

シラバス

科目名	3Dモデリング I	必修/選択	必修
授業時数	120時間	担当教員	本多 学
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	この授業では、3DCGソフトであるMayaを基礎から学習します。		
到達目標	Mayaの基本的操作、モデリング、マテリアル、UV展開ができるようになる。		
授業の方法	PC教室でMayaを操作しながら授業を行います。		
評価方法	提出された課題との評価と、普段の授業態度等で総合的に評価します。		
授業時間外に必要な学修	空き時間等に授業課題以外のオリジナルのCG作品を制作するように心がけてください。		
使用教材教具	教科書 (Autodesk Maya トレーニングブック 第4版・Autodesk Maya ビジュアルリファレンス 3)、配布資料		
留意点	特になし		

授業計画	
1	◇コンピュータグラフィックスと3Dの概要 ◇MAYAのインターフェース
2	◇ポリゴンモデリング ・簡単なモデリングを通して基本的なモデリング方法の習得(1)
3	◇ポリゴンモデリング ・簡単なキャラクターモデリングを通して基本的なモデリング方法の習得(2)
4	◇シェーディングとマテリアル ・ライトの種類や設定について
5	◇シェーディングとマテリアル ・マテリアルの種類や設定について
6	◇UV展開 ・UV概念。Photoshopを使用しテクスチャーの作成方法。
7	◇UV展開 ・UVエディタの基本操作。
8	◇UV展開 ・モデリング、UV展開、テクチャー制作し、レンダリング。
9	◇レンダリング Arnoldレンダリングの設定方法について
10	◇レンダリング 部屋のモデリングをし、マテリアル及びライティングの設定
11	◇レンダリング 部屋のモデリングをし、マテリアル及びライティングの設定
12	■ゲームショー向けの作品制作 ・ゲームショー及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作(企画)
13	■ゲームショー向けの作品制作 ・ゲームショー及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作(制作)
14	■ゲームショー向けの作品制作 ・ゲームショー及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作(制作)
15	■ゲームショー向けの作品制作 ・ゲームショー及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作(仕上げ・提出)
16	

シラバス

科目名	3Dアニメーション I	必修/選択	必修
授業時数	120時間	担当教員	桑原 章人
対象学年	1年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	3DCGアニメーション制作の基本となる原則の理解、オペレーション(キーフレーム、デフォーマー、コンストレイン、IK・FKなど)、ポージングや重心を意識したキャラクターアニメーション制作の初歩を身に着けます。		
到達目標	3DCGソフトのアニメーション関連する基礎的なオペレーションの習得と、物理法則のタイミングや緩急をつけた初歩的なキャラクターアニメーション制作を行えることを目標とします。		
授業の方法	3DCGソフト(MAYA)を使用し、各回導入部分で制作技法の解説を行なった後に演習を行います。またその内容を応用した課題制作に取り組み、修正箇所を指導していきます。		
評価方法	課題の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	人の動きや映像作品の観察が効果的です。		
使用教材教具	テキスト:Autodesk Maya ビジュアルリファレンス 3、3DCGアニメーション入門、配布資料		
留意点	特になし		

授業計画	
1	○アニメーション基礎 授業ガイダンス、ユーザインターフェース
2	○アニメーション基礎 キーフレームの理解、グラフエディタ
3	○アニメーション基礎 マテリアル・レンダリング・動画出力
4	○アニメーション基礎 キャラクターリグの操作方法・IK・FK
5	○アニメーション基礎 ブロッキング・スプライン
6	○アニメーション基礎 アニメーションの原則・ポージング・重心
7	○キャラクターアニメーション ペンデュラム・アイドルモーション
8	○キャラクターアニメーション スポーツ系モーション
9	○キャラクターアニメーション コンストレイン
10	○キャラクターアニメーション スポーツ系モーション
11	○キャラクターアニメーション 格闘系モーション
12	○キャラクターアニメーション ウォークサイクル
13	○キャラクターアニメーション ウォークサイクル
14	○キャラクターアニメーション ランサイクル
15	○キャラクターアニメーション カメラワークと演出
16	

シラバス

科目名	コンセプトデザイン I	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	丸橋 都
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	キャラクターや背景デザインの発想・調査・分析の方法とイラストレーション制作で視覚化する手法を学ぶ		
到達目標	グラフィックソフトウェアAdobe Photoshopの基本的な技術を習得し、ラスター系ソフトを自由に操作して、求められたコンセプトを的確に、より美しく表現したり、複雑な画像の編集ができるようにする。		
授業の方法	前期はソフトPhotoshopを習得。教科書の演習問題を、教科書を熟読しながら個々のペースで進める。講師も同時に進行し、生徒の提出課題を全てチェックし、不正解の場合は再提出させ、完全習得を目指す。		
評価方法	前半は教科書に沿っての約30項目の演習を採点。後半は背景画の基礎、魅力あるキャラクターの描き方を指導。全員で評価し、更なるステップアップを促す。課題70%+出席15%+授業態度15%。		
授業時間外に必要な学修	Photoshopはゲームだけでなく、アニメや動画など幅広くクリエイト業界で使用されている。映画やネット、TV等で意識しながらPhotoshopスキルを確認させる。		
使用教材教具	PhotoshopCC ペンタブレット 教科書『Photoshopトレーニングブック』		
留意点	Photoshop制作は、丁寧で根気のいる緻密な作業。技術格差が顕著に出るソフトなので、全員がスキルアップできるように、細やかな指導を心掛けたい。		

授業計画	
1	挨拶/授業の注意事項/教科書課題ダウンロード/導入課題 教科書Photoshopトレーニング ①Photoshopトレーニング/基本編1 ※ペンタブの用意
2	導入課題(描画力の確認課題) ①Photoshopトレーニング/基本編2 ②ペンタブ練習
3	導入課題(描画力の確認課題) ①Photoshopトレーニング/基本編3 ②ペンタブ練習
4	導入課題(描画力の確認課題) ①Photoshopトレーニング 基本編4 ②ペンタブ練習
5	導入課題(描画力の確認課題) ①Photoshopトレーニング 修正編P91-P101 ②ペンタブ練習
6	導入課題(ペンタブ練習/アニメレタッチ) ①Photoshopトレーニング 修正編P102-108 ②ペンタブ練習
7	導入課題(ペンタブ練習/アニメレタッチ) ①Photoshopトレーニング 修正編P109-122
8	導入課題(ペンタブ練習/アニメレタッチ) ①Photoshopトレーニング 修正編P123-135
9	導入課題(ペンタブ練習/アニメレタッチ) ①Photoshopトレーニング 修正編P136-154
10	導入課題(ペンタブ練習/アニメレタッチ) ①Photoshopトレーニング 加工編P156-177 ②人物を描く
11	導入課題(ペンタブ練習/アニメレタッチ) ①Photoshopトレーニング 加工編P178-191 ②人物を描く
12	導入課題(ペンタブ練習/アニメレタッチ) ①Photoshopトレーニング 加工編P192-208 ②人物を描く
13	導入課題(ペンタブ練習/アニメレタッチ) ①Photoshopトレーニング 加工編P209-227 ②人物を描く
14	導入課題(ペンタブ練習/アニメレタッチ) ①Photoshopトレーニング 加工編P228-261 ②人物を描く
15	導入課題(ペンタブ練習/アニメレタッチ) ①Photoshopトレーニング 仕上げ
16	

シラバス

科目名	デッサン I	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	金原 寿浩
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	石膏像、器物などの静物を中心としたモチーフを描画することを通じて、あらゆる造形活動の基本となる「ものを見る目(観察力)」を養います。		
到達目標	描写の基本的要素である構図・形態・調子・質感・空間などについて理解し、多様な造形表現に対応できる基礎的な描画力を身につけることを目標とします。		
授業の方法	目の前にあるものをしっかりと観て描く。見えないところを見る、考える。		
評価方法	作品の出来映えもさることながら、そこに至るまでに重ねた努力、探究心の度合いなど		
授業時間外に必要な学修	表現者として24時間常に自分の表現クオリティを上げるために身のまわりの事、世の中の事を結びつけて生活する。		
使用教材教具	何でも利用する		
留意点	消費者としてではなく、表現者、提供者として考えて生きる覚悟をかためるための2年間としてほしい。		

授業計画	
1	デッサンについて、道具の説明。 鉛筆削り
2	描写の基本 幾何形体 スケッチブック
3	静物 画用紙、鉛筆
4	静物 画用紙、鉛筆
5	静物 画用紙、鉛筆
6	静物 画用紙、鉛筆
7	静物 画用紙、鉛筆
8	自画像クロッキー 自画像エスキース
9	自画像 画用紙、鉛筆
10	自画像 画用紙、鉛筆
11	自画像 画用紙、鉛筆
12	自画像 画用紙、鉛筆
13	自画像 画用紙、鉛筆
14	自画像 画用紙、鉛筆
15	自画像 画用紙、鉛筆 講評
16	

シラバス

科目名	造形演習Ⅲ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	寺崎 紀子
対象学年	1年前期	実務/一般	一般教員
形式			
学修内容	色彩構成や造形の課題を通じて、造形技術を身に付けるとともに、3DCG制作にも必要とされる、ものの構造や見せ方なども学びます。		
到達目標	色彩感覚や空間把握能力を養い、3DCG制作の現場でも活用できる造形知識も身に付けます。		
授業の方法	主にデザイン、造形の実技形式で行います。デザインは平面構成などの平面作品や立体作品を制作します。		
評価方法	主に授業で制作した作品の内容で評価します。提出課題の評価70%、出席状況15%、授業態度15%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	日常で目にする人物や植物、建築物の構造を考えてみたり、魅力的な色彩について考えたり、感覚を養うという視点で物事を観察してみるとよいでしょう。		
使用教材教具	アクリル絵の具、筆、定規等		
留意点	1年生後期へ継続します。。		

授業計画	
1	オリエンテーション ①混色練習 絵の具に慣れる
2	②混色演習
3	②混色演習
4	②混色演習
5	③平面構成〈幾何形体による分割構成〉
6	③平面構成〈幾何形体による分割構成〉
7	③平面構成〈幾何形体による分割構成〉
8	③平面構成〈幾何形体による分割構成〉
9	④立体造形〈水粘土による摸刻_野菜〉
10	④立体造形〈水粘土による摸刻_野菜〉
11	④立体造形〈水粘土による摸刻_野菜〉
12	④立体造形〈水粘土による摸刻_野菜〉
13	④立体造形〈水粘土による摸刻_野菜〉
14	⑤平面構成〈イメージ〉
15	⑤平面構成〈イメージ〉
16	

シラバス

科目名	ビジネスマナー I	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	緑川 恵
対象学年	1年前期(CG・ゲーム)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	基本的なビジネスマナーである、挨拶、電話の応対、名刺交換などを含め、社会人としての立場や振る舞いを理解して身につけてもらいます。		
到達目標	就職活動を迎えるにあたり、対象となる企業に対してメールや電話、訪問などで失礼や過不足のないコミュニケーションをとれるようになることを目標にします。		
授業の方法	各単元の講義の後、ロールプレイングを行います。実践で役立つ、心のこもったビジネスマナーを身につけていきます。		
評価方法	普段の挨拶や授業にのぞむ態度も評価します。成績については、出席状況15%、授業態度15%、期末試験70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	日常生活においてもマナーを身につけるよう積極的に学ぶ姿勢が大切です。先生、家族、アルバイト先の先輩など身近な大人との交流によってコミュニケーション能力の向上に努力してください。		
使用教材教具	ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト、ビジネス能力検定ジョブパス3級公式試験問題集		
留意点	この科目以外にキャリアデザイン、一般常識の授業も積極的に取り組んでください。		

授業計画	
1	授業内容、ビジネス能力検定についての説明とお辞儀について ビジネスマナーの重要性や授業の進め方、検定について説明する。お辞儀の使い分けの理解と練
2	働く意識、キャリア形成について 充実した職業人生を過ごすため働く意義、キャリア形成についてを考える。
3	コミュニケーション能力について 仕事を円滑にするためのコミュニケーションの重要性を学習し、自分のコミュニケーションの傾向を
4	敬語の種類と必要性について 基本的な敬語の知識を理解し、相手を敬う敬語の重要性について学習する。
5	尊敬語と謙譲語の使い方について 時、場所、相手による敬語の使い方の変化を学習し、すばやく判断し反映できるようにする。
6	名詞の尊敬語、謙譲語について 「会社」、「気持ち」など名詞の尊敬語、謙譲語を学習する。
7	ビジネスの場にふさわしい言葉づかい 肯定表現、クッション言葉の重要性を理解する。
8	電話応対の重要性について ①電話のかけ方、受け方 ビジネスにおいて重要な感じ良い電話応対について学習する。その後、ロールプレイングを行う。
9	電話の取りつぎと携帯電話のマナー 状況に応じた電話の取りつぎ方を学び、ロールプレイングを行う。
10	来客応対の基本について 受付、接客時の心のこもった応対を学習し、ロールプレイングを行う。
11	来客応対の流れと上座、下座について 廊下、エレベーター、応接室への案内の仕方を学習する。応接室、自動車の席次について理解す
12	ビジネス用語の理解と新聞からの情報収集について 日本の社会、経済の現状と将来を考える上で必要な知識の学習、新聞からの効率的な情報収集を
13	名刺交換のマナー、グラフの理解と特徴について 数値情報を正しく、早く理解するための表やグラフの特徴や作り方を学習する。
14	前期期末試験対策 前期に学習した内容の復習を行う。
15	前期期末試験
16	

シラバス

科目名	デジタル映像制作 I	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	本多 学
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	Premiere Proの基本的な機能について学習します。		
到達目標	映像に基礎を理解し、基本的な映像編集ができるようになることを目標にします。		
授業の方法	PC教室でPremiere Proを操作しながら授業を行います。		
評価方法	提出された課題の評価と、普段の授業態度等で総合的に評価します。		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	教科書(プロが教える！PremiereProデジタル映像編集講座)、配布資料		
留意点	特になし		

授業計画	
1	Premiere Pro 基礎編 映像編集の基本を学ぼう
2	Premiere Pro 基礎編 映像編集の基本を学ぼう
3	Premiere Pro 基礎編 映像編集の基本を学ぼう
4	PremierePro 入門編 情報番組を作ってみよう
5	PremierePro 入門編 情報番組を作ってみよう
6	PremierePro 中級編 さまざまな動画の制作 インタビュー動画
7	PremierePro 中級編 さまざまな動画の制作 ルックスの作り方・画面切り替え
8	PremierePro 中級編 さまざまな動画の制作 タイムリマップ・手ブレ補正
9	PremierePro 中級編 さまざまな動画の制作 自動モザイク
10	PremierePro 中級編 さまざまな動画の制作 フリーズフレーム
11	PremierePro 中級編 さまざまな動画の制作 エンドロール
12	PremierePro 中級編 さまざまな動画の制作 手書き風タイトル
13	オリジナル映像制作
14	オリジナル映像制作
15	オリジナル映像制作
16	

シラバス

科目名	色彩論 I	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	柳澤 美樹
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	講義		
学修内容	色彩についての基礎概念を理解するとともに、色彩心理や配色カードを使用した配色法などの実践的な活用法も習得します。		
到達目標	色に関する本質的な理解と目的にあった色を使用できる力の獲得し、アート表現、ビジュアルデザイン、CG制作などの専門分野で活用することを目標とします。		
授業の方法	テキストと毎回配布するプリントを使用しての講義となります。また、配色カードを使用しての配色実技演習を行います。又、各項目毎に小テストを行い理解度を確認します。		
評価方法	授業への主体的姿勢、課題への取り組み、小テスト、定期試験、授業態度等を総合的に評価します。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、定期試験50%、課題20%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	色彩に関する文献等、積極的に読み進める。又、日々の生活の中でのファッション、建築物、看板、パッケージ、アート作品等の色を意識して見るようにすることが望ましい。		
使用教材教具	・文部科学省後援 色彩検定公式テキスト3級編/AFT企画 ・2023年版色彩検定3級本試験対策/学研プラス ・新配色カード199b/日本色研事業(株)		
留意点			

授業計画	
1	ガイダンス(授業の進め方・成績評価等) 色の働き
2	色の表示方法Ⅰ 表色系 特に色彩調和に適しているPCCSの三属性について
3	色の表示方法Ⅱ 表色系 PCCSについて、PCCSの特徴的な概念「ヒュートーンシステム」について
4	色の表示方法Ⅲ 表色系 PCCS 表記方法等
5	色の表示方法Ⅳ 表色系 PCCSまとめ
6	色彩心理Ⅰ 色が人間に与えるイメージや心理的效果・視覚効果について
7	色彩心理Ⅱ 色の錯視など知覚的效果について 配色イメージ
8	配色イメージ及び6講、7講、8講で学んだ心理的效果並びに配色イメージの実技演習
9	色彩調和 基本的な配色用語及び技法
10	第9講で学んだ配色用語及び技法の配色実技
11	光と色Ⅱ 光が見せる様々な現象、眼のしくみ
12	光と色Ⅰ「光」とは何か
13	光と色Ⅱ 光が見せる様々な現象、眼のしくみ
14	光と色Ⅲ 混色 新たな色を作る混色の理論、身近な混色の技術
15	定期試験
16	

シラバス

科目名	Word	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	大島 加代子
対象学年	1年前期(3DCG・ゲーム)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ビジネス業務では必須である「Microsoft Office Word」の機能を理解してその操作を学習し、実際の業務を念頭にその機能を利用できるスキルを養います。		
到達目標	基本的なビジネス文書の作成から表現力豊かな文書の編集まで、ビジネスのみならず、プライベートなどでも活用できることを目標とします。		
授業の方法	テキストに沿って基本操作を学習。章ごとの練習問題とドリル問題で復習を行い、課題としてすべて提出。間違いはその都度訂正。完成図と同じになるまでやり直しをする。ビジネスルールに則った正確な文書作成ができるようにする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、提出物(20%)、期末試験(50%)によって評価を行います		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	FOM出版「Word2021基礎」、「Word2019ドリル」		
留意点	特になし		

授業計画	
1	授業内容の説明・諸注意など 自己紹介カードへの記入 ネットワーク使用方法の説明
2	第1章Wordの基礎知識 第2章 文字の入力
3	第2章 文字の入力 続き
4	第3章 文書の作成
5	第3章 文書の作成 練習問題
6	第4章 表の作成
7	第5章 文書の編集
8	練習問題
9	第6章 表現力をアップする機能
10	第7章 便利な機能
11	練習問題、総合問題
12	総合問題
13	総合問題
14	期末対策
15	期末テスト
16	

シラバス

科目名	コースミーティングA	必修/選択	選択
授業時数	30時間	担当教員	桑原 章人
対象学年	1年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	LHR的な位置づけの授業科目です。時期に応じて次のこと等を実施します。 ・就職活動 ・各種検定試験対策 ・各種コンペ対策 ・学生生活指導		
到達目標	各種検定の取得や、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	実施時期に応じた内容の講義のあと、各自で課題や就職活動などを進めていきます。		
評価方法	課題の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 出席(30%)、授業態度(30%)、課題(40%)によって評価を行います。		
授業時間外に必要な学修	求人情報収集、就活サイトのチェックや志望業界、企業研究等		
使用教材教具	配布資料		
留意点	特になし		

授業計画	
1	○オリエンテーション 学校生活、自主制作時間の活用
2	○CG関連業界について 業界の現状と展望
3	○情報収集 技術情報・作品参考サイト、企業作品事例
4	○様々な制作企業と職業 業種(ゲーム・アニメ・映像・広告等)と職種(モデラー・アニメーター・コンポジター等)
5	○リクルート情報サイトの活用
6	○職業分析 職業に関する価値観
7	○職業分析 職業研究
8	○インターンシップについて 目的・メリット・探し方・参加方法
9	○自己分析 価値観・志向
10	○自己PR作成
11	○志望動機 結論・根拠・必然性
12	○志望動機作成
13	○ゲームショウ向けの作品制作 ゲームショウ及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
14	○ゲームショウ向けの作品制作 ゲームショウ及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
15	○ゲームショウ向けの作品制作 ゲームショウ及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
16	

シラバス

科目名	3Dモデリング II	必修/選択	必修
授業時数	120時間	担当教員	本多 学
対象学年	1年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	この授業では、3DCGソフトであるMayaを基礎から学習します。		
到達目標	Mayaの基本的操作、モデリング、マテリアル、UV展開ができるようになる。		
授業の方法	PC教室でMayaを操作しながら授業を行います。		
評価方法	提出された課題との評価と、普段の授業態度等で総合的に評価します。		
授業時間外に必要な学修	空き時間等に授業課題以外のオリジナルのCG作品を制作するように心がけてください。		
使用教材教具	教科書 (Autodesk Maya トレーニングブック 第4版・Autodesk Maya ビジュアルリファレンス 3)、配布資料		
留意点	特になし		

授業計画	
1	■ 学園祭向けの作品制作 ・学園祭向けのオリジナル作品の制作(企画)
2	■ 学園祭向けの作品制作 ・学園祭向けのオリジナル作品の制作(制作)
3	■ 学園祭向けの作品制作 ・学園祭向けのオリジナル作品の制作(仕上げ・提出)
4	◇Arnoldレンダリング(AOVs)
5	◇Arnoldレンダリング(AOVs)
6	◇Arnoldレンダリングについて(コンポジット)
7	◇Arnoldレンダリングについて(コンポジット)
8	◇Arnoldレンダリングについて(コンポジット)
9	■ 卒業進級展向けの作品制作 ・オリジナル作品の制作 企画
10	■ 卒業進級展向けの作品制作 ・オリジナル作品の制作
11	■ 卒業進級展向けの作品制作 ・オリジナル作品の制作
12	■ 卒業進級展向けの作品制作 ・オリジナル作品の制作
13	■ 卒業進級展向けの作品制作 ・オリジナル作品の制作
14	■ 卒業進級展向けの作品制作 ・オリジナル作品の制作
15	■ 卒業進級展向けの作品制作 ・オリジナル作品の制作・提出
16	

シラバス

科目名	3DアニメーションⅡ	必修/選択	必修
授業時数	120時間	担当教員	桑原 章人
対象学年	1年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	人間の物理的な動きの理解とアクション系(スポーツ、格闘、パルクール)の3DCGキャラクターアニメーションについて制作手法を身に着けます。		
到達目標	3DCGキャラクターの体重移動や体の動きをマスターして、生き生きと動かすことのできる作品制作を目標とします。		
授業の方法	3DCGソフト(MAYA)を使用し、各回導入部分で制作技法の解説を行なった後に演習を行います。またその内容を応用した課題制作に取り組み、修正箇所を指導していきます。		
評価方法	課題の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	人の動きや映像作品の観察が効果的です。		
使用教材教具	テキスト:Autodesk Maya ビジュアルリファレンス 3、3DCGアニメーション入門、配布資料		
留意点	特になし		

授業計画	
1	○キャラクターアニメーション パスアニメーション・デフォーマー
2	○キャラクターアニメーション ブレンドシェイプ
3	○検定対策 CG・マルチメディア検定対策
4	○検定対策 CG・マルチメディア検定対策
5	○検定対策 CG・マルチメディア検定対策
6	○キャラクターアニメーション スポーツ系モーション
7	○キャラクターアニメーション スポーツ系モーション
8	○キャラクターアニメーション 格闘系モーション
9	○キャラクターアニメーション 格闘系モーション
10	○キャラクターアニメーション 武器系モーション
11	○キャラクターアニメーション 武器系モーション
12	○キャラクターアニメーション パルクール系モーション
13	○キャラクターアニメーション パルクール系モーション
14	○卒業進級展向けの作品制作 卒業進級展向けの作品制作及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
15	○卒業進級展向けの作品制作 卒業進級展向けの作品制作及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
16	

シラバス

科目名	コンセプトデザインⅡ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	丸橋 都
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	キャラクターや背景デザインの発想・調査・分析の方法とイラストレーション制作で視覚化する手法を学ぶ		
到達目標	グラフィックソフトウェアAdobe Illustratorの基本的な技術を習得し、ベクトル系ソフトを自由に操作して、求められているコンセプトに沿って、美しいドロー作品を表現できるようにする。		
授業の方法	後期はソフトIllustratorを習得。教科書の演習問題を、教科書を熟読しながら個々のペースで進める。講師も同時に進行し、生徒の提出課題を全てチェックし、不正解の場合は再提出させ、完全習得を目指す。		
評価方法	演習問題が70項目あるので、それぞれ1点とし、最後にIllustratorを使用して1作品30点を作り、100点とする。課題70%+出席15%+授業態度15%に換算。		
授業時間外に必要な学修	Illustratorは、ゲーム業界のみならず、クリエイト企業では多岐に渡って活用されているソフトなので、自由に使いこなせるレベルにしたい。その為には授業のみならず、自発的な作品づくりや応用を推奨する。		
使用教材教具	IllustratoCC 教科書『Illustratorトレーニングブック』		
留意点	欠席したり、教科書を理解できない生徒は、遅れると進めなくなってしまうので、個別にフォロー。また、生徒間で意見交換や助け合いを促し、良いコミュニケーションを作ってスムーズな作業環境を整えたい。		

授業計画	
1	導入課題(スピードデッサン) ① Illustrator覚えておきたい機能 ②<実技>Illustrator課題1～6
2	導入課題(スピードデッサン) ① Illustrator覚えておきたい機能 ②<実技>Illustrator課題7～12
3	導入課題(模写) ① Illustrator覚えておきたい機能 ②<実技>Illustrator課題13～18
4	導入課題(スピードデッサン) ① Illustrator覚えておきたい機能 ②<実技>Illustrator課題19～24
5	導入課題(スピードデッサン) ① Illustrator覚えておきたい機能 ②<実技>Illustrator課題25～30
6	導入課題(模写) ① Illustrator覚えておきたい機能 ②<実技>Illustrator課題31～36
7	導入課題(スピードデッサン) ① Illustrator覚えておきたい機能 ②<実技>Illustrator課題37～42
8	導入課題(スピードデッサン) ① Illustrator覚えておきたい機能 ②<実技>Illustrator課題43～48
9	導入課題(模写) ① Illustrator覚えておきたい機能 ②<実技>Illustrator課題50～54
10	導入課題(スピードデッサン) ① Illustrator覚えておきたい機能 ②<実技>Illustrator課題55～61
11	導入課題(スピードデッサン) ① Illustrator覚えておきたい機能 ②<実技>Illustrator課題62～70
12	導入課題(模写) ① Illustrator覚えておきたい機能 ②<実技>Illustrator課題<2頭身コミカルキャラクター>
13	導入課題(スピードデッサン) ① Illustrator覚えておきたい機能 ②<実技>Illustrator課題<2頭身コミカルキャラクター>
14	導入課題(スピードデッサン) ① Illustrator覚えておきたい機能 ②<実技>Illustrator課題<2頭身コミカルキャラクター>
15	導入課題(模写) ① Illustrator覚えておきたい機能 ②<実技>Illustrator課題<2頭身コミカルキャラクター>
16	

シラバス

科目名	デッサンⅡ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	金原 寿浩
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	石膏像、器物などの静物を中心としたモチーフを描画することを通じて、あらゆる造形活動の基本となる「ものを見る目(観察力)」を養います。		
到達目標	描写の基本的要素である構図・形態・調子・質感・空間などについて理解し、多様な造形表現に対応できる基礎的な描画力を身につけることを目標とします。		
授業の方法	目の前にあるものをしっかりと観て描く。見えないところを見る、考える。		
評価方法	作品の出来映えもさることながら、そこに至るまでに重ねた努力、探究心の度合いなど		
授業時間外に必要な学修	表現者として24時間常に自分の表現クオリティを上げるために身のまわりの事、世の中の事を結びつけて生活する。		
使用教材教具	何でも利用する		
留意点	消費者としてではなく、表現者、提供者として考えて生きる覚悟をかためるための2年間としてほしい。		

授業計画	
1	手 ① スケッチブック、鉛筆
2	手 ② スケッチブック、鉛筆
3	講評会
4	石膏像 木炭紙、木炭
5	石膏像 木炭紙、木炭
6	石膏像 木炭紙、木炭
7	石膏像 木炭紙、木炭
8	石膏像 木炭紙、木炭 講評会
9	人物クロッキー B3クロッキー帳、鉛筆
10	静物 木炭紙、木炭
11	静物 木炭紙、木炭
12	静物 木炭紙、木炭
13	静物 木炭紙、木炭
14	静物 木炭紙、木炭
15	静物 木炭紙、木炭 講評会
16	

シラバス

科目名	造形演習Ⅲ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	寺崎 紀子
対象学年	1年後期	実務/一般	一般教員
形式			
学修内容	色彩構成や造形の課題を通じて、造形技術を身に付けるとともに、3DCG制作にも必要とされる、ものの構造や見せ方なども学びます。		
到達目標	色彩感覚や空間把握能力を養い、3DCG制作の現場でも活用できる造形知識も身に付けます。		
授業の方法	主にデザイン、造形の実技形式で行います。デザインは平面構成などの平面作品や立体作品を制作します。		
評価方法	主に授業で制作した作品の内容で評価します。提出課題の評価70%、出席状況15%、授業態度15%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	日常で目にする人物や植物、建築物の構造を考えてみたり、魅力的な色彩について考えたり、感覚を養うという視点で物事を観察してみるとよいでしょう。		
使用教材教具	アクリル絵の具、筆、定規等		
留意点	1年生前期からの授業です。		

授業計画	
1	⑤平面構成〈イメージ〉※前期の続き
2	⑤平面構成〈イメージ〉※前期の続き
3	⑥立体造形〈水粘土による頭部制作〉
4	⑥立体造形〈水粘土による頭部制作〉
5	⑥立体造形〈水粘土による頭部制作〉
6	⑥立体造形〈水粘土による頭部制作〉
7	⑥立体造形〈水粘土による頭部制作〉
8	⑦平面構成〈モチーフ構成〉
9	⑦平面構成〈モチーフ構成〉
10	⑦平面構成〈モチーフ構成〉
11	⑦平面構成〈モチーフ構成〉
12	⑧平面構成(イメージ②)
13	⑧平面構成(イメージ②)
14	⑧平面構成(イメージ②)
15	⑧平面構成(イメージ②)
16	

シラバス

科目名	ビジネスマナーⅡ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	緑川 恵
対象学年	1年後期(CG・ゲーム)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	前期に実施する「ビジネスマナーⅠ」に引き続き、基本的なビジネスマナーに対する理解を深めるとともに、社会においての振る舞いを念頭により実践的なスキルを身につけてもらいます。		
到達目標	社会人1年目として、改めて入社後の教育を受ける必要がない程度に、考え方や振る舞い方を実践できるようになることに加え、「ビジネス能力検定3級」の取得を目標とします。		
授業の方法	前期に引き続き講義による基本的内容の理解とロールプレイングでビジネスマナーを身につけていきます。また、検定取得に向けての対策問題にも取り組みます。		
評価方法	普段の挨拶や授業にのぞむ態度も評価します。検定結果も評価に加えます。成績については、出席状況15%、授業態度15%、期末試験50%、検定結果20%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	社会人にとってコミュニケーション能力は重要です。学校、アルバイト先などにおいてもコミュニケーション能力の向上に努力してください。また、普段から新聞、ニュースにも目を向けてください。		
使用教材教具	ビジネス能力検定ジョブパス3級公式テキスト、ビジネス能力検定ジョブパス3級公式試験問題集		
留意点	この科目以外にキャリアデザイン、一般常識の授業も積極的に取り組んでください。		

授業計画	
1	ビジネス文書の役割と書き方について 文書作成能力の必要性を理解する。社内文書の作成について学習する。
2	ビジネス文書の作成、電子メールの書き方について 社外文書の作成、電子メールの特徴や書き方について学習する。
3	社外文書の出し方とわかりやすい文章の基本について 封筒、はがきの書き方、脇付けについて学習し、宛名書きの練習を行う。
4	会社活動の基本と経済環境の変化について 会社の活動とその存在価値、法人について学習する。経済環境の変化と求められる人材について
5	効率的、合理的な仕事の進め方について PDCAサイクルについて学習する。
6	ビジネス能力検定3級対策問題への取り組み 検定対策問題、過去問題に取り組み苦手分野の復習を行う。
7	ビジネス能力検定3級対策問題への取り組み 検定の出題傾向の把握と苦手分野の復習を行う。
8	冠婚葬祭の基本について 慶事のマナー、結婚式のマナーにおける水引の結び方や表書きの理解と記入の練習を行う。
9	賀寿、正礼装について 長寿を祝う意味や正礼装について学習する。
10	弔事のマナーについて 社員、取引先の方の訃報を受けた際に必要な知識について学習する。
11	年賀状のマナー、贈答の基本マナーについて 感謝の気持ちを形にしたお中元、お歳暮のマナーについて学習する。
12	食事のマナーについて 西洋料理、日本料理の基本マナーについて学習する。
13	就職活動におけるマナー 企業への電話のかけ方のロールプレイング、履歴書の送付文、内定のお礼状について学習する。
14	学年末試験対策 後期授業内容の復習をする。
15	学年末試験
16	

シラバス

科目名	デジタル映像制作Ⅱ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	本多 学
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	AfterEffectsの基本的な機能について学習します。		
到達目標	映像に基礎を理解し、基本的な映像編集ができるようになることを目標にします。		
授業の方法	PC教室でAfterEffectsを操作しながら授業を行います。		
評価方法	提出された課題の評価と、普段の授業態度等で総合的に評価します。		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	教科書(プロが教える！AfterEffectsデジタル映像制作講座)、配布資料		
留意点	特になし		

授業計画	
1	Chapter1 AfterEffectsの基本と簡単なアニメーション作成
2	Chapter1 AfterEffectsの基本と簡単なアニメーション作成
3	Chapter2 スライドショーを作って基本をマスターしよう！
4	Chapter3 必須ツールの使い方 ワイプ マスク
5	Chapter3 必須ツールの使い方 切り抜き シェイプ
6	Chapter3 必須ツールの使い方 切り抜き 明るさ
7	Chapter3 必須ツールの使い方 色合い トーン
8	Chapter4 タイトルアニメーション
9	Chapter4 手書きアニメーション
10	Chapter4 チャットアニメーション
11	Chapter4 3Dロゴアニメーション
12	Chapter5 実践エフェクトアニメーション パーティクル
13	Chapter5 実践エフェクトアニメーション キャラクターアニメーション
14	オリジナル映像の作成
15	オリジナル映像の作成
16	

シラバス

科目名	色彩論Ⅱ	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	柳澤 美樹
対象学年	1年後期	実務/一般	実務教員
形式	講義		
学修内容	前期に実施する「色彩論Ⅰ」に引き続き、色彩についての基礎概念を理解を深めます。また「パーソナルカラー」の基礎理論と実践的な活用法を学習します。		
到達目標	色に関する本質の理解と実践的活用を学ぶとともに、「色彩検定3級」の取得を目標とします。また「パーソナルカラー」の基礎理論を学習し職場で活かせるスキルを身につけます。		
授業の方法	色彩検定3級内容「色彩論Ⅰ」(前期)は前期と同じ方法で行う。「パーソナルカラー」についてはパーソナルカラー4シーズン独自の色についての理解を深めるための配色実技、課題に多く取り組む。		
評価方法	授業への主体的姿勢、課題への取り組み、小テスト、定期試験、授業態度等を総合的に評価します。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、定期試験20%、課題50%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	色彩に関する文献等、積極的に読み進める。前期と同様、日々の生活の中でのファッション、建築物、看板、パッケージ、アート作品等の他に人の眼、髪、肌の色を特に意識して見るようにすることが望ましい。		
使用教材教具	色彩技能パーソナルカラー検定公式テキスト モジュール1:初級/NPO法人 日本パーソナルカラー協会 パーソナルカラー配色カード96色 「カラーコーディネート」(前期)使用教材一式		
留意点			

授業計画	
1	定期試験見直し
2	ファッションとインテリアの色彩
3	AFT3級検定試験に向けて
4	AFT3級検定試験に向けて
5	パーソナルカラーの歴史・パーソナルカラーに関連した色彩調和論 フォーシーズン・イエローベース・ブルーベースについて
6	パーソナルカラー診断方法
7	各シーズンのまとめ
8	各シーズンのまとめ
9	配色実技演習
10	フォーシーズンカラーの応用
11	フォーシーズンカラーの応用
12	フォーシーズンカラーの応用
13	パーソナルカラー検定問題演習
14	パーソナルカラー検定問題演習
15	定期試験
16	

シラバス

科目名	Excel	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	大島 加代子
対象学年	1年後期(3DCG・ゲーム)	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	ビジネス業務では必須である「Microsoft Office Excel」の機能を理解してその操作を学習し、実際の業務を念頭にその機能を利用できるスキルを養います。		
到達目標	Excelの基本操作に加え、数学や関数の知識を習得し、内容に沿った形で効率的で見栄えの良い表やグラフを作成できるようになってもらいます。		
授業の方法	テキストに沿って基本操作を学習。各ごとの練習問題とドリルで復習し、課題としてすべて提出。間違いはその都度訂正。完成図と同じになるまでやり直しをする。データ活用の重要性を理解し、より見やすい表やグラフの作成ができるようにする。		
評価方法	出席(15%)、授業態度(15%)、提出物(20%)、期末試験(50%)によって評価を行います		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	FOM出版「Excel2021基礎」、「Excel2019ドリル」		
留意点	特になし		

授業計画	
1	第1章EXCELの基礎知識 第2章データの入力
2	第2章 データの入力
3	第3章 表の作成
4	練習問題
5	第4章 数式の利用
6	第5章 シートの操作 練習問題
7	第6章 表の印刷 練習問題
8	第7章 グラフの作成 練習問題
9	第8章 データベース
10	第9章 便利な機能 総合問題
11	総合問題
12	総合問題
13	練習問題
14	期末対策
15	期末テスト
16	

シラバス

科目名	キャリアデザイン	必修/選択	必修
授業時数	30時間	担当教員	小林 一英
対象学年	1年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	この授業では、社会保障や多様化するライフデザインを学び、就職活動スキルを身につけて志望の企業(業界)の選考準備をします。また、就職後のキャリアや人生のプランについても考えて行きます。		
到達目標	キャリアプランを考え面接など採用試験の準備をします。		
授業の方法	テーマに沿った講義の後、各自が調べ自分の言葉で発表します。発表後に講評をします。どうしたら相手が興味関心を持ってもらえるかを考え・発表をすることを心がけてもらいます。		
評価方法	発表内容の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。特に授業態度では「自分の人生とどう向き合う」姿勢を重要視します。成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題75%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	新聞やニュースをチェックして、社会で何が起きているかを調べ深掘りして下さい。		
使用教材教具	特になし		
留意点	この科目だけでなく、コースミーティング、ビジネスマナー、一般常識と併せて就活準備を進めて下さい。		

授業計画	
1	授業導入と就活スケジュールについて
2	仕事の理解とPDCA
3	インターンシップについて インターンシップの参加の仕方やお礼状について学習する。
4	伝わる文章の書き方 共感される自己PRの文章構成を学習する。
5	求人票の見方 社会保険や雇用契約について学習する。
6	会社の理解とキャリアについて 株式会社の仕組みや組織、キャリア形成について学習する。
7	企業研究課題 企業を研究し、どんな働き方がしたいかを学習する。
8	企業研究課題 企業を研究し、どんな働き方がしたいかを学習する。
9	企業研究課題 企業の魅力、キャリアデザイン等をレポートにまとめる。
10	模擬説明会 説明会の聞き取り方と要点のまとめ方
11	就活マナーとよくある質問 様々なシーンでの言葉遣いや立ち振舞を学習する。
12	リモート面接 リモート面接のポイントを実習を通じて理解する。
13	対面面接 面接のポイントを実習を通じて理解する。
14	対面面接 面接のポイントを実習を通じて理解する。
15	期末テスト
16	

シラバス

科目名	コースミーティングB	必修/選択	選択
授業時数	30時間	担当教員	桑原 章人
対象学年	1年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	LHR的な位置づけの授業科目です。時期に応じて次のこと等を実施します。 ・就職活動 ・各種検定試験対策 ・各種コンペ対策 ・学生生活指導		
到達目標	各種検定の取得や、就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	実施時期に応じた内容の講義のあと、各自で課題や就職活動などを進めていきます。		
評価方法	課題の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 出席(30%)、授業態度(30%)、課題(40%)によって評価を行います。		
授業時間外に必要な学修	求人情報収集、就活サイトのチェックや志望業界、企業研究等		
使用教材教具	配布資料		
留意点	特になし		

授業計画	
1	○学園祭準備 学園祭向け及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
2	○学園祭準備 学園祭向け及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
3	○学園祭準備 学園祭向け及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
4	○検定対策 CG・マルチメディア検定
5	○検定対策 CG・マルチメディア検定
6	○検定対策 CG・マルチメディア検定
7	○就職指導 ポートフォリオ制作について
8	○就職指導 企業研究、エントリーについて
9	○就職指導 志望動機・自己PR作成
10	○就職指導 志望動機・自己PR作成
11	○就職指導 履歴書作成・面接練習
12	○就職指導 履歴書作成・面接練習
13	○ポートフォリオ制作
14	○ポートフォリオ制作
15	○ポートフォリオ制作
16	

シラバス

科目名	3DモデリングⅢ	必修/選択	必修
授業時数	120時間	担当教員	本多 学
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	Mayaのリアルな表現手法から応用を学習する。		
到達目標	自分でモデリングしたキャラクターを動かせるようリグの知識を身に付けます。 また、Mudbox等を使用し、モデリングの幅広げ、よりリアルなCG制作ができるようになります。		
授業の方法	PC教室でMayaを操作しながら授業を行います。		
評価方法	提出された課題の評価と、普段の授業態度等で総合的に評価します。		
授業時間外に必要な学修	空き時間等に授業課題以外のオリジナルのCG作品を制作するように心がけてください。		
使用教材教具	教科書 (Autodesk Maya トレーニングブック 第4版・)、配布資料		
留意点	特になし		

授業計画	
1	◇リギング IKコントローラーの作成
2	◇リギング IK・FKを切り替えるコントローラーの作成
3	◇リギング キャラクターのリグ作成
4	◇リギング キャラクターのリグ作成
5	◇ゲーム背景CG制作 Unityの基本操作について
6	◇ゲーム背景CG制作 UnityのTerrainで地形の制作
7	◇ゲーム背景CG制作 オブジェクトの読み込み、質感、ライティングの設定
8	◇ゲーム背景CG制作 オリジナルのゲーム背景CGをモデリングする
9	◇ゲームエフェクトの制作 オリジナルのゲーム背景CGをモデリングする
10	◇ゲーム背景CG制作 オリジナルのゲーム背景CGをモデリングする
11	◇ゲーム背景CG制作 オリジナルのゲーム背景CGをモデリングする
12	■ゲームショー向けの作品制作 ・ゲームショー及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作(企画)
13	■ゲームショー向けの作品制作 ・ゲームショー及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作(制作)
14	■ゲームショー向けの作品制作 ・ゲームショー及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作(制作)
15	■ゲームショー向けの作品制作 ・ゲームショー及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作(仕上げ・提出)
16	

シラバス

科目名	3DアニメーションⅢ	必修/選択	必修
授業時数	120時間	担当教員	桑原 章人
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	3DCGキャラクターの表情、リップシンク、感情表現、演技についての制作手法とモーションキャプチャーの収録と編集について身に着けます。		
到達目標	3DCGキャラクターの顔の表情や全身を使い、感情表現のバリエーションを持たせた演技となる作品制作を目標とします。		
授業の方法	3DCGソフト(MAYA)を使用し、各回導入部分で制作技法の解説を行なった後に演習を行います。またその内容を応用した課題制作に取り組み、修正箇所を指導していきます。		
評価方法	課題の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	人の動きや映像作品の観察が効果的です。		
使用教材教具	テキスト:Autodesk Maya ビジュアルリファレンス 3、ポーズ・モーション・アニメーション!、配布資料		
留意点	特になし		

授業計画	
1	○キャラクターアニメーション スポーツ系モーション
2	○キャラクターアニメーション スポーツ系モーション
3	○キャラクターアニメーション 格闘系モーション
4	○キャラクターアニメーション 格闘系モーション
5	○キャラクターアニメーション 武器系モーション
6	○動物 四足歩行動物
7	○動物 四足歩行動物
8	○動物 飛ぶ動物
9	○動物 飛ぶ動物
10	○アクティング 感情
11	○アクティング 感情
12	○アクティング 2人
13	○アクティング 2人
14	○ゲームショウ向けの作品制作 ゲームショウ及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
15	○ゲームショウ向けの作品制作 ゲームショウ及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
16	

シラバス

科目名	コンセプトデザインⅢ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	丸橋 都
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	1年次ではIllustrator、Photoshopの基礎を学び、2年次はその技術を駆使しての応用作品作りを行う。企画構成やキャラクター、コピーライトなど、必要なコンセプトデザインの要素も学び、コンペ対策を経験させたい。		
到達目標	ドローイングソフトを使用してのリアル背景。動きのある魅力的なキャラクター描写。クオリティの高い文字や画像編集。深く展開されたストーリー構築と企画力の育成。		
授業の方法	まずはドローイングソフトを使用して背景とキャラクター描写を学び、ペンタブに慣れさせる。次に文字や画像編集で完成度を高め、最初のクオリティの高い完全作品を経験させて、次のステップアップへ導く		
評価方法	全員で個々の講評をさせることで、客観的に自己作品を評価し、弱点克服とモチベーション高揚を狙う。課題の早期採点、返却、アドバイスを心掛ける。課題70%+出席15%+授業態度15%。		
授業時間外に必要な学修	授業時間内に完成できない場合は、時間外の努力を望む。様々な媒体を制作している企業の作品を調べ、参考にさせる。クオリティの高いポートフォリオ作品にも加えたい。		
使用教材教具	PC,教科書 ペンタブレット 教科書『背景作画』改訂版		
留意点	非常に明るく、真面目で素直なクラスなので、今年度も更なるレベルアップを期待している。多人数の上、就職活動やコロナなども不安要素も多いが、できる限り個々へバックアップをし、余裕を持って進行したい。		

授業計画	
1	教科書『背景作画』/背景・風景の本質とは？/明暗の差で絵を描く ＜実技＞①木の配置 ②モンスター制作 ラフ案・下絵
2	教科書『背景作画』/光と陰と影/時間帯で変わる雲の陰/色彩遠近法と空気遠近法 ＜実技＞①風景画 ②モンスター制作 ラフ案・下絵
3	教科書『背景作画』/パースをとる/P36炎のイメージの制作/P40青空の制作 ＜実技＞①炎を描く/青空を描く ②モンスター制作 彩色
4	教科書『背景作画』/P44夕空の制作 ＜実技＞①夕空を描く ②モンスター制作 彩色
5	教科書『背景作画』/P64天の川の制作 ＜実技＞①天の川を描く ②モンスター制作 彩色
6	教科書『背景作画』/P68海面の制作 ＜実技＞①天の川を描く ②モンスター制作 彩色
7	教科書『背景作画』/P80岩の制作 ＜実技＞①岩を描く ②モンスター制作 彩色
8	教科書『背景作画』/P94木の制作 ＜実技＞①木を描く ②モンスター制作 彩色
9	教科書『背景作画』/104レンガブロックの制作 ＜実技＞①レンガブロックを描く ②ファンタジーアート制作 彩色
10	教科書『背景作画』/121ビルの制作 ＜実技＞①ビルを描く ②ファンタジーアート制作 彩色
11	教科書『背景作画』/121ビルの制作 ＜実技＞①ビルを描く ②ファンタジーアート制作 彩色
12	教科書『背景作画』/132椅子の制作 ＜実技＞①椅子を描く ②ファンタジーアート制作 彩色
13	教科書『背景作画』/132椅子の制作 ＜実技＞①椅子を描く ②ファンタジーアート制作 彩色
14	教科書『背景作画』/136木目の制作 ＜実技＞①木目を描く ②ファンタジーアート制作 彩色
15	教科書『背景作画』/136木目の制作 ＜実技＞①木目を描く ②ファンタジーアート制作 彩色
16	

シラバス

科目名	デッサンⅢ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	金原 寿浩
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	石膏像、器物などの静物を中心としたモチーフを描画することを通じて、あらゆる造形活動の基本となる「ものを見る目(観察力)」を養います。		
到達目標	1年次に学習した描画の基本的要素についてさらに理解を深め、形態や質感を的確に表現する高い描画力を身につけることを目標とします。		
授業の方法	目の前にあるものをしっかりと観て描く。見えないところを見る、考える。		
評価方法	作品の出来映えもさることながら、そこに至るまでに重ねた努力、探究心の度合いなど		
授業時間外に必要な学修	表現者として24時間常に自分の表現クオリティを上げるために身のまわりの事、世の中の事を結びつけて生活する。		
使用教材教具	何でも利用する		
留意点	デッサンする事(作品を創る事)で培われた、見方、考え方、描写(対処)で卒業後の仕事、対人、自己決定などあらゆる場面で応用して力強く生きてほしい。		

授業計画	
1	手 スケッチブック、鉛筆
2	手 スケッチブック、鉛筆
3	静物 スケッチブック、鉛筆
4	静物 スケッチブック、鉛筆
5	静物 スケッチブック、鉛筆
6	静物 スケッチブック、鉛筆 講評会
7	人物クロッキー B3クロッキー帳、鉛筆
8	自画像クロッキー 自画像エスキース
9	自画像 画用紙、鉛筆
10	自画像 画用紙、鉛筆
11	自画像 画用紙、鉛筆
12	自画像 画用紙、鉛筆
13	自画像 画用紙、鉛筆
14	自画像 画用紙、鉛筆
15	自画像 画用紙、鉛筆 講評会
16	

シラバス

科目名	造形演習Ⅲ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	寺崎 紀子
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式			
学修内容	色彩構成や造形の課題を通じて、造形技術を身に付けるとともに、3DCG制作にも必要とされる、ものの構造や見せ方なども学びます。		
到達目標	色彩感覚や空間把握能力を養い、3DCG制作の現場でも活用できる造形知識も身に付けます。		
授業の方法	主にデザイン、造形の実技形式で行います。デザインは平面構成などの平面作品や立体作品を制作します。		
評価方法	主に授業で制作した作品の内容で評価します。提出課題の評価70%、出席状況15%、授業態度15%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	日常で目にする人物や植物、建築物の構造を考えてみたり、魅力的な色彩について考えたり、感覚を養うという視点で物事を観察してみるとよいでしょう。		
使用教材教具	アクリル絵の具、筆、定規等		
留意点	1年生から継続する授業です。		

授業計画	
1	①立体構成〈紙による構成〉
2	①立体構成〈紙による構成〉
3	①立体構成〈紙による構成〉
4	①立体構成〈紙による構成〉
5	①立体構成〈紙による構成〉
6	②立体造形〈キャラクター立像〉
7	②立体造形〈キャラクター立像〉
8	②立体造形〈キャラクター立像〉
9	②立体造形〈キャラクター立像〉
10	②立体造形〈キャラクター立像〉
11	②立体造形〈キャラクター立像〉
12	②立体造形〈キャラクター立像〉
13	②立体造形〈キャラクター立像〉
14	②立体造形〈キャラクター立像〉
15	②立体造形〈キャラクター立像〉
16	

シラバス

科目名	デジタル映像制作Ⅲ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	本多 学
対象学年	2年前期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	AfterEffectsの応用を学び、作例を通してよりレベルアップした合成技術を学びます。		
到達目標	実際の映像制作現場で使われるような映像技術を身に付けます。		
授業の方法	PC教室でAfterEffectsを操作しながら授業を行います。		
評価方法	提出された課題の評価と、普段の授業態度等で総合的に評価します。		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	教科書 (After Effects for アニメーション)		
留意点	特になし		

授業計画	
1	Chapter01 基本操作(1年次の復習)
2	Chapter02 パン、T.U、T.B、S.L
3	Chapter02 ジャンプスライド、フォロー、画面揺れ
4	Chapter02 つけPAN、遠近感の演出、ストロボ
5	Chapter02 浮遊感、歩行の放物線
6	Chapter03 潤む瞳、光と影の表現、銭湯の湯気
7	Chapter03 光に包まれる、霧がかかる、怖さの強調
8	Chapter03 後光が射す、川面に映り込む夕焼け、キラキラの輝き
9	Chapter03 夏の日差し、夏祭りの花火、魔法のシューティングスター
10	Chapter03 群衆大移動、集まる光、降り続く雨
11	Chapter03 水の中の表現、スピード感の表現、小川のせせらぎ
12	Chapter03 砕けて粉になる、めらめら燃える、ドラゴンの動き
13	Chapter03 時空ワープ、戦車の砲撃
14	Chapter03 本のページを張り込む、パターンを張り込む
15	オリジナル動画の作成
16	

シラバス

科目名	VFX I	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	桑原 章人
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	3DCGキャラクターや背景を実写合成するためのマッチムーブ、ダイナミクス・クロス・パーティクルなどシミュレーションやエフェクトの制作手法を身に着けます。		
到達目標	マッチムーブの手法と撮影、液体、海洋、大気、発火などの基本的なビジュアルエフェクトを使った作品制作を目標とします。		
授業の方法	3DCGソフト(MAYA及びMotionBuilder)を使用し、各回導入部分で制作技法の解説を行なった後に演習を行います。またその内容を応用した課題制作に取り組み、修正箇所を指導していきます。		
評価方法	課題の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	映像作品の観察が効果的です。		
使用教材教具	テキスト:配布資料		
留意点	特になし		

授業計画	
1	○マッチムーブ トラッキング基礎
2	○マッチムーブ 動画撮影時の注意点、撮影
3	○マッチムーブ 制作
4	○ダイナミクス ダイナミクス・クロスの基礎
5	○ダイナミクス クロスの作成と編集
6	○ダイナミクス パーティクルの基礎
7	○ダイナミクス パーティクルの作成と編集
8	○ダイナミクス 破壊の基礎
9	○ダイナミクス 破壊の作成と編集
10	○流体エフェクト 流体エフェクトの基礎
11	○流体エフェクト 流体エフェクトの作成と編集
12	○モーションキャプチャ 収録
13	○モーションキャプチャ 編集
14	○ゲームショウ向けの作品制作 ゲームショウ及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
15	○ゲームショウ向けの作品制作 ゲームショウ及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
16	

シラバス

科目名	コースミーティングC	必修/選択	選択
授業時数	30時間	担当教員	本多 学
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	就活提出書類の作成、面接練習、就活に向けたポートフォリオの制作方法を身に着けます。		
到達目標	就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	実施時期に応じた内容の講義のあと、各自で課題や就職活動などを進めていきます。		
評価方法	課題の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 出席(30%)、授業態度(30%)、課題(40%)によって評価を行います。		
授業時間外に必要な学修	求人情報収集、就活サイトのチェックや志望業界、企業研究等		
使用教材教具	テキスト:改訂版 就活NAVIノート		
留意点	特になし		

授業計画	
1	○オリエンテーション 2年生の学校生活、就職活動について
2	○就職活動 エントリーシートの書き方
3	○就職活動 エントリーシートの書き方
4	○就職活動 面接練習・プレゼンテーション
5	○就職活動 面接練習・プレゼンテーション
6	○就職活動確認・個別指導・ポートフォリオ作成
7	
8	
9	
10	↓
11	○ゲームショウ向けの作品制作 ゲームショウ及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
12	
13	
14	
15	
16	↓

シラバス

科目名	3DモデリングⅣ	必修/選択	必修
授業時数	120時間	担当教員	本多 学
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	Mayaの応用的な操作を学習する。		
到達目標	Mayaからゲームエンジンに出力し、リアルタイムで表現できるようになる		
授業の方法	PC教室でMayaを操作しながら授業を行います。		
評価方法	提出された課題の評価と、普段の授業態度等で総合的に評価します。		
授業時間外に必要な学修	空き時間等に授業課題以外のオリジナルのCG作品を制作するように心がけてください。		
使用教材教具	教科書 (Autodesk Maya トレーニングブック 第4版)、配布資料		
留意点	特になし		

授業計画	
1	■ 学園祭向けの作品制作 ・学園祭向けのオリジナル作品の制作(企画)
2	■ 学園祭向けの作品制作 ・学園祭向けのオリジナル作品の制作(制作)
3	■ 学園祭向けの作品制作 ・学園祭向けのオリジナル作品の制作(制作)
4	■ 学園祭向けの作品制作 ・学園祭向けのオリジナル作品の制作(制作)
5	■ 学園祭向けの作品制作 ・学園祭向けのオリジナル作品の制作(仕上げ・提出)
6	◇ ゲームエフェクトの制作 Unity上でパーティクルなどを使用したエフェクトの制作
7	◇ ゲームエフェクトの制作 Unity上でパーティクルなどを使用したエフェクトの制作
8	◇ スカルプトツールのモデリング Mudboxを使用したモデリング
9	◇ スカルプトツールのモデリング Mudboxを使用したモデリング
10	■ 卒業進級展向けの作品制作 ・卒業進級展に向けてオリジナル作品の制作をする(企画)
11	■ 卒業進級展向けの作品制作 ・卒業進級展に向けてオリジナル作品の制作をする(制作)
12	■ 卒業進級展向けの作品制作 ・卒業進級展に向けてオリジナル作品の制作をする(制作)
13	■ 卒業進級展向けの作品制作 ・卒業進級展に向けてオリジナル作品の制作をする(制作)
14	■ 卒業進級展向けの作品制作 ・卒業進級展に向けてオリジナル作品の制作をする(仕上げ・提出)
15	2年間のまとめ
16	

シラバス

科目名	3DアニメーションⅣ	必修/選択	必修
授業時数	120時間	担当教員	桑原 章人
対象学年	2年前期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	3DCGキャラクターをカートゥーン系・リアル系、年齢・性別・体格別に動かす制作手法、動物の動かし方についての制作手法を身に着けます。		
到達目標	3DCGキャラクターの動かし方のスタイルやバリエーションを広げエンターテインメント性のある作品制作ができることを目標とします。		
授業の方法	3DCGソフト(MAYA)を使用し、各回導入部分で制作技法の解説を行なった後に演習を行います。またその内容を応用した課題制作に取り組み、修正箇所を指導していきます。		
評価方法	課題の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	人の動きや映像作品の観察が効果的です。		
使用教材教具	テキスト:Autodesk Maya ビジュアルリファレンス 3、ポーズ・モーション・アニメーション!、配布資料		
留意点	特になし		

授業計画	
1	○学園祭向けの作品制作 学園祭向けのオリジナル作品の制作
2	○学園祭向けの作品制作 学園祭向けのオリジナル作品の制作
3	○学園祭向けの作品制作 学園祭向けのオリジナル作品の制作
4	○アニメーションスタイル リアル系
5	○アニメーションスタイル リアル系
6	○アニメーションスタイル カートゥーン系
7	○アニメーションスタイル カートゥーン系
8	○キャラクターのバリエーション 年齢・性別・体格
9	○キャラクターのバリエーション 年齢・性別・体格
10	○卒業進級展向けの作品制作 卒業進級展向けの作品制作及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
11	○卒業進級展向けの作品制作 卒業進級展向けの作品制作及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
12	○卒業進級展向けの作品制作 卒業進級展向けの作品制作及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
13	○卒業進級展向けの作品制作 卒業進級展向けの作品制作及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
14	○卒業進級展向けの作品制作 卒業進級展向けの作品制作及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
15	○2年間のまとめ、ポートフォリオ提出
16	

シラバス

科目名	コンセプトデザインⅣ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	丸橋 都
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	引続き後期にはその技術を駆使しての応用作品作りとなる。また、背景だけでなく、企画構成やキャラクター、コピーライトなど、多様なコンセプトデザインの要素を学び、コンペ対策を経験させる。		
到達目標	ドローイングソフトを使用してのリアル背景。動きのある魅力的なキャラクター描写。クオリティの高い文字や画像編集。深く展開されたストーリー構築と企画力の育成。特にクオリティ度を高めるエフェクト技術。		
授業の方法	3DCG卒展作品の制作にしっかり集中させる為にも、繁忙期を避け、12月までの早い時期に完成作品を経験させる。スタートや進みの遅い生徒にも、進行を確認しながら作りこみたい。		
評価方法	2年後期は課題数が少ない。その為、少しの失敗や欠席が大きな減点となる。こまめな進行チェックを行い、通過点ごとに加点し、卒業単位取得へつなげていく。課題70%+出席15%+授業態度15%。		
授業時間外に必要な学修	卒展作品のクオリティを高めるためには、授業時間内だけでは足りない。完成作品のイメージを最初からしっかり持たせ、授業時間外にも労力を費やし、完成時の達成感、満足感を味あわせたい、		
使用教材教具	PC,ペンタブレット		
留意点	2年次は、大きく伸びる生徒もいれば、伸ばせない生徒もいる。過信をせず、また反対に自分を過少評価せず、今しかできない努力と成果に気づかせ、大きな喜びにつなげたい。		

授業計画	
1	①テクニク/背景CGorテクスチャ作り ②<実技>コンセプトアート 企画案 提出及びフィードバック
2	①テクニク/背景CGorテクスチャ作り ②<実技>コンセプトアート ラフ案 提出及びフィードバック
3	①テクニク/背景CGorテクスチャ作り ②<実技>コンセプトアート 下絵 提出及びフィードバック
4	①テクニク/背景CGorテクスチャ作り ②<実技>コンセプトアート 彩色 提出及びフィードバック
5	①テクニク/背景CGorテクスチャ作り ②<実技>コンセプトアート 彩色 提出及びフィードバック
6	①テクニク/背景CGorテクスチャ作り ②<実技>コンセプトアート 彩色 仕上げ 講評
7	①テクニク/背景CGorテクスチャ作り ②<実技>修正・完成
8	①テクニク/背景CGorテクスチャ作り ②<実技>コンセプトアート 企画案 提出及びフィードバック
9	①テクニク/背景CGorテクスチャ作り ②<実技>コンセプトアート ラフ案 提出及びフィードバック
10	①テクニク/背景CGorテクスチャ作り ②<実技>コンセプトアート 下絵 提出及びフィードバック
11	①テクニク/背景CGorテクスチャ作り ②<実技>コンセプトアート 彩色 提出及びフィードバック
12	①テクニク/背景CGorテクスチャ作り ②<実技>コンセプトアート 彩色 提出及びフィードバック
13	①テクニク/背景CGorテクスチャ作り ②<実技>コンセプトアート 彩色 提出及びフィードバック
14	①テクニク/背景CGorテクスチャ作り ②<実技>コンセプトアート 彩色 仕上げ 講評
15	①テクニク/背景CGorテクスチャ作り ②<実技>修正・完成
16	

シラバス

科目名	デッサンⅣ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	金原 寿浩
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	石膏像、器物などの静物を中心としたモチーフを描画することを通じて、あらゆる造形活動の基本となる「ものを見る目(観察力)」を養います。		
到達目標	1年次に学習した描画の基本的要素についてさらに理解を深め、形態や質感を的確に表現する高い描画力を身につけることを目標とします。		
授業の方法	目の前にあるものをしっかりと観て描く。見えないところを見る、考える。		
評価方法	作品の出来映えもさることながら、そこに至るまでに重ねた努力、探究心の度合いなど		
授業時間外に必要な学修	表現者として24時間常に自分の表現クオリティを上げるために身のまわりの事、世の中の事を結びつけて生活する。		
使用教材教具	何でも利用する		
留意点	デッサンする事(作品を創る事)で培われた、見方、考え方、描写(対処)で卒業後の仕事、対人、自己決定などあらゆる場面で応用して力強く生きてほしい。		

授業計画		
1	石膏像	木炭紙、木炭
2	石膏像	木炭紙、木炭
3	石膏像	木炭紙、木炭
4	石膏像	木炭紙、木炭
5	石膏像	木炭紙、木炭 講評会
6	静物	スケッチブック、鉛筆
7	静物	スケッチブック、鉛筆
8	静物	スケッチブック、鉛筆
9	静物	スケッチブック、鉛筆 講評会
10	静物	画用紙、鉛筆
11	静物	画用紙、鉛筆
12	静物	画用紙、鉛筆
13	静物	画用紙、鉛筆
14	静物	画用紙、鉛筆
15	静物	画用紙、鉛筆 講評会
16		

シラバス

科目名	造形基礎演習Ⅳ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	寺崎 紀子
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式			
学修内容	色彩構成や造形の課題を通じて、造形技術を身に付けるとともに、3DCG制作にも必要とされる、ものの構造や見せ方なども学びます。		
到達目標	色彩感覚や空間把握能力を養い、3DCG制作の現場でも活用できる造形知識も身に付けます。		
授業の方法	主にデザイン、造形の実技形式で行います。デザインは平面構成などの平面作品や立体作品を制作します。		
評価方法	主に授業で制作した作品の内容で評価します。提出課題の評価70%、出席状況15%、授業態度15%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	日常で目にする人物や植物、建築物の構造を考えてみたり、魅力的な色彩について考えたり、感覚を養うという視点で物事を観察してみるとよいでしょう。		
使用教材教具	アクリル絵の具、筆、定規等		
留意点			

授業計画	
1	③風景画〈写真をもとに〉
2	③風景画〈写真をもとに〉
3	③風景画〈写真をもとに〉
4	③風景画〈写真をもとに〉
5	③風景画〈写真をもとに〉
6	③風景画〈写真をもとに〉
7	④立体造形〈水粘土による摸刻①〉
8	④立体造形〈水粘土による摸刻①〉
9	④立体造形〈水粘土による摸刻①〉
10	④立体造形〈水粘土による摸刻①〉
11	④立体造形〈水粘土による摸刻①〉
12	⑤立体造形〈水粘土による摸刻②〉
13	⑤立体造形〈水粘土による摸刻②〉
14	⑤立体造形〈水粘土による摸刻②〉
15	⑤立体造形〈水粘土による摸刻②〉
16	

シラバス

科目名	デジタル映像制作Ⅳ	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	本多 学
対象学年	2年後期	実務/一般	実務教員
形式	演習		
学修内容	AfterEffectsの応用を学び、作例を通してモーショングラフィックスについて学ぶ。		
到達目標	実際の映像制作現場で使われるような映像技術を身に付けます。		
授業の方法	PC教室でAfterEffectsを操作しながら授業を行います。		
評価方法	提出された課題の評価と、普段の授業態度等で総合的に評価します。		
授業時間外に必要な学修	特になし		
使用教材教具	教科書 (AfterEffectsモーショングラフィックス入門講座)		
留意点	特になし		

授業計画	
1	Chapter02 シェイプアニメーション入門 図形、タイトルアニメーション
2	Chapter02 シェイプアニメーション入門 (アイコンアニメーション、アイコンの変形)
3	Chapter02 シェイプアニメーション入門 (動きの装飾)
4	Chapter03 リピーターの演出
5	Chapter03 シェイプ液体アニメーション
6	Chapter03 図形の組み合わせによるアニメーション
7	Chapter03 テキストアニメーション
8	Chapter04 AfterEffectsの3D空間
9	Chapter04 押し出しシェイプ
10	Chapter04 3Dスマホ
11	Chapter04 3Dスマホアニメーション
12	Chapter05 煙タイトル
13	Chapter05 パララックス動画
14	Chapter05 変身する文字
15	Chapter05 水しぶきのトランジション
16	

シラバス

科目名	VFX II	必修/選択	必修
授業時数	60時間	担当教員	桑原 章人
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	炎、爆発、煙などのエフェクトの基となる物理現象のしくみを理解し、エフェクトの組み立て方について身に着けます。		
到達目標	さまざまなシミュレーションシステムを組み合わせ、自然のシミュレートや魅力的なビジュアルエフェクトを使った作品制作を目標とします。		
授業の方法	3DCGソフト(MAYA及びUnity)を使用し、各回導入部分で制作技法の解説を行なった後に演習を行います。またその内容を応用した課題制作に取り組み、修正箇所を指導していきます。		
評価方法	課題の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 成績については、出席状況15%、授業態度 15%、課題70%で評価します。		
授業時間外に必要な学修	映像作品の観察が効果的です。		
使用教材教具	テキスト:Unity ゲームエフェクト マスターガイド、配布資料		
留意点	特になし		

授業計画	
1	○学園祭向けの作品制作 学園祭向けのオリジナル作品の制作
2	○学園祭向けの作品制作 学園祭向けのオリジナル作品の制作
3	○学園祭向けの作品制作 学園祭向けのオリジナル作品の制作
4	○ゲームエフェクト エフェクトの概要
5	○ゲームエフェクト パーティクルエディタの概要
6	○ゲームエフェクト 各モジュールの働き
7	○ゲームエフェクト 基本的なエフェクトの作成①
8	○ゲームエフェクト 基本的なエフェクトの作成②
9	○ゲームエフェクト 基本的なエフェクトの作成③
10	○ゲームエフェクト 基本的なエフェクトの作成④
11	○ゲームエフェクト 基本的なエフェクトの作成⑤
12	○卒業進級展向けの作品制作 卒業進級展向けの作品制作及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
13	○卒業進級展向けの作品制作 卒業進級展向けの作品制作及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
14	○卒業進級展向けの作品制作 卒業進級展向けの作品制作及びポートフォリオ用のオリジナル作品の制作
15	○1年間のまとめ、ポートフォリオ提出
16	

シラバス

科目名	コースミーティングD	必修/選択	選択
授業時数	30時間	担当教員	本多 学
対象学年	2年後期	実務/一般	一般教員
形式	演習		
学修内容	就活提出書類の作成、面接練習、就活に向けたポートフォリオの制作方法を身に着けます。		
到達目標	就職活動を有利に進められるよう様々な知識を身につけます。		
授業の方法	実施時期に応じた内容の講義のあと、各自で課題や就職活動などを進めていきます。		
評価方法	課題の評価と普段の授業態度等を総合的に評価します。 出席(30%)、授業態度(30%)、課題(40%)によって評価を行います。		
授業時間外に必要な学修	求人情報収集、就活サイトのチェックや志望業界、企業研究等		
使用教材教具	テキスト: 改訂版 就活NAVIノート		
留意点	特になし		

授業計画	
1	○学園祭準備 学園祭向け及びポートフォリオ制作
2	○学園祭準備 学園祭向け及びポートフォリオ制作
3	○学園祭準備 学園祭向け及びポートフォリオ制作
4	○就職指導 就職活動確認・個別指導・ポートフォリオ作成
5	
6	
7	
8	
9	↓
10	○就職指導 就職活動確認・個別指導・卒進展作品制作
11	
12	
13	↓
14	○就職指導 社会人としての心得、ビジネスマナー、ツールの知識
15	○就職指導 社会人としての心得、ビジネスマナー、ツールの知識
16	