA 技術習得 1 7 レンダリングとMAYAの特徴				実習（習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得）			
8	MAYA 技術習得 1 8 レンダリングとMAYAの特徴				実習（レンダリングの注意点（MAYA））			
9	MAYA 技術習得 1 9 ゲームオブジェクトと役割				実習（ゲームで多用される制作方法と実践）			
10	MAYA 技術習得 2 0 ゲーム業界でのMAYA				実習（ 習得技量チェック を兼ねテスト）			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作7年間関わる						

科目名		表現技法A									
担当教員		佐藤 武			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,3DCGに必要な様々な表現技法を学ぶ 2,ゲーム、アニメ業界に求められるモデリングの技術を学ぶ 3,学生の進捗度に合わせた授業展開と配布資料									
学習目標 (到達目標)		Mayaの基本操作を習得し、3面図からモデルを制作することが出来る									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		教材：AutodeskMayaトレーニングブック第4版									
回数		授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考				
1		立体造形(粘土)					模型を見ながら粘土で造形				
2		立体造形(粘土)					模型を見ながら粘土で造形				
3		MAYA基本操作(基礎用語・選択範囲)					講義・実習				
4		MAYA基本操作(インタフェース・ノードエディタ)					講義・実習				
5		MAYA基本操作(メッシュ編集)					講義・実習				
6		ローポリゴンモデリング					制作 修正 内容確認				
7		ローポリゴンモデリング					制作 修正 内容確認				
8		生物モデリング					制作 修正 内容確認				
9		生物モデリング					制作 修正 内容確認				
10		生物モデリング					提出				
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師12年									

科目名		表現技法B						
担当教員		佐藤 武			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,3DCGに必要な様々な表現技法を学ぶ 2,ゲーム、アニメ業界に求められるモデリングの技術を学ぶ 3,学生の進捗度に合わせた授業展開と配布資料						
学習目標 (到達目標)		Mayaの基本操作を習得し、3面図からモデルを制作することが出来る						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		教材：AutodeskMayaトレーニングブック第4版						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	ローポリゴンモデリング				制作 修正 内容確認			
2	ローポリゴンモデリング				制作、修正、内容確認			
3	ローポリゴンモデリング				制作、修正、内容確認			
4	ローポリゴンモデリング				制作、修正、内容確認			
5	ローポリゴンモデリング				制作、修正、内容確認			
6	ローポリゴンモデリング				制作、修正、内容確認			
7	ローポリゴンモデリング				制作、修正、内容確認			
8	ローポリゴンモデリング				制作、修正、内容確認			
9	ローポリゴンモデリング				制作、修正、内容確認			
10	ローポリゴンモデリング				提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師12年						

科目名		3 DCGアニメーション基礎A						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		3dsmaxを使用したアニメーションの基礎を学ぶ 人体の仕組みや構造を理解し、アニメーション制作を行う						
学習目標 （到達目標）		観察力の向上、リファレンスを見ながら基本的なアニメーションを制作することができる						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	アニメーションの基礎知識				ポイント解説、個人作業			
2	基本操作				ポイント解説、個人作業			
3	簡単なアニメーション1				ポイント解説、個人作業			
4	簡単なアニメーション2				ポイント解説、個人作業			
5	biped解説				ポイント解説、個人作業			
6	bipedを使った簡単なアニメーション1				ポイント解説、個人作業			
7	bipedを使った簡単なアニメーション2				ポイント解説、個人作業			
8	bipedを使った簡単なアニメーション3				ポイント解説、個人作業			
9	歩行アニメーション				ポイント解説、個人作業			
10	歩行アニメーション				ポイント解説、個人作業			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		3 DCGアニメーション基礎B						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		3dsmaxを使用したアニメーションの基礎を学ぶ 人体の仕組みや構造を理解し、アニメーション制作を行う						
学習目標 （到達目標）		観察力の向上、リファレンスを見ながら基本的なアニメーションを制作することができる						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	座る				ポイント解説、個人作業			
2	立つ				ポイント解説、個人作業			
3	寝そべる				ポイント解説、個人作業			
4	走りアニメーション				ポイント解説、個人作業			
5	走りアニメーション				ポイント解説、個人作業			
6	カメラについて				ポイント解説、個人作業			
7	カメラワークをつける				ポイント解説、個人作業			
8	日常のワンシーンを作る				ポイント解説、個人作業			
9	日常のワンシーンを作る				ポイント解説、個人作業			
10	日常のワンシーンを作る				ポイント解説、個人作業			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		マーケティングA						
担当教員		三上 昌史			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		マーケティングの基本を学び、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。						
学習目標 (到達目標)		企画書の制作ができる知識と技術の習得(adobe製品、Live2D等) プランニングした企画を形にし発信する						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	マーケティング説明とプランニング説明				マーケティングと企画を理解するための導入			
2	グループディスカッション				グループ内での企画立案			
3	業界研究				業界の説明			
4	業界研究				業界の説明を企画に活かす			
5	グループディスカッション				グループ内での企画立案			
6	企画確認				グループ内企画のチェック			
7	グループディスカッション				チェック後の企画修正			
8	企画書説明				企画書制作についてのレクチャー			
9	企画書制作				グループでの企画書制作			
10	企画書制作				企画書制作・提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、VTuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる。						

科目名		マーケティングB					
担当教員		三上 昌史		実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年	1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		マーケティングの基本を学び、企画を立案。 立案した企画を発信するために必要な物や事を理解し発信する。 ゲームプランニングやVtuber運営に携われる知識を身に付ける。					
学習目標 (到達目標)		企画書の制作ができる知識と技術の習得(adobe製品、Live2D等) プランニングした企画を形にし発信する					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	企画書確認			前期にたてた企画の再確認			
2	グループ制作			発信のためのグループ制作			
3	グループ制作			発信のためのグループ制作			
4	グループ制作			発信のためのグループ制作			
5	グループ制作			発信のためのグループ制作			
6	媒体の確認			発信のための各媒体の確認			
7	プレゼンテーション			各グループへのプレゼンテーション			
8	プレゼンテーション			各グループへのプレゼンテーション・発信に向けた準備			
9	発信準備			発信に向けた準備			
10	各媒体への発信			各媒体への発信を行う			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		プロデューサーとして人気アニメのVRゲーム開発、VTuberプロデュース、映画の宣伝などの現場において10年以上関わる。					

科目名		3D背景ⅠA									
担当教員		中野 武志			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1. 3DSMAX の基本操作の習得 2. アニメ・ゲーム業界に求められる背景制作技術を習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開									
学習目標 (到達目標)		3 DCG背景の基本的な制作と、構図を意識した作品制作の技術と知識を理解する。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	背景学 ライティング と カメラ 被写体の役割					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
2	背景学 ライティング と カメラ 被写体の役割					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
3	背景学 ライティング と カメラ 被写体の役割					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
4	背景学 ライティング と カメラ 被写体の役割					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
5	背景制作 被写体の配置と カメラの設定					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
6	背景制作 被写体の配置と カメラの設定					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
7	背景制作 被写体の配置と カメラの設定					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
8	背景制作 被写体の配置と カメラの設定					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
9	背景制作 被写体の配置と カメラの設定					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
10	背景制作 被写体の配置と カメラの設定					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		3 DCGデザイナーとしてCM制作などに25年間携わる。									

科目名		3D背景 I B									
担当教員		中野 武志			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1． 3DSMAX の基本操作の習得 2． アニメ・ゲーム業界に求められる背景制作技術を習得 3． テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開									
学習目標（到達目標）		3 DCG背景の基本的な制作と、構図を意識した作品制作の技術と知識を理解する。									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		技術評論社 世界一わかりやすい3ds Max 操作と3DCG制作の教科書									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	背景学 ダンジョンムービー制作 構想 カット割り					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
2	背景学 ダンジョンムービー制作 ラフモデル制作					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
3	背景学 ダンジョンムービー制作 オブジェクトの配置と カメラアニメ					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
4	背景学 ダンジョンムービー制作 確認 レンダリング 仕上げ					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
5	背景制作 ファンタジー 現実 時代 選んで背景制作					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
6	背景制作 ファンタジー 現実 時代 選んで背景制作					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
7	背景制作 ファンタジー 現実 時代 選んで背景制作					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
8	背景制作 ファンタジー 現実 時代 選んで背景制作					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
9	背景制作 ファンタジー 現実 時代 選んで背景制作					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
10	背景制作 ファンタジー 現実 時代 仕上げ 提出					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		3 DCGデザイナーとしてCM制作などに25年間携わる。									

科目名		デジタルデッサンA					
担当教員		石山 万里亜		実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年	1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		2知覚を通して奥行や厚み、光源などをとらえて見たものを描く練習をする。					
		3実習を通してソフトの使い方からブラシのテクニックの技術を理解し、自分なりに表現できるように練習する。					
学習目標 (到達目標)		1デッサンというものを知り、観察力や厚みや奥行など立体の理解力をつけ、ゆがまないための描き方を習得する。					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		2光源の設定をして陰影を理解し、質感を観察・理解して鉛筆のテクニックで表現できるようにする。					
		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	photoshopの使い方、線の描き方や濃淡の出し方			photoshopの使い方レクチャー。ブラシツール、消しゴムツールを使った描き方と授業内容説明。			
2	立方体の練習（モチーフ：立方体）			立方体をテーマにしたウォーミングアップ、立方体を描く			
3	円柱の練習（モチーフ：缶）			円柱をテーマにしたウォーミングアップ、缶を描く			
4	球体の練習（モチーフ：テニスボール）			球体をテーマにしたウォーミングアップ、テニスボールを描く			
5	円の練習（モチーフ：リンゴ）			円をテーマにしたウォーミングアップ、リンゴを描く			
6	三角形の練習（モチーフ：いちご）			三角形をテーマにしたウォーミングアップ、いちごを描く			
7	四角形と質感の練習（モチーフ：ティッシュ）			四角形をテーマにしたウォーミングアップ、ティッシュを描く			
8	形をとらえる。金属の質感練習（モチーフ：スプーン）			質感をテーマにしたウォーミングアップ、スプーンを描く			
9	最終課題：2週にわたって2つ以上のモチーフを描く			立方体と円錐のモチーフを描く			
10	最終課題：2週にわたって2つ以上のモチーフを描く			立方体と円錐のモチーフを描く			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。					

科目名		デジタルデッサンB						
担当教員		石山 万里亜		実務授業の有無		○		
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		2知覚を通して奥行や厚み、光源などをとらえて見たものを描く練習をする。						
		3実習を通してソフトの使い方からブラシのテクニックの技術を理解し、自分なりに表現できるように練習する。						
学習目標（到達目標）		1デッサンというものを知り、観察力や厚みや奥行など立体の理解力をつけ、ゆがまないための描き方を習得する。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		2光源の設定をして陰影を理解し、質感を観察・理解して鉛筆のテクニックで表現できるようにする。						
		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	質感の練習：金属（モチーフ：アルミ・ステンレス・さび）				質感の光沢をテーマにしたウォーミングアップ、ナイフ・フォークを描く			
2	質感の練習：透明感（モチーフ：ワイングラス）				質感の透明感をテーマにしたウォーミングアップ、ワイングラスを描く			
3	パースの基礎：2点透視デッサン（モチーフ：木箱）				配布資料の建物を模写デッサンしてもらう。パスや直線の引き方を練習する。			
4	動物デッサン鳥（モチーフ：すずめ）モノクロ				配布資料の鳥の写真を模写してもらう。まずはアタリをとらえて描く。			
5	動物デッサン鳥（モチーフ：すずめ）モノクロ				完成を目指して作業を進める。			
6	動物デッサン鳥（モチーフ：すずめ）モノクロ				完成を目指して作業を進める。			
7	動物デッサン鳥（モチーフ：すずめ）カラー				配布資料の鳥の写真を模写してもらう。まずはアタリをとらえて描く。			
8	動物デッサン鳥（モチーフ：すずめ）カラー				完成を目指して作業を進める。			
9	動物デッサン鳥（モチーフ：すずめ）カラー				完成を目指して作業を進める。			
10	最終課題：犬（モチーフコーギー）のカラーデッサンを描く				参考画像を元に犬（モチーフコーギー）のカラーデッサンを描く。 1工程ができればチェックを必ず受けてもらい、チェックを受けるまで次の工程には進まない。			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。						

科目名		ビジネスマナーⅠA						
担当教員		福原 純子			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使つての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的						
学習目標 (到達目標)		挨拶を習慣にする マナーを習慣化する						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	ビジネスマナーの考え方				あいさつ、ペアワーク 演習			
2	正しい発声と基本姿勢				あいさつ、声出し、基本姿勢 演習			
3	滑舌、立ち座り				発声の基本訓練、グループワーク 演習			
4	入退室、敬語				発声の基本訓練、グループワーク 演習			
5	入退室、敬語、ビジネス用語				発声の基本訓練、グループワーク 演習			
6	入退室、敬語、効果的な話し方				発声の基本訓練、グループワーク 演習			
7	5W/1H				発声の基本訓練、ジェスチャー 演習			
8	原稿作成				発声の基本訓練、『私の思い出』というテーマ 演習			
9	前期試験				実技試験			
10	前期試験評価				実技試験評価			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない					社会情勢により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ビジネスマナー講師として指導現場において28年間関わる。						

科目名		ビジネスマナーⅠB						
担当教員		福原 純子			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。発声練習、活舌練習、挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的						
学習目標 (到達目標)		挨拶を習慣にする マナーを習慣化する						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	接遇マナー				講義、ロールプレイング			
2	接遇マナー				講義、ロールプレイング			
3	来客対応				講義、ロールプレイング			
4	来客対応				講義、ロールプレイング			
5	来客対応				講義、ロールプレイング			
6	来客対応				講義、ロールプレイング			
7	来客対応				講義、ロールプレイング			
8	来客対応				講義、ロールプレイング			
9	後期試験				実技試験			
10	後期試験評価				実技試験評価			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない					社会情勢により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ビジネスマナー講師として指導現場において28年間関わる。						

科目名		進路研究A						
担当教員		佐藤 武			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消						
学習目標 (到達目標)		進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	研究内容・動機づけと説明				進路への動機づけと説明			
2	進路研究				業界の仕組みを学ぶ			
3	進路研究				業界の傾向調査・レポート制作			
4	進路研究				業界の傾向調査・レポート制作			
5	進路研究				業界の傾向調査・レポート制作			
6	進路研究				業界の傾向調査・レポート制作			
7	進路研究				業界の傾向調査・レポート制作			
8	進路研究				業界の傾向調査・レポート制作			
9	進路研究				業界の傾向調査・レポート制作			
10	進路研究				業界の傾向調査・レポート制作			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
授業姿勢（100%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		進路研究B					
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		1	開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2	時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消					
学習目標 (到達目標)		進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考		
1	実践行動学				業界の傾向調査・レポート制作		
2	実践行動学				業界の傾向調査・レポート制作		
3	進路研究				業界の傾向調査・レポート制作		
4	進路研究				業界の傾向調査・レポート制作		
5	進路研究				業界の傾向調査・レポート制作		
6	進路研究				業界の傾向調査・レポート制作		
7	進路研究				業界の傾向調査・レポート制作		
8	進路研究				業界の傾向調査・レポート制作		
9	進路研究				業界の傾向調査・レポート制作		
10	進路研究				業界の傾向調査・レポート制作		
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準					履修上の注意		
授業姿勢（100%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験					

科目名		実践行動学partI									
担当教員		佐藤 武			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		1		時間数		15時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2,学生自身による気づきと行動 3,個人作業、グループディスカッション									
学習目標 (到達目標)		1,自分自身の理解 2,気づきから認識をし、行動へと移す 3,学生生活へのチベーションUP									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		実践行動学									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	意欲的な心構え・夢と目標					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
2	意欲的な心構え・誤った思い込みと言ひ訳					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
3	意欲的な心構え・行動のよりどころと心構え					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
4	意欲的な心構え・まず第一歩を					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
5	意欲的な心構え・目標を設定しよう					ポイント解説、個人作業、ディスカッション					
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		実践行動学プログラム公認ファシリテーター									

科目名		コミュニケーション検定						
担当教員		佐藤 武			実務授業の有無		×	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		1		時間数	15時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,サーティファイ主催コミュニケーション検定初級の検定合格を目指す。 2,検定対策の中で、社会人に必要なコミュニケーションスキルを身につける。						
学習目標 (到達目標)		1,コミュニケーション検定初級合格。 2,実践的なコミュニケーションスキルの理解。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		コミュニケーション検定 初級 公式ガイドブック＆問題集						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
2	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
3	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
4	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
5	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
6	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
7	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
8	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
9	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
10	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
11	コミュニケーション検定日				検定本番			
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・検定可否評価（90%）,授業姿勢（10%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師12年						

科目名		ビジネス著作権検定						
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無		×		
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		1		時間数	15時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,サーティファイ主催ビジネス著作権検定BASICの検定合格を目指す。 2,検定対策の中で、クリエイターに必要な著作権の知識を身につける。						
学習目標 (到達目標)		1,ビジネス著作権検定BASIC合格。 2,著作権の基本的な考えを理解。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		ビジネス著作権検定 BASIC・初級公式テキスト						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
2	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
3	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
4	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
5	テキストによる検定対策				テキスト読み合わせ、ポイント解説			
6	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
7	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
8	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
9	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
10	問題集 模擬問題				模擬問題、実施解答、対策			
11	ビジネス著作権検定日				検定本番			
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・検定可否評価（90%）,授業姿勢（10%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師12年						

科目名		業界研究Ⅰ						
担当教員		佐藤 武		実務授業の有無		○		
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		1		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消						
学習目標 (到達目標)		進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	研究内容・動機づけと説明				進路への動機づけと説明			
2	企業研究				訪問企業情報を調べまとめる			
3	企業研究				企業訪問の際のマナー確認と説明			
4	グループ作成				研修時のグループ決め			
5	グループでの予定確認				グループでの研修内容を決める			
6	スケジュール作成				研修時のスケジュールを作成			
7	スケジュール作成				研修時のスケジュールを作成			
8	スケジュール作成				研修時のスケジュールを作成			
9	事前連絡				訪問時のマナー等の最終確認			
10	事後報告				研修終了後のレポート作成			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
授業姿勢（100%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師12年						

科目名		オリジナル課題制作									
担当教員		佐藤 武			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		1		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		60時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,.スケジュール管理等、学生主体で行う									
学習目標 (到達目標)		1,3 DCG制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	オリジナル課題説明					制作や作品の趣旨説明					
2	ラフ制作					ラフの制作とコンセプトの設定					
3	ラフ制作					ラフの制作					
4	ラフ確認					ラフの添削（構図やコンセプト確認）					
5	ラフ確認					ラフの添削（構図やコンセプト確認）					
6	制作					作品制作と添削					
7	制作					作品制作と添削					
8	制作					作品制作と添削					
9	制作					作品制作と添削					
10	納品					フォルダへの提出					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師12年									

科目名		コンセンサス研修Ⅰ						
担当教員		佐藤 武			実務授業の有無		×	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		1		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		1		時間数	15時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,学生生活における、校内ルールの説明と理解 2,タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3,コミュニケーション演習						
学習目標 (到達目標)		1,校内ルールの理解 2,授業開始へ向けての準備 3,学生生活へのチベーションUP						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		学生必携、配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション・各種手続き				オリエンテーション、提出物の確認			
2	オリエンテーション・学校内ルール				学生必携に沿っての学校内ルール 説明			
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル				授業目的説明、教科書教材確認			
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習				クラス内コミュニケーション 演習			
5	オリエンテーション・最終確認				授業開始へ向けての、最終確認試験			
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師12年						

科目名		修了制作									
担当教員		佐藤 武			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		1		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		4		時間数		120時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1,モデルを作るだけでなく、一つの作品として成立するよう制作を行う 2,他授業と連動して習得した技術と知識を反映する									
学習目標 (到達目標)		1.1年間の集大成としての作品を完成させる2.1年間で習得した技術と知識を作品に反映させる									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	オリジナル課題説明					制作や作品の趣旨説明					
2	ラフ制作					ラフの制作とコンセプトの設定					
3	ラフ制作					ラフの制作					
4	ラフ確認					ラフの添削（構図やコンセプト確認）					
5	ラフ確認					ラフの添削（構図やコンセプト確認）					
6	制作					作品制作と添削					
7	制作					作品制作と添削					
8	制作					作品制作と添削					
9	制作					作品制作と添削					
10	完成					フォルダへの提出					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・授業姿勢（100%）・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		プロアシスタントとして漫画制作現場にて3年7か月。専門学校講師12年									

科目名		MAYA応用A						
担当教員		高田 祐介		実務授業の有無		○		
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開						
学習目標 (到達目標)		MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	MAYA 技術習得 1 3Dモデリングとは				実習（実際に基礎モデリングを行う。画面など基本操作も）			
2	MAYA 技術習得 2 頂点 エッジ ポリゴン 1				実習（オブジェクトの構成要素を学ぶ）			
3	MAYA 技術習得 3 頂点 エッジ ポリゴン 2				実習（オブジェクトの構成要素を操作する）			
4	MAYA 技術習得 4 頂点 エッジ ポリゴン 3 と 基本操作				実習（オブジェクトの構成要素を操作する （上級））			
5	MAYA 技術習得 5 モデファイア 1				実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シンメトリ等）			
6	MAYA 技術習得 6 モデファイア 2				実習（使用頻度の高いモデファイアを学ぶ シェル等）			
7	MAYA 技術習得 7 ここまでの知識でCGを作る				実習（習得した技術で作れる立体物を制作し反復習得）			
8	MAYA 技術習得 8 テクスチャ 1				実習（テクスチャ基礎 ゆっくりと習得）			
9	MAYA 技術習得 9 テクスチャ 2				実習（テクスチャ応用基礎 ゆっくりと習得）			
10	MAYA 技術習得 10 テクスチャ 3				実習（ 習得技量チェック を兼ねテスト）			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作7年間関わる						

科目名		MAYA応用B									
担当教員		高田 祐介		実務授業の有無		○					
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		2		開講時期		後期		
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1. 3DCG MAYA の基本操作の習得 2. ゲーム業界必須技術の3DCG分野への興味を深め、技術を高めると同時にアニメ業界に向けての3DCG知識・技術も習得 3. テキストに沿いながら、かつ学生の習熟度を見ながら授業展開									
学習目標（到達目標）		MAYA技術習得として ・基本モデリング ・テクスチャマッピング ・アニメーション モデファイア を理解									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	MAYA 技術習得 1 1 前期復習 オブジェクト要素とモデファイア					実習（前期の復習 繰り返し オブジェ モデファイア）					
2	MAYA 技術習得 1 2 前期復習 テクスチャ適用					実習（テクスチャの復習 難易度が高いので丁寧に）					
3	MAYA 技術習得 1 3 三面図からのモデリング 1					実習（テクスチャ→三面図 の流れで習熟度を上げる）					
4	MAYA 技術習得 1 4 三面図からのモデリング 2					実習（簡単な作例を繰り返し、技術を馴染ませる）					
5	MAYA 技術習得 1 5 三面図からのモデリング 3					実習（三面図を自分たちでも用意して、実際にモデリング）					
6	MAYA 技術習得 1 6 質感とレンダリング 1					実習（マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強 1）					
7	MAYA 技術習得 1 7 質感とレンダリング 1					実習（マテリアルの応用 レンダラーという存在から勉強 2）					
8	MAYA 技術習得 1 8 3Dアニメーションの基礎 1					実習（3Dアニメーション基礎 アニメーションの理屈の勉強）					
9	MAYA 技術習得 1 9 3Dアニメーションの基礎 2					実習（10秒アニメーションを作ってみる。Biped存在も勉強）					
10	MAYA 技術習得 2 0 3Dアニメーションの基礎 3					実習（10秒アニメーションの完成 自然さがポイント）					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準					履修上の注意						
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。						
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作7年間関わる									

科目名		3 DCG応用A						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1．3 DSDMAX の応用的な操作の習得 2．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる						
学習目標 (到達目標)		様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				案出し、設定などを考える			
2	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				イメージイラストを作成			
3	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				背景制作			
4	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				背景制作			
5	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				背景制作			
6	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				キャラクター制作			
7	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				キャラクター制作			
8	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				キャラクター制作			
9	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				レンダリング、レタッチ			
10	背景とキャラクターを合わせた1枚絵として見せることを想定した作品を制作				レンダリング、レタッチ			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		3 DCG応用B						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1．3DSMAXの応用的な操作の習得 2．構図やポージングを理解し、表現の幅を広げる						
学習目標 (到達目標)		様々なソフトを使用し構図を意識した作品を制作することができる						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	コンペ応募に向けての作品制作				制作のポイント解説、応募コンペの選定			
2	コンペ応募に向けての作品制作				コンペの確定、制作			
3	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
4	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
5	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
6	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
7	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
8	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
9	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
10	コンペ応募に向けての作品制作				制作、添削			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		3DアニメーションII A						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1年次よりさらに踏み込んだ細部まで意識したアニメーション制作 動画として見ることを意識した構図やカット割りなどを学ぶ						
学習目標 (到達目標)		観察力の向上、構図やカット割りを意識したアニメーションを制作することができる						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	構図を意識して猫にアニメーションをつける				ポイントや制作意図の説明、リファレンスの収集			
2	構図を意識して猫にアニメーションをつける				制作			
3	構図を意識して猫にアニメーションをつける				制作 チェック			
4	構図を意識して猫にアニメーションをつける				制作 チェック			
5	構図を意識して猫にアニメーションをつける				レンダリング 提出			
6	スポーツライミングのアニメーション制作				ポイントや制作意図の説明、リファレンスの収集			
7	スポーツライミングのアニメーション制作				制作			
8	スポーツライミングのアニメーション制作				制作 チェック			
9	スポーツライミングのアニメーション制作				制作 チェック			
10	スポーツライミングのアニメーション制作				レンダリング 提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		3DアニメーションⅡB										
担当教員		相澤 健人				実務授業の有無			○			
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		2			開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2			時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1年次よりさらに踏み込んだ細部まで意識したアニメーション制作 動画として見ることを意識した構図やカット割りなどを学ぶ										
学習目標 (到達目標)		観察力の向上、構図やカット割りを意識したアニメーションを制作することができる										
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布										
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考						
1	ショートアニメーションの制作					ポイントや制作意図の説明 コンテ制作						
2	ショートアニメーションの制作					制作						
3	ショートアニメーションの制作					制作 チェック						
4	ショートアニメーションの制作					制作 チェック						
5	ショートアニメーションの制作					制作 チェック						
6	ショートアニメーションの制作					制作 チェック						
7	ショートアニメーションの制作					制作 チェック						
8	ショートアニメーションの制作					レンダリング 編集						
9	ショートアニメーションの制作					レンダリング 編集						
10	ショートアニメーションの制作					仕上げ 提出						
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
評価方法・成績評価基準						履修上の注意						
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。						
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験										

科目名		映像制作ⅡA						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1．3DSMAX、After Effectsを使用し、映像制作を学習 2．グループ分けは講師。スキルバランス コミュニケーション力バランスから構成 3．アニメーションの付け方、動画合成を学習						
学習目標 (到達目標)		グループワークを通して実写合成、映像を完成させる						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	ワークフロー解説・絵コンテ説明				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
2	絵コンテ修正と資料探し				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
3	制作コンテ決定				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
4	Vコンテ作成説明・仕様書作成説明				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
5	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
6	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
7	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
8	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
9	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
10	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%）					テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何 度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重 要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容 の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		映像制作ⅡB									
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1．3DSMAX、After Effectsを使用し、映像制作を学習 2．グループ分けは講師。スキルバランス コミュニケーション力バランスから構成 3．アニメーションの付け方、動画合成を学習									
学習目標 (到達目標)		グループワークを通して実写合成、映像を完成させる									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ワークフロー解説・絵コンテ説明					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
2	絵コンテ修正と資料探し					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
3	制作期間					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
4	制作期間					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
5	制作期間					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
6	制作期間					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
7	ブラッシュアップ					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
8	ブラッシュアップ					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
9	映像作品提出					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
10	映像制作授業の振り返り					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％）							テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何 度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重 要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容 の大切さを認識しながら授業に臨む。				
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験									

科目名		3D背景IIA									
担当教員		中野 武志			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム業界で求められる3DCGの背景モデリングを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX、blender									
学習目標 (到達目標)		様々な3DCG制作ソフトを使用し、業界に必要な背景モデリングを学ぶ									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	背景制作 2週で1作品 制作開始 1					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
2	背景制作 2週で1作品 提出 1					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
3	背景制作 2週で1作品 制作開始 2					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
4	背景制作 2週で1作品 提出 2					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
5	背景制作 2週で1作品 制作開始 3					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
6	背景制作 2週で1作品 提出 3					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
7	背景制作 2週で1作品 制作開始 4					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
8	背景制作 2週で1作品 提出 4					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
9	背景制作 2週で1作品 制作開始 5					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
10	背景制作 2週で1作品 提出 5					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。							テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。				
実務経験教員の経歴		3DCGデザイナーとして CM制作など25年 3DS MAXを使用									

科目名		3D背景ⅡB									
担当教員		中野 武志			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム業界で求められる3DCGの背景モデリングを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX、blender									
学習目標（到達目標）		様々な3DCG制作ソフトを使用し、業界に必要な背景モデリングを学ぶ									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	背景制作	2週で1作品	制作開始	6		実習（毎回1時間目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
2	背景制作	2週で1作品	提出	6		実習（毎回1時間目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
3	背景制作	2週で1作品	制作開始	7		実習（毎回1時間目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
4	背景制作	2週で1作品	提出	7		実習（毎回1時間目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
5	背景制作	2週で1作品	制作開始	8		実習（毎回1時間目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
6	背景制作	2週で1作品	提出	8		実習（毎回1時間目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
7	背景制作	2週で1作品	制作開始	9		実習（毎回1時間目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
8	背景制作	2週で1作品	提出	9		実習（毎回1時間目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
9	背景制作	2週で1作品	制作開始	10		実習（毎回1時間目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
10	背景制作	2週で1作品	提出	10		実習（毎回1時間目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準					履修上の注意						
毎回の授業に対する意欲 学ぶ姿勢 40% 課題の完成度 20% 最終課題 40% 成績評価基準は、A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。					テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。						
実務経験教員の経歴		3DCGデザイナーとして CM制作など25年 3DS MAXを使用									

科目名		作品集制作Ⅱ									
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。									
学習目標 (到達目標)		専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		なし									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
2	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
3	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
4	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
5	作品集提出					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
6	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
7	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
8	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
9	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
10	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴21年									

科目名		作品集制作ⅡB									
担当教員		石川 兼司			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		フリーのイラストレーターや業界就職に必要なポートフォリオを制作。 デザイン性やクオリティを高め、業界に必要なスキルを習得し、就職活動に備える。									
学習目標 (到達目標)		専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		なし									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
2	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
3	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
4	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
5	作品集制作					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
6	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
7	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
8	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
9	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
10	作品集制作ブラッシュアップ					適宜、作品集添削とInDesignレクチャー					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		マンガ家歴10年、講師歴21年									

科目名		ビジネスマナーⅡA									
担当教員		金子 有加				実務授業の有無			○		
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		2		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ									
学習目標 (到達目標)		1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		実践ビジネスマナー、その他配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	就職活動準備					企業訪問振り返り、採用基準の再検討					
2	面接練習					基本項目の講義					
3	面接練習					ポイント解説 演習					
4	面接練習					ポイント解説 演習					
5	面接練習					ポイント解説 演習					
6	面接練習					ポイント解説 演習					
7	面接練習					ポイント解説 演習					
8	面接練習					ポイント解説 演習					
9	1学期試験					実技試験					
10	1学期試験評価					実技試験評価					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。									

科目名		ビジネスマナーⅡB						
担当教員		金子 有加			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,マナーを習慣にする事を目指す 2,発声練習、活舌練習、挨拶練習 3,社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶ						
学習目標 (到達目標)		1,挨拶を習慣にする 2,マナーを習慣化する						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		実践ビジネスマナー、その他配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	接客マナー				講義、ロールプレイング			
2	接客マナー				講義、ロールプレイング			
3	来客対応				講義、ロールプレイング			
4	来客対応				講義、ロールプレイング			
5	来客対応				講義、ロールプレイング			
6	来客対応				講義、ロールプレイング			
7	来客対応				講義、ロールプレイング			
8	来客対応				講義、ロールプレイング			
9	2学期試験				実技試験			
10	2学期試験評価				実技試験評価			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。						

科目名		進路指導ⅡA						
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無		○		
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		面談での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。						
学習目標 (到達目標)		業界の傾向を研究し、面談や作品制作を通して自分に合った仕事を見つける。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料、レポート						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	面談				進路相談			
2	面談				進路相談			
3	面談				進路相談			
4	制作				制作 添削 修正			
5	制作				制作 添削 修正			
6	制作				制作 添削 修正			
7	制作				制作 添削 修正			
8	制作				制作 添削 修正			
9	企業研究レポート				解説 レポート			
10	企業研究レポート				解説 レポート			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・授業姿勢（100%）・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下）・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		進路指導ⅡB										
担当教員		相澤 健人				実務授業の有無			○			
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		2			開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2			時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		面談での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。										
学習目標 (到達目標)		業界の傾向を研究し、面談や作品制作を通して自分に合った仕事を見つける。										
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料、レポート										
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考						
1	企業研究レポート発表					発表 レポート						
2	履歴書制作					制作 添削 修正						
3	履歴書制作					制作 添削 修正						
4	履歴書制作					制作 添削 修正						
5	ポートフォリオ制作					制作 添削 修正						
6	ポートフォリオ制作					制作 添削 修正						
7	ポートフォリオ制作					制作 添削 修正						
8	ポートフォリオ制作					制作 添削 修正						
9	ポートフォリオ発表					発表 レポート						
10	ポートフォリオ発表					発表 レポート						
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
評価方法・成績評価基準						履修上の注意						
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない						業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。						
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験										

科目名		デジタルデッサンⅡ A					
担当教員		石山 万里亜		実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年	2		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1 本授業ではPhotoshopを使用してデッサンを行い基礎的な使い方をマスターする。 2 知覚を通して奥行きや厚み、光源などをとらえてみたものを描く練習をする。 3 実習を通してソフトの使い方からブラシのテクニックの技術を理解し、表現力の向上につなげる。					
学習目標 (到達目標)		1デ、ンサンというものを知り、桂察力や厚みや奥行など立体の理解力をつけ、ゆがまないための描き方を習得する。 2光源の設定をして陰影を理解し、質感を観察・理解して鉛筆のテクニックで表現できるようにする。					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	立方体・アルファハットデッサン（モチーフ：立方体）			立体物の基本である立方体や直方体を描き立体でアルファハットを描く。			
2	人物デッサン（モチーフ：人）			ボースマニアックス等を参考に、ボックス人間・デッサン人形・筋肉を描く。			
3	人物を描く（モチーフ：人）			8週かけて自分で用意した人物を描く。			
4	人物を描く（モチーフ：人）			制作 チェック			
5	人物を描く（モチーフ：人）			制作 チェック			
6	人物を描く（モチーフ：人）			制作 チェック			
7	人物を描く（モチーフ：人）			制作 チェック			
8	人物を描く（モチーフ：人）			制作 チェック			
9	人物を描く（モチーフ：人）			制作 チェック			
10	人物を描く（モチーフ：人）			制作 チェック			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。					

科目名		デジタルデッサンⅡ B									
担当教員		石山 万里亜			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		2		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		1 本授業ではPhotoshopを使用してデッサンを行い基礎的な使い方をマスターする。 2 知覚を通して奥行きや厚み、光源などをとらえてみたものを描く練習をする。 3 実習を通してソフトの使い方からブラシのテクニックの技術を理解し、表現力の向上につなげる。									
学習目標 (到達目標)		1デ、ンサンというものを知り、桂察力や厚みや奥行など立体の理解力をつけ、ゆがまないための描き方を習得する。 2光源の設定をして陰影を理解し、質感を観察・理解して鉛筆のテクニックで表現できるようにする。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	3つのモチーフデッサン（モチーフ立方体と球体と三角稚）					4週かけて立方体・球体・三角稚を描く。					
2	3つのモチーフデッサン（モチーフ立方体と球体と三角稚）					制作 チェック					
3	3つのモチーフデッサン（モチーフ立方体と球体と三角稚）					制作 チェック					
4	3つのモチーフデッサン（モチーフ立方体と球体と三角稚）					制作 チェック					
5	石膏像を描く（モチーフ：人）					6週かけて石膏1象を描く。					
6	石膏像を描く（モチーフ：人）					制作 チェック					
7	石膏像を描く（モチーフ：人）					制作 チェック					
8	石膏像を描く（モチーフ：人）					制作 チェック					
9	石膏像を描く（モチーフ：人）					制作 チェック					
10	石膏像を描く（モチーフ：人）					制作 チェック					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。5年勤務。									

科目名		実践行動学partII						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		1		時間数	15時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2,学生自身による気付きと行動 3,個人作業、グループディスカッション						
学習目標 (到達目標)		1,自分自身の理解 2,気づきから認識をし、行動へと移す 3,学生生活へのチベーションUP						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		実践行動学						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	自分の可能性を広げよう・プラス思考が自分の能力・可能性を広げる				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
2	自分の可能性を広げよう・考え方を換えれば行動が変わる				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
3	自分の可能性を広げよう・あなたの問題は、あなたが解決できる				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
4	自分の可能性を広げよう・あなたのコミュニケーションスタイルを見直そう				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
5	自分の可能性を広げよう・目標が才能・可能性を開花させる				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		実践行動学プログラム公認ファシリテーター						

科目名		コンセンサス研修Ⅱ						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		×	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		1		時間数	15時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,学生生活における、校内ルールの説明と理解 2,タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3,コミュニケーション演習						
学習目標（到達目標）		1,校内ルールの理解 2,授業開始へ向けての準備 3,学生生活へのチベーションUP						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		学生必携、配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション・各種手続き				オリエンテーション、提出物の確認			
2	オリエンテーション・学校内ルール再確認				学生必携に沿っての学校内ルール 説明			
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル				授業目的説明、教科書教材確認			
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習				クラス内コミュニケーション 演習			
5	オリエンテーション・最終確認				授業開始へ向けての、最終確認試験			
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		就職・進路研修						
担当教員		鳴海 宜貴			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		2		開講時期	通期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,就職活動に向けての学業振り返り 2,外部講師を招き、業界や社会について学ぶ						
学習目標 (到達目標)		1,就職活動の準備 2,業界、社会の理解						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	就職活動についての講義				就職支援企業から講師を招き「就職活動」についての講義と自分の活動の振り返り			
2	適性検査の体験				適性検査で多く用いられるクレペリン検査の実施			
3	スーツ研修				服飾企業から講師を招き、リクルートスーツの講義			
4	租税講座				税理士を招き、税金についての講義			
5	年金講座				年金事務所より職員を招き講義			
6	確定申告講座				税務署より職員を招き講義			
7	求職登録についての説明				求職者に対して就職活動をする上での心構えを伝える			
8	模擬面接会				模擬面接を通し、求職者に対しての意思を確認する			
9	先輩作家との交流会				実績の出た先輩とのディスカッション			
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴								

科目名		オリジナル作品制作Ⅱ						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		2		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,.スケジュール管理等、学生主体で行う						
学習目標 (到達目標)		1,3 DCG制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	設定 (3D制作物内容 コンセプト精査)				テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め			
2	絵コンテ (アニメーション) モデリングデザイン				絵コンテの作成、配布			
3	絵コンテ (アニメーション) モデリングデザイン				絵コンテの作成、配布			
4	モデルラフ アニメーションラフ				制作 修正 内容チェック			
5	動画				制作 修正 内容チェック			
6	動画				制作 修正 内容チェック			
7	仕上げ				制作 修正 内容チェック			
8	撮影 特殊効果				制作 修正 内容チェック			
9	編集				制作 修正 内容チェック			
10	最終チェック、仕上げ				フォーマットに合わせて出力、書き出し			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・授業姿勢 (100%) ・評価点A (80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		業界研究Ⅱ						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング .就職活動へ向けての不安の解消						
学習目標 (到達目標)		進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	研究内容・動機づけと説明				進路への動機づけと説明			
2	企業研究				訪問企業情報を調べまとめる			
3	企業研究				企業訪問の際のマナー確認と説明			
4	グループ作成				研修時のグループ決め			
5	グループでの予定確認				グループでの研修内容を決める			
6	スケジュール作成				研修時のスケジュールを作成			
7	スケジュール作成				研修時のスケジュールを作成			
8	スケジュール作成				研修時のスケジュールを作成			
9	事前連絡				訪問時のマナー等の最終確認			
10	事後報告				研修終了後のレポート作成			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
授業姿勢（100%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		修了制作						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		2		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		3		時間数	90時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,モデルを作るだけでなく、一つの作品として成立するよう制作を行う 2,他授業と連動して習得した技術と知識を反映する						
学習目標 (到達目標)		1.2年間の集大成としての作品を完成させる 2.2年間で習得した技術と知識を作品に反映させる						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	修了制作説明				制作や作品の趣旨説明			
2	ラフ制作				ラフの制作とコンセプトの設定			
3	ラフ制作				ラフの制作			
4	ラフ確認				ラフの添削（構図やコンセプト確認）			
5	ラフ確認				ラフの添削（構図やコンセプト確認）			
6	制作				作品制作と添削			
7	制作				作品制作と添削			
8	制作				作品制作と添削			
9	制作				作品制作と添削			
10	完成				フォルダへの提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・ 授業姿勢（100%） ・ 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・ 出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		業界研究IIIA									
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		面談での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。									
学習目標 (到達目標)		業界の傾向を研究し、面談や作品制作を通して自分に合った仕事を見つける。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
2	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
3	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
4	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
5	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
6	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
7	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
8	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
9	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
10	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験									

科目名		業界研究III B									
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		面談での進路相談。 ポートフォリオやコンペ実績に向けた作品制作。									
学習目標 (到達目標)		業界の傾向を研究し、面談や作品制作を通して自分に合った仕事を見つける。									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
2	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
3	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
4	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
5	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
6	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
7	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
8	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
9	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
10	ポートフォリオ・作品制作					制作 添削 修正					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験									

科目名		映像制作III A						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		3		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1．3 DCG業界で必須となる、グループワークとコミュニケーションを学ぶ 2．グループ分けは講師。スキルバランス コミュニケーション力バランスから構成 3．一本の動画をどこまで制度を上げていくことが出来るか。粘りを同時に学ぶ						
学習目標 （到達目標）		様々なタイプの人間と円滑に仕事出来る						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	ワークフロー解説・絵コンテ説明				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
2	絵コンテ修正と資料探し				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
3	制作コンテ決定				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
4	Vコンテ作成説明・仕様書作成説明				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
5	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
6	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
7	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
8	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
9	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
10	制作期間				実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		映像制作III B									
担当教員		相澤 健人				実務授業の有無			○		
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1. 3 DCG業界で必須となる、グループワークとコミュニケーションを学ぶ 2. グループ分けは講師。スキルバランス コミュニケーション力バランスから構成 3. 一本の動画をどこまで制度を上げていくことができるか。粘りを同時に学ぶ									
学習目標 (到達目標)		様々なタイプの人間と円滑に仕事ができる									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ワークフロー解説・絵コンテ説明					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
2	絵コンテ修正と資料探し					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
3	制作期間					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
4	制作期間					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
5	制作期間					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
6	制作期間					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
7	ブラッシュアップ					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
8	ブラッシュアップ					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
9	映像作品提出					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
10	映像制作授業の振り返り					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。					
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験									

科目名		ビジネスマナーⅢA						
担当教員		金子 有加			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		3		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使っての訓練を行う。就活のためのマナー。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的						
学習目標 (到達目標)		挨拶を習慣にする マナーを習慣化する						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	ビジネスマナーの考え方、正しい発声と基本姿勢				あいさつ、ペアワーク 演習			
2	好印象をもたれる身だしなみ、入退室				あいさつ、声出し、基本姿勢 演習			
3	敬語、Web面接のマナー				発声の基本訓練、ペアワーク 演習			
4	就活メールのマナーとメールの送り方				発声の基本訓練、ペアワーク 演習			
5	入退室、敬語、ビジネス用語				発声の基本訓練、ペアワーク 演習			
6	入退室、敬語、電話対応のマナー				基本訓練、グループワーク 演習			
7	入退室、敬語、効果的な話し方 面接を実践				基本訓練、面接実践 演習			
8	入退室、敬語、効果的な話し方 面接を実践				基本訓練、面接実践 演習			
9	前期試験				実技試験			
10	前期試験評価				実技試験評価			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					社会情勢により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。						

科目名		ビジネスマナーⅢB				
担当教員		金子 有加		実務授業の有無		○
対象学科		CGクリエイター科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	2	時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		実際に身体を動かす、声をだす、マナーを習慣にする事を目指す。挨拶の仕方など、実際に声をだしたり体を使つての訓練を行う。就活のためのマナー。一般企業に入社したらを前提に、社会人として、ふさわしい振る舞い、企業組織の仕組みを学ぶが目的				
学習目標 (到達目標)		挨拶を習慣にする マナーを習慣化する				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布 実践ビジネスマナー／株式会社ウイネット著／株式会社ウイネット発行				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	入退室、敬語、効果的な話し方 面接を実践			ペアワーク 演習		
2	入退室、敬語、効果的な話し方 面接を実践			ペアワーク 演習		
3	来客対応のマナー			グループワーク 演習		
4	来客対応のマナー			グループワーク 演習		
5	名刺の取り扱い方			グループワーク 演習		
6	会社訪問のマナー			グループワーク 演習		
7	会社訪問のマナー			グループワーク 演習		
8	会社訪問のマナー			グループワーク 演習		
9	後期試験			実技試験		
10	後期試験評価			実技試験評価		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				社会情勢により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		秘書士の資格があることからマナーインストラクターとして教育指導ができる。また、社会教育士として講師実務経験14年。				

科目名		進路指導ⅢA					
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年	3		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。					
学習目標 (到達目標)		個別指導を徹底し、企業内定を目指す。(履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施)					
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	就職に対する動機付け。給与説明			業界の仕組み、月給の内訳を説明 面談			
2	求人票の読み方説明			求人票の内容を理解 面談			
3	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
4	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
5	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
6	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
7	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
8	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
9	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
10	業界研究			専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験					

科目名		進路指導ⅢB						
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無		○		
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		3		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		社会人として必要な、自立する力、人間力を身につける。就職活動を独自で行うために、給料・保険などを理解し、かつ求人票を読むことができるようになる。企業就職することを目的とする。						
学習目標 (到達目標)		個別指導を徹底し、企業内定を目指す。(履歴書・自己PR添削、面接練習は適宜実施)						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
2	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
3	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
4	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
5	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
6	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
7	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
8	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
9	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
10	業界研究				専門職・一般職の企業を調べる。履歴書、自己PR、面談			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75％）、授業姿勢（25％） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80％に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		作品集制作A						
担当教員		中野 武志			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		3		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,就職活動に向けてポートフォリオを制作する。 2,就活用作品制作を通して作品数を増やし、ポートフォリオの掲載やコンペの受賞につなげる。						
学習目標 (到達目標)		専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料								
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
2	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
3	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
4	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
5	作品集提出				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
6	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
7	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
8	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
9	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
10	作品集制作ブラッシュアップ				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		3 DCGデザイナーとして CM制作など25年 3DS MAXを使用						

科目名		作品集制作B						
担当教員		中野 武志			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		3		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,就職活動に向けてポートフォリオを制作する。 2,就活用作品制作を通して作品数を増やし、ポートフォリオの掲載やコンペの受賞につなげる。						
学習目標 (到達目標)		専門就職に向けて必要なポートフォリオを制作						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料								
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
2	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
3	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
4	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
5	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
6	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
7	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
8	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
9	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
10	作品集制作				適宜、作品集添削とInDesignレクチャー			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		3 DCGデザイナーとして CM制作など25年 3DS MAXを使用						

科目名		3DCG応用ⅢⅠA									
担当教員		高田 祐介			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		①モデル制作時のmayaの使用方法 ②時間管理 ③アイテムや武器、背景に使用するモデルがメイン									
学習目標 (到達目標)		3 GCG求人に応えられる人材育成									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	mayaの基礎確認とモデル制作のフロー確認					mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのアイテムや武器を1つ制作する					
2	mayaの基礎確認とモデル制作のフロー確認					mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのアイテムや武器を1つ制作する					
3	ミドルポリゴンのモデルに慣れる					モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのアイテムや武器を1つ制作する					
4	ミドルポリゴンのモデルに慣れる					モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのアイテムや武器を1つ制作する					
5	モデルの制作を通して実際の現場感の体験をする					いままでよりも丁寧できれいなミドルのアイテムや武器を1 個制作					
6	モデルの制作を通して実際の現場感の体験をする					いままでよりも丁寧できれいなミドルのアイテムや武器を1 個制作					
7	モデルの制作を通して実際の現場感の体験をする					いままでよりも丁寧できれいなミドルのアイテムや武器を1 個制作					
8	短い時間内で丁寧かつ早いモデル制作					仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドル～ハイの モデルを1つ制作する					
9	短い時間内で丁寧かつ早いモデル制作					仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドル～ハイの モデルを1つ制作する					
10	短い時間内で丁寧かつ早いモデル制作					仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドル～ハイの モデルを1つ制作する					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作7年間関わる									

科目名		3DCG応用IIIB									
担当教員		高田 祐介			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、 授業の進め方		①モデル制作時のmayaの使用方法 ②時間管理 ③アイテムや武器、背景に使用するモデルがメイン									
学習目標 (到達目標)		3 GCG求人に応えられる人材育成									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	キャラクターのモデルについて知る					mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのキャラを1体制作する					
2	キャラクターのモデルについて知る					mayaの知識状況を確認し業務で使用する技や流れを学習。 ローポリのキャラを1体制作する					
3	ミドルポリゴンのキャラに慣れてもらう 実際の現場感の体験					モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのキャラを1体制作する					
4	ミドルポリゴンのキャラに慣れてもらう 実際の現場感の体験					モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのキャラを1体制作する					
5	ミドルポリゴンのキャラに慣れてもらう 実際の現場感の体験					モデル制作時の注意点とクオリティを上げる ミドルのキャラを1体制作する					
6	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作					仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラ モデルを1つ制作する					
7	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作					仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラ モデルを1つ制作する					
8	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作					仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラ モデルを1つ制作する					
9	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作					仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラ モデルを1つ制作する					
10	短い時間内での丁寧かつ早いモデルの制作					仕様書を渡しいままでよりも丁寧できれいなミドルのキャラ モデルを1つ制作する					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
・授業姿勢（100%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない							業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社を経てCGデザイナーとしてゲーム制作7年間関わる									

科目名		CG研究ⅢA									
担当教員		中野 武			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		前期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム業界で求められる3DCGの背景モデリングを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX、blender 自由									
学習目標 (到達目標)		背景、アイテム、UNITYなど幅広く学習									
テキスト・教材・参考図書・その他資料											
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	UNITY学習①					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
2	UNITY学習②					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
3	映画鑑賞 モデリング					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
4	背景制作①					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
5	背景制作②					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
6	背景制作③					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
7	アイテム制作①					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
8	アイテム制作②					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
9	アイテム制作③					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
10	アイテム制作④					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		3DCGデザイナーとして CM制作など25年 3DS MAXを使用									

科目名		CG研究ⅢB									
担当教員		中野 武			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		必修		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		ゲーム業界で求められる3DCGの背景モデリングを学びます。使用ソフトはAutodesk 3ds MAX、blender 自由									
学習目標 (到達目標)		背景、アイテム、UNITYなど幅広く学習									
テキスト・教材・参考図書・その他資料											
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	構図1					基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。					
2	構図2					基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。					
3	発想法1					基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。					
4	発想法2					基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。					
5	CG概論 1					基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。					
6	CG概論2					基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。					
7	実習					基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。					
8	実習					基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。					
9	実習					基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。					
10	振り返り					基本、毎回1時限目を講義、2時限目を実習として進める。					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		3DCGデザイナーとして CM制作など25年 3DS MAXを使用									

科目名		ゲームGGⅢ B					
担当教員		石山 万里亜		実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年	3		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1仕様書の理解を深め、業務を意識した作品制作を進める。 2クオリティを重視した作品制作。 3最終的にはポートフォリオに数枚入れる作品を作る意識で描く					
学習目標 (到達目標)		1 Photoshopを応用した使い方で制作 2 Photoshopを使って、3Dに使用するテクスチャを自分で作れるようになる					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	クロッキー／人体・素体・ポーズ研究			クロッキーや単純化で比率や筋肉をより研究し、キャラクター制作に活かす			
2	クロッキー／人体・素体・ポーズ研究			クロッキーや単純化で比率や筋肉をより研究し、キャラクター制作に活かす			
3	ブラシの応用／着色表に沿ったキャラの着色			Photoshopの使い方を応用したキャラクターの着色を行う			
4	ゲームの仕様書を想定して、キャラクターを制作する			仕様書を読み、自分なりにキャラクターとモンスターを発想・デザインし、完成目標で制作する			
5	ゲームの仕様書を想定して、キャラクターを制作する			添削を行いながら作業を進める			
6	ゲームの仕様書を想定して、キャラクターを制作する			添削を行いながら作業を進める			
7	ゲームの仕様書を想定して、キャラクターを制作する			完成を目指して作業する			
8	最終課題：3D背景のモデリングを意識したVtuberの部屋の制作			イメージやモーションを考えたコンセプト表を作る。前授業のキャラクターに合わせた部屋をデザインして1点透視のコンセプトアート（背景）を制作する			
9	最終課題：3D背景のモデリングを意識したVtuberの部屋の制作			添削を行いながら作業を進める。			
10	最終課題：3D背景のモデリングを意識したVtuberの部屋の制作			完成を目指して作業する			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。4年勤務。					

科目名		ゲームCGⅢ B									
担当教員		石山 万里亜		実務授業の有無		○					
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1仕様書の理解を深め、業務を意識した作品制作を進める。 2クオリティを重視した作品制作。 3最終的にはポートフォリオに数枚入れる作品を作る意識で描く									
学習目標（到達目標）		1 Photoshopを応用した使い方で制作 2 Photoshopを使って、3Dに使用するテクスチャを自分で作れるようになる									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	キャラクター発想：ゲームの仕様書を想定して、キャラクターとパートナーモンスターをデザインして制作する。					仕様書を読み、自分なりにキャラクターとモンスターを発想・デザインし、完成目標で制作する					
2	キャラクター発想：ゲームの仕様書を想定して、キャラクターとパートナーモンスターをデザインして制作する。					添削を行いながら作業を進める。					
3	キャラクター発想：ゲームの仕様書を想定して、キャラクターとパートナーモンスターをデザインして制作する。					添削を行いながら作業を進める。					
4	キャラクター発想：ゲームの仕様書を想定して、キャラクターとパートナーモンスターをデザインして制作する。					添削を行いながら作業を進める。					
5	キャラクター発想：ゲームの仕様書を想定して、キャラクターとパートナーモンスターをデザインして制作する。					完成を目指して制作					
6	最終課題：3D背景のモデリングを意識したフィールド背景の制作					ゲームの仕様書を想定してRPGのフィールドのコンセプトアートを制作する。その際、キャラクターを必ず配置し、画面やアイコンのデザインも考慮しながら制作する					
7	最終課題：3D背景のモデリングを意識したフィールド背景の制作					添削を行いながら作業を進める。					
8	最終課題：3D背景のモデリングを意識したフィールド背景の制作					添削を行いながら作業を進める。					
9	最終課題：3D背景のモデリングを意識したフィールド背景の制作					添削を行いながら作業を進める。					
10	最終課題：3D背景のモデリングを意識したフィールド背景の制作					完成を目指して作業する					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・アニメ背景イラストを担当。4年勤務。									

科目名		UNITYIA						
担当教員		諏佐 ちひろ			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		3		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1．Unity の基本操作の習得 2．ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めていく。						
学習目標 (到達目標)		ゲームを作れるようになる						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	Unity 技術習得 1 Unityの説明 UnityHabのダウンロード				1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
2	Unity 技術習得 2 基本操作 素材の配置				1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
3	Unity 技術習得3 素材の配置				実習			
4	Unity 技術習得4 スクリプトの作り方				1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
5	Unity 技術習得5 スクリプト 動かす				講義しながら実習			
6	Unity 技術習得6 スクリプト 動かす				講義しながら実習			
7	Unity 技術習得7 キー入力と衝突判定				講義しながら実習			
8	Unity 技術習得8 キー入力と衝突判定				1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
9	Unity 技術習得9 マウスのタッチ				実習			
10	Unity 技術習得10 マウスのタッチ				実習・提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。						

科目名		UNITYI B						
担当教員		諏佐　ちひろ			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		3		開講時期	後期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1．Unity の基本操作の習得 2．ゲーム業界で使用されているゲームエンジン、Unity分野への興味を深め、技術を高めていく。						
学習目標 (到達目標)		デザイナーとして覚えておくの良いUnityの知識をマスターする。						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	Unity 技術習得 1　前期のおさらい				1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
2	Unity 技術習得 2　アニメーション				1時限目を講義 2時限目・4時限目を実習			
3	Unity 技術習得 3　アニメーション				実習			
4	Unity 技術習得 4　ここまでの知識で背景のアニメーション				1時限目を講義 2時限目・3時限目を実習			
5	Unity 技術習得 5　ここまでの知識で背景のアニメーション				実習			
6	Unity 技術習得 6　ここまでの知識で背景のアニメーション				実習、提出			
7	Unity 技術習得 7　タイトル画面の作成と実装				1時限目を講義 2時限目・2時限目を実習			
8	Unity 技術習得 8　タイトル画面の作成と実装				実習			
9	Unity 技術習得 9　タイトル画面の作成と実装				実習			
10	Unity 技術習得 1 0　タイトル画面の作成と実装				実習、提出			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） 出席率80%に満たない者は評価しない					業界動向により、講義内容・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。						

科目名		選択UI A					
担当教員		諏佐 ちひろ		実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年	3		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数	2		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に着ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する					
学習目標 (到達目標)		ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する					
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布					
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考			
1	使いづらと思った既存のUi画面を共有しよう			ユーザーにとって見やすいか、使いやすいかを考える力をつける			
2	Photoshopのペンツールで図形制作			ゲーム業界で使用するPhotoshopに慣れるために、ペンツール機能を使って指定した図形を作る			
3	Photoshopのペンツールでオリジナルアイコン制作			前回の応用としてPhotoshopのペンツールを使ってオリジナルのアイコンを作る			
4	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテストに変更して制作			今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける			
5	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテストに変更して制作			今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける			
6	学園アイドルマスターのホーム画面UIをウマ娘のホーム画面UIのテストに変更して制作			今までの応用としてPhotoshopを使用。テーマ、世界観にあわせる力を身に着ける			
7	オリジナルUI画面を作る～遷移図編～			自分の考えたスマホアプリ、または1枚のイラストからテーマを決め、UI画面の遷移図をざっくり描く			
8	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～			前回制作した遷移図をみて、画面を5つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する			
9	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～			前回制作した遷移図をみて、画面を6つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する			
10	オリジナルUI画面を作る～ワイヤーフレーム編～			前回制作した遷移図をみて、画面を7つピックアップし、Photoshopでワイヤーフレームを制作する			
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
評価方法・成績評価基準				履修上の注意			
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない				テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴		ーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師3					

科目名		選択UI B									
担当教員		諏佐 ちひろ			実務授業の有無		○				
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		①UIデザインの基本的な考え方と構成要素を理解する ②ユーザーの視点に立ったデザインの思考を学ぶ ③Photoshopを用いた実践的なUI制作スキルを身に付ける ④ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する									
学習目標 (到達目標)		ポートフォリオや就職に生かせる完成度の高いUI作品を制作する									
テキスト・教材・参考図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作					
2	ゲーム風ロゴ制作～ラフ～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作					
3	ゲーム風ロゴ制作～清書～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作					
4	ゲーム風ロゴ制作～清書～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作					
5	ゲーム風ロゴ制作～清書～					Photoshopを使ってロゴデザインを制作					
6	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作					
7	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作					
8	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作					
9	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作					
10	UIデザインコンペ					UIデザインに関するコンテスト用の作品を制作					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準							履修上の注意				
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない							テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。				
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームイラスト・ゲームUI画面・制作進行を担当。4年勤務。専門学校講師3年									

科目名		選択3 DCGIIA						
担当教員		中野 武志			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		3		開講時期	前期
必修・選択		選択	単位数		2		時間数	30時間
授業概要、目的、授業の進め方		1 3 DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位3 D授業 2 モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ 3 3 D求人は より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ						
学習目標 (到達目標)		3 GCG求人に応えられる人材育成						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		ポーンデジタル : 3ds Max 教科書 基礎編 改訂版						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	素体デザイン (2 D)				実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
2	素体モデリング				実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
3	モデリング				実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
4	モデリング				実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
5	モデリング				実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
6	モデリング				実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
7	モデリング				実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
8	モデリング、UVWマップ				実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
9	モデリング、UVWマップ				実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
10	モデリング、UVWマップ				実習 (毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする)			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
試験・課題評価 (75%)、授業姿勢 (25%) 評価点A (80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容の大切さを認識しながら授業に臨む。			
実務経験教員の経歴		3 DCGデザイナーとして CM制作など25年						

科目名		選択3 DCGIIB									
担当教員		中野 武志				実務授業の有無				○	
対象学科		CGクリエイター科		対象学年		3		開講時期		後期	
必修・選択		選択		単位数		2		時間数		30時間	
授業概要、目的、授業の進め方		1. 3 DCGを卒業後進路選択している学生の為の上位3 D授業 2. モデリング、アニメーション制作を繰り返し、その中で各自必要技術を学ぶ 3. 3 D求人は より細分化された業務求人となる為、技術を分散させず必要技術を特化させるイメージで学ぶ									
学習目標 (到達目標)		3 GCG求人に応えられる人材育成									
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		ポーンデジタル : 3ds Max 教科書 基礎編 改訂版									
回数	授業項目、内容					学習方法・準備学習・備考					
1	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
2	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
3	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
4	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
5	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
6	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
7	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
8	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
9	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
10	モデリング、テクスチャー、UVWアンラップ、ポーン、アニメーション					実習（毎回1時限目を講義、残りの2限・3限目を実習とする					
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
評価方法・成績評価基準						履修上の注意					
試験・課題評価（75%）、授業姿勢（25%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない						テキストを見ながら授業を進める。反復し、習熟度を深める為、何 度も同じことを繰り返す旨を伝える。授業時にメモを取ることも重 要。業界進出後に、必ず必要とされる技術の一つなので、学ぶ内容 の大切さを認識しながら授業に臨む。					
実務経験教員の経歴		3 DCGデザイナーとして CM制作など25年									

科目名		実践行動学partⅢ						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		3		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		1		時間数	15時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,有意義な学生生活を送る為の動機づけ 2,学生自身による気付きと行動3,.個人作業、グループディスカッション						
学習目標 (到達目標)		1,自分自身の理解 2,気づきから認識をし、行動へと移す 3,学生生活へのチベーションUP						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		実践行動学						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	社会へ出る準備を始めよう・入学から今日までの成長を実感しよう				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
2	社会へ出る準備を始めよう・働く自分をイメージしてみよう				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
3	社会へ出る準備を始めよう・自分が最大限に生きる働き方とは				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
4	社会へ出る準備を始めよう・将来を描いてみよう				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
5	社会へ出る準備を始めよう・夢実現への第一歩を踏み出そう				ポイント解説、個人作業、ディスカッション			
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		コンセンサス研修Ⅲ						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		×	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		3		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		1		時間数	15時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,学生生活における、校内ルールの説明と理解 2,タイムテーブルに沿って、各授業内容の説明と理解 3,コミュニケーション演習						
学習目標 (到達目標)		1,校内ルールの理解 2,授業開始へ向けての準備 3,学生生活へのチベーションUP						
テキスト・教材・参考図書・その他資料		学生必携、配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	オリエンテーション・各種手続き				オリエンテーション、提出物の確認			
2	オリエンテーション・学校内ルール再確認				学生必携に沿っての学校内ルール 説明			
3	オリエンテーション・各授業について・タイムテーブル				授業目的説明、教科書教材確認			
4	オリエンテーション・コミュニケーション演習				クラス内コミュニケーション 演習			
5	オリエンテーション・最終確認				授業開始へ向けての、最終確認試験			
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・試験・課題評価（75%）,授業姿勢（25%） ・評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		業界研究III						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		3		開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数		3		時間数	30時間
授業概要、目的、 授業の進め方		ゲーム業界へ企業訪問 交通機関の確認とプランニング 就職活動へ向けての不安の解消						
学習目標 (到達目標)		進路への動機づけ 疑問点と不安点の整理 就職活動へ向けてのモチベーションUP						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		担当教員が資料を作成して配布						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	研究内容・動機づけと説明				進路への動機づけと説明			
2	企業研究				訪問企業情報を調べまとめる			
3	企業研究				企業訪問の際のマナー確認と説明			
4	グループ作成				研修時のグループ決め			
5	グループでの予定確認				グループでの研修内容を決める			
6	スケジュール作成				研修時のスケジュールを作成			
7	スケジュール作成				研修時のスケジュールを作成			
8	スケジュール作成				研修時のスケジュールを作成			
9	事前連絡				訪問時のマナー等の最終確認			
10	事後報告				研修終了後のレポート作成			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
授業姿勢（100%） 評価点A（80点以上）、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) 出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		オリジナル作品制作III						
担当教員		相澤 健人			実務授業の有無		○	
対象学科		CGクリエイター科	対象学年		3		開講時期	前期
必修・選択		必修	単位数		2		時間数	60時間
授業概要、目的、授業の進め方		1,オリジナルアニメーション作品の制作を行う 2,各個人ごとに役割分担を決めてのグループ制作を行う 3,.スケジュール管理等、学生主体で行う						
学習目標 (到達目標)		1,3 DCG制作のワークフローの理解 2,グループ制作によるコミュニケーション能力の向上 3,個人個人の責任感の向上						
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料						
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考			
1	設定 (3D制作物内容 コンセプト精査)				テーマに合わせて、設定のコンペ、役職決め			
2	絵コンテ (アニメーション) モデリングデザイン				絵コンテの作成、配布			
3	絵コンテ (アニメーション) モデリングデザイン				絵コンテの作成、配布			
4	モデルラフ アニメーションラフ				制作 修正 内容チェック			
5	動画				制作 修正 内容チェック			
6	動画				制作 修正 内容チェック			
7	仕上げ				制作 修正 内容チェック			
8	撮影 特殊効果				制作 修正 内容チェック			
9	編集				制作 修正 内容チェック			
10	最終チェック、仕上げ				フォーマットに合わせて出力、書き出し			
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
評価方法・成績評価基準					履修上の注意			
・授業姿勢 (100%) ・評価点A (80点以上)、B(70点以上)、C(60点以上)、D(59点以下) ・出席率80%に満たない者は評価しない					業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。			
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験						

科目名		卒業制作				
担当教員		相澤 健人		実務授業の有無		○
対象学科		CGクリエイター科	対象学年	3	開講時期	後期
必修・選択		必修	単位数	5	時間数	150時間
授業概要、目的、 授業の進め方		1,モデルを作るだけでなく、一つの作品として成立するよう制作を行う 2,他授業と連動して習得した技術と知識を反映する				
学習目標 (到達目標)		1.3年間の集大成としての作品を完成させる 2.3年間で習得した技術と知識を作品に反映させる				
テキスト・教材・参考 図書・その他資料		配布資料				
回数	授業項目、内容			学習方法・準備学習・備考		
1	修了制作説明			制作や作品の趣旨説明		
2	ラフ制作			ラフの制作とコンセプトの設定		
3	ラフ制作			ラフの制作		
4	ラフ確認			ラフの添削（構図やコンセプト確認）		
5	ラフ確認			ラフの添削（構図やコンセプト確認）		
6	制作			作品制作と添削		
7	制作			作品制作と添削		
8	制作			作品制作と添削		
9	制作			作品制作と添削		
10	完成			フォルダへの提出		
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
評価方法・成績評価基準				履修上の注意		
・ 授業姿勢（100%） ・ 評価点A（80点以上）、B(70点以上）、C(60点以上）、D(59点以下） ・ 出席率80%に満たない者は評価しない				業界の動向により、講義・課題内容を変更する場合があります。		
実務経験教員の経歴		映像制作会社にて6年間 制作部で映像、撮影における技術スタッフを経験				